

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP
LOST GENERATIONS PADA SISWA SD KECAMATAN MEDAN
DENAI KELURAHAN BINJAI**

SKRIPSI

Oleh
NADRA HAFIFAH SAHID
NIM : 0105172172

Program Studi Ilmu Komunikasi



**FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2021

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP
LOST GENERATIONS PADA SISWA SD KECAMATAN MEDAN
DENAI KELURAHAN BINJAI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara Medan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S. Ikom)



SUMATERA UTARA

2021

**PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP
LOST GENERATIONS PADA SISWA SD KECAMATAN MEDAN
DENAI KELURAHAN BINJAI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara Medan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S. Ikom)**



Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing I

Dr. Anang Anas Azhar, MA
NIP.19741004201411 1001

Pembimbing II

Dra. Zuhriah, MA
NIP.19630609201411 2001

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Alfikri Matondang, S.Sos, M.Si
NIP.19830323 201001 1026

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2021

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada

Yth. Dekan

Cq. Ketua Prodi ilmu Komunikasi Fakultas ilmu Sosial

UIN Sumatera Utara Medan Di Medan

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan saran, melakukan audit, dan melakukan koreksi yang diperlukan, kami anggota panitia yang bertanda tangan di bawah ini berpendapat bahwa adalah benar proposal disertasi untuk disertasi berjudul "Saudara:

Nama : Nadra Hafifah Sahid

NIM 0105172172

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap *Lost Generations* Pada Siswa Sd Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai.

Hal ini dapat disampaikan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum dan Program Studi Ilmu Komunikasi Islam Universitas Islam Sumatera Utara sebagai motivasi untuk melaksanakan Sarjana Strata Satu.

Dengan begitu, kami berharap draf naskah saudara tersebut dapat segera diselesaikan. Pada titik ini, kami ingin mengucapkan terima kasih..

Medan, 23 Agustus 2021

PembimbingI

PembimbingII

Dr.AnangAnasAzhar,MA
NIP.19741004201411 1001

Dra.Zuhriah,MA
NIP.19630609201411 2001

MOTTO

**ILMU ITU LEBIH BAIK DARI KEKAYAAN, KARENA
KEKAYAAN ITU HARUS KAMU JAGA, SEDANGKAN ILMU
YANG AKAN MENJAGAMU**

-ALI BIN ABI THALIB-



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadra Hafifah Sahid

Nim 0105172172

Program studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial

Judul skripsi : Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap *Lost Generation* Pada Siswa Sd Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa manuskrip terlampir adalah, dengan pengecualian kutipan singkat dari karya yang telah saya berikan kutipan eksplisit, karya asli dari yang bertanda tangan di bawah ini.

Jika terbukti atau ditemukan bukti bahwa disertasi ini mengandung materi plagiat di masa mendatang, saya akan dengan senang hati menerima penghargaan dan gelar yang ditawarkan oleh universitas.

Medan ,23 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Nadra Hafifah Sahid

NIM 0105172172

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Lost Generations Pada Siswa SD Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai**” an.Nadra Hafifah Sahid, NIM. 0105172172 program Studi Ilmu Komunikasi telah dipertahankan dan dinyatakan lulus dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara pada tanggal 02 September 2021 Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

Medan, 02 September 2021

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Al Fikri S.Sos, M.Si
M.A
NIDN. 2023038301

Dr. Solihah Titin Sumanti,
NIDN. 2013067301

1.M. Yose Rizal Saragih, M. I. Kom
MA
NIP. 197411142000031001

2.Dr. Nursapiah Harahap,
NIP. 19711104 199703 2 002

3.Dr. Anang Anas Azhar, MA
NIP. 19741004 201411 1 001

4.Dra. Zuhriah, MA
NIP. 19630609 201411 2 001

Mengetahui,
Dekan FIS UINSU

Dr. Maraimbang, MA
NIDN. 2029066903

UIN
SUMATERA UTARA
MEDAN

ABSTRAK



Nama : Nadra Hafifah Sahid
Nim 010517217
Judul : **Pengaruh *Game Online Mobile Legends Terhadap Lost Generations Pada Siswa Sd Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai***

Pembimbing I : Dr. Anang Anas Azhar, M.A

Pembimbing II : Dr. Zuhriah, M.A

Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 17 Agustus 1999

No Hp : 0853-6008-1275

Email : nadrahafifah99@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Game Online Mobile Legends* berpengaruh pada *Lost Generations* dikalangan siswa sd Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai. Studi saat ini menggunakan metodologi kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sd dari Lingkungan XII. Kelurahan Binjai sebanyak 55 orang yaitu siswa kelas 5 dan 6 saja, dan Memanfaatkan Metode Simple Random Sampling untuk Pengumpulan Data. Besar sampel 35 orang ditentukan dengan menggunakan metode Slovin sampling dan tingkat kesalahan 10% dari sebaran data angkit. Penelitian ini menggunakan Teori Media Baru dan Teori Penggunaan dan Efek; hasil pengujiannya menunjukkan bahwa game online *Mobile Legends* tidak berpengaruh terhadap *Lost Generations*; ini ditentukan dengan menggunakan uji-t dengan tingkat signifikansi 0,05 untuk menerima hipotesis nol (H_0) dan menolak alternatif (H_a). Tetapi lebih berpengaruh pada menurunnya prestasi belajar anak akibat bermain game online mobile legends dengan presesntase sebesar 70%.

Kata Kunci : **Game Online, Media Baru, *Lost Generations***

Pembimbing I

Dr. Anang Anas Azhar, M.A

NIP: 197410004 201411 1 001

ABSTRACT

This study aims to determine whether the Mobile Legends Online Game has an effect on Lost Generations among elementary school students, Medan Denai District, Binjai Village. This study uses quantitative methods. The population in this study were elementary school students in the XII neighborhood of Binjai Village as many as 55 people, namely students in grades 5 and 6 only, and used the Simple Random Sampling system in sampling. A sample size of 35 was chosen and data from the questionnaire distribution was collected using the Slovin formula with a margin of error of 10%. Based on the New Media Uses and Effects theory, this study found that the Mobile Legends Online Game did not have an impact on the Lost Generations, rejecting H_0 and accepting H_a based on the findings of the t -test. Nonetheless, a whopping 70% of the reduction in children's learning achievement can be attributed to their time spent playing mobile legends online games.

Keywords: Online Game, New Media, Lost Generations



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Pemberi Rahmat dan Kehidupan, bahwa penyusunan disertasi ini telah berhasil diselesaikan. Kami berutang budi selamanya kepada Rasulullah, yang telah membimbing umat manusia dari awal hingga hari ini. Tujuan disertasi ini adalah untuk memenuhi beberapa persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (I.KOM) dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penulis sangat sadar jika tidak ada dukungan serta bantuan baik secara materil maupun moril, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mempersembahkan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dan bantuan, khususnya Ayahanda tercintakhususnya Ayahanda tercinta Sahiddin dan Ibu Ratna Ningsih, adikku tersayang Nur Alfiah Winanda Sahid, dan adikku tercinta Mhd. Irzam Sahid yang memberikan dorongan moril dan materil kepada penulis serta doa – doa yang tiada henti. Selain itu, kepada pihak-pihak berikut penulis ingin ucapkan terima kasih:

1. Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA, selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan, dan Wakil Rektor I, Dan II UIN, beserta seluruh jajarannya, yang telah memberikan sumber daya yang diperlukan penulis untuk menyelesaikan disertasi ini.
2. Kepada Jurusan Ilmu Sosial Marambang Daulay, Massachusetts beserta staf dan kolaboratornya memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan S1 di Jurusan Ilmu Sosial UINSU Medan.
3. Terima kasih telah mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Dr. Anang Anas Azhar, MA, dan Dosen Pembimbing I Ibu Dra. Zuhriah, MA Pembimbing II yang sudah menyisihkan waktu untuk membimbing, membantu, mengarahkan, dan menyempurnakan penyusunan skripsi ini.
4. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Muhammad Alfikiri Matondang, S.Sos, M.Si, Kepala Departemen Ilmu Komunikasi dan Informasi, dan Dr. Solihah Titin Sumanti, Sekretaris Departemen

5. Ilmu Komunikasi dan Informasi. , yang sama-sama membantu mempermudah proses penerimaan penulis dari awal studi hingga penyelesaian disertasi ini.
6. Terima kasih kepada pasangan dosen dan seluruh civitas akademika FISIP UIN SU Medan yang telah memberikan pelatihan dan bekal ilmu bagi penulis untuk menyelesaikan studi S1. Ilmu Sosial UIN SU Medan.
7. Terima kasih kepada teman-teman penulis Aisyah Sumardi, Rizki Amalia, Maharani Putri Siagian dan Jepri Adrianto Aritonang. Kami berterima kasih kepada penulis atas dukungan morilnya.
8. Terimakasih kepada sahabat-sahabat karib Julyandari Putri, Indah Sari, Yohanda Anggriyani, Ayu Shinta Nuriyah, yang telah banyak menghibur dan semangat dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Terimakasih kepada para sepupu-sepupu yang baik hati Hanifah Halim, Cahaya Nst, Azra Atiqah Tampubolon, Ade Nikita yang telah menghibur dan memberikan semangat yang luar biasa kepada penulis.
10. Saya mengucapkan terima kasih kepada teman-teman PR kelas 5 atas kontribusinya yang bermanfaat selama saya kuliah di UINSU Medan.
11. Sahabat Jurnalistik dan Ilmu Komunikasi. Tanpa dukungan, motivasi dan hiburan, penulis tidak akan dapat mencapai tahap akhir dalam menyelesaikan karya ini.
12. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kami dan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya karya ilmiah ini. Amin.

Akhirnya, penulis mampu memperbaiki naskah yang jauh dari sempurna karena proses panjang dan sulit yang harus mereka lalui. Karena itu, penulis mencari inspirasi dari berbagai tempat. Esai ini harus bermanfaat bagi pembaca dan pihak terkait, terutama dalam studi komunikasi.

Medan 2021

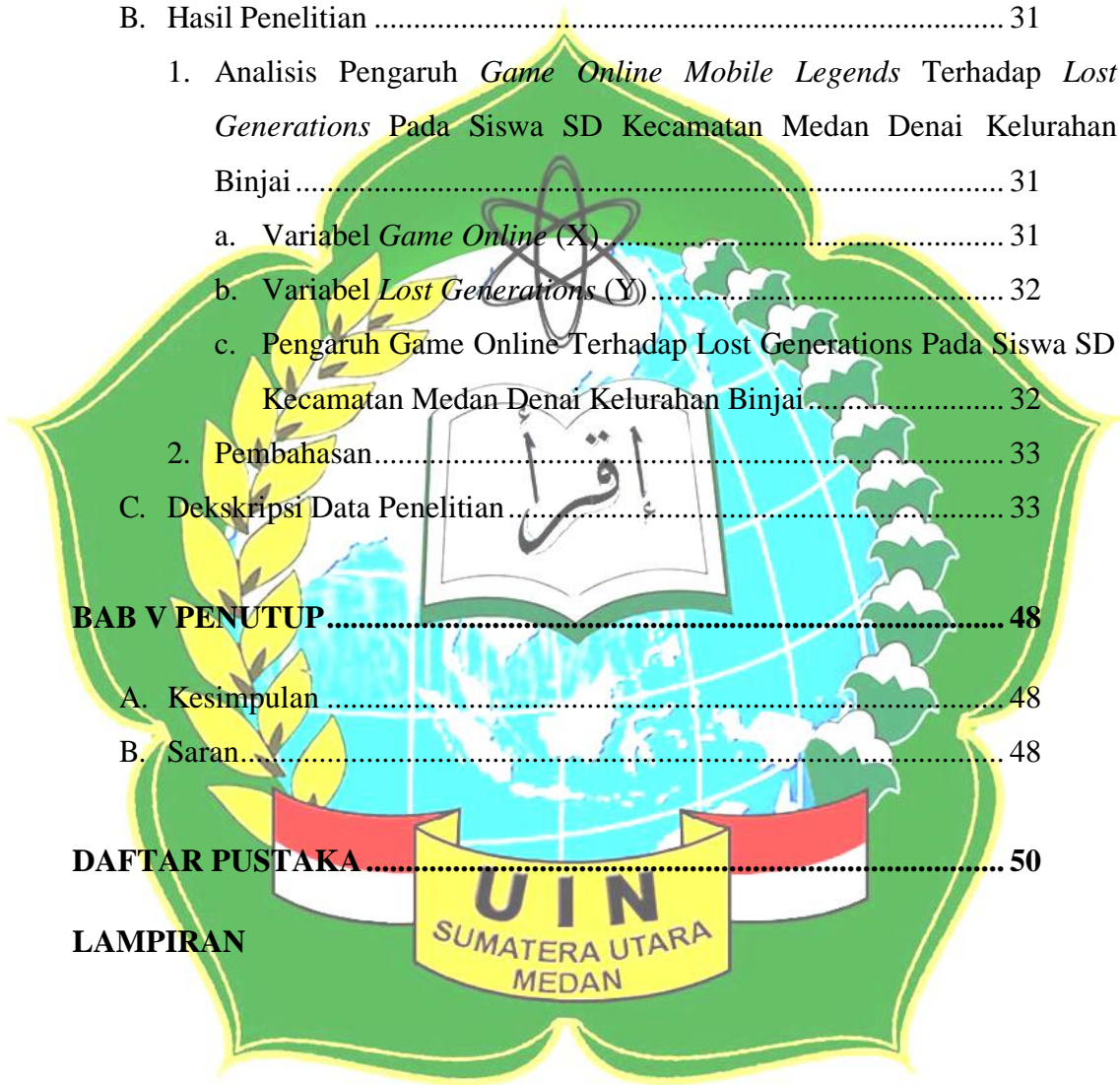
Penulis

Nadra Hafifah Sahid

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Masalah.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Sistematika Pembahasan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
1. <i>Game Online</i>	6
2. <i>New Media</i>	9
3. Dampak-dampak <i>Game Online</i>	10
4. Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i>	12
5. <i>Lost Generations</i>	13
6. <i>Game Online Mobile Legends</i> Pada <i>LostGenerations</i>	15
B. Kerangka Konsep.....	16
C. Kajian Terdahulu.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Pendekatan Penelitian.....	20
B. Lokasi Penelitian.....	20
C. Sampel dan Populasi.....	22
D. Sumber Data.....	22
E. Teknik Pengumpulan Data.....	22
F. Teknik Pengolahan Data.....	22

G. Teknik Analisis Data.....	23
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	23
1. Uji Validitas	24
2. Uji Reliabilitas.....	28
3. Uji Hipotesis.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Gambaran Lokasi Penelitian	31
B. Hasil Penelitian	31
1. Analisis Pengaruh <i>Game Online Mobile Legends</i> Terhadap <i>Lost Generations</i> Pada Siswa SD Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai	31
a. Variabel <i>Game Online</i> (X).....	31
b. Variabel <i>Lost Generations</i> (Y).....	32
c. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap <i>Lost Generations</i> Pada Siswa SD Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai.....	32
2. Pembahasan.....	33
C. Deskripsi Data Penelitian	33
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel Uji Validitas 1	25
Tabel 2 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 1.....	33
Tabel 3 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 2.....	34
Tabel 4 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 3.....	35
Tabel 5 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 4.....	35
Tabel 6 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 5.....	36
Tabel 7 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 6.....	37
Tabel 8 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 7.....	38
Tabel 9 Perhitungan Pernyataan Soal Game Online Nomor 8.....	39
Tabel 10 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 9.....	39
Tabel 11 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 10.....	40
Tabel 12 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 11.....	40
Tabel 13 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 12.....	41
Tabel 14 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 13.....	42
Tabel 15 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 14.....	42
Tabel 16 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 15.....	43
Tabel 17 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 16.....	43
Tabel 18 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 17.....	44
Tabel 19 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 18.....	45
Tabel 20 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 19.....	45
Tabel 21 Perhitungan Pernyataan Soal <i>Lost Generations</i> Nomor 20.....	46