

**ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN
GAME ONLINE DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA
DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA**

(Penelitian Studi Korelasional terhadap Siswa Kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666
Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

RONI WAHYU WANDANI

1600940

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2020

Roni Wahyu Wandani, 2020

**ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN BERMEDIA
SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : RONI WAHYU WANDANI

NIM : 1600940

**ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN
GAME ONLINE DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA
DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA**

(Penelitian Studi Korelasional terhadap Siswa Kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

Pembimbing I

Dr. Yunus Abidin, M. Pd.

NIP 197908172008011019

Pembimbing II

M. Ridwan Sutisna, M. Pd.

NIP 198705152019031015

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.

NIP. 197001172008122001

ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA

(Penelitian Studi Korelasional terhadap Siswa Kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666)

oleh

Roni Wahyu Wandani

Diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

@ Roni Wahyu Wandani

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Roni Wahyu Wandani, 2020

ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR HAK CIPTA

PERNYATAAN

MOTTO

ABSTRACT i

ABSTRAK ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... vii

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR LAMPIRAN Error! Bookmark not defined.

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Rumusan Masalah Penelitian 4

1.3 Tujuan Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**4

1.4 Manfaat Penelitian..... 5

1.4.1 Manfaat Teoritis 5

1.4.2 Manfaat Praktis 5

1.5 Struktur Organisasi Penelitian..... 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA 8

2.1 Keterampilan Menulis 8

2.1.1 Pengertian Menulis..... 8

2.1.2 Tujuan dan Manfaat Menulis 9

2.1.3 Proses Menulis 9

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis 10

2.1.4 Penilaian Keterampilan Menulis 11

2.2 Kebiasaan Bermain Game Online 12

2.1.1 Deskripsi Kebiasaan Bermain Game Online..... 12

2.1.2 Jenis-jenis Game Online 14

2.1.3	Indikator Kebiasaan Bermain Game Online	15
2.3	Kebiasaan Bermedia Sosial	15
2.3.1	Deskripsi Kebiasaan Bermedia Sosial	15
2.3.2	Jenis-jenis Media Sosial.....	17
2.3.3	Indikator Kebiasaan Bermedia Sosial	17
2.4	Gaya Bahasa	18
2.4.1	Gaya Bahasa Resmi (Formal)	20
2.4.2	Gaya Bahasa Tidak Resmi (Tidak Formal).....	20
2.4.3	Percakapan	20
2.4.4	Bilingualisme (Dwibahasawan)	20
2.4.5	Gaya Bahasa Sarkasme	21
2.5	Penelitian yang Relevan	21
2.6	Kerangka Berpikir	22
2.7	Hipotesis Penelitian	24
BAB III	METODE PENELITIAN	25
3.1	Desain Penelitian	25
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	25
3.3	Variabel Penelitian	26
3.4	Teknik Pengumpulan Data	28
3.5	Prosedur Penelitian.....	29
3.6	Uji Instrumen Penelitian.....	31
3.7	Teknik Analisis Data	33
3.7.1	Analisis Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
3.7.2	Uji Asumsi Klasik.....	34
3.7.3	Analisis Jalur (Path Analysis).....	36
3.7.4	Pengujian Hipotesis.....	39
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan Penelitian	40
4.1.2	Analisis Deskriptif	40
4.1.3	Uji Asumsi Klasik.....	46
4.1.4	Pengujian Hipotesis	Error! Bookmark not defined.

4.2	Pembahasan Penelitian	62
4.2.1	Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Bermedia Sosial terhadap Gaya Bahasa.....	63
4.2.2	Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Bermedia Sosial terhadap Gaya Bahasa dan Dampaknya terhadap Keterampilan Menulis Siswa	64
4.3.3	Pengajuan Construct Penelitian.....	66
4.2.3	Keterbatasan Penelitan	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		72
5.1	Simpulan.....	72
5.2	Implikasi	73
5.3	Rekomendasi	73
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN-LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.
BIODATA PENULIS.....		Error! Bookmark not defined.

**LINE ANALYSIS (PATH ANALYSIS) RELATIONSHIP ON ONLINE GAME
HABITS AND SOCIAL MEDIA ON LANGUAGE STYLES AND ITS IMPACT
ON STUDENTS 'WRITING SKILLS**

ABSTRACT

RONI WAHYU WANDANI

1600940

This study aims to determine the effect of the habit of playing online games and social media on language style and its impact on the writing skills of fifth grade students of SD Plus Bakti Nusantara 666, Cileunyi District, Bandung Regency through the path relationship of each exogenous variable to the endogenous variable. This type of research is a quantitative study with a correlational study approach. The research population in this study were all students of class V SD Plus Bakti Nusantara 666, totaling 71 students, with a total sample of 56 using purposive sampling technique. This research method is path analysis. The data collection technique used in this study was distributing questionnaires to students and collecting the scores of students' writing skills. The research data were analyzed using descriptive analysis techniques, classical assumption tests, hypothesis submission tests and regression analysis. The filling out of the questionnaire that was carried out to students was distributed online, which then tabulated the data to be analyzed. As for the collection of students' writing skills scores were obtained from the teachers of each grade V SD Plus Bakti Nusantara 666. Based on the results of this study, the habit of playing online games has a positive and significant effect on language style. The habit of playing online games has a negative and significant effect on students' writing skills. Meanwhile, social media habits do not have a significant effect on students' language styles and writing skills. Then the language style does not have a significant effect on students' writing skills. From these results, the construct proposed at the beginning of the study was not accepted. This happens because many factors affect students' writing skills apart from social media habits and language styles.

Keywords: habit of playing online games, social media habits, language style, students' writing skills.

Roni Wahyu Wandani, 2020

ANALISIS JALUR (PATH ANALYSIS) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN
GAME ONLINE DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA
DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA**

ABSTRAK

RONI WAHYU WANDANI

1600940

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung melalui hubungan jalur setiap variabel eksogen terhadap variabel endogen. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi korelasional. Populasi penelitian pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666 yang berjumlah 71 siswa dengan diperoleh sampel berjumlah 56 menggunakan teknik *purposefull sampling*. Metode penelitian ini adalah analisis jalur (*path analysis*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penyebaran angket terhadap siswa dan pengumpulan nilai keterampilan menulis siswa. Data hasil penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif, uji asumsi klasik, uji pengajuan hipotesis dan analisis regresi. Pengisian angket yang dilakukan terhadap siswa disebarakan secara daring (*online*) yang kemudian dibuat tabulasi data untuk dapat dianalisis. Adapun untuk pengumpulan nilai keterampilan menulis siswa diperoleh dari guru setiap kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa kebiasaan bermain *game online* mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap gaya bahasa. Kebiasaan bermain *game online* mempunyai pengaruh negatif dan signifikan terhadap keterampilan menulis siswa. Sementara itu kebiasaan bermedia sosial tidak mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap gaya bahasa dan keterampilan menulis siswa. Lalu gaya bahasa tidak mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap keterampilan menulis siswa. Dari hasil tersebut *construct* yang diajukan pada awal penelitian tidak diterima. Hal tersebut terjadi karena banyak faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis siswa selain kebiasaan bermedia sosial dan gaya bahasa.

Kata kunci: Kebiasaan bermain *game online*, kebiasaan bermedia sosial, gaya bahasa, keterampilan menulis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Adhitama.
- Abidin, Y. (2016). Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru 4 (1): *Pembelajaran Menulis dalam Gamitan Pendidikan Karakter*. EduHumaniora
- Achmad, H. P. & Abdullah, A. (2013). *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga.
- Angela. (2013). Jurnal Ilmu Komunikasi: *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. 2013, 1 (2): 532-544
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bachtiar, H. W. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Chaer A. & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gay, L. R. & Diehl, P. L. (1992). *Research Methods for Business and Management*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Ghazali, S. (2010). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (edisi kelima)*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Herlina, E. (2013). Wacana Didaktika. *Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Tuturan Remaja (Suatu Tinjauan Sosiolinguistik)*. 3 (13), hlm 9-18.
- Huh, S., & Bowman, N. D. (2008). Perception of and Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits. *Journal of Psychology*, V 13, No. 2.
- Kaplan, A, M., Haenlein, M. (2010). "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media". *Business Horizons* 53 (1). p. 61
- Keraf, G. (1989). *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Penerbit Nusa Indah
- Keraf, G. (2009). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Kuncoro, M. (2009). *Mahir Menulis: Kiat Jitu Menulis Artikel Opini, Kolom & Resensi Buku*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, D, E, (2017). *Jurnal Konseling: Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Vol. 3 No. 1 (januari-juni 2017)
- Lee, C & Han, S. (2007). Development of The Scale for Diagnosing Online Game Addiction. Kore. In C. Helmis & S. Celikyay (Eds). 3rdWSEAS/LASME international Conference in Education Technologies (pp.362-367). France: WSEAS copyright.
- Lesmana, I, G, N, A. (2012). Tesis, *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL Axiata)*. Universitas Indonesia.
- Malahayati, D, Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok, 2012), h. 24, (30 November 2016)
- Manampiring, R, A. (2015). E-journal "Acta Diurna": *Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa SMA Negeri 1 Manado*. Volume IV. No.4.
- Mar'at, S. (2005). *Psikolinguistik: Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Adhitama
- Marnetti. 2017. Suar Betang. *Majas Sarkasme dalam Penulisan Komentasr pada "Wartawan Senior Bongkar Kebusukan Antasari, Nasrudin Dan Permainan Jahat PDII"*. 12 (1), hlm. 71-81.
- Mehroof, M., Griffiths M. D. (2010). Cyberpsychol Behav Soc Netw: *Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety*. 13 (3): 313-6. doi: 10.1089/cyber.2009.0229.
- Muhidin, S. A., & Abudrahman, M. (2007). *Analisis Korelasi. Regresi dan Jalur Dalam Penelitian (Dilengkapi Aplikasi Program SPSS)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Nuryanti, L. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Rahyono, F. X. (2012). *Studi Makna*. Yogyakarta: Penaku.
- Robandi, B. (2014). *Landasan Pendidikan*. Bandung. Sub Koordinator MKDP Landasan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

- Sani, A. & Maharani, V. (2013). *Metodologi Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Kuisisioner dan Analisis Data)*. Malang: UIN MALIKI Press. Cetakan Ke-2.
- Santoso, S. (2002). *Analisis Multivariate dengan Menggunakan SPSS 13*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Santoso, Y. R. D & Purnomo J. T. (2017). *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma: Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial Remaja*. Vol. IV No. 1, Januari-Juli 2017. Halaman: 027-044
- Sekaran, U. (2006). *Metodologi Penelitian*. Erlangga: Jakarta.
- Sitepu. (1994). *Econometrica*. Erlangga: Jakarta.
- Soetjningsih, C. H. (2014). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada.
- Subandowo, M. (2017). *Jurnal SOSIOHUMANIKA: Peradaban dan Produktivitas dalam Perspektif Bonus Demografi serta Generasi Y dan Z*. 10 (2), hlm. 191-208.
- Sugeha, A. Z. (2017). *Etnolingual. Variasi Pilihan Bahasa pada MAsyarakat di Kabupaten Probolinggo: Kajian Etnografis*. 1 (1), hlm. 125-144.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono. (2017). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suparman, U. (2016). *Penilaian dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Suparno & Yunus, M. (2006). *Materi Pokok Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukino. (2010). *Menulis itu Mudah: Panduan Praktis Menjadi Penulis Handal*. Yogyakarta: Pustaka Populer.
- Sutrisno, H. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto. (2016). *Bahasa Cermin cara Berpikir dan Bernalar*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syah, M. (2008). *Psikologi Pendidikan Debfab Pendekatan Baru (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tarigan, H. G. (1990). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G & Tarigan D. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Roni Wahyu Wandani, 2020

ANALISIS JALUR (PATH ANALYSIS) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DAN BERMEDIA

SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Umar, H. (2003). *Metodologi Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Gramedia.

Zainurrahman. (2011). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik Penawar Racun Plagiarisme*. Bandung: Alfabeta.