

## **BAB II**

### **KAJIAN PUTAKA**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Etika**

###### **a. Pengertian Etika**

Kata etika berasal dari bahasa Yunani kuno, kata Yunani *Ethos* dalam bentuk tunggal mempunyai banyak arti, antara lain tempat tinggal, rutinitas, padang rumput, kebiasaan, adat istiadat, moralitas, watak, emosi, sikap, dan cara berpikir. Bentuk jamak (*ta etha*) artinya adat istiadat, dan makna terakhir inilah yang menjadi latar belakang munculnya istilah etika, yang digunakan oleh filsuf besar Yunani, Aristoteles, untuk menggambarkan filsafat moral. Jadi jika membatasi diri pada asal usul kata ini, maka etika berarti ilmu tentang apa yang biasa dilakukan atau ilmu tentang adat kebiasaan. Etika adalah ilmu pengetahuan tentang asas-asas akhlak, Etika bisa dipakai dalam arti nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya.

Akhlak dan etika merupakan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari yang telah melekat pada diri seseorang. Akhlak menyangkut hal yang berhubungan dengan perbuatan baik, buruk, benar dan salah dalam

tindakan seseorang manusia yang panutannya bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis Rasulullah saw. Sedangkan etika yang bersumber dari hasil budaya dan adat istiadat suatu tempat yang berlaku dalam suatu masyarakat.(Febriani et al., 2024)

Etika juga dipahami sebagai seperangkat prinsip atau nilai moral, yang berarti kode etik. Nilai dan norma yang menjadi pedoman pengaturan perilaku seseorang atau suatu kelompok. Misalnya saja jika perilaku seseorang tidak bermoral, berarti perilakunya melanggar nilai-nilai etika dan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Saida, 2019).

Dengan etika siswa dapat berperilaku sopan dan santun terhadap siapapun dan apapun itu. Agama telah mengajarkan kepada bahwa kita harus berperilaku sopan terhadap orang yang lebih tua dari kita dan etika juga sudah di jelaskan di dalam agama, etika di dalam agama sama dengan akhlaq, dan siswa sebagai makhluk ciptaannya yang telah diberikan karunia berupa akal, akhlaq yang baik ditujukan bukan hanya kepada manusia saja melainkan kepada semua makhluk baik makhluk hidup ataupun benda mati.

Etika, dalam perkembangannya, memiliki dampak besar pada kehidupan manusia. Etika memberikan arahan kepada manusia mengenai bagaimana seharusnya mereka

menjalani hidup melalui berbagai aktivitas sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa etika mendukung manusia dalam menentukan sikap dan bertindak dengan benar dalam menjalani kehidupan ini. Akhirnya, etika membantu kita dalam membuat keputusan terkait tindakan yang harus diambil dan hal-hal yang perlu kita pahami bersama, di mana etika ini dapat diterapkan di semua bidang atau aspek kehidupan kita. Dengan demikian, etika ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan berbagai aspek kehidupan manusia.

Drs. O.P. Simorangkir: etika atau etik sebagai pandangan manusia dalam berperilaku menurut ukuran dan nilai yang baik.

Drs. Sidi Gajalba dalam sistematika filsafat etika adalah teori tentang tingkah laku perbuatan manusia dipandang dari segi baik dan buruk, sejauh yang dapat ditentukan oleh akal.

Drs. H. Burhanudin Salam: etika adalah cabang filsafat yang berbicara mengenai nilai dan norma moral yang menentukan perilaku manusia dalam hidupnya. (Ferdinand et al., 2017)

## **b. Fungsi Etika**

Etika berkomunikasi yang mengacu pada kesantunan berbahasa memiliki empat fungsi yang

berguna dalam interaksi sosial. Menurut Suseno, Terdapat empat fungsi etika komunikasi dalam kesantunan berbahasa yakni sikap sopan santun, membangun kesan positif, menghormati orang yang lebih tua, dan bersikap baik untuk memperkuat hubungan sosial, sebagai berikut.

- 1) Etika berkomunikasi mengarah pada sikap sopan santun dengan berperilaku sopan dan santun berbahasa.
- 2) Etika berkomunikasi yang bersifat konstektual dengan memperlakukan orang lain dalam masyarakat sesuai tempat, situasi dan kondisi tertentu seperti memilih bahasa yang khusus dituturkan pada situasi tertentu untuk membangun kesan positif.
- 3) Etika berkomunikasi bersifat kesantunan selalu bipolar menghubungkan dua kutub seperti antara anak dengan orang tua, tuan rumah dengan tamu dan orang muda dengan orang yang lebih tua untuk membentuk sikap menghormati orang yang lebih tua.
- 4) Etika berkomunikasi tercermin dari cara berbuat baik pada orang lain seperti menolong, cara berbahasa seperti berbicara baik dengan orang lain, dan cara berbusana seperti berbusana rapi saat bertemu orang yang dihormati untuk memperkuat hubungan baik dengan mitra tutur.

Sebagaimana firman Allah di dalam Al-Qur'an yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن  
يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ  
خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ  
بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ  
هُمُ الظَّالِمُونَ (الحجرات: ١١)

Yang artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olokkan itu) lebih baik daripada mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diolok-olok itu) lebih baik daripada perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) fasik setelah beriman. Siapa yang tidak bertobat, mereka itulah orang-orang zalim”.(Aisah & Khusni Albar, 2021)

Etika menuntun tindakan manusia untuk menaati norma dan aturan yang di masyarakat dengan memilih berperilaku baik atau buruk. Menurut Nurfatimah, dan

kawan-kawan, Kehidupan bermasyarakat membentuk norma dan aturan yang harus diikuti oleh individu untuk bergabung dalam masyarakat sosial dan aturan yang berbeda pada setiap kelompok masyarakat menuntut individu untuk beradaptasi mempelajari etika, khususnya etika berkomunikasi (Bahasa et al., 2019).

### **c. Indikator Etika**

Menurut Budi Prihatminingtyas etika adalah tatakrama dan sopan santun yang ada pada diri seseorang yang bermuara pada kebaikan (Parnawi & Ahmed Ar Ridho, 2023).

#### **1) Tatakrama**

Menurut Taryati et al tatakrama atau sopan santun adalah suatu cara aturan yang diwariskan dan berkembang di dalam budaya masyarakat yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain untuk menjalin keakraban, saling pengertian, dan saling menghormati sesuai dengan adat yang telah ditetapkan. (Islam et al., 2021)

#### **2) Sopan santun**

Sopan santun merupakan istilah bahasa jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai dan berahlak mulia. Menurut Suryani

Perilaku sopan santun ialah komponen pokok yang hadir pada kehidupan sehari-hari masyarakat yang saling bersosialisasi, seperti jika berbicara dengan orang yang lebih tua, dapat dihargai oleh banyak orang serta disayangi maka dari itu aspek sopan santun harus dijunjung tinggi. (Wasriyani, 2023)

## **2. Game Online Mobile Legend**

### **a. Pengertian game online**

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya baik dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok secara bersama.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut Firdaus et al game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan

oleh banyak pengguna diwaktu yang sama (Rompas et al., 2023). Menurut Akbar dalam Adiningtiyas mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, Game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disiapkan oleh operator game (Erida, 2022).

#### **b. Jenis-Jenis Game Online**

Banyak game online yang dimainkan remaja atau siswa antara lain, Ada *Mobile legend*, *PUBG*, *Free Fire*, *Call Of Duty*, *Honor Of King* dan masih banyak game lainnya Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup banyak macamnya, baik yang ber-genre action, olahraga, dan RPG (*role-playing game*).

#### **c. Dampak Positif dan Negatif Perilaku Pemain *Game online***

Dalam permainan *mobile legend* ada beberapa fitur game yang bisa digunakan oleh pemain, yaitu: *Virtual interaction is aspatial* dalam permainan *mobile legends* bang bang disediakan fitur *chat in game* yang

berfungsi untuk membangun komunikasi antar pemain didalamnya. Fitur yang disediakan juga tidak sulit dan mudah ketika pemain ingin menggunakannya, fitur didalamnya tidak hanya *chat in game* saja, tetapi juga menyediakan fitur suara yang bisa digunakan sesama pemain dalam satu tim seperti pada teori *CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium* (CMC bersifat Jasmani karena lebih terutama Kepada Pesan Teks). *Virtual interaction via system is predominantly asynchronous* (Interaksi Virtual Melalui Sistem Dominan Waktunya Bersifat Tidak Menentu).

Dalam fitur ini dapat disimpulkan bahwa pengguna tidak dipaksa menggunakan fitur chat ini, mereka bisa menggunakannya kapan saja apabila mereka perlu menggunakannya. Untuk reaksi yang ditimbulkan antar pemain tidak bisa melihat reaksi lain, karena fitur ini hanya berbentuk teks yang diteorikan menggunakan *CMC is astigmatic* (CMC itu Stigmatic), tetapi menurut informan, bahwa reaksi yang ditimbulkan dalam permainan bisa dilihat dari cara pemain tersebut bermain, biasanya jika seorang pemain sudah terbawa emosi, maka permainannya tidak akan focus. (Arif & Aditya, 2022)

## 1. Dampak Positif *Game Online*

Dampak positif yang ditimbulkan dari fitur yang sudah dijelaskan diatas yaitu fitur ini bisa membuat kerjasama antar tim lebih kompak, pemain juga bisa menemukan orang baru meskipun dalam jarak yang cukup jauh dan beda daerah maupun negara melalui fitur ini,

Pendapat lain mengatakan dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti, Sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah (Adam & Rahman, 2023).

## 2. Dampak Negatif *Game Online*

Dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari fitur diatas adalah sering keluar kata-kata kasar antar pemain dan tidak jarang ujaran kebencian juga keluar dari antar pemain.

Pendapat lain juga mengatakan bahwa dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan game online *mobile legend*, yaitu:

- a) Menunjukkan perilaku adiktif banyak pelajar mengaku kadang-kadang membolos dari sekolah agar bisa bermain game online di warnet.
- b) Menggunakan uang jajan sekolahnya agar bisa bermain game online di warnet/Top Up.
- c) Tidak ingat waktu dalam bermain, terkadang seseorang bermain game online selama dua belas jam lebih.
- d) Seorang yang kecanduan game online tidak akan memikirkan orang lain termasuk orang tuannya jika akan bermain game (Diaz et al., 2015).

Game online pada dasarnya dirancang untuk menghilangkan kepenatan atau meremajakan pikiran, tetapi mereka malah menjadi kecanduan.

- a) Seseorang yang mengalami kecanduan atau ketergantungan terhadap permainan berbasis internet (game online) sering kali selalu berpikir tentang game tersebut secara psikologis. Akibatnya pemain game online mengalami kerusakan fisik karena mata dan syaraf lainnya terkena radiasi yang dilepaskan oleh game tersebut

- b) Salah satu hasil dari kemajuan dalam teknologi dan komunikasi kini terlihat dalam perjudian online. Pada awalnya, teknologi tersebut hanya memungkinkan pengguna smartphone yang terhubung ke internet untuk memainkan game, tetapi seiring berjalannya waktu hal ini berkembang menjadi bentuk perjudian.
- c) Ketika seseorang merasa sangat mahir dalam salah satu atau lebih jenis perjudian, mereka menganggap diri mereka sebagai penjudi, mereka yang memiliki keterampilan merasa mampu mengendalikan situasi untuk menang. Melainkan dianggap sebagai hampir menang, kekalahan tidak pernah dianggap sebagai kekalahan. Akibatnya, orang tersebut terus berusaha untuk menang.
- d) Jika seseorang menjadi kecanduan bermain game online, mereka mungkin mengalami gejala seperti salience (berpikir untuk bermain sepanjang hari), tolerance (mengalami peningkatan jangka waktu bermain), relapse dan reinstatement (cenderung untuk bermain lagi setelah sekian lama tidak bermain), withdrawal (merasa buruk jika tidak dapat bermain), dan conflict (bertengkar karena terlalu banyak bermain)

- e) Kecanduan game online adalah jenis kecanduan yang dapat menyebabkan gejala putus zat dan kecenderungan ketagihan. Kecanduan dapat mengganggu fungsi akademik dan hubungan sosial lainnya.
- f) Sifat ini cenderung menghasilkan hal-hal negatif seperti konflik dengan teman dan anggota keluarga lainnya. Jika membahas efek positif perjudian online, yaitu menghasilkan keuntungan, efek negatifnya adalah sulitnya menghabiskan waktu bersama dan mencari uang, kecenderungan untuk kecanduan perjudian online dan ketidakmampuan untuk mengontrol biaya yang dihabiskan untuk berjudi.
- g) Sebagai remaja yang menggunakan internet, mahasiswa juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial dan tidak mempertimbangkan dampak positif atau negatif dari aktivitas internet.
- h) Seperti diketahui, hal ini dapat menjadi masalah karena remaja adalah harapan bangsa dan penerus yang baik dan dapat membantu membawa perubahan yang lebih baik ke depan. Tentu saja, hal ini tidak akan berhasil jika remaja tidak menjadi dirinya yang diharapkan atau memiliki sifat

negative yang dapat menyebabkan masalah social.(Gunawan et al., 2024)

#### **d. Fitur *Game Mobile Legends***

Dalam permainan game online mobile legend terdapat fitur *Mobile Legends* diantaranya yaitu:

- a. Pertarungan 5 lawan 5 terus menerus melawan pemain asli juga, dapat menyambut teman sebagai teman atau musuh.
- b. Penentuan luas legenda untuk dilihat, dan berbagai jenis legends seperti Fighter, Assassin, Mage Support, Tank, Mark.
- c. Kolaborasi adalah pemain terbaik.
- d. kontrol yang menyenangkan dan sederhana, sedikit dua jempol
- e. Pertarungan yang adil, bergantung pada keahlian pemain untuk membentuk metodologi bermain.
- f. Temukan musuh, dalam 10 detik dapat melacak saingan dan grup (Suci Afiani et al., 2022).

Terdapat Nilai-Nilai yang terdapat dalam *Mobile Legend* yaitu:

- a. Manage and control yourself, Dalam permainan game mobile legends yang menunjukkan kebijaksanaan dan pedoman diri, setiap orang memiliki tujuan, impian,

dan harus berkumpul dan berencana untuk mencapainya.

- b. Modal utama itu skill bukan uang, Sepanjang kehidupan sehari-hari, bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, justru kita sangat menginginkan triliunan modal yang nyata, tubuh yang utuh, informasi yang luas, dan jiwa yang kuat untuk bisa dimanfaatkan sepenting mungkin. modal untuk diri kita sendiri. Secara bertahap kita dapat mencapai apa yang kita butuhkan dan bekerja pada kapasitas kita.
- c. Epic Comeback, Dalam hidup kita selalu adayang namanya melawan arus, yaitu kita merasa kalah dan tidak percaya diri, tapi kemenangan bagi kita adalah apa yang didepan mata, jadi dalam hidup Dalam hidup kita harus membuktikan bahwa kita bisa membuat comeback yang hebat.
- d. MPV (penghargaan), apa yang kita lakukan dengan baik harus memberi plus atau sangat baik.
- e. Rangked (peringkat), Dalam kehidupan nyata, kita harus sempurna (hati-hati) dalam segala hal yang kita lakukan. Dalam arti lain, setiap kali kita menang dalam hal apa pun, itu dapat menambah nilai bagi diri kita sendiri.

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

Permainan game online mobile legend mempunyai aturan permainan yang ditrapkanyaitu:

- a. Setiap pemain tidak diizinkan untuk memilih legenda yang sama dengan grupnya kecuali jika lawan yang berbeda diizinkan untuk menggunakan legenda yang sama.
- b. Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan posisi 2 level di atas dan di bawah level pemain.
- c. Jika pemain mengalami masalah koneksi internet, pemain tersebut akan diucapkan AFK (main PC).
- d. Jika pemain memiliki kemampuan rendah, pemain tidak diposisikan. Penggunaan game online mobile legend secara berlebihan menyebabkan kecanduan (Suci Afiani et al., 2022).

**e. Tata Cara Permainan *Mobile Legend*.**

Bermain game online biasanya bertujuan untuk bersenang-senang, refreshing, dan mengisi waktu luang, serta bisa dimainkan sendiri atau bersama-sama. Ada aturan tertentu bagi seseorang untuk menang dan seseorang untuk kalah. Game online biasanya menawarkan sistem penghargaan seperti skor yang dihitung berdasarkan keberhasilan penyelesaian tugas dalam game. Oleh karena itu, bermain game online dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan bagi pemainnya. Teknologi berkembang pesat dari perkotaan hingga pedesaan, dan kemajuan teknologi semakin memudahkan dalam memperoleh berbagai informasi. Dimulai dari televisi, telepon, telepon pintar, dan akses internet, masyarakat terus mengalami modernisasi selama bertahun-tahun. Game online kini sedang populer di kalangan anak muda.

Beberapa pemain menemukan bahwa dengan berempati terhadap pembentukan avatar mereka saat bermain game online, mereka menemukan identitas mereka dan membenamkan diri dalam dunia fantasi yang mereka ciptakan. Marcovitz hal ini dapat menyebabkan hilangnya kontak dengan dunia nyata dan berkurangnya interaksi. Menurut Novrialdy sosialisasi secara online semakin meningkat, namun pada saat yang sama sosialisasi di kehidupan nyata semakin menurun. Sedangkan menurut

Shafura dan Tahlil Remaja, yang terbiasa hidup di dunia maya biasanya mengalami kesulitan dalam bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial dan kurangnya keinginan untuk berinteraksi dengan masyarakat, keluarga, dan teman merupakan ciri-ciri remaja yang kecanduan game online (Pardede et al., 2023).

Menurut kanal YouTube Charles Studios, ada beberapa petunjuk tentang cara bermain game Mobile Legends, yaitu:

- 1) Pilihlah satu hero yang memiliki damage yang kuat.
- 2) Hindari menyerang turret musuh sendirian tanpa dukungan minion. Setelah minion lawan dibasmi dan minion tim sudah mendekati turret musuh, barulah pemain dapat menyerang turret tersebut.
- 3) Jika kesehatan hero menipis, sebaiknya pemain mengembalikan darahnya dengan pulang ke base atau menggunakan fungsi recall.
- 4) Untuk mendapatkan keunggulan atas lawan atau meningkatkan damage, pemain perlu mengumpulkan gold dan pengalaman (EXP) untuk bisa mengalahkan musuh.

Gold digunakan untuk membeli item yang meningkatkan performa, sedangkan EXP berfungsi untuk meningkatkan level hero yang digunakan. Ketika lingkaran di atas kepala hero terisi penuh, pemain akan naik satu level.

Level ini memungkinkan pemain untuk membuka kemampuan baru agar semakin mahir. Menurut Jadirto, game Portable Legend Bang (MLBB) adalah permainan web gratis yang diperkaya oleh Class of Legends. Game ini berasal dari Tiongkok dan diluncurkan pada 14 Mei 2016 untuk platform iOS. Mobile Legends adalah game multiplayer online battle arena (MOBA) di Android yang bisa diibaratkan dengan game DOTA di PC. (Syahril Ramadhan & Hadikusuma Ramadan, 2023)

Namun, "pemain *toxic*" juga ada dalam konteks game, khususnya game online, dan mengacu pada pemain yang terlibat dalam perilaku berbahaya, merusak, atau tidak sehat di lingkungan game. Beberapa ciri-ciri perilaku *toxic player* melibatkan.

- Penggunaan Bahasa Kasar
- Intimidasi dan *Bullying*
- *Cheating* atau Kecurangan
- Afeksi Tim yang Buruk
- Penghinaan Terhadap Pemula

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Dalam membantu penelitian ini, maka di sini penulis akan memaparkan beberapa kajian pustaka dari berbagai literatur dan dari beberapa penelitian terdahulu yang bisa dijadikan pijakan

awal dalam menyelesaikan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

Pertama, penelitian yang disusun oleh Ainia Alfatimah mahasiswa universitas islam negeri raden intan lampung fakultas tarbiyah jurusan pendidikan biologi dengan judul “Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar di SMAN saputih agung kecamatan saputih agung kabupaaten lampung tengah”. Pada skripsi tersebut Ainia Alfatimah menjelaskan bahwa, *Game online* itu sendiri bisa berdampak positif maupun negatif, hal positif dalam game online bisa digunakan untuk melatih siswa dalam memahami bahasa asing, karena anak mempelajari secara alami karena game online kebanyakan menggunakan bahasa asing.(Alfatimah, 2022) *Game online* juga mengajarkan kecerdasan, melatih siswa untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. Dampak negatif *game online* itu sendiri membuat anak kecanduan bermain *game* dan dapat membuat konsentrasi belajar menurun. Konsentrasi belajar adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar. Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian lingkungan belajar yang kurang baik mempengaruhi siswa dalam memperhatikan pelajaran di dalam kelas sehingga siswa tidak dapat berkonsentrasi. Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar, jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi maka proses belajar akan

sia-sia, karena hanya membuang tenaga, waktu dan biaya, seseorang yang dapat belajar dengan baik harus memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran.

Persamaan subjek penelitian ini terhadap peneliti yaitu kedua penelitian ini sama-sama berfokus pada siswa sekolah menengah atas (SMA), dan objek penelitian keduanya sama-sama meneliti dampak dari permainan "Mobile Legends Bang Bang" terhadap siswa. Sedangkan perbedaan diantara keduanya yaitu variabel penelitian di SMAN Saputih Agung berfokus pada konsentrasi belajar siswa, dan penelitian di SMAN 01 Ulu Musi berfokus pada etika siswa Implikasi. Selanjutnya, hasil penelitian di SMAN Saputih Agung berfokus pada konsentrasi belajar, sedangkan penelitian di SMAN 01 Ulu Musi berfokus pada etika siswa.

Kedua, penelitian yang di tulis oleh Asep Apandi Noval yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI di MAN 1 Tengerang", hasil skripsi tersebut memfokuskan pada Pengaruh Gaame Onlien Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tengerang, maka pada bagian ini dapat diperoleh kesimpulan bahwa game online Mobile Legend Bang Bang memiliki pengaruh negatif terhadap ketaatan beribadah siswa berdasarkan jawaban dari responden yang dikumpulkan dan diolah data serta dilakukan uji regresi sederhana, uji koefisien korelasi, dan uji koefisien determinasi.(Noval, 2022) Pengaruh

dari game online terhadap ketaatan beribadah dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi product moment dengan tingkatan yang sangat kuat yaitu  $r$  sebesar 0,931. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,866 yang berarti bahwa game online memberikan kontribusi sebesar 86%. Serta hasil pengujian hipotesis  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$ , sehingga hipotesis yang telah diuraikan sebelumnya telah mampu terjawab yaitu  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Hal ini membuktikan bahwa jika game online meningkat maka akan mempengaruhi ketaatan beribadah siswa. Persamaan subjek penelitian ini terhadap peneliti yaitu kedua peneliti ini fokus pada siswa tingkat menengah atas, dan fokus utama keduanya membahas pengaruh dari aktivitas bermain, satu penelitian mengamati pengaruh pada ketaatan beribadah, sementara yang lain memeriksa dampak terhadap etika siswa. Perbedaan diantara keduanya yaitu pada fokus variabel yang diteliti oleh peneliti di SMAN 1 Tengerang berfokus pada ketaatan beribadah. Ini mengkaji bagaimana game online memengaruhi frekuensi, kualitas, atau semangat siswa dalam menjalankan ibadah. Sedangkan penelitian di SMAN 01 Ulu Musi menyoroti etika siswa, ini lebih luas dalam mengamati perilaku moral dan etis siswa.

Selanjutnya penelitian ketiga, yang ditulis oleh Yusril yang berjudul “Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Banda Aceh” pada skripsi yang di tulis oleh Yusril menerangkan bahwa Hasil

belajar ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jika ditinjau dari aspek kognitif game online tidak berpengaruh terhadap hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan dari 30 siswa yang diteliti memiliki nilai rata-rata diatas KKM yang telag ditentukan.(ardiyansyah, M, 2023) Jika ditinjau dari aspek afektif game online dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan 20% dari 30 siswa yang diteliti menyatakan bahwa mereka sering terlambat masuk dan sering bolos sekolah akibat game online, 36,7% lainnya menyatakan bahwamereka sering mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar akibat bermain game online, dan 3,3% diantaranya menyatakan bahwa mereka sering meninggalkan dan menunda kewajiban mereka sebagai pelajar, baik itu kewajiban beribadah maupun kewajiban belajar. Ditinjau dari ranah psikomotorik game online juga dapat mempengaruhi hasil belajar PAI, hal ini dikarenakan akibat bermain game online 15 dari 30 siswa yang diteliti masih sering meninggalkan shalat 5 waktu, 9 dari 30 siswa sering tidak berpuasa, serta 8 dari 30 sering tidak mengaji Al-Qur'an.

Persamaan subjek penelitian ini terhadap peneliti yaitu pada objek penelitian karena kedua penelitian ini sama-sama fokus pada pengaruh game online terhadap siswa. Meskipun satu penelitian meneliti hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan yang lainnya meneliti etika siswa, keduanya tetap memusatkan perhatian pada dampak game online pada aspek pendidikan.

Selanjutnya pendekatan analisis kedua penelitian kemungkinan menggunakan pendekatan kuantitatif atau kualitatif untuk mengukur dampak dari game tersebut, melalui metode seperti kuesioner, wawancara, atau observasi. Perbedaan diantara keduanya yaitu tingkat pendidikan pada penelitian di SMPN 1 Banda Aceh dilakukan pada siswa SMP, yang berada di tahap perkembangan. Sedangkan penelitian di SMAN 1 Ulu Musi dilakukan pada siswa SMA. Perbedaan ini mungkin memengaruhi cara siswa merespons dampak game online. Selanjutnya konteks pendidikan dan etika pada penelitian di Banda Aceh lebih terkait dengan prestasi akademik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan penelitian di Ulu Musi lebih terkait dengan aspek etis dan sosial dari perilaku siswa, melihat bagaimana game online memengaruhi sikap dan moralitas siswa.

Setelah penulis menganalisa beberapa skripsi diatas, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Permainan *Mobile Legend* Implikasi Terhadap Etika SMA Negeri 01 Ulu Musi”

### **C. Kerangka Berfikir**

Menurut Purnomo, dan kawan-kawan, kerangka berpikir menjelaskan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan kita. Kerangka berpikir disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil Penelitian yang relevan. Kerangka

berpikir merupakan argumentasi peneliti dalam merumuskan hipotesis dengan menggunakan logika deduktif (untuk metode kuantitatif) dengan memakai pengetahuan ilmiah sebagai premis-premis dasarnya. Kerangka berpikir merupakan buatan peneliti sendiri bukan dari peneliti lain, yakni cara peneliti berargumentasi dalam merumuskan hipotesis. Argumentasi itu harus analisis, sistematis, dan menggunakan teori yang relevan.

Menurut Sugiono kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur pikir peneliti dan keterkaitan antar variabel yang ditelitinya (Syahputri et al., 2023).



#### **D. Asumsi Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah diatas maka asumsi penelitian ini adalah:

##### **1. Asumsi Utama**

Permainan Mobile Legends berpengaruh terhadap perilaku siswa, termasuk aspek etika dalam berinteraksi sosial.

##### **2. Asumsi Spesifik**

Siswa yang sering bermain Mobile Legends cenderung terpapar kekerasan simbolik (seperti ejekan atau kata-kata kasar) dalam permainan, yang dapat memengaruhi pola komunikasi mereka di dunia nyata.

Waktu bermain Mobile Legends yang berlebihan dapat mengurangi kesadaran siswa terhadap norma dan etika dalam kehidupan sehari-hari.

##### **3. Asumsi Teoritis**

Nilai-nilai etika siswa dapat dipengaruhi oleh kebiasaan bermain game yang intensif dan pola interaksi dalam permainan.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Menurut Ismael Nurdin dan Sri Hartati, hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final, jawaban sementara, dugaan sementara, yang merupakan

konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel (Kurniawati, 2017).

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir yang disebutkan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah apakah ada pengaruh dari permainan mobile legend terhadap etika. Maka dari itu perlu diadakan penelitian guna mengetahui tentang seberapa besar pengaruh dari Permainan Mobile Legends Implikasi Dalam Etika Di SMA Negeri 01 Ulu Musi.

Berdasarkan uraian diatas maka yang menjadi hopetesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh Permainan Mobile Legends terhadap etika siswa di SMA Negeri 01 Ulu Musi.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh Permainan Mobile Legends terhadap etika siswa di SMA Negeri 01 Ulu Musi