



EISSN : [27164012](#)

ISSN : [23384751](#)

DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah

Jl. Maulana Yusuf No.10 Babakan, Kecamatan Tangerang, Kota
Tangerang, 15118 Banten

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI MAHASISWA MUSLIM

Mita Rosalina¹, Ilah Holilah², Tb. Nurwahyu³, Umdatul Hasanah⁴, Nur Asia T.^{5*}

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin

Email: nur.asia@uinbanten.ac.id

Article Information :

Submitted 23 Ferbruari 2025

Revised 24 April 2025

Published 24 April 2025

ABSTRACT

This research is motivated by the popularity of online games that are currently very popular. One of them is the mobile legends game, which 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

ABSTRAK

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.

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 Muslim

A. INTRODUCTION/PENDAHULUAN

Pemanfaatan internet disamping untuk alat berkomunikasi, media pendidikan dan yang lainnya salah satu pemanfaatan yang dilakukan oleh kalangan manusia yaitu dalam bidang hiburan atau permainan. Game yang berkembang pada saat ini adalah Mobile legends. Game yang di ciptakan oleh perusahaan moonton yang berasal dari negara China. Berkembang di seluruh dunia. Orang yang bermain game online mulai dari kalangan anak-anak sampai dewasa, Menurut survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tembus 78,74% yang bermain game Mobile Legends yang ada di seluruh Indonesia berdasarkan hasil survey yang dilakukan.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan efek kesenangan tanpa memikirkan pertimbangan hasil akhir, Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Rischa Silvia, 2016).

Bermain game bisa menimbulkan kata-kata umpatan yang kasar dalam sebagian orang. Mereka tidak bisa mengontrol emosinya apalagi ketika kalah banyak kata-kata kasar yang keluar dari mulut pemain game online ini, akibatnya bisa menjadi kebiasaan yang buruk, di kehidupan sehari-harinya.

Dan seharusnya berkata itu harus menggunakan etika. Etika merupakan pondasi nilai sebagai acuan, pedoman dan aturan yang harus dilakukan dalam melaksanakan kegiatan apapun, dan setiap apa yang dilakukan pasti ada etika yang mengawasi. Namun sekarang ini banyak fenomena kata-kata umpatan atau kata kasar. Contohnya berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak baik dan tidak enak untuk di dengar. Sebagian orang juga beranggapan hal yang sama ketika ditanya beberapa mahasiswa mereka setuju ketika bermain game ML ini banyak kata-kata kasar yang sering keluar dari mulut mereka. Tidak bisa dipungkiri etika bahasa yang digunakan oleh mahasiswa sekarang banyak yang kurang enak di dengar. Yang diperhatikan banyak orang-orang yang suka berkata kasar saat berbicara pada temannya atau pada kakak tingkatnya dengan bahasa yang bisa di bilang kasar walaupun niatnya hanya bercanda. Karena adanya fenomena ini peneliti ingin meneliti adakah pengaruh bermain game mobile legends terhadap etika berkomunikasi dengan

mengkhususkan dikalangan mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

B. LITERATURE REVIEW/TINJAUAN PUSTAKA

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan efek kesenangan tanpa memikirkan pertimbangan hasil akhir, Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar

Beberapa karakteristik kegiatan bermain sebagai berikut :

- a) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- b) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati.
- c) Tahap iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d) Dalam bermain, aktivitas lebih penting dari pada tujuan.
- e) Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik maupun mental.
- f) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
- g) Dalam bermain individu bertindak laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
- h) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku

Dengan berkembangnya penggunaan game online membawa banyak masyarakat yang bermain game online ini. Pengguna atau yang bermain game online ini banyak dimainkan di usia remaja tapi tidak jarang di kalangan orang dewasa pun memainkan game online ini. Dengan bermain game online ini banyak menyita banyak waktu yang terbuang, khususnya dikalangan mahasiswa yang pastinya haruslah bertanggung jawab untuk menggunakan waktu dengan sebaik mungkin.

Pola perilaku bermain game online dapat menggambarkan bagaimana manajemen diri pemain game online dalam keseharian, di samping banyak orang yang ketergantungan ada juga yang memang untuk manajemen waktu dengan baik, walaupun bermain game online, maka dengan begitu diharapkan penelitian ini sebagai pembuktian untuk bisa mengurangi dan manajemen waktu dengan baik saat bermain game online.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online menurut young antara lain:

a. Ciri khas (salience)

Memprioritaskan bermain game daripada pekerjaan lain, hanya untuk berfantasi ketika sudah selesai bermain dan menimbulkan rasa ingin bermain lagi.

b. Penggunaan yang berlebihan (excessive use)

Mengabaikan pekerjaan keseharian yang hanya memikirkan bermain game seperti lupa makan, tidur bahkan lupa mandi.

c. Pengabaian pekerjaan (neglect to work)

Adanya penurunan kinerja atau produktivitas akibat keseringan bermain game online.

d. Antipasti (anticipation)

Bermain game dilakukan untuk sarana melarikan diri dari masalah yang terjadi dan menjadi solusi untuk menenangkan pikiran.

e. Mengabaikan akan kehidupan sosial (neglect to social life)

Melakukan kegiatan bermain game secara terus menerus dan mengabaikan kegiatan yang bersifat sosial.

f. Ketidakmampuan mengontrol diri (lack of control)

Tidak bisa mengontrol diri untuk bermain game akibatnya berdampak buruk bagi kesehatan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi atau menentukan ketergantungan seseorang terhadap media. Menurut Rokeach dan defleur mengemukakan ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu:

- 1) Khalayak akan tergantung kepada media jikalau media tersebut memenuhi akan kebutuhannya dan kehendaknya dibandingkan media yang bisa memenuhi kebutuhan yang sedikit.
- 2) Perubahan sosial dan konflik yang ada di masyarakat itu juga dapat menyebabkan perubahan pada persepsi dan kepercayaan masyarakat untuk tidak atau harus menggunakan media massa tersebut untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Model ketergantungan ini bisa menunjukkan kebiasaan masyarakat dengan adanya media bisa menciptakan kebutuhan, minat dan motif. Yang mana hal ini bisa menimbulkan hak untuk memilih sumber media atau juga non media yang seterusnya dapat menimbulkan beragam ketergantungan sesuai dengan keputusan yang diambil untuk memilih. Karena kebutuhan orang bersifat tidak sama yang bisa mempengaruhi perubahan tentunya kondisi diri sendiri bahkan sosialnya. Sebagai contoh seorang pekerja membutuhkan radio untuk mendapatkan informasi. Sama halnya seorang individu membutuhkan media untuk hiburan salah satunya dengan bermain game online.

Social learning theory (SLT) menurut Bandura (1977), bahwa orang belajar dari satu sama lainnya, melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perhatian, ingatan, motivasi, sikap, dan emosi. Manusia diberikan pikiran dan alat untuk mengingat. Dengan melihat perilaku seseorang yang sering menggunakan kata-kata yang kasar menyebutkan kata umpatan yang kasar bisa membuat untuk menirukan dalam hal beretika komunikasi. Karena dilihat dari kebiasaan seseorang dalam lingkungan, nyatanya banyak orang yang terpengaruh akibat hal yang dilakukan seseorang.

Dengan adanya pengamatan observasi seseorang dikalangan mahasiswa banyak memberikan perilaku yang dapat dilakukan. Selain dari pengamatan terhadap model bisa juga pengamatan terhadap media lain. Bandura (1977), menjelaskan bahwa untungya, sebagian besar perilaku manusia dipelajari secara observasi melalui pemodelan, dari mengamati orang lain, seseorang membentuk gagasan tentang bagaimana perilaku baru dilakukan, dan pada kesempatan selanjutnya, informasi yang dikodekan ini berfungsi sebagai panduan untuk bertindak. Dengan munculnya pengamatan hadir lah hasil proses dari pengamatan tersebut dalam kasus disini dalam hal beretika komunikasi.

C. METHOD/METODE

Penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan linier sederhana. membuat kuesioner untuk diisi oleh mahasiswa Dakwah Islam saat ini di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Yang dilaksanakan pada bulan desember sapaai januarai yang lalu di tahun 2024-2025. Dengan pengambilan populasi seluruh mahasiswa aktif fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. dengan jumlah keseluruhan mencapai 2.011 mahasiswa hasil data dari

PDDikti (pangkalan data pendidikan tinggi). Dengan sampel berjumlah 95 orang mahasiswa, dengan cara menghitung menggunakan rumus Slovin. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner Kuesioner adalah instrumen yang berisikan daftar pernyataan umum yang digunakan dalam pengumpulan data, penelitian dari responden, data ini bisa didapatkan sangat besar dalam waktu yang singkat. Lalu di analisis melalui uji validitas, reliabilitas, Normalitas, Linearitas, homogenitas, anova, regresi linear sederhana, uji korelasi, yang terakhir uji T untuk mendapatkan hasil menggunakan program SPSS versi 25

D. RESEARCH FINDINGS/TEMUAN HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang didapatkan setelah melaksanakan analisis penelitian sudah dipastikan bahwa terdapat pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi yang cukup signifikan di kalangan mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Di mana mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini. Dengan begitu akan dipaparkan beberapa hasil pembahasan mengenai temuan hasil penelitian yang dilakukan.

- 1) Kondisi bermain game online pemain mobile legends di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti bisa dikatakan banyak kalangan mahasiswa yang gemar bermain game mobile legends. Di mana mereka bermain mobile legends dengan keinginan sendiri sebagai salah satu solusi atau hiburan yang dapat dikerjakan. Hasil dari wawancara angket penelitian banyak yang mengisi bahwa game mobile legends merupakan game yang bisa memuaskan diri untuk mengisi waktu luang. Tetapi banyak juga yang bisa berdampak kecanduan ketika bermain game dilihat dari hasil wawancara angket banyak mahasiswa yang sampai lupa pekerjaan yang lain atau pekerjaan pokok diantaranya seperti makan, tidur dan pekerjaan di luar pokok seperti pekerjaan tugas kuliah dan lain sebagainya.

1. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang duduk di fakultas dakwah yang bisa terkumpul 95 mahasiswa yang bisa menjadi sampel penelitian dengan karakteristik berdasarkan jenis kelamin, tahun angkatan, dan jurusan di fakultas dakwah UIN SMH Banten. Penyajian data ini untuk menjelaskan gambaran responden yang akan menjadi sampel.

Tabel 4.5

Jenis Kelamin Responden

jenis kelamin					
		Frequency	Persen t	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	LK	59	62.1	62.1	62.1

	PR	36	37.9	37.9	100.0
	Total	95	100.0	100.0	

Hasil dari tabel di atas menjelaskan bahwa dari ke 95 responden total laki-laki berjumlah 59 orang dan perempuan berjumlah 36 orang dengan begitu mayoritas dari responden yang dihasilkan yaitu laki-laki, dari hasil penelitian yang dilakukan banyak kaum laki-laki yang gemar bermain game mobile legends ini tetapi tidak sedikit pada kaum perempuan yang suka bermain game ini pula.

Tabel 4.6
Jurusan Responden

		Jurusan			
		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	KPI	29	30.5	30.5	30.5
	BKI	55	57.9	57.9	88.4
	PMI	11	11.6	11.6	100.0
	Total	95	100.0	100.0	

Hasil data jurusan responden di atas adalah jurusan KPI sebanyak 29 BKI sebanyak 55, PMI sebanyak 11 total 95. Dengan hasil penyebaran yang dilakukan secara offline menghasilkan responden dari masing masing jurusan yang berada di fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

A. Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas

Sebagai syarat analisis dimulai dari uji normalitas, pengujian normalitas dipergunakan sebagai untuk mengetahui populasi yang diambil menunjukkan distribusi normal atau tidak. Karena hal ini penting dalam suatu hal penelitian untuk pengujian normal atau tidaknya. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Dengan sampel lebih dari 50 responden sebesar 95 responden.

Syarat pengambilan keputusan normalitas

1. Jika nilai $> 0,05$ maka data penelitian dinyatakan normal
2. Jika nilai $< 0,05$ maka data penelitian dinyatakan tidak normal.

Uji ini dilakukan menggunakan metode kolmogorov smirnov yang dibantu oleh SPSS versi 25 sehingga menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.10
Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		95
Normal Parameters A ^b	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.1230235 4
	Most Extreme Differences	.062
		.047
		-.062
Test Statistic		.062
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil uji normalitas pada data bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi mempunyai nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data bermain game online mobile legends bisa berpengaruh terhadap etika berkomunikasi. Dengan nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui bahwa data yang dimiliki memiliki variasi dan keragaman atau di artikan secara statistik sama, uji ini juga sebagai syarat akan uji anova yang akan dilakukan. Dengan hasil bantuan SPSS 25 menghasilkan.

Tabel 4.11
Hasil uji Homogenitas

J

Dari tabel di atas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
jumlah pengisian angket	Based on Mean	.956	1	93	.331
	Based on Median	.777	1	93	.380
	Based on Median and with adjusted df	.777	1	85.213	.380
	Based on trimmed mean	.892	1	93	.347

mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,331 dengan pengambilan keputusan uji homogenitas nilai signifikansi (sig) $0,331 > 0,05$ maka variansi antar kelompok data di anggap homogen.

c. Uji Anova kelompok kebiasaan bermain

Uji anova dilakukan untuk membandingkan rata-rata antar suatu kelompok yang berbeda. Karena panaliti mempunyai data yang bermain secara individu dan berkelompok ingin mengetahui adakah perbedaan antara dua kelompok tersebut, dengan menggunakan SPSS 25 maka hasilnya.

Tabel 4.12
Hasil uji anova deskripsi

Descriptives								
jumlah pengisian angket								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower	Upper		

					Bound	Bound		
individu	41	127.41	26.201	4.092	119.14	135.68	51	186
berkelompok	54	138.67	21.316	2.901	132.85	144.48	93	185
Total	95	133.81	24.077	2.470	128.91	138.72	51	186

Dari tabel di atas membuktikan nilai rata-rata berkelompok sebesar 138.67 dan individu sebesar 127,41 yang di lihat tingkat pengisian angket lebih banyak berkelompok.

Tabel 4.12
Hasil uji Anova

ANOVA					
jumlah pengisian angket					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2950.638	1	2950.638	5.324	.023
Within Groups	51541.951	93	554.215		
Total	54492.589	94			

Melihat tabel anova dengan bantuan spss 25 menghasilkan nilai signifikansi 0,23 di mana menurut pengambilan keputusan jika memperoleh nilai sig (0,023) < (0,05) maka kedua kelompok kebiasaan bermain memiliki rata-rata nilai hasil yang berbeda. Membuktikan bahwa nilai kebiasaan berkelompok lah lebih besar dari nilai kebiasaan individu.

d. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan syarat yang harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana tujuan untuk menguji pengaruh atau hubungan antara bermain game online mobile legends dan etika berkomunikasi dengan begitu pengujian akan dilakukan guna menentukan adanya data yang bersifat linear atau tidak. Yang di bantu menggunakan SPSS Versi 25 yang akan disajikan melalui analisis data sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Etika berkomunikasi * bermain ML	Between Groups	(Combined)	13693.482	39	351.115	2.181	.004
		Linearity	6361.339	1	6361.339	39.507	.000
		Deviation from Linearity	7332.142	38	192.951	1.198	.266
	Within Groups		8855.950	55	161.017		
	Total		22549.432	94			

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat dilihat dan diketahui bahwa adanya nilai signifikansi from linearity sebesar 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05 dan f hitung sebesar 39,507 dimana lebih besar dari f tabel yaitu 3,94 maka dapat ditarik kesimpulan hasil data tersebut terdapat hubungan antara variabel X bermain game online dan variabel y etika berkomunikasi.

e. Uji Regresi Linear Sederhana

Pengujian ini dilakukan sebagai alat ukur hubungan matematis di antara kedua variabel, di mana variabel x yaitu variabel dependen atau variabel yang diterangkan serta variabel y variabel independen atau variabel yang menerangkan. Pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain game online mobile legends bisa mempengaruhi etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah UIN SMH Banten.

Dengan adanya hasil uji regresi linear sederhana di sini bisa bertujuan untuk mengukur terdapat tingkat dan besarnya persentase pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten di mana responden terdiri dari 95 mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten baik perempuan maupun laki-laki dengan jumlah yang sudah dijelaskan sesuai dengan standar yang telah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 4.14
Uji Regresi linearitas sederhana

Coefficients						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.417	7.896		2.333	.022
	Bermain game ML	.688	.114	.531	6.045	.000
a. Dependent Variable: etika berkomunikasi						

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai Constanta (a) sebesar 18.417, sedangkan nilai variabel X yaitu bermain game mobile legends sebesar 0,688.

Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 18,417 + 0,688x$$

Persamaan tersebut bisa diterjemahkan:

- Konstant sebesar 18.417, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Etika Berkomunikasi adalah sebesar 18,417
- Koefisien regresi X sebesar 0,688 menyatakan bahwa setiap pembahasan 1% nilai bermain game mobile legends, maka nilai Etika Berkomunikasi bertambah besar 0,688.

Tabel di atas dapat menjelaskan dapatnya nilai korelasi atau hubungan variabel x bermain *game online mobile legends* dan variabel y etika berkomunikasi.

f. Uji Korelasi

Uji korelasi biasa digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara satu variabel terhadap variabel yang lainnya. Penelitian ini menggunakan uji korelasi yang sederhana yang memuat hanya dua variabel saja, yaitu variabel X (bermain *game online mobile legends*) dan variabel Y (etika berkomunikasi).

Table 4.15
Analisis koefisien korelasi

Correlations			
		totalx	totaly
totalx	Pearson	1	.531**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	95	95
totaly	Pearson	.531**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	95	95
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Semakin rendah bermain game online maka semakin tinggi etika komunikasinya.

Dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka berkorelasi. Pada nilai pearson correlation sebesar 0,531 (sedang) hal ini menunjukkan adanya hubungan yang sedang antara bermain game online terhadap etika berkomunikasi.

Dari tabel yang disajikan dalam menentukan sejauh mana hubungan antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi, terdapat nilai korelasi sebesar 0,531 terdapat hubungan antara bermain *game online mobile legends* terhadap etika berkomunikasi, walaupun terbilang cukup berpengaruh sedang. Dengan pedoman koefisien korelasi di bawah ini.

Tabel 4.16
Hasil kolerasi

Model Summary				
Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1				

1	.531 ^a	.282	.274	13.193
a. Predictors: (Constant), bermain game ML				
b. Dependent Variable: etika berkomunikasi				

Dari tabel yang disajikan bahwasanya dalam menentukan sejauh mana hubungan antara variabel X bermain game mobile legends terhadap variabel y etika berkomunikasi, mendapatkan R sebesar 0,531 dan R square mencapai 0.274 yang dapat diartikan bahwa bermain game online mobile legends memberikan kontribusi sebesar 27% terhadap etika berkomunikasi dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Table 4.17
Pedoman interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0.00 - 0.199	Sangat Rendah
0.20 - 0.399	Rendah
0.40 - 0.599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0.80 - 1,000	Sangat kuat

Dari tabel diatas dapat dilihat besaran korelasi sebesar 0,384 dimana klasifikasi dari pedoman korelasi bisa dibilang cukup berpengaruh sedang antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi.

g. Uji T

Uji T ini dapat dilakukan untuk meneliti dengan tujuan mengetahui apakah adanya perbedaan yang signifikan antara bermain game online mobile legends variabel (X) terhadap etika berkomunikasi (variabel Y). dengan begitu sangat penting untuk dilakukan uji hipotesis untuk menganalisis hubungan antara kedua variabel yang sudah ditentukan. Hasil yang disajikan dalam bentuk tabel (t)

$$t = \frac{x - \mu_0}{SD \sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = Nilai t yang dihitung

x = Rata-rat

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

SD = Standar deviasi

n = jumlah sampel

Uji t dilaksanakan dengan adanya perbandingan nilai t hitung dengan t tabel berikut ini adalah 2 keputusan hipotesis pada penelitian uji

Dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel

a. Jika T hitung > T tabel maka Ho ditolak

B. Jika T hitung < T tabel Maka Ho diterima

Dengan membandingkan nilai signifikan

a. Jika sig > 0.05 maka Ho di terima

b. Jika sig < 0.05 maka Ho di tolak

Table 4.18
Uji hipotesis (uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.417	7.896		2.333	.022
	Totalx	.688	.114	.531	6.045	.000

a. Dependent Variable: totaly

Hasil yang berdasarkan analisis yang berhasil dilakukan di atas dapat disimpulkan bahwa 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 (Ho) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (Ha). Yang membuktikan bahwa hasil ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Dengan hasil data kecenderungan bermain game secara berkelompok itu lebih

banyak minatnya itu bisa memicu pengaruh yang lebih besar terhadap etika berkomunikasi di bandingkan secara Individu, tidak sedikit mahasiswa yang beranggapan bahwa ketika bermain game Mobile Legends ini bisa membuat emosi yang juga sebagai pemicu munculnya kata-kata yang tidak sedap untuk didengar. di sebabkan ketika bermain secara berkelompok lebih dari 1 orang dimana ada lawan bicaranya ini bisa menjadi tingkat komunikasi yang lebih tinggi di bandingkan Individu. Dengan begitu tingkat pengaruh akan lebih besar dibandingkan bermain secara Individu. Tidak menutup kemungkinan Dalam permainan secara Individu juga ada saja mahasiswa yang suka berbicara kurang baik dengan di sengaja ataupun tidak di sengaja karena game Mobile Legends menyediakan alat untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui Voice dan chat.

Dalam kuesioner penelitian pun di tuliskan pernyataan sering mengungkapkan perkataan umpatan yang kurang baik dan ada mahasiswa yang setuju dengan pernyataan tersebut. Dengan begitu dari hasil penelitian ini diharapkan untuk bisa lebih bijaksana ketika bermain game ML dan menjaga perkataan yang baik ketika dan sesudah bermain.

Pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah. Dari hasil data analisis yang dilakukan sesuai dengan prasyarat analisis yang dibantu oleh program SPSS versi 25 telah menunjukkan hasil yang disimpulkan bahwa nilai t hitung mencapai 6,045 di mana nilai ini melebihi dari tabel yaitu 1,661 yang pastinya adanya pengaruh antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi. Karena ada signifikansi tersebut bisa membuktikan bahwa adanya pengaruh yang cukup signifikan antara bermain game online dan etika berkomunikasi.

Bermain game mobile legends itu bisa menimbulkan fantasi dan rasa ingin terus-menerus memainkan hal ini dapat Sudah ada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa game online bisa berpengaruh terhadap etika berkomunikasi karena ketika bermain banyak hal kata-kata yang kurang enak didengar keluar dari mulut setiap pemain game itu bisa menjadi tolak kebiasaan ketika setelah bermain game selesai pula. Kenapa terdapat ketertarikan terhadap game di samping game online yang sangat seru mahasiswa juga merupakan awal masa dewasa yang pastinya masih mencari ketertarikan dalam mengeksplor teknologi contohnya ketertarikan dalam bermain game. Hasil akhir penemuan dari penelitian ini merupakan adanya pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi dengan besaran yang terbilang cukup berpengaruh dengan signifikansinya sedang mencapai 0.531 nilai korelasinya.

Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan secara analisis penelitian ini juga menghasilkan adanya pengaruh pengaruh antara variabel x yaitu bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi. Dengan di buktikan bahwa 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). Yang membuktikan bahwa hasil ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

E. DISCUSSION/DISKUSI

Dari hasil data analisis yang dilakukan sesuai dengan prasyarat analisis yang dibantu oleh program SPSS versi 25 telah menunjukkan hasil yang disimpulkan bahwa nilai t hitung mencapai 6,045 di mana nilai ini melebihi dari tabel yaitu 1,661 yang pastinya adanya pengaruh antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi. Karena ada signifikansi tersebut bisa membuktikan bahwa adanya pengaruh yang cukup signifikan antara bermain game online dan etika berkomunikasi. Bermain game mobile legends itu bisa menimbulkan fantasi dan rasa ingin terus-menerus memainkan hal ini dapat Sudah ada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa game online bisa berpengaruh terhadap etika berkomunikasi karena ketika bermain banyak hal kata-kata yang kurang enak didengar keluar dari mulut setiap pemain game itu bisa menjadi tolak kebiasaan ketika setelah bermain game selesai pula. Kenapa terdapat ketertarikan terhadap game di samping game online yang sangat seru mahasiswa juga merupakan awal masa dewasa yang pastinya masih mencari ketertarikan dalam mengeksplor teknologi contohnya ketertarikan dalam bermain game. Hasil akhir penemuan dari penelitian ini merupakan adanya pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi dengan besaran yang terbilang cukup berpengaruh dengan signifikansinya sedang mencapai 0.531 nilai korelasinya.

Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan secara analisis penelitian ini juga menghasilkan adanya pengaruh pengaruh antara variabel x yaitu bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi. Dengan di buktikan bahwa 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). Yang membuktikan bahwa hasil ini menunjukkan terdapat adanya pengaruh antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

F. CONCLUSSION/KESIMPULAN

Dengan responden sebanyak 95 mahasiswa. Banyak mahasiswa yang gemar bermain ML dari Hasil Temuan berdasarkan data yang diperoleh, menghasilkan jenis kelamin responden sekitar 59 orang Laki-laki dan 36 orang perempuan yang bermain Game online Mobile Legends bisa membuktikan bahwa banyak di kalangan laki-laki yang gemar bermain game ini dibandingkan perempuan. Dengan pemain dengan pengalaman bermain 3 tahun yang lalu mencapai 40 orang 2 tahun lalu sebanyak 17 orang, 1 tahun lalu sebanyak 19 orang dan yang baru saja bermain sebanyak 19 orang. Dimana masing-masing dari mereka

memeiliki kecenderungan bermain yang berbeda. Secara berkelompok sekitar 54 mahasiswa dan secara individu sekitar 41 orang mahasiswa. Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan korelasi antara bermain Game online mobile legends dan etika berkomunikasi mendapatkan R sebesar 0,531 dan R square mencapai 0.274 yang dapat diartikan bahwa bermain game online mobile legends memberikan kontribusi sebesar 27% terhadap etika berkomunikasi dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Berikutnya pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana atau linearitas ber signifikansi mencapai 0,000 di mana signifikansi $0,000 < 0,05$ yang kemudian berdasarkan nilai T hitung mencapai 6,045 yang melebihi T tabel 1,661 sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain game online mobile legends berpengaruh terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Selanjutnya memperoleh hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung 6,045 lebih dari t tabel 1,661 yang kemudian nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa fakultas dakwah angkatan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

REFERENCES/REFERENSI

- Cangara Hafied. (2023). "Etika Komunikasi Menjadi Manusia Yang Santun Berkomunikasi Dalam Era Digital". Jakarta: Prenada Media Group
- Kustiawan Arif Andri,- Utomo Bayu Widhyia Andy. (2018). Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan". Magetan: CV AT Media Grafika.
- Nirani Soyomukti, (2026) "Pengantar Ilmu Komunikasi" Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.
- Nisa Khoirotun Pia,- Fadhilah Nur Ilmi. (2023) "Problematika Teori Dan Praktik Komunikasi" Jakarta: PT Mahakarya Citra Utama Group.
- Parwati Nyoman Ni,- Suryawan Pasek,- Apsari Ayu Ratih. (2019). "Belajar dan Pembelajaran", Depok: Rajagrafindo Persada.
- Panuju Redi, (2018) "Pengantar Studi Ilmu Komunikasi" Jakarta, Pnamedia Group.
- Rischa Pramudia Trisnani,- Silvia Yulia Wardani. (2016) "Stop Kecanduan Game online" Madiun: UNIPMA PRESS.
- Semiun Yastinus. (2020). "Behavioristik" Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono, (2013) "Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D" Bandung: ALFABETA,CV
- Amin fadhilah Nur. (2023) "konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian", Jurnal pilar 14
- Arif, Muhammad, Aditya Sandi. (2022), "Dampak Prilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang", 1 35-45.
- Armita Dina. (2023). "Bahasa Kasar (Absuve Lengua Anak) Dan Dampak Bagi Perkembangan Perilaku anak". Jurnal Penelitian 4(1) 38-48.
- E, Sinsu, S V Wetik, 2020 "Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria", 2.69-76.
- Ester Krisnawati. (2016). Perilaku Konsumsi Media Oleh Kalangan Remaja Dalam Pencarian Informasi" Jurnal Ilmiah Komunikatif, 5
- Helmiyanti Lida,- Mustika Ikan,- Permana Adhitya. (2020). "Bentuk Dan Fungsi Kata Umpatan Mengakrabkan Suasana Di Kalangan Mahasiswa. " Jurnal

Pendidikan, 3(4).657-664.