

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Online adalah jenis permainan yang bisa diakses oleh banyak pengguna yang dapat dihubungkan melalui koneksi internet. *Game Online* juga biasa dimainkan dengan tujuan untuk bersaing dengan pengguna lain, atau hanya sekedar *refreshing*. Menurut Adams dan Rollings (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebuah teknologi dibandingkan dengan sebuah *genre* dari permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Pertama kali *game online* muncul adalah pada tahun 1960-an, yang dimana terdapat permainan untuk dua orang yang awalnya dirancang untuk pendidikan dan dihubungkan melalui *Local Area Network* (LAN). Kemudian, pada tahun 1970 muncul sebuah jaringan komputer berbasis paket yang bernama *Wide Area Network* (WAN). *Wide Area Network* (WAN) tidak hanya dapat terhubung dengan komputer lain yang berada di ruangan yang sama, namun juga di wilayah yang sama. Sehingga para pengguna atau pemain dapat bermain dengan pemain lainnya dengan jumlah yang lebih besar. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan pesat. Bila *game offline* hanya bisa dimainkan dengan pemain yang terbatas, maka *game online* bisa dimainkan oleh banyak pemain dengan bersamaan.

Saat ini, *game online* telah berkembang dengan pesat dan mulai menjadi bagian dari gaya hidup sebagian orang Indonesia, apalagi sejak mulai munculnya ponsel pintar berbasis android di Indonesia. Perkembangan *game online* yang pesat disebabkan oleh bertambahnya jumlah pemain dari satu *game* dan variasi-variasi *game* yang muncul (Soebastian, 2010). Semakin banyaknya pemain *game online* disebabkan karena *game online* tidak hanya sebagai hiburan, namun secara tidak langsung diyakini sebagai ajang untuk mengasah kemampuan kecepatan berpikir, dan melakukan latihan otak pada saat bermain (Soebastian, 2010).

Popularitas *game online* kini telah meningkat semenjak ponsel pintar berbasis android (Smartphone) pertama. Seiring meningkatnya popularitas, daya saing *game* juga meningkat dan menghasilkan penciptaan atau developing *game* yang lebih baik. Salah satunya adalah *game online* ciptaan dari Moonton asal China, bernama Mobile Legends : Bang Bang, yang merupakan salah satu *game online* paling populer di Asia Tenggara, termasuk Indonesia.

Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) menjadi salah satu *game online* paling populer di Asia Tenggara, yang dimana hampir setiap orang setidaknya pernah mendengar atau bahkan aktif memainkan game tersebut. Dan juga, di Asia Tenggara terutama Indonesia, MLBB dijadikan sebagai ajang kompetisi untuk para pemainnya dengan menghadirkan hadiah hingga miliaran rupiah. MLBB bisa memiliki pemain yang berjumlah sangat banyak, salah satunya adalah karena bisa dimainkan di platform mobile dan pemain bisa memainkan *game online* ini dimanapun dan kapanpun.

Game Online Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) sangat populer, kita juga sering menjumpai orang-orang yang memainkan *game* tersebut bersamaan, dengan tujuan yang beragam, diantaranya adalah untuk bersaing dengan pemain lain atau hanya sekedar *refreshing*. Salah satu contoh yang bisa kita ambil adalah Mahasiswa, khususnya Mahasiswa Ilmu Komunikasi UGJ. Biasanya, mahasiswa memainkan *game online Mobile Legends : Bang Bang (MLBB)* saat jam istirahat. Mahasiswa juga biasa memainkan *game online* tersebut untuk menambah relasi dengan mahasiswa lain, dan membuat sebuah tim..

Karena *game online* ini dirancang untuk bersaing dengan pemain lain, pemain juga merasa tertantang untuk terus memenangkan pertandingan, dan berada diatas pemain lainnya. Jika pemain tidak bisa memenangkan pertandingan, ada kemungkinan pemain tersebut akan merasa emosi. Ditambah lagi dengan fitur pesan yang ada di dalam *game online* tersebut, pemain juga bisa menumbuhkan perilaku berbahasa kasar, dan meluapkan emosinya dengan melontarkan kalimat yang tidak perlu kepada pemain lain.

Melalui penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melihat apakah ada pengaruh *game online* terhadap perilaku berbahasa kasar pengguna *game Mobile Legends*, khususnya pada Mahasiswa Tingkat 4 Ilmu Komunikasi UGJ.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah apakah ada pengaruh *game online* terhadap perilaku berbahasa kasar pengguna *game* Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi Tingkat 4 Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati?

1.3 Identifikasi Masalah

- a. Bagaimana penyebaran frekuensi data responden?
- b. Bagaimana uji beda dari variabel *Game Online* dengan variabel Perilaku Berbahasa Kasar?
- c. Bagaimana pengaruh dari variabel *Game Online* terhadap Perilaku Berbahasa Kasar?

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penyebaran frekuensi data responden.
- b. Untuk mengetahui uji beda dari variabel *Game Online* dengan variabel Perilaku Berbahasa Kasar, dan
- c. Untuk mengetahui pengaruh dari variabel *Game Online* terhadap Perilaku Berbahasa Kasar.

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi pengetahuan. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat

menjadi referensi untuk penelitian berikutnya mengenai pengaruh *game online* pada mahasiswa.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi pelajaran bagi mahasiswa agar berperilaku lebih positif dalam bermain game online.

2. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh ilmu yang lebih mendalam tentang pentingnya berperilaku positif dalam bermain game online.

1.6 Penelitian Terdahulu

Salah satu penelitian terdahulu yang merupakan referensi dari peneliti, untuk membuat skripsi ini, adalah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Milano Fajar Anugerah (2019), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)”. Metodologi penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angket. Dalam penelitian ini, menjelaskan bahwa setelah dilakukan analisis, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t hitung untuk variabel *game online* adalah sebesar 4,330 dengan nilai Signifikansi (*Sig.*) 0,000. Nilai t tabel pada $\alpha = 0,05\%$ adalah 1,660. Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu t hitung $>$ t tabel ($4,330 > 1,660$) dengan nilai Signifikansi kurang dari 0,05 maka H_1 atau H_a diterima, artinya ada pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi.

Tabel 1.6

Penelitian Terdahulu

No.	Nama/Judul Penelitian	Metode/ Teori	Hasil	Perbedaan
1.	Milano Fajar Anugerah “Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)	Kuantitatif, <i>Teori Dependency Theory</i>	Setelah dilakukan analisis, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai <i>t</i> hitung untuk variabel <i>game online</i> adalah sebesar 4,330 dengan nilai Signifikansi (<i>Sig.</i>) 0,000. Nilai <i>t</i> tabel pada $\alpha = 0,05\%$ adalah 1,660.	Dalam penelitian Milano Fajar Anugerah, peneliti memfokuskan dalam kecanduan <i>game online</i> terhadap Etika Berkomunikasi, sedangkan saya memfokuskan kepada pengaruh dari <i>game online</i> terhadap Perilaku Berbahasa Kasar.

			Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,330 > 1,660$) dengan nilai Signifikansi kurang dari 0,05 maka H_1 atau H_a diterima, artinya ada pengaruh <i>game online</i> terhadap etika berkomunikasi.	Teori nya pun menggunakan teori <i>dependency theory</i>, sedangkan saya menggunakan teori <i>Behaviorisme</i>.
--	--	--	---	--

1.7 Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

1.7.1 Kerangka Pemikiran

a. *Game Online*

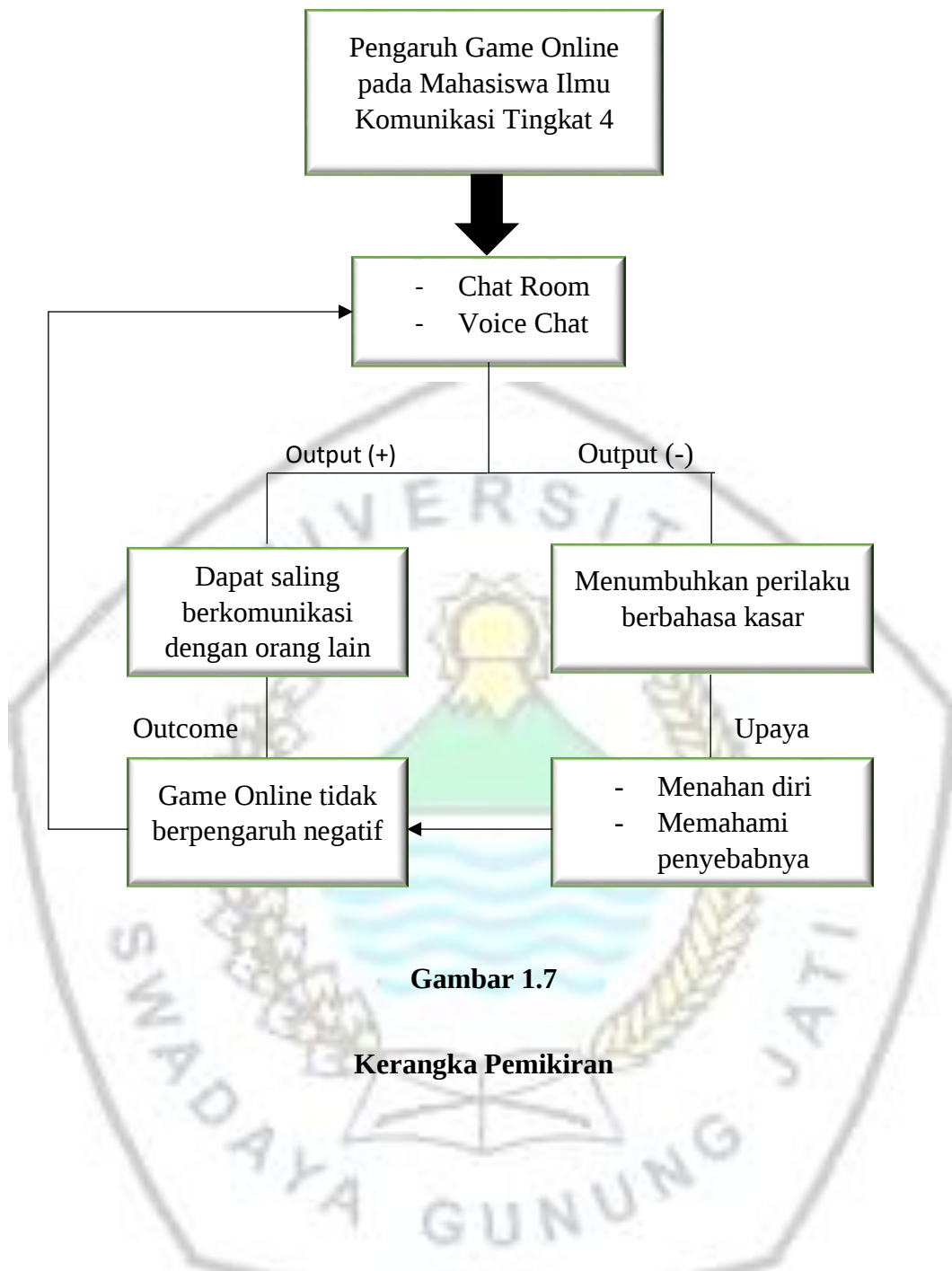
Game Online berasal dari dua kata, yaitu Game dan Online. Game yang berarti permainan, dan Online yang berarti dalam jaringan (daring). Apabila kedua kata tersebut digabungkan, maka akan terbentuk sebuah makna baru. Game Online adalah jenis permainan yang bisa diakses oleh banyak pengguna yang dapat dihubungkan melalui koneksi internet. Menurut Adams dan Rollings (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebuah teknologi dibandingkan dengan *genre* dari permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Sementara, menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah game didefinisikan sebagai “A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.”

Saat ini, *game online* telah berkembang dengan pesat dan mulai menjadi bagian dari gaya hidup sebagian orang Indonesia, apalagi sejak mulai munculnya ponsel pintar berbasis android di Indonesia. Perkembangan *game online* yang pesat disebabkan oleh bertambahnya jumlah pemain dari satu *game* dan variasi-variasi *game* yang muncul (Soebastian, 2010). Semakin banyaknya pemain *game online* disebabkan karena *game online* tidak hanya sebagai hiburan, namun secara tidak langsung diyakini sebagai ajang untuk mengasah kemampuan kecepatan berpikir, dan melakukan latihan otak pada saat bermain (Soebastian, 2010).

Game Online Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) sangat populer, kita juga sering menjumpai orang-orang yang memainkan *game* tersebut bersamaan, dengan tujuan yang beragam, diantaranya adalah untuk bersaing dengan pemain lain atau hanya sekedar *refreshing*. Salah satu contoh yang bisa kita ambil adalah Mahasiswa, khususnya Mahasiswa Ilmu Komunikasi UGJ. Biasanya, mahasiswa memainkan *game online Mobile Legends : Bang Bang (MLBB)* saat jam istirahat. Mahasiswa juga biasa memainkan *game online* tersebut untuk menambah relasi dengan mahasiswa lain, dan membuat sebuah tim.

b. Perilaku Berbahasa Kasar

Secara pengertian umum, Bahasa Kasar adalah ungkapan bahasa yang bersifat ofensif, menghina, menistakan, atau merendahkan orang lain. Pastika (2008:2) menyatakan bahwa bahasa kasar adalah bentuk ungkapan yang menistakan orang lain dengan menggunakan kata-kata yang tidak senonoh, misalnya caci-maki, umpatan, penghinaan, dan lain-lain.



1.7.2 Hipotesis

“Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Berbahasa Kasar pengguna Game Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi Tingkat 4 Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati”

Ho (Hipotesis nol) : Tidak ada pengaruh *game online* terhadap pengguna Game Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UGJ.

Ha (Hipotesis alternatif) : Terdapat pengaruh *game online* terhadap pengguna Game Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UGJ.

1.8 Definisi Operasional dan Operasionalisasi Variabel

Definisi dan Operasional Konsep Penelitian dengan Judul “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Berbahasa Kasar pengguna Game Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi Tingkat 4 Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati” adalah sebagai berikut :

1.8.1 Definisi Konsep Penelitian

Berdasarkan penelitian dari permasalahan, peneliti mengemukakan definisi sebagai berikut :

Game Online adalah jenis permainan yang bisa diakses oleh banyak pengguna yang dapat dihubungkan melalui koneksi internet. Secara pengertian umum, **Bahasa Kasar** adalah ungkapan bahasa yang bersifat ofensif, menghina, menistakan, atau merendahkan orang lain.

1.8.2 Operasionalisasi Variabel

Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku berbahasa kasar pada mahasiswa ilmu komunikasi, penulis membatasi konsep abstrak variabel penelitian menjadi definisi operasional agar dapat menyentuh gejala-gejala yang ditemui. Adapun definisi operasional terhadap variabel-variabel tersebut adalah :

1. Variabel X yaitu *Game Online*

Game Online adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pengguna yang dapat dihubungkan dengan melalui koneksi internet. Dalam hal ini, Mobile Legends yang merupakan wadah bagi para pengguna untuk bermain bersama dengan pemain lain melalui koneksi internet. Lee (2011) menyebutkan aspek yang ada dalam variabel ini beserta dengan indikatornya, yaitu :

1. Excessive Use (Pikiran, Tingkah laku)
2. Withdrawal Symptoms (Waktu, Fisik)
3. Tolerance (Perasaan)
4. Negative Repercussion (Interaksi, Komunikasi)

2. Variabel Y yaitu Perilaku Berbahasa Kasar

Perilaku berbahasa kasar merujuk kepada tindak tanduk seseorang dalam menggunakan bahasa yang kesat, menyakiti hati, memaki, mengancam, mengusir, memfitnah, memaksa, menghasut, membuat orang malu,

menghina, dan sebagainya (Zaitul Azma Zainon Hamzah dan Ahmad Fuad Mat Hassan 2010). John B. Watson, dalam Teori Behaviorisme dijelaskan bahwa psikologi hanya membatasi diri pada hal yang diamati secara langsung, yaitu stimulus dan respons. Dalam hal ini, kedua aspek tersebut diukur dengan indikator masing-masing :

1. Stimulus (Isi pesan, dan lambang)
2. Respons (Efek Afektif, dan Efek Konatif)

Tabel 1.8

Variabel Operasional

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Skala
Game Online Sumber : Lee (2011) (X)	1. Excessive Use	a) Pikiran b) Tingkah laku	Likert
	2. Withdrawal Symptoms	a) Waktu b) Fisik	
	3. Tolerance	a) Perasaan	
	4. Negative Repercussion	a) Interaksi b) Komunikasi	

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Skala
Perilaku Berbahasa Kasar Sumber : John B. Watson, Teori Behaviorisme (1913) (Y)	1. Stimulus	a) Isi pesan b) Lambang	Skala Likert
	2. Respons	a) Efek Afektif b) Efek Konatif	

1.9 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

1.9.1 Metode Penelitian yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan metode korelasi dengan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang mendalam tentang Pengaruh Game Online pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Tingkat 4 Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati. Penelitian korelasi melihat atau menjelaskan hubungan antar variabel. Dua atau lebih variabel dilihat untuk menggambarkan apakah terjadi hubungan antara variabel tersebut tanpa mencoba mengubah atau mengadakan perlakuan terhadap variabel-variabel tersebut.

Menurut Jalaludin Rakhmat (2011: 27), metode korelasi bertujuan meneliti sejauh mana variasi suatu faktor berkaitan dengan faktor lain.

1.9.2 Populasi dan Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kesamaan karakteristik yang menjadi kepentingan seorang peneliti. Di penelitian ini, populasinya adalah 153 Mahasiswa/i Ilmu Komunikasi Tingkat 4 Universitas Swadaya Gunung Jati. Namun dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 60 responden mahasiswa/i ilmu komunikasi tingkat 4 yang telah dipilih oleh peneliti di Universitas Swadaya Gunung Jati.

Menurut Sugiyono (2016:62), Sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Mengingat bahwa jumlah populasi cukup banyak, maka penentuan jumlah sampel dengan menggunakan teori slovin dengan rumus sebagai berikut :

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

n = Besaran sampel

N = Besaran populasi

e = Nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan yaitu sebesar 10%

1.9.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Angket / Kuesioner, teknik untuk memperoleh data dengan membagikan angket kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Swadaya Gunung Jati yang telah ditentukan.
- b. Observasi, adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian.
- c. Dokumentasi, adalah teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2010:201). Data dapat diperoleh dari sumber tertulis yang berhubungan dengan penelitian yaitu informasi tentang jumlah Mahasiswa di Tingkat 4 Ilmu Komunikasi Universitas Swadaya Gunung Jati.

1.9.4 Uji Instrumen Penelitian

1. Skala Pengukuran

Dalam menyusun kuesioner ini, peneliti menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena tertentu. “Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan” (Sugiyono, 2010:135).

Jadi dengan skala Likert ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap perilaku berbahasa kasar pengguna game Mobile Legends pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Tingkat 4 Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Swadaya Gunung Jati. Untuk memudahkan dalam penyusunan alat pengumpul data, peneliti menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut :

1. SS = Sangat Setuju, diberikan skor 5
2. S = Setuju, diberikan skor 4
3. RG = Ragu-ragu, diberikan skor 3
4. TS = Tidak Setuju, diberikan skor 2
5. STS = Sangat Tidak Setuju, diberikan skor 1

Apabila data terkumpul, kemudian dilakukan pengelolaan data, disajikan dan dianalisis.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator-indikator masing-masing variabel. Untuk mendapatkan ke-validan data dilakukan melalui pendefinisian serta diskusi dengan pembimbing.

Instrumen pada masing-masing indikator disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membuat kisi-kisi berdasarkan indikator variabel.
- b. Menyusun butir-butir pertanyaan sesuai dengan indikator variabel.
- c. Melakukan analisis rasional untuk melihat kesesuaian dengan indikator serta ketepatan dalam menyusun angket dari aspek yang diukur.

Instrumen yang telah dibuat terlebih dahulu diujicobakan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan handal (reliable).

3. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut :

- a. Setelah pernyataan disusun, kemudian diteliti untuk melihat apakah indikator telah terwadahi dalam butir-butir pertanyaan.
- b. Item atau butir instrumen di-konsultasikan dengan ahlinya (pembimbing), apakah sudah sesuai dengan ruang lingkup yang diukur.
- c. Uji coba dilaksanakan kepada kelompok yang memiliki kesamaan karakteristik dengan responden yang akan diteliti.

- d. Selanjutnya hasil uji coba diolah untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

Uji coba dilakukan untuk menganalisa terhadap instrumen, sehingga diketahui sumbangan butir-butir pernyataan terhadap indikator yang telah ditetapkan pada masing-masing variabel. Suharsini Arikunto (2010:209) mengemukakan bahwa jika sesudah di-ujicobakan ternyata instrumen belum baik, maka perlu diadakan revisi sampai benar-benar diperoleh instrumen yang baik.

4. Uji Coba Validitas

Untuk memastikan bahwa butir-butir pernyataan sudah baik, maka peneliti telah melakukan uji coba validitas untuk variabel *Game Online* dan Perilaku Berbahasa Kasar.

a. Variabel *Game Online*

Uji coba validitas untuk variabel *Game Online* diuji cobakan kepada 40 responden, dan terdiri dari 14 pernyataan. *Excessive Use* (Pikiran, Tingkah Laku) memiliki 4 pernyataan, *Withdrawal Symptoms* (Waktu, Fisik) memiliki 4 pernyataan, *Tolerance* (Perasaan) memiliki 1 pernyataan, dan *Negative Repercussions* (Interaksi, Komunikasi) memiliki 5 pernyataan. Berikut disajikan hasil uji coba validitas kepada 40 responden dan didapat hasil sebagai berikut :

Tabel 1.9**Hasil Uji Coba Validitas Variabel *Game Online***

Indikator	R hitung	R tabel	Keterangan
GO1	0,641	0,312	Valid
GO2	0,579	0,312	Valid
GO3	0,804	0,312	Valid
GO4	0,446	0,312	Valid
GO5	0,585	0,312	Valid
GO6	0,323	0,312	Valid
GO7	0,512	0,312	Valid
GO8	0,657	0,312	Valid
GO9	0,588	0,312	Valid
GO10	0,765	0,312	Valid
GO11	0,428	0,312	Valid
GO12	0,340	0,312	Valid
GO13	0,392	0,312	Valid
GO14	0,578	0,312	Valid

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel 1.9 diatas, terdapat 14 pernyataan untuk variabel *Game Online*. Setelah divalidasi, seluruh pernyataan telah valid, karena nilai dari r hitung lebih besar dari r tabel. Sehingga pernyataan dari indikator untuk variabel ini dapat disebarkan kepada responden.

b. Variabel Perilaku Berbahasa Kasar

Uji coba validitas untuk variabel Perilaku Berbahasa Kasar diuji cobakan kepada 40 responden, dan terdiri dari 4 pernyataan. Stimulus (Isi Pesan, Lambang) memiliki 2 pernyataan, dan Respons (Efek Afektif, Efek Konatif) memiliki 2 pernyataan. Berikut disajikan hasil uji coba validitas kepada 40 responden dan didapat hasil sebagai berikut :

Tabel 1.9.1

Hasil Uji Coba Validitas Variabel Perilaku Berbahasa Kasar

Indikator	R hitung	R tabel	Keterangan
PBK1	0,559	0,312	Valid
PBK2	0,678	0,312	Valid
PBK3	0,700	0,312	Valid
PBK4	0,723	0,312	Valid

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel 1.9.1 diatas, terdapat 4 pernyataan untuk variabel Perilaku Berbahasa Kasar. Setelah divalidasi, seluruh pernyataan telah valid, karena nilai dari r hitung lebih besar dari r tabel. Sehingga pernyataan dari indikator untuk variabel ini dapat disebarkan kepada responden.

5. Uji Coba Reliabilitas

Setelah dilakukan Uji Coba Validitas, peneliti juga melakukan uji coba reliabilitas, supaya pernyataan dari indikator untuk variabel yang diteliti bisa dikatakan reliabel. Menurut Imam Ghazali, suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach alpha* > 0,60. Berikut disajikan hasil uji coba reliabilitas dari variabel *Game Online* dan Perilaku Berbahasa Kasar :

Tabel 1.9.2

Hasil Uji Coba Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Role of Thumb</i>	Keterangan
<i>Game Online</i>	0,813	0,6	Reliabel
Perilaku Berbahasa Kasar	0,610	0,6	Reliabel

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel 1.9.2 diatas, diperoleh nilai *alpha* untuk variabel *Game Online* sebesar 0,813, dan nilai *alpha* untuk variabel Perilaku Berbahasa Kasar sebesar 0,610. Jika nilai dari *cronbach alpha* > 0,6 maka data dari hasil uji coba tersebut sudah reliabel, dan dapat disebarakan kepada responden.

1.9.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa pengujian yang akan dilakukan, yang rincinya akan dijelaskan pada Bab 4. Diantaranya adalah :

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2017:125), menunjukkan derajat ketepatan data

yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

2. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu kuesioner dikatakan reliabel, jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

3. Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2016), uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Apabila suatu variabel tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau homogeneity of variance adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian dari dua buah distribusi data atau lebih memiliki variansi-variansi yang sama atau tidak.

5. Koefisien Korelasi

Analisis Korelasi merupakan istilah dalam ilmu statistik yang biasa digunakan untuk mempelajari hubungan antara variabel. Dimana tujuan

dari teknik analisis ini, adalah untuk mendapatkan pola dan keeratan atau kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih yang dinyatakan dengan koefisien korelasi. Dalam penelitian ini, cara yang digunakan adalah dengan Uji Paired Sample T-Test.

Tabel 1.9.3

Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
Negatif – 0,20	Sangat Rendah

Arikunto (2006 : 32)

6. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis Regresi Sederhana dilakukan untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas atau independent terhadap variabel terikat atau dependent. Bila skor variabel bebas diketahui, maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya.

7. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis, atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah sebuah koefisien regresi signifikan atau tidak. Pengujian ini dilakukan untuk melakukan pembuktian hipotesis yang didasarkan pada pengujian regresi.

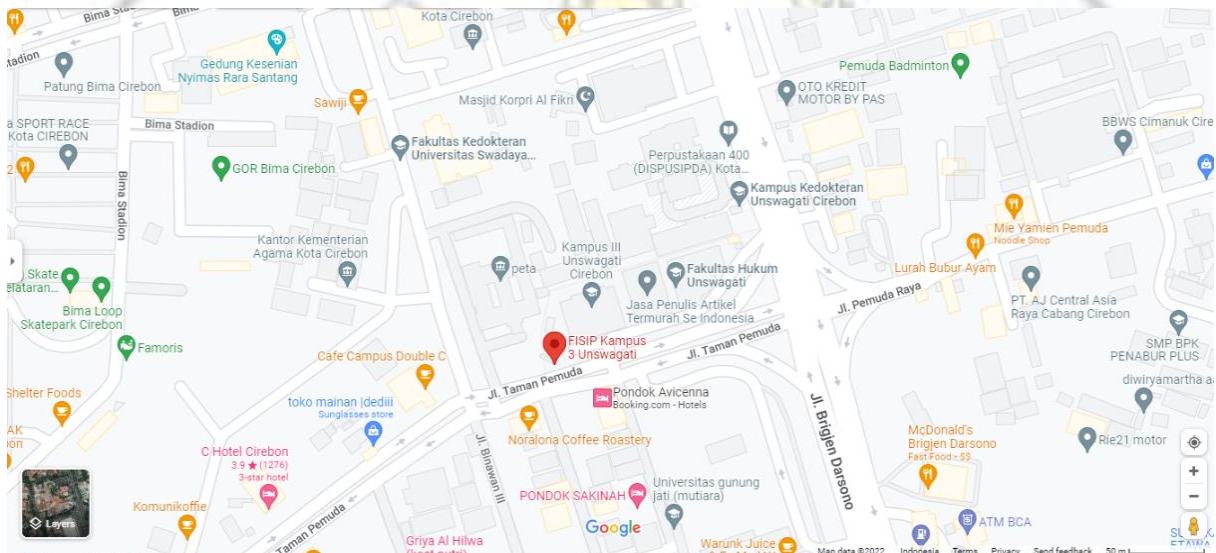
8. Koefisien Determinasi (r^2)

Pengujian ini dilakukan untuk mengukur kemampuan model dalam menerangkan variabel dependen.

1.10 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.10.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang penulis pilih dalam penelitian ini adalah Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Program Studi Ilmu Komunikasi.



Gambar 1.10

Lokasi Penelitian

