

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERILAKU *TOXIC* REMAJA DI GAMPONG
NEUHEUN**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

T.M. FAHDILAH SYAH

NIM. 190201122

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM
BANDA ACEH 2025 M/1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERDAHAP PERILAKU *TOXIC*

REMAJA DI GAMPONG NEUHEUN

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Pendidikan Agama Islam

Oleh:

T.M. FAHDILAH SYAH

NIM. 190201122

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing



Ramli, S.Ag., M.H

NIP. 196012051980031001

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERDAHAP PERILAKU *TOXIC*
REMAJA DI GAMPONG NEUHEUN**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-I)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal

Senin, 06 Januari 2025

06 Rajab 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris

Ramli, S.Ag., M.H
NIP. 196012051980031001

Sri Mawaddah, S.Pd.I., M.A
NIP. 197909232023212016

Penguji I

Penguji II

Dra. Safrina Ariani, M.A Ph.D
NIP. 197102231996032001

Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 197907012007101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN-Araniry Banda Aceh



Safrul Muruk, S. Ag., MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : T.M. Fahdilah Syah
Nim : 190201122
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku *Toxic*
Remaja Di Gampong Neuheun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya; dan
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian peryantaan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun;

Banda Aceh, 06 Januari 2025

Yang menyatakan



[Signature]
T.M. Fahdilah Syah
NIM. 190201122

ABSTRAK

Nama : T.M. Fahdilah Syah
Nim : 190201122
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku
Toxic Remaja Di Gampong Neuheun

Tebal Skripsi : 66 Halaman
Pembimbing I : Ramli, S.Ag.,M.H
Kata Kunci : Pengaruh, *Game Online*, Perilaku *Toxic*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang dengan sangat pesat, menghasilkan produk-produk teknologi yang terus berkembang tanpa henti. Produk teknologi yang beragam ini bertujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia, baik dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, maupun hiburan. Salah satu produk teknologi yang saat ini banyak digemari oleh remaja adalah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan memang sudah tidak asing lagi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun, seberapa besar pengaruh tersebut, serta jenis *game online* apa saja yang paling sering dimainkan oleh remaja di Gampong Neuheun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mixed Methods*, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh sebesar 40% dalam kategori tinggi terhadap perilaku *toxic* remaja, dengan *game* yang paling sering dimainkan adalah *Mobile Legends* (53,3% atau 57 orang), *Free Fire* (21,5% atau 23 orang), *PUBG Mobile* (16,8% atau 18 orang), dan *eFootball* (8,4% atau 9 orang). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dan $t\text{-hitung } 8.435 > t\text{-tabel } 1.659$, yang menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penelitian ini berhasil.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ هَالِي الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT. Yang tidak serupa dengan makhluk Nya, baik dari satu segi maupun semua segi, Yang Maha Kaya, Yang tidak butuh kepada makhluk Nya, Yang tidak bertempat dan tidak diliputi oleh enak arah penjuru, Yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah Nya sehingga peneliti dianugrahi kemauan, semangat dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul tentang: **“Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Toxic Remaja Di Gampong Neuheun”**.

Shalawat beriring salam senatiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau sekalian, karena perjuangan beliau dapat membuat peneliti hari ini merasakan betapa bermaknanya hidup dalam limpahan nikmat Iman, Islam dan Ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Penelitian skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga kekurangan tersebut tidak terulang dan dapat memperbaiki kualitas penelitian di masa akan datang. Dalam penelitian skripsi ini peneliti mendapatkan begitu banyak arahan, bimbingan serta bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih serta penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda tersayang Wahyuni Maharani dan kepada ayahanda tercinta Teuku Rusli yang tidak pernah putus memberikan do'a, sehingga menjadi sumber semangat dan motivasi bagi penulis, sehingga Allah memberikan kemudahan untuk meraih gelar sarjana.
2. Ibu Sri Mawaddah, M.A selaku Penasehat Akademik yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan dalam segala hal untuk keberhasilan peneliti.
3. Bapak Ramli, S.Ag., M.H sebagai pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan banyak waktu untuk mengarahkan dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I, M.S.I selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberi motivasi dan arahan sehingga peneliti mendapatkan pencerahan tentang skripsi ini.
5. Staf pengajar/Dosen program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Ar-Raniry yang telah membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.
6. Kepada saudara sekandung yang bernama Said Muhammad Khamal, Said Muhammad Rendi, Said Muhammad Mudasir, Teuku Khairun dan Cut Intan Nadia yang senantiasa ada disisi peneliti untuk memberikan dukungan serta semangat sehingga dapat menyelesaikan Program Studi Pendidikan Agama Islam.

7. Kepada Dika Permata Sari yang senantiasa memberi nasihat, motivasi, semangat serta dukungan dikala susah dan senang kepada Peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan Program Studi Pendidikan Agama Islam.
8. Kepada seluruh sahabat dan teman peneliti, terima kasih atas semangat, dukungan dan do'a dikala susah dan senang. Dan kepada teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam 2019 yang sangat sering membantu banyak hal, terimakasih atas segalanya.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia Nya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti hanya bisa mendoakan kepada Allah untuk membalas kebaikan tersebut menjadi amalan yang mulia. Penulis menyadari penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang dapat membangun agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat, Aamiin ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh, 09 Desember 2024
Penulis,

T.M. Fahdilah Syah
NIM. 190201122

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK.....vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI.....x

DAFTAR TABEL..... xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Pembatasan Masalah 6

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian..... 7

E. Definisi Operasional 7

BAB II LANDASAN TEORI.....10

A. Game Online.....10

1. Pengertian *game online*.....10

2. Sejarah Game Online13

3. Jenis-Jenis *Game Online*.....15

B. Perilaku17

1. Pengertian Perilaku17

2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku.....18

3. Pembentukan dan Perubahan Perilaku.....19

C. Perilaku Toxic21

1. Pengertian Perilaku *Toxic*21

2. Perilaku *toxic* menurut pandangan Islam.....23

D. Remaja.....25

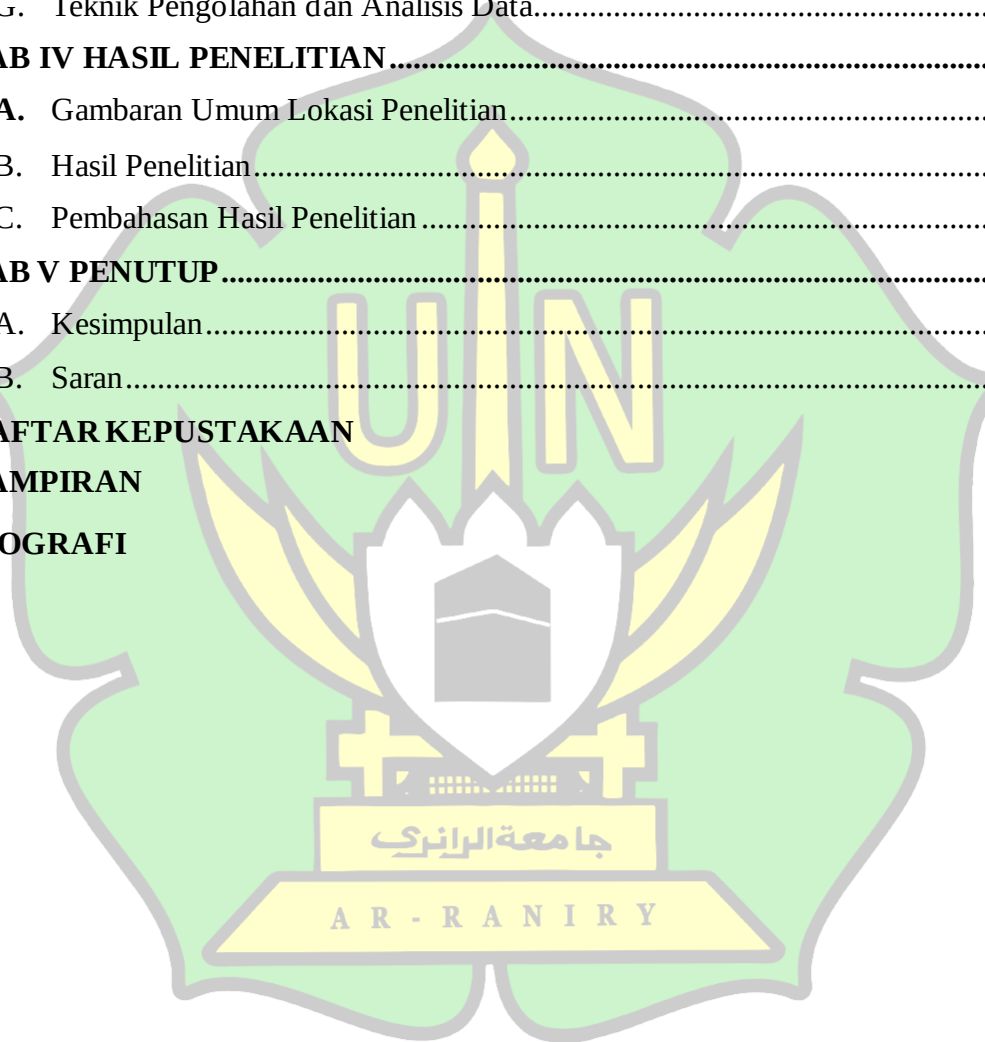
1. Pengertian Remaja25

2. Ciri-Ciri Remaja27

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Remaja30

BAB III METODE PENELITIAN.....32

A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	32
B. Pendekatan Penelitian.....	33
C. Populasi Dan Sampel.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen.....	36
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	40
B. Hasil Penelitian.....	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	
BIOGRAFI	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Pengukuran Skala Likert	35
Tabel 4. 1 Jumlah Penduduk Menurut Golongan Usia.....	43
Tabel 4. 2 Keadaan Mata Pencarian Masyarakat Gampong Neuheun.....	44
Tabel 4. 3 Tabulasi Data Kuesioner Variabel X.....	48
Tabel 4. 4 Tabel Data Kuesioner Variabel Y	51
Tabel 4. 5 Jawaban Responden.....	54
Tabel 4. 6 Pilihan Game Online	55
Tabel 4. 7 Uji Validitas.....	56
Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas	57
Tabel 4. 9 Uji Normalitas	57
Tabel 4. 10 Uji Linieritas.....	58
Tabel 4. 11 Uji Heteroskedastisitas	59
Tabel 4. 12 Uji Multikolonieritas.....	59
Tabel 4. 13 Uji Linier Sederhana.....	60
Tabel 4. 14 Uji T Parsial.....	61
Tabel 4. 15 Uji Koefisien Determinasi	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing Skripsi

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

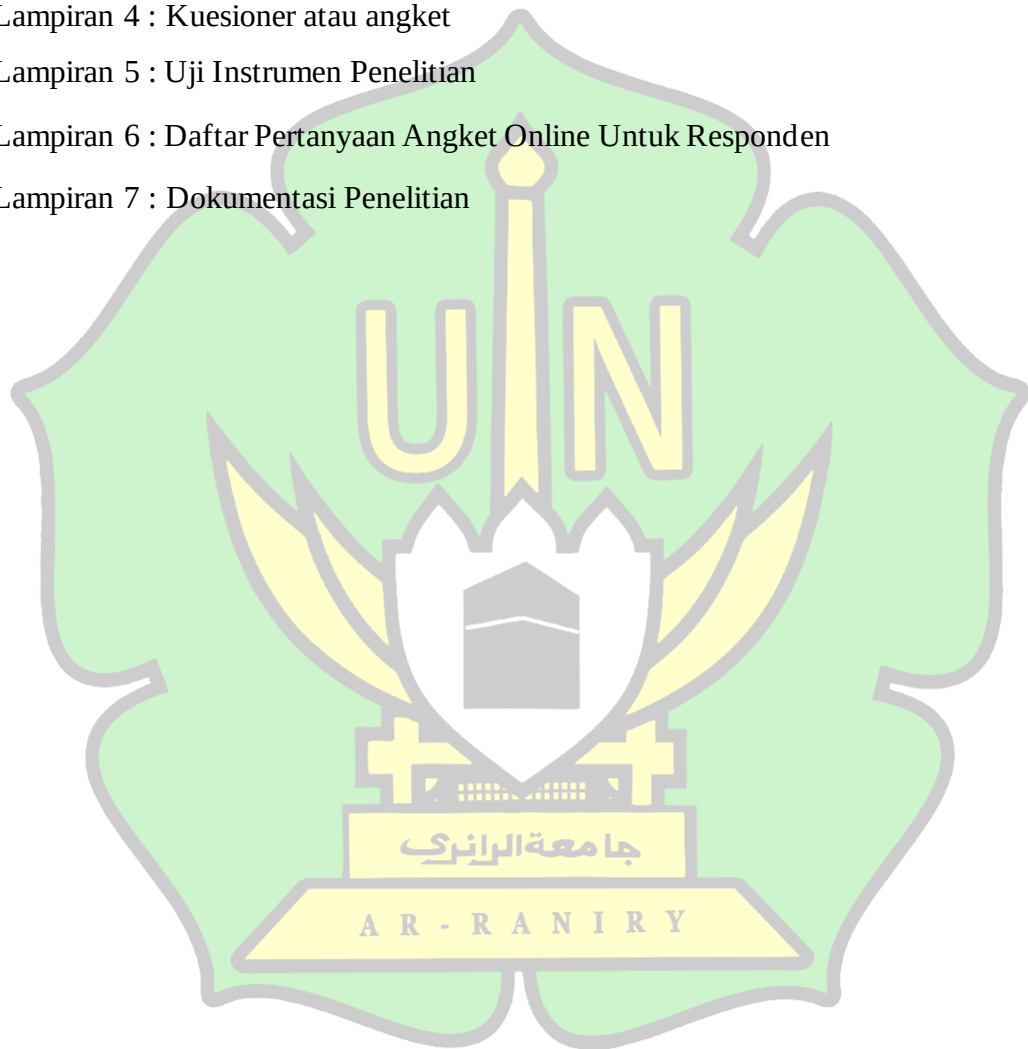
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4 : Kuesioner atau angket

Lampiran 5 : Uji Instrumen Penelitian

Lampiran 6 : Daftar Pertanyaan Angket Online Untuk Responden

Lampiran 7 : Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini adalah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi.¹

Pesatnya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin canggih. Permainan yang dahulu tradisional, kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Ada banyak permainan elektronik yang didukung sistem jaringan seperti *X-Box*, *Nintendo*, *PlayStation*, *game komputer* dan *game smartphone*. Ada pula permainan dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh, seperti *game online*.²

Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler (*smartphone*), yang semula telepon seluler atau *smartphone* hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online*.

Awal mula diciptakannya *smartphone* adalah sebagai alat untuk mempermudah kegiatan kehidupan sehari-hari, dan kini berubah menjadi bencana. Di katakan bencana apabila seseorang tidak dapat menggunakan *smartphone*

¹ Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2020), h.7.

² Nur Fikri Khoiri, "*Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*", *Skripsi*, (Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo 2021)

tersebut dengan bijak, dan malah menggunakannya dengan hal-hal yang kurang bermanfaat, salah satunya adalah menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Sebenarnya bermain *game* menggunakan *smartphone* secara *offline* ataupun *online* tidak selalu dikatakan kurang bermanfaat, nyatanya di zaman sekarang ini justru sudah banyak sekali turnamen atau perlombaan *game online* yang diselenggarakan di hampir seluruh dunia dengan hadiah mencapai ratusan, jutaan bahkan hingga miliaran rupiah. *Game online* merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini.³

Remaja sekarang ini sangat menyukai *Game online* mulai dari rentang usia 15 sampai rentang usia 21 tahun. Para remaja akhir-akhir ini sangat menyukai *Game online* baik untuk membuang penat di kala waktu kosong atau untuk menghilangkan stress. Menurut hasil survey tahun 2021-2023 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah pengguna internet di Indonesia dari total populasi penduduk Indonesia 272.682.600 juta jiwa, sekitar 77,02% atau 210.026.769 juta jiwa jumlah pengguna internet. Sebanyak 98,02% mengakses sosial media dan diantaranya yang mengakses *game online* atau bermain *game online* sebanyak 77,25%.⁴

Saat ini *game online* populer yang sering dimainkan oleh para remaja di Indonesia antara lain, *Mobile legends*, *Player Unknown Battleground (PUBG)*, *Free Fire*, *eFootball*, *Chess Rush*, *Line Get Rich*, *Among Us*, *Call Of Duty Mobile*, *League Of Legends*. *Game-game* ini sangat populer di kalangan para remaja dengan jumlah pemain aktif yang masih sangat banyak. Dengan munculnya *game-game* tersebut para remaja menjadikannya tempat untuk menghilangkan kejenuhan sesaat.

³ Theresia, Elizabeth, et al. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*, Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 2 (2019). Diakses pada tanggal 14 Februari 2024 dari situs : <https://journal.uml.ac.id/TIT/article/view/103>

⁴ Apjii . Di akses pada tanggal 14 Februari 2024 dari situs : <https://survei.apjii.or.id/survei>

Bermain *game online* dapat memberikan perubahan perilaku atau efek tertentu terhadap penggunaannya, ada dua efek dari media terhadap penggunaannya, yang pertama adalah efek primer, yaitu efek yang ditimbulkan karena adanya terpaaan, perhatian dan pemahaman; serta efek sekunder, yaitu perubahan tingkat kognitif dan perubahan perilaku. Sebagaimana Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah yaitu “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat lima waktu di desa Rangai, kecamatan Katibung, kabupaten Lampung Selatan. Dampak positifnya adalah meningkatkan konsentrasi serta mempererat tali silaturahmi. Serta dampak negatifnya adalah melalaikan ibadah sholat lima waktu, melalaikan kegiatan didunia nyata, serta perubahan sikap dan perilaku.⁵

Game online ini merupakan *game* yang bersifat berkelompok di mana mengharuskan setiap pemain untuk berkomunikasi antar sesama pemain lainnya. Di mana tujuan komunikasi itu untuk mengatur strategi untuk mencapai sebuah kemenangan, adanya komunikasi ini sangat berpengaruh terhadap perubahan sosial dikarenakan terdapat dua komunikasi yaitu positif dan negatif.⁶ Dengan munculnya *game online* ini para remaja menjadikannya tempat untuk menghilangkan kejenuhan sesaat.

Namun tidak hanya untuk tempat menghibur diri, *game* ini menimbulkan kesalahgunaan sebagai tempat pembullying. Para oknum yang merasa tidak bersalah ini melontarkan perkataan-perkataan yang kasar sehingga beberapa pemain atau individu yang tadinya ingin menghilangkan kejenuhan malah semakin jenuh dan mengakibatkan munculnya rasa takut akan *game* tersebut. Hal ini tidak dapat

⁵ Siti Khoiriyah, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”, Skripsi, (Universitas Raden Intan Lampung, 2018)

⁶ M. H, Alifanza. “Game Online Dan Trash Talk: (Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi dan Kelompok Bermain Gamer Game DoTA 2 Dengan Perilaku Trash Talk di kalangan Gamer DoTA 2 Kota Surakarta)”, Skripsi (Surakarta, Universitas Sebelas Maret, 2018), h. 4

dihindari dari dunia *game* yang mana *Game online* itu bersifat kelompok yang mengharuskan setiap pemainnya untuk berinteraksi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Fikri Khoiri yaitu “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari bermain *game online Mobile Legends* menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online* ini timbul yaitu perilaku *Flaming* (tindakan mengirimkan komentar atau pesan bernada kasar, merendahkan, atau bahkan menghina pemain lain) dan *Cyberbullying* (perundungan dunia maya).⁷

Perilaku negatif ini sudah dianggap normal bagi para pemain *game online*, bahkan perilaku negatif ini sangat sulit untuk dicegah bahkan sampai melebihi batas-batas norma yang menyebabkan orang yang bermain *game online* ini menjadi frustrasi atau bahkan menjadi marah. Sehingga membuat *game online* ini yang bertujuan untuk menghilangkan stress bagi pemainnya malah menjadi sebuah tambahan pikiran. Jika ini terjadi berkepanjangan tidak mungkin akan membuat sebuah perpecahan antara kelompok pemain *game online* ini. Perilaku negatif inilah yang di sebut dengan *Toxic* di mana seolah olah pemain ini menganggap dirinya lah yang paling lihai dalam *game* ini sehingga dia mengira bahwa dirinya tidak sepadan dengan pemain lainnya. Sehingga menyebabkan perilaku merendahkan pemain lain, tidak mensupport, tidak bisa menghargai kepada pemain lain dan tidak segan untuk melontarkan kata-kata kasar kepada pemain lain.⁸

Di dalam syariat islam perilaku *toxic* bertentangan dengan tujuan penciptaan manusia ini. Manusia *toxic* tidak hanya melanggar prinsip akhlak mulia yang diajarkan Islam, tetapi juga menjadi sumber kerusakan yang berdampak luas pada individu dan masyarakat. Manusia diciptakan untuk menjadi khalifah di bumi,

⁷ Nur Fikri Khoiri, “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)”, Skripsi, (Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo 2021)

⁸ Nurul Warits Marinsa Putri & Hamiyati & Shinta Doriza. DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA tahun 2020. Jurnal Psikologi Malahayati Vol. 2, No.2, September 2020. Diakses pada tanggal 14 Februari 2024 dari situs: <https://ejurnalmalahayati.ac.id/index.php/PSIKOLOGI/article/view/3063>

menjaga keharmonisan, dan menebarkan manfaat, Allah SWT berfirman di dalam surat Al-Baqarah ayat 20 :

إِنِّي جَاعِلٌ فِي الرُّسُلِ خَلِيفَةً

"Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." (QS. Al-Baqarah: 30).

Namun, sifat *toxic* ini bertentangan dengan tujuan penciptaan manusia.

Kehadiran manusia *toxic* bukan sekedar fenomena perilaku, tetapi juga sebuah problem filosofis yang memengaruhi keseimbangan jiwa, nilai-nilai moral, dan hubungan sosial. Di tengah kondisi sosial saat ini, di mana individualisme, kompetisi tidak sehat, dan disintegrasi moral semakin menguat, sifat *toxic* menjadi ancaman nyata bagi keberlanjutan peradaban.⁹

Berdasarkan observasi awal peneliti, saat ini banyak remaja yang masih aktif bermain game online. Hal ini tentu saja memiliki dampak terhadap perilaku mereka, termasuk munculnya perilaku *toxic*. Perilaku *toxic* ini mulai terlihat di kalangan remaja di Gampong Neuheun setelah masa pandemi COVID-19 berakhir dan game online semakin populer di kalangan mereka.

Sebelum pandemi COVID-19, ada beberapa perilaku positif yang saya amati pada remaja, seperti sikap etika yang tinggi, keramahan, dan rasa hormat terhadap orang tua. Namun, setelah pandemi berakhir, perilaku remaja mulai berubah menjadi lebih agresif, bahkan sangat memprihatinkan. Mereka mulai sering mengucapkan kata-kata kasar dan tidak sopan. Remaja yang terpengaruh oleh perilaku *toxic* ini tidak lagi memperhatikan kata-kata mereka, bahkan ketika ada orang yang lebih tua di sekitar mereka. Perilaku *toxic* ini memiliki dampak besar terhadap kehidupan sosial remaja, bahkan dapat merusak moral dan mempengaruhi perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku *toxic* yang peneliti maksud

⁹ Munawir kamaludin. *MANUSIA TOXIC: Bahaya, Dampak, dan Solusi Islami untuk Kehidupan Bermakna tahun 2024*. Jurnal Ilmu Komunikasi Dakwah. Vol. 1, No. 1, 01 Desember 2024. Diakses pada tanggal 08 Januari 2025 dari situs : <https://uin-alaudidin.ac.id/article/detail/view/1224>

pada penelitian ini adalah perilaku yang sering kali disebut juga dengan istilah "berkata kasar" oleh para pemain *game online*.

Remaja dipilih sebagai subjek penelitian adalah karena remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa. Pada usia 10-12 tahun hingga usia 21-24 tahun merupakan masa dimana terdapat energi dan kekuatan fisik yang luar biasa serta tumbuh keingintahuan dan keinginan coba-coba. Pada usia remaja awal, emosi remaja menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung/marah, atau mudah sedih/murung, sedangkan remaja akhir sudah mampu untuk mengontrol emosinya. Remaja peneliti pilih sebagai responden penelitian juga karena usia remaja merupakan usia yang tepat berhubungan dengan permainan termasuk bermain *game online*. Dengan demikian, *game online* mempengaruhi perilaku pada remaja, sehingga kita dapat lebih memperhatikan lagi nilai-nilai yang didapatkan dari *game online*, terutama nilai-nilai yang dapat membentuk perilaku remaja.

Dengan adanya hal tersebut yang melatar belakangi, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada **Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Toxic Remaja Di Gampong Neuheun**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang diambil adalah :

1. Seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun ?
2. Bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun ?
3. *Game online* populer apa saja yang paling sering dimainkan oleh para remaja sehingga dapat meningkatkan perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun ?

C. Pembatasan Masalah

Setelah peneliti membuat rumusan masalah diatas peneliti ingin mengerucutkan permasalahan agar pembahasan yang ingin di angkat tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah ini hanya pada remaja yang aktif bermain *game online* saja. Remaja yang aktif bermain *game online* adalah remaja yang kesehariannya tidak terlepas dari bermain *game online*. Adapun beberapa game online yang peneliti pilih adalah *game online* yang populer dan sering dimainkan oleh para remaja di Gampong Neuheun yaitu *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG Mobile* dan *eFootball*.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada adalah:

- a. Untuk menganalisis pengaruh bermain *game online* terhadap *toxic* remaja di gampong neuheun.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku *toxic* remaja.
 - 2) Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial.
 - 2) meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.
 - 3) memberikan pemahaman akan pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku *toxic* pada remaja.

E. Definisi Operasional

1. *Game Online*

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti, komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet.¹⁰ Berangkat dari sini, peneliti berpendapat bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/ smartphone*, konsol/PS4, PC (*Personal Computer*) maupun di *game center* itu sendiri. *Game online* yang peneliti maksud adalah *game* yang terhubung dengan jaringan internet, yang populer dan sering dimainkan oleh para remaja di Gampong Neuheun.

2. *Perilaku Toxic*

Perilaku adalah gerakan yang dapat dilihat melalui indera manusia, gerakan yang dapat diobservasi. Perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsang yang mengenai individu itu. Perilaku atau aktivitas itu merupakan jawaban atau respon terhadap stimulus yang mengenainya.

Toxic sendiri merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti racun,¹¹ namun jika diperluas maka *toxic* mengandung arti kata yang sifatnya buruk, memiliki unsur jorok, atau kata-kata yang menjelek-jelekkan lawan bicara. Kata *toxic* biasanya menunjukkan sifat kasar seseorang, ingin menang sendiri, atau menganggap orang lain lebih buruk dari dirinya.

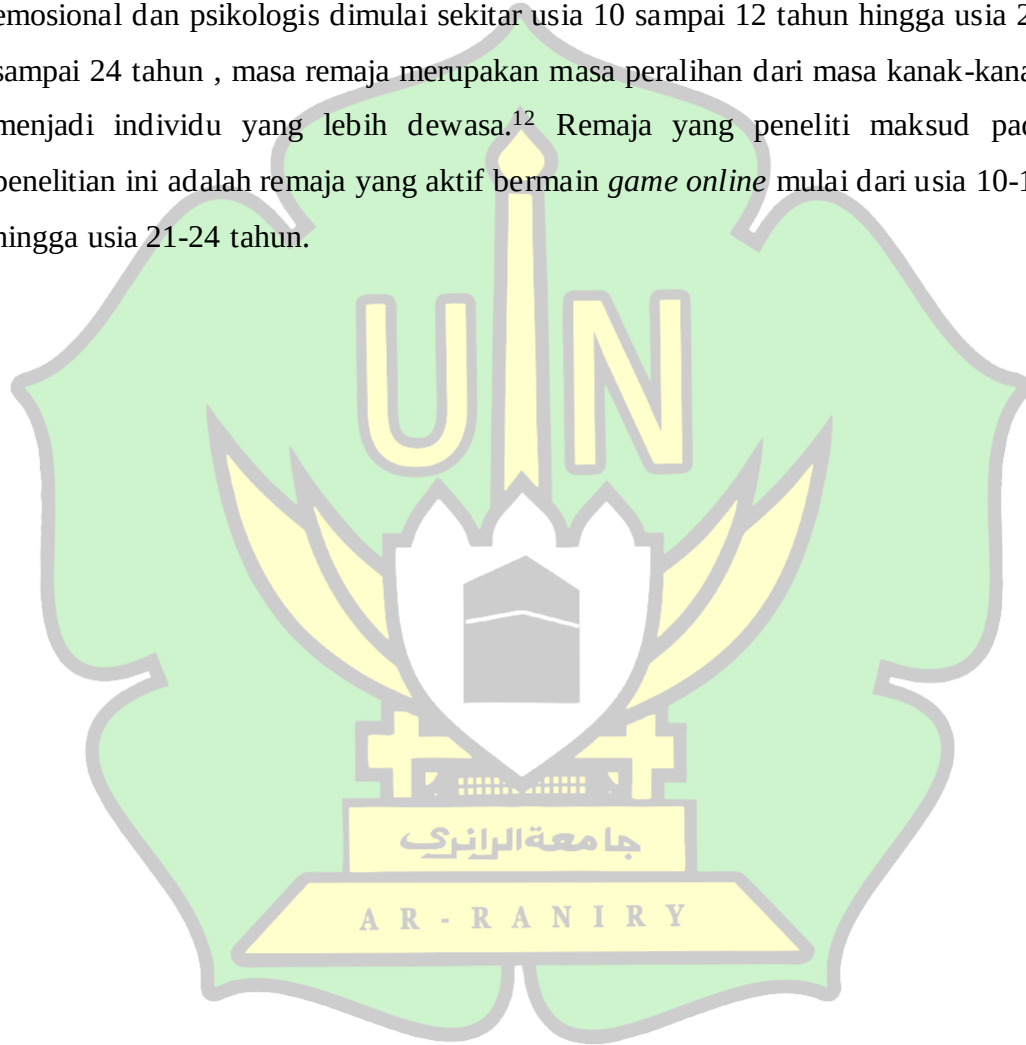
¹⁰ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 123.

¹¹ Linda Apriliya Sugiono, *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 2, No. 2 (2018). Diakses pada tanggal 14 Februari 2024 dari situs : <https://repository.unair.ac.id/87306>

Dalam pembahasan ini perilaku *toxic* yang peneliti maksud ialah perilaku *toxic* pada pemain *game online* yang sama seperti berkata kasar yaitu suatu perilaku berbicara kasar secara verbal.

3. Remaja

Remaja adalah seseorang yang berada dalam tahap perkembangan fisik, emosional dan psikologis dimulai sekitar usia 10 sampai 12 tahun hingga usia 21 sampai 24 tahun , masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menjadi individu yang lebih dewasa.¹² Remaja yang peneliti maksud pada penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain *game online* mulai dari usia 10-12 hingga usia 21-24 tahun.



¹² Hikmandayani, S.ST., M.Keb dkk, *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN REMAJA*, (Jawa Tengah, Eureka Media Aksara, 2021), h.1.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game Online*

1. Pengertian *game online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan pemain. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincuhan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.¹

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai mediana. *Game online* berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* di mana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.²

Di dalam *game online* tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online*

¹ Antonius Tri Setio Nugroho, *Definisi Game*. Diakses pada tanggal 08 September 2024 dari situs : <http://chikhungunya.wordpress.com>.

² Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 123

tersebut para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* adalah suatu permainan yang hanya dapat diakses atau dimainkan melalui jaringan internet dan tidak dapat dimainkan ketika dalam keadaan diluar jaringan.

Game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan³. Biasanya aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenang-senang, refreshing, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *game online* menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai televisi, telepon, smartphone bahkan akses internet. Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan.⁴

Saat ini yang menjadi trend di kalangan anak muda adalah *game online*. Secara praktis *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, yaitu *game* yang berarti permainan, dan *online* yang berarti langsung atau tersambung ke internet, jadi *game online* adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan

³King, Daniel, and Delfabbro, Paul. *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. (United Kingdom, Elsevier Science, 2018), h. 3

⁴Drs. H. Kasiyanto Kasemin, M.Si., APU. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. (Prenada Media, 2016), h. 9

tersambung dengan internet. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif sebagai refreshing untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas,⁵ sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online*. hal ini menjadikan *gamers* tidak hanya sebagai pengguna *game online* tetapi sebagai pecandu *game online*.

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game online* terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah. Bahkan di zaman yang serba *online* ini, *game online* sendiri sudah menjadi ajang untuk turnamen antar kelompok ataupun squad, antar sekolah, kampus, kota hingga negara.⁶

Game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer.⁷ Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya

⁵ Fitri Ma'rifatul Laili. *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*, Jurnal BK, Vol. 1, (2015), h. 66.

⁶ Ahmad Saifuddin. *Psikologi Siber: Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital*. (Prenada Media, 2023), h. 98

⁷ Theopilus C Motos, Faisal Jurnadi, Andi Fatmawati, "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SISWA KELAS XI IIS 1 SMA NEGERI 3 TOLITOLI", Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 1, No. 1, Juli 2020, h. 3. Diakses pada tanggal 25 September 2024 dari situs: https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article

berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

2. Sejarah Game Online

Permainan daring atau *game online* dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Perkembangan *industri game online* diawali dari pihak akademisi mulai mendesain permainan sederhana, simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian dibidang komputer, namun *game* sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an,⁸ untuk di Indonesia sendiri sebagai berikut :

- a. Tahun 1980–1998. Diawali dengan hadirnya konsol, *game & watch*, dan *arcade import*. Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an mulai dikenal konsol *game* seperti *Nintendo*, *Sega* dan beberapa *game & watch* yang cukup populer pada era tersebut seperti *Pacman*, *Tetris*. Serta mesin *arcade* yang dikenal pada era ini adalah mesin *arcadeDingdong*.
- b. Tahun 1998. Di tahun ini warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif *online* seperti *ultima online*, *everquest*.

⁸ Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*, (Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, cet.1 2016), h. 11-14.

- c. Tahun 1999. Pada tahun 1999 Matahari Studio mulai lahir dan menjadi studio *game* pertama di Indonesia. Pada tahun ini mulai banyak tempat yang menyewakan *game online* seperti penyewaan *game* konsol *Playstation*.⁹
- d. Tahun 2001. Mulai menjamurnya *game center* dimulai dengan kehadiran *gameNexia: Kingdom the Wind*.
- e. Tahun 2002. Tahun 2002 *game GunBound* dengan tipikal *game* kasual banyak menarik perhatian dan merupakan *game* yang cukup terkenal pada tahun tersebut.
- f. Tahun 2003 Berdirinya *Altermyth* dan membuat *game* berjudul *Inspiri Arena*
- g. Tahun 2004. Pada tahun ini *game* mulai populer dengan permainan berjudul *Ragnarok*
- h. Tahun 2007. Pada tahun ini Nusantara Internasional mulai membuat *game online* MMORPG *Nusantara Online*. Pada tahun ini juga universitas mulai membuka program studi Permainan Interaktif, program studi ini pertama di buka di Perguruan Tinggi Negeri ITB dan ITS.
- i. Tahun 2008. Pada tahun ini publisher permainan interaktif Korea “*Kreon*” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan *Point Blank* yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesan dalam waktu singkat.
- j. Tahun 2009, mulai bertumbuhnya *game online Developer Indie* seperti *Agate, Toge Production*.
- k. Tahun 2011, *Game Online Loft* didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut.
- l. Tahun 2012, Berdirinya *Qeon* merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia
- m. Tahun 2013, *Square Enix* merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang mendirikan *Square Enix Smilework* di Surabaya.

⁹ Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game online...*, h. 11-14.

n. Tahun 2014, Indonesia menjadi pasar resmi konsol *Playstation 4* serta *game online Developer Indie* di Indonesia berhasil merilis *DreadOut* dengan pendapatan \$200.000 satu bulan setelah rilis.¹⁰

Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain permainan *online* di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas dunia maya akibat permainan *online* pun cukup disenangi oleh banyak kalangan. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di dunia virtual suatu komunitas biasanya melakukan perkumpulan atau pertemuan anggota pada waktu-waktu tertentu.

3. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis *game online*, yaitu:

a. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Merupakan genre *game online* yang memadukan antara dua jenis genre *game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) di mana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan.¹¹ *Game online* jenis ini adalah jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara *online*. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, permainan *action* yang menggunakan konsep strategi. Biasanya pertandingan 5v5 dengan hero pilihan kita sendiri dan pemain bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, dengan melawan musuh yang dimainkan oleh manusia sungguhan di dalam *game* dan membutuhkan kerjasama dengan tim, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini antara lain

¹⁰ Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game online...*, h. 14.

¹¹ Muhammad Iqbal Febri Ramadani. "*Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*". Skripsi (UMS, Surakarta, 2014), h. 3-4

Dota1, Dota2, Arena of Valor, Heroes of Newerth, Chaos Online, League Of Legends, Clash Royale, Vainglory, Call Of Champions, Ace Of Arenas, Mobile Legends dan lainnya.

b. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)*

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.*

c. *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games (MMORTS)*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan.¹² Dalam *game* RTS, tema permainan bisa berupa sejarah misalnya seri *Age of Empires*, berupa fantasi misalnya *Warcraft*, dan fiksi ilmiah misalnya *Star Wars*.

d. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *Game* RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *game* RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan ini yaitu *Adventure Quests World, Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy.*

¹² Satria Sagara. *Gambaran Online Gamer*, Empati Vol 2 (April, 2018). h 419

B. Perilaku

1. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang mempunyai makna yang sangat luas, mencakup : berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian dan lain sebagainya. Bahkan kegiatan internal (*internal activity*) seperti berfikir, persepsi dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Perilaku merupakan faktor terbesar kedua setelah faktor lingkungan yang mempengaruhi kesehatan individu, kelompok, atau masyarakat.¹³

Perilaku manusia merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Dengan kata lain, perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Respon ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan: berpikir, berpendapat, bersikap) maupun aktif (melakukan tindakan).¹⁴

Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, teori ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus–Organisme–Respon*. Respon ini terbentuk 2 macam yaitu :

- a. *Respondent respons* atau *reflexive*, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu yang disebut *eliciting stimulus*, karena menimbulkan respon yang relatif tetap.
- b. *Operant respons* atau *instrumental respons*, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau rangsangan yang lain. Berdasarkan teori “S-O-R” tersebut, maka perilaku manusia dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

- 1) Perilaku Tertutup (*covert behavior*) Perilaku tertutup terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut masih belum dapat diamati orang

¹³ Alvin Koswanto. *Memahami Perilaku dan Kejiwaan Manusia*. (Penerbit Lindan Bestari, 2020) h.26

¹⁴ Saifuddin Azwar. *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran, Cet. XIV*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 13

lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk *covert behavior* yang dapat diukur adalah pengetahuan dan sikap.

- 2) Perilaku Terbuka (*overt behavior*) Perilaku terbuka ini terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut sudah berupa tindakan atau praktik ini dapat diamati orang lain dari luar atau "*observable behavior*". Bentuk perilaku terbuka diantaranya berupa tindakan nyata atau dalam bentuk praktik.¹⁵

Dalam pandangan ahli *behaviorisme* perilaku manusia timbul sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal, akan tetapi, sebagian besar perilaku organisme sebagai respon terhadap stimulus eksternal.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, ahli psikologi kognitif (ahli psikologi) memandang perilaku individu merupakan respon dari stimulus, namun dalam diri individu manusia itu ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambilnya. Dalam hal ini individu dalam keadaan aktif yang dapat menentukan perilaku sendiri.¹⁶

Jadi, dari beberapa pengertian tersebut dapat dirumuskan bahwa perilaku manusia merupakan gejala bentuk pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya, khususnya yang menyangkut pengetahuan dan sikap diri individu itu sendiri.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut Notoatmodjo perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor utama, yaitu :

- a. Faktor-faktor predisposisi (*predisposing factor*) Faktor predisposisi mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi

¹⁵ Alvin Koswanto. *Memahami Perilaku...*, h.27-28

¹⁶ Rony Sandra Yofa Zebua. "*Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Daring (Sebuah Model Konseptual)*". Tesis (Magister Pendidikan Islam, Universitas Islam Bandung, 2021), h 51

dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut oleh masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya.

- b. Faktor-faktor pemungkin (*enabling factors*) Faktor pemungkin mencakup ketersediaan sarana dan prasana atau fasilitas kesehatan. Untuk dapat berperilaku sehat, diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung atau fasilitas yang memungkinkan terwujudnya perilaku kesehatan, maka faktor ini disebut faktor pendukung atau pemudah.
- c. Faktor-faktor penguat untuk dapat berperilaku sehat positif dan dukungan fasilitas saja tidak cukup, melainkan diperlukan perilaku contoh acuan yang baik dari tokoh akademisi kampus, petugas kebersihan dan pihak-pihak yang bersangkutan.¹⁷

3. Pembentukan dan Perubahan Perilaku

Perilaku membentuk suatu hubungan terhadap fungsi karakteristik individu dan lingkungan. Karakteristik individu meliputi berbagai variable seperti motif, nilai-nilai sifat keperibadian dan sikap yang saling berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku. Faktor lingkungan memiliki kekuatan besar dalam menentukan perilaku, bahkan kadang-kadang kekuatannya lebih besar dari pada karakteristik individu. Hal ini yang menjadikan prediksi perilaku lebih kompleks.¹⁸

Perubahan perilaku dipengaruhi oleh keyakinan bahwa perilaku tersebut membawa kepada hasil yang diinginkan atau tidak diinginkan. Keyakinan mengenai perilaku apa yang bersifat normatif (yang diharapkan oleh orang lain) dan motivasi untuk bertindak sesuai dengan harapan normatif tersebut membentuk norma subjektif dalam diri individu. Contoh perilaku ditentukan oleh pengalaman masa lalu dan perkiraan individu mengenai seberapa sulit atau mudahnya untuk

¹⁷ Notoatmojo. *konsep perilaku dan perilaku kesehatan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2014), h. 76

¹⁸ Saifuddin Azwar. *Sikap Manusia Teori...*, h 10-11

melakukan perilaku yang bersangkutan. Contoh perilaku ini sangat penting artinya ketika rasa percaya diri seseorang sedang berada dalam kondisi yang lemah.¹⁹

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa sikap dan perilaku saling terkait. Di satu sisi sikap sering konsisten dengan perilaku, artinya bagaimana sikapnya terhadap objek tertentu, demikian pula perilaku terhadap objek tersebut. Namun ada juga yang mrngatakan bahwa sikap tidak selalu konsisten dengan perilaku.²⁰

Tingkah laku manusia tidak mudah dipahami tanpa mengetahui apa yang mendorongnya melakukan perbuatan tersebut. Manusia bukan boneka yang menggerakkan sehingga seseorang mengerjakan suatu perbuatan tertentu. Faktor-faktor yang menggerakkan tingkah laku manusia itu lah yang dalam ilmu jiwa disebut sebagai motif. Motif (*motive*) yang berasal dari kata *motion*, memiliki arti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Menurut istilah psikologi mengandung pengertian penyebab yang diduga untuk sesuatu tindakan, suatu aktivitas yang sedang berkembang dan sesuatu kebutuhan.²¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perubahan perilaku merupakan suatu hal yang sering terkait antara satu sama lain. Sikap individu yang datang dari dalam akan menghasilkan satu respon dalam bentuk perilaku karena mengikut keinginan individu tersebut dalam sadar atau tidak sadar. Sikap dapat di ubah karena sikap merupakan produk dari belajar dan pengalaman. Mengubah sikap itu dahulukan dengan mengubah cara berfikir. Perilaku dibentuk namun sikap adalah sesuatu yang sulit untuk diubah. Oleh karens di dalam sikap terdapat emosi, emosi pada dasarnya merupakan bawaan sejak lahir.

¹⁹ Saifuddin Azwar. *Sikap Manusia Teori...*, h 12-13

²⁰ Julianto Saleh. *Psikologi Dakwah*. (Banda Aceh: Ar-Raniry Press, 2004), h 25

²¹ Achmad Mubarak. *Jiwa Dalam Al-Qur'an: Solusi Krisis Kerohanian Manusia Modern, Cet. I*. (Jakarta: Paramadina, 2000), h. 143-144

C. Perilaku Toxic

1. Pengertian Perilaku Toxic

Di zaman sekarang, sering kali kita mendengar istilah *toxic* baik di media sosial maupun di lingkungan tempat tinggal. Orang yang *toxic* bisa mengganggu kehidupan orang lain, membuat orang lain tersakiti dan bisa merugikan orang lain, baik secara emosional maupun secara fisik. Secara umum, seseorang bisa dikatakan sebagai orang yang *toxic*, kalau orang tersebut membawa pengaruh buruk atau negatif di dalam lingkungan sosial atau media sosial, yang membuat orang lain menjadi tidak nyaman.

Orang *toxic* memiliki kepribadian yang terkenal menyusahkan dan memberikan dampak negatif pada orang sekitar. Bahkan bisa saja kita sendiri memiliki sifat *toxic*. Sehingga kita perlu mengenali lebih dalam mengenali sifat *toxic*. Biasanya seseorang yang memiliki sifat *toxic* ini, merupakan orang yang susah merasakan kebahagiaan, suka memandang orang lain memiliki sifat yang buruk, hidupnya penuh dengan kecurigaan, suka mengeluh dan hidupnya jarang merasakan kepuasan. Sifat *toxic* yang dimiliki seseorang bisa menular ke orang lainnya. Karena sifat *toxic* ini bisa merusak suasana yang menyenangkan menjadi suasana yang tidak menyenangkan. Baik dalam perbuatan maupun ucapan yang dilakukan orang *toxic*, bisa membuatmu merasakan sakit hati dan kelelahan secara fisik maupun emosional.²²

Perilaku *toxic* dalam konteks bermain *game online* merujuk pada tindakan atau sikap negatif yang dapat merugikan pengalaman bermain bagi pemain lain. Berikut adalah pengertian perilaku *toxic* menurut beberapa perspektif ahli:

- a. **Psikologi:** Menurut para psikolog, perilaku *toxic* dalam *game* sering kali mencakup penghinaan, pelecehan verbal, atau perilaku mengganggu

²² Nur Fikri Khoiri, "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)", *Skripsi*, (Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo 2021), h. 33

lainnya. Ini dapat menciptakan suasana yang tidak menyenangkan dan berpotensi menyebabkan stres atau kecemasan bagi pemain lain.

- b. **Sosiologi:** Dari sudut pandang sosiologis, perilaku *toxic* dapat dilihat sebagai manifestasi dari dinamika kelompok yang tidak sehat. Misalnya, kelompok pemain tertentu mungkin melakukan *bullying* terhadap pemain baru atau yang kurang berpengalaman, menciptakan budaya yang eksklusif dan beracun.
- c. **Pengembangan Game:** Para pengembang *game* mengamati bahwa perilaku *toxic* dapat mempengaruhi komunitas dan keberlanjutan *game*. Mereka seringkali menerapkan sistem pelaporan dan moderasi untuk mengurangi perilaku tersebut dan menjaga lingkungan bermain yang positif.
- d. **Teori Komunikasi:** Dalam konteks komunikasi, perilaku *toxic* dapat muncul dalam bentuk komunikasi yang merusak, seperti *spam*, *trolling*, atau penghinaan di chat. Hal ini tidak hanya merusak pengalaman pemain lain tetapi juga dapat mengganggu komunikasi tim yang diperlukan untuk permainan yang sukses.

Secara keseluruhan, perilaku *toxic* dalam *game online* dapat mengakibatkan lingkungan bermain yang tidak sehat, mengurangi kepuasan pemain, dan berdampak negatif pada komunitas *game* secara keseluruhan.²³

Perilaku *toxic* merupakan problem yang sudah lama ada di dunia *Game Online*. Pemain yang sering bermain *Game* pasti pernah bertemu atau bahkan sering bertemu pemain dengan perilaku seperti ini. Sering emosi, menyalahkan pemain lain, berkata kasar, dan menganggap benar diri sendiri merupakan beberapa ciri atau tanda-tanda seorang *toxic*.

Sebagian player menganggap bahwa sikap atau perilaku *toxic* ini merupakan bagian dari *game*, dan para pelaku tersebut mendapatkan kesenangan dengan melakukannya. Sebagian pemain lain, sangat tahu betul bahwa perilaku tersebut

²³ Lynch, Helen. "Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games." (2018): h. 292-293

adalah perilaku yang salah dan mempunyai dampak yang tidak baik. Bahkan beberapa pemain menikmati perilaku *toxic*, terlepas apakah mereka menang atau kalah dari hasil permainan itu sendiri.

Tingkah laku *toxic* terjadi bukan hanya karena si pelaku memiliki niat, tetapi juga karena kesempatan itu hadir dengan sendirinya. Dan juga, beberapa pemain bersikap *toxic*, setidaknya untuk bersenang-senang, bahkan jika mereka mengalami kekalahan dalam permainan. Tingkah laku *toxic* adalah jalan keluar untuk sedikit mengurangi rasa kalah.²⁴

2. Perilaku *toxic* menurut pandangan Islam

Dalam hukum islam perilaku *toxic* ini termasuk akhlak mazmumah (akhlak tercela) merujuk pada sifat atau perilaku buruk yang bertentangan dengan ajaran agama Islam dan norma-norma sosial yang baik. Akhlak mazmumah dapat mencakup berbagai perilaku negatif yang merugikan diri sendiri, orang lain, atau masyarakat secara umum. Salah satu yang termasuk kedalam akhlak mazmumah adalah tidak menjaga lisan/berkata kasar atau disebut juga dengan *toxic*.

Rasulullah SAW. mengingatkan tentang pentingnya menjaga lisan sebagai tanda kesempurnaan iman:

مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ

جامعة الرانيري

"Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata baik atau diam."(HR. Bukhari, no. 6475).

Berkata kasar dalam Islam dianggap sebagai perbuatan yang tercela. Al-Qur'an dan Hadis memberikan banyak petunjuk tentang pentingnya menjaga lisan dari perkataan yang buruk.

Dalam Al-Qur'an surat Al-Isra ayat 53, Allah SWT berfirman:

²⁴ Ivan Adriyana, "PERILAKU TOXIC PLAYER GAME ONLINE (Studi Kualitatif Pada Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang-Bang)", Skripsi, (Bandung, Universitas Pasundan Bandung 2021), h. 33-32

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانِلًا بَيْنَ سَنَانٍ
عَدُوًّا مُّبِينًا

" Katakan kepada hamba-hamba-Ku supaya mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (dan benar). Sesungguhnya setan itu selalu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya setan adalah musuh yang nyata bagi manusia."

Ayat ini menegaskan bahwa berkata baik adalah tuntunan bagi setiap Muslim.

Berkata kasar dapat membawa banyak dampak negatif, baik bagi individu yang melakukannya maupun orang yang menjadi sasaran. Beberapa dampak negatif tersebut antara lain:

- a. Merusak Hubungan Sosial: Kata-kata kasar dapat merusak hubungan antara teman, keluarga, dan rekan kerja.
- b. Menimbulkan Permusuhan: Ucapan yang menyakitkan dapat menimbulkan permusuhan dan konflik berkepanjangan.
- c. Mengurangi Kehormatan Diri: Seseorang yang sering berkata kasar akan kehilangan rasa hormat dari orang lain.
- d. Mengganggu Kesehatan Mental: Mendengar atau mengucapkan kata-kata kasar dapat mempengaruhi kesehatan mental, menyebabkan stres, dan perasaan tidak nyaman.²⁵

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Perilaku *toxic* dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bermain *game online*, dapat merusak hubungan sosial, menciptakan ketegangan emosional, dan mengganggu kesejahteraan psikologis. Islam mengajarkan pentingnya menjaga lisan dan perilaku baik dalam interaksi dengan orang lain, baik secara langsung maupun melalui media *game*. Oleh karena itu, penting untuk menghindari perkataan kasar dan tindakan yang dapat merugikan orang lain, demi menjaga keharmonisan sosial dan kesehatan mental kita bersama

²⁵ Syachrazad Niken Basuki, "BUDAYA BERKATA KOTOR DAN KASAR DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE", Skripsi, (Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel 2023), h. 33-34

D. Remaja

1. Pengertian Remaja

Istilah remaja sering juga disebut dengan kata “*adolescence*” yang berarti tumbuh atau berkembang. Istilah *adolescence* seperti yang dipergunakan saat ini mempunyai arti yang sangat luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Secara psikologis, masa remaja adalah usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak.

Masa remaja juga dikenal sebagai periode yang mengkaji hubungan antara mekanisme penyesuaian psikologis dengan kondisi-kondisi sosial yang memfasilitasinya (mempengaruhinya). Sehingga masa ini juga disebut sebagai masa penuh dengan stres dan krisis bagi remaja. Masa remaja merupakan tahapan penting dalam siklus kehidupan. Masa remaja berkaitan erat dengan perkembangan “*sense of identity vs role confusion*”, yaitu perasaan atau kesadaran akan jati dirinya. Remaja dihadapkan pada berbagai pertanyaan yang menyangkut keberadaan dirinya (siapa saya?), masa depannya (akan jadi apa saya?), serta peran-peran sosialnya dalam keluarga dan masyarakat.²⁶

Remaja adalah Priode peralihan perkembangan dari anak-anak ke masa dewasa, yang di mulai sekitar usia 10–12 tahun dan berakhir pada usia 21–24 tahun. Remaja memiliki keragaman yang sangat tinggi variasi etnis, kultur, sejarah, dan jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan gaya hidup mencirikan perjalanan hidup mereka.

Saat mulainya masa remaja berbeda-beda, karena bersamaan dengan waktu kematangan seksual yang datangnya lebih cepat pada anak gadis. Di antara tiap jenis terdapat pula perbedaan individu, karena ada anak-anak yang mencapai kematangan tersebut pada umur 10 tahun dan yang sangat terlambat pun ada. Untuk

²⁶ Laura A. King. *Psikologi Umum* (Jakarta : Salemba Humanika, 2016), h. 394

menentukan berakhirnya masa remaja pun lebih sulit, karena pegangan yang nyata seperti perkembangan fisik tidak ada.

Biasanya mereka di anggap bukan remaja lagi kalau mereka telah cukup bertanggung jawab atas perbuatan-perbuatannya dan kalau mereka telah menemukan cara-cara yang baik untuk mengatasi kecemasan-kecemasan terhadap diri mereka sendiri.

Golongan remaja muda adalah para gadis berusia 13 sampai 17 tahun. Ini pun sangat tergantung pada kematangannya secara seksual. Bagi laki-laki yang disebut remaja muda berusia dari 14 sampai 17 tahun. Apabila remaja muda sudah menginjak usia 17 sampai 18 tahun, mereka lazim disebut golongan muda atau pemuda pemudi. Sikap tindak mereka rata-rata sudah mendekati pola sikap tindak dewasa, walaupun dari sudut perkembangan memutuskan tindakan moral dengan alasan agama, dan pentingnya agama dalam kehidupan sehari-hari.²⁷

Ahli psikologi dan pendidikan mengatakan bahwa usia remaja adalah usia 13 sampai 19 tahun, sementara yang lainnya berpendapat bahwa remaja merupakan usia 13 sampai 21 tahun.²⁸ Ahli psikologi agamaa mengatakan bahwa usia kematangan beragama tidak terjadi sebelum usia 24 tahun, jadi usia akhir remaja adalah 24 tahun.

Perbedaan pendapat ini terjadi karena pada dasarnya masa tumbuh kembang individu berbeda dari individu yang satu dengan yang lainnya, ada yang cepat ada yang lambat. Selain itu, tingkat kematangan seseorang juga dipandang dari segi pertumbuhan ciri-ciri fisik, sedangkan agama bukan hanya melihat dari segi umur untuk menentukan kematang seseorang akan tetapi dilihat juga usia beberapa seseorang itu dianggap baligh yaitu dengan adanya mimpi basah laki-laki dan menstruasi pada wanita.

²⁷ Rinda Fauzian, M.Pd. *Pengantar Psikologi Perkembangan*. (CV Jejak Publisher 2020), h. 165

²⁸ Rinda Fauzian, M.Pd. *Pengantar Psikologi*,... h. 166

2. Ciri-Ciri Remaja

Sama halnya dengan semua priode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan priode sebelum dan sesudahnya. Ada tujuh hal yang menandai ciri-ciri masa perkembangan usia remaja yaitu :

Ciri pertama menyebutkan bahwa masa remaja merupakan priode yang penting. Hal ini dikarenakan pada masa remaja merupakan masa pencarian jati diri yang menyebabkan semua perkembangan dimasa ini sangatlah penting, menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.²⁹

Ciri kedua adalah masa remaja sebagai priode peralihan, pada masa ini merupakan masa peralihan dari usia anak-anak menuju usia dewasa, apa yang telah terjadi sebelumnya akan membekas pada saat sekarang dan masa mendatang sehingga perilaku tersebut akan sangat berpengaruh pada masa yang dihadapi sekarang ini. Dalam setiap priode peralihan, seorang individu berada dalam keraguan akan peran yang harus dilakukan.

Ciri ketiga adalah masa remaja sebagai priode perubahan. Pada usia awal remaja, perkembangan fisik dan perubahan tingkah laku sangat terkait, bila perubahan fisik menurun maka perubahan tingkah laku juga ikut menurun. Hal ini dikarenakan pada saat terjadi perubahan fisik terkadang remaja kurang percaya diri terhadap perubahan pada tubuh mereka sehingga menyebabkan tingkah laku mereka menurun, perubahan yang terjadi saat ini adalah meningkatnya emosi, perubahan tubuh, nilai yang dianggap penting juga berubah seiring dengan perkembangan usia dari anak-anak menuju dewasa, dan remaja juga bersifat *ambivalen* yaitu keadaan perasaan yang terjadi secara bersamaan yakni antara perasaan yang bertentangan terhadap seseorang, mereka menuntut kebebasan tapi mereka juga takut untuk bertanggung jawab.

²⁹ Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan, Cet. IV* (Kencana, 2015), h. 235

Ciri keempat adalah masa remaja merupakan usia yang bermasalah, karena pada saat ini remaja menganggap ia mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi, sedangkan terkadang pada masa anak-anak, semua masalahnya diselesaikan oleh orang tua sehingga saat ini usia remaja, ia belum berpengalaman dalam menyelesaikan masalah. Sering terjadi kegagalan yang mengakibatkan kejadian tragis yang disebabkan oleh perasaan frustrasi remaja karena merasa sudah mengoptimalkan usaha dalam menyelesaikan masalah. Akan tetapi masalah tersebut tidak mampu diatasi.³⁰

Ciri kelima adalah masa remaja merupakan masa pencarian identitas, usia yang menimbulkan ketakutan masa yang merupakan masa yang tidak realistis. Semua ciri ini terdapat pada diri remaja sesuai dengan perkembangan usianya, pada masa ini juga pengaruh teman sebaya dan kelompok sangatlah penting bagi remaja dan mereka merasa takut bila tidak diakui oleh kelompok atau genk mereka. Pada masa ini juga seorang remaja melihat pribadi mereka dari kaca berwarna merah jambu, ia melihat dirinya sendiri sebagaimana yang ia inginkan bukan sebagai mana adanya dan pada saat ini apabila cita-cita yang diinginkan mampu untuk dicapai, maka akan menjadi sebuah permasalahan dan semakin tidak realistis cita-cita yang ingin dicapai, maka ia akan menjadi marah.

Ciri keenam menunjukkan bahwa remaja merupakan masa yang tidak realistis, sebab pada ini remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca merah jambu. Remaja melihat dirinya dan orang lain sebagaimana keinginannya bukan sebagaimana kenyataannya.

Usia remaja sering disebut usia merah jambu juga karena pada usia ini remaja mulai mengenal arti hubungan antara lawan jenis, mereka mulai merasa bahwa ia akan menjadi orang dewasa seperti yang lainnya.

Ciri ketujuh menyebutkan bahwa usia remaja merupakan usia ambang masa dewasa, sebab pada usia ini pula remaja semakin gelisah meninggalkan kebiasaan

³⁰ Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*,... h. 236

pada belasan tahun yang lalu dan semakin mendekatnya usia kematangan maka remaja semakin merasa bahwa ia akan mendekati usia dewasa, mereka beranggapan bahwa berpakaian dan berbentuk dewasa saja tidaklah cukup dan oleh karena itu mereka mulai memusatkan diri pada perilaku yang menghubungkan dengan dunia dewasa seperti merokok dan minuman keras.

Adapun batas usia remaja yang umumnya digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun dan tahap perkembanganyang terjadi pada usia remaja meliputi tiga hal, yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial.³¹

Perkembangan kognitif pada usia remaja terjadi karena pada masa remaja proses pertumbuhan otak mencapai tingkat kesempurnaan sehingga masa remaja merupakan suatu kehidupan di mana kapasitas untuk memperoleh pengetahuan mencapai puncaknya.³² Perkembangan pada priode ini meliputi perkembangan dalam pengambilan keputusan, perkembangan dalam pemahaman tentang agama.

Dibandingkan dengan perkembangan anak-anak, keyakinan agama remaja telah mengalami perkembangan yang cukup berarti, jika pada masa anak-anak, ketika mereka baru memiliki kemampuan berfikir simbolik, tuhan dibayangkan berada di awan, maka pada masa remaja mungkin mereka berusaha mencari sebuah konsep yang lebih mendalam tentang tuhan dan eksistensi, perkembangan pemahaman remaja terhadap agama sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitifnya.³³

Pada tahap perkembangan psikososial, proses yang terjadi adalah proses perkembangan identitas diri dan perkembangan hubungan dengan orang tua. seseorang yang sedang mencari identitas akan berusaha untuk menjadi seseorang yang berarti didalam hidupnya.

³¹ Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*,... h. 220

³² Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*,... h. 231

³³ Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*,... h. 234

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Remaja

Berikut ini ada tiga faktor yang mempengaruhi perilaku remaja yaitu:

a. Lingkungan keluarga

Pertamkali yang dikenal seorang anak adalah lingkungan keluarga yaitu tempat yang pertama kali anak menerima pendidikan dari orang tuanya, kepribadian orang tua, sikap hidup dan cara hidup merupakan unsur-unsur pendidikan yang tidak langsung dengan sendirinya akan masuk ke dalam pembentukan perilaku anak.

Suasana keluarga sangat penting bagi perkembangan perilaku anak. Seorang anak yang di besarkan dalam lingkungan yang harmonis dan agamis dalam arti orang tua member curahan kasih sayang, perhatian serta bimbingandalam kehidupan berkeluarga, maka perkembangan perilaku anak tersebut cenderung positif. Dan sebaliknya, anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang *broken home*, kurang harmonis, orang tua bersikap keras terhadap anaknya atau tidak memperhatikan nilai-nilai agama dalam keluarga, maka cenderung akan mengalami perilaku yang menyimpang.³⁴

Seiring perjalanan hidupnya yang diwarnai faktor internal dan eksternal, maka setiap keluarga mengalami perubahan yang beragam. Ada keluarga yang semakin kokoh dalam menerapkan fungsinya, tetapi ada keluarga yang mengalami keretakan. Keretakan yang fungsional (normal) yaitu keluarga yang telah mampu melaksanakan fungsinya sebagaimana yang sudah dijelaskan.

b. Lingkungan sekolah

Tempat pendidikan yang kedua kalinya setelah keluarga yaitu sekolah. Di sekolah anak akan dibina, dididik, diasuh, dibimbing oleh seorang guru. Guru adalah wakil dari orang tua yang berkewajiban mengajarkan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan sekaligus menanamkan nilai-nilai moral dalam rangka pembentukan perilaku ihsan dalam pergaulan dengan anak.

³⁴ Aas Siti Sholichah. *PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PRA AKIL BALIG BERBASIS AL-QUR'ÁN*. (Jawa Tengah, PT. Nasya Expanding Management(NEM), 2020), h.109

Setelah masuk sekolah anak mulai bergaul dengan teman sebayanya dan menjadi anggota dari kelompoknya. Pada saat itulah ia mengalihkan perhatiannya untuk mengembangkan sifatnya atau perilaku yang cocok atau dikagumi teman-temannya walaupun mungkin tidak sesuai dengan harapan orang tuanya. Melalui bergaul dengan teman-temannya anak belajar menilai dirinya sendiri dan kedudukannya dalam kelompok.

Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak baik dalam cara berpikir, bersikap maupun cara berpikir. Sekolah memberikan kesempatan pertama kepada anak untuk menilai dirinya dan kemampuannya secara realistif.

c. Lingkungan masyarakat

Manusia dalam kehiduannya selalu mengadakan hubungan dengan sesama orang lain. Oleh sebab itu lingkungan masyarakat juga membentuk akhlak baik dalam hal positif maupun negatif.

Selain itu, setiap lingkungan masyarakat (ras, bangsa, suku) memiliki tradisi, adat atau kebudayaan yang khas. Tradisi atau kebudayaan suatu masyarakat memberikan cara berfikir maupun bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan antara masyarakat modern yang budayanya relatif maju dengan masyarakat primitif yang budayanya relatif masih sederhana.³⁵

Lingkungan masyarakat ialah supaya dapat mengetahui dan menjalankan fungsi dan perannya dengan baik sebagai masyarakat modern, Tradisi atau kebudayaan suatu masyarakat memberikan cara berfikir maupun bersosialisasi dengan remaja di daerah tersebut.

³⁵ Aas Siti Sholichah. *PENDIDIKAN KARAKTER ANAK...*, h. 110 - 116

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods*. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode penelitian yang digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif.¹ Peneliti akan menggunakan prosedur-prosedur observasi dan statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Menjawab masalah dan mengungkap tujuan penelitian dengan cara mengetahui Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku *Toxic* Remaja Di Gampong Neuheun dengan menggunakan penelitian yang bersifat verifikatif dengan mempergunakan data yang diperoleh dari hasil observasi dan penyebaran kuesioner kepada responden.

2. Lokasi Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, lokasi penelitian harus ditentukan terlebih dahulu, tanpa adanya lokasi penelitian maka calon peneliti tidak akan memperoleh data dari informan dan sumber data lain karena pada fokus penelitian ini terdapat dalam lokasi penelitian tersebut.

Adapun lokasi penelitian ini berlangsung di Gampong Neuheun Kecamatan Masjid Raya Kabupaten Aceh Besar.

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta, 2012), h.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kausal. Kausal merupakan penelitian yang menunjukkan arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, juga mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih.² Penelitian ini menyelidiki hubungan sebab akibat variabel bebas “*game online*” dengan variabel terikat “*perilaku toxic*”.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Adapun populasi yang diteliti peneliti adalah para remaja di Gampong Neuheun.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴ Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 20 sampai dengan 500. Jika dalam penelitian melakukan analisis dengan *multivariate* (korelasi atau regresi berganda) maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali lipat dari jumlah variabel yang diteliti.⁵ Sampel dalam penelitian ini adalah para remaja di Gampong Neuheun yang bermain *Game Online*. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini berarti sampel yang dibutuhkan minimal yaitu $2 \times 10 = 20$. Maka agar penelitian ini lebih valid sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 107 sampel.

² Sumanto. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Media Pressindo, 2014), h. 207

³ Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 63

⁴ Sugiono. *Metode Penelitian (Mixed Methalod)*. (Cet V; Bandung: Alfabeta, 2014), h.120

⁵ Sugiono. *Metode Penelitian...*, h. 129

Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi seluruh unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁶

Adapun teknik sampel yang dipilih yakni *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁷ Adapun pertimbangan sampel dalam penelitian ini adalah :

- a. Merupakan para remaja di Gampong Neuheun
- b. Masih aktif bermain *Game Online*

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjaring informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung, tanpa mediator untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti.⁸ Observasi yang dilakukan peneliti yakni mengumpulkan data langsung dari lapangan dengan melihat keadaan yang terjadi di dalam masyarakat.

2. Kuesioner dan Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden

⁶ Sugiono. *Metode Penelitian...*, h. 125

⁷ Sugiono. *Metode Penelitian...*, h. 126

⁸ Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI...*, h. 81

untuk dijawab.⁹ Data diolah dengan menginterpretasikan data dalam bentuk angka-angka dilakukan dengan bantuan SPSS v 25 sehingga memudahkan peneliti dalam menafsirkan data mentah yang diperoleh. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur sehingga alat tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.¹⁰

Skala *likert* merupakan pembobotan untuk setiap jawaban dari pertanyaan yang dijawab oleh responden dengan bobot *score*.¹¹ Peneliti memilih alternatif pilihan dalam skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti yang tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 1 Tabel Pengukuran Skala Likert

Keterangan Pilihan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.¹²

Alat ukur ini sangat penting untuk mencari data dengan cara membatasi kebenaran dan ketepatan indikator variabel yang sudah ditetapkan dari data di

⁹ Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI...*, h. 79

¹⁰ Sugiono. *Metode Penelitian...*, h. 131

¹¹ Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI...*, h. 80

¹² Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI...*, h. 78

lapangan, sehingga data yang terkumpul adalah sesuai dengan masalah dan tidak meluas.

F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah untuk mengetahui tingkat kesahihan tiap pertanyaan dalam angket (kuesioner). Uji validitas dilakukan terhadap seluruh butir pertanyaan dalam instrumen, yaitu dengan cara mengkorelasi skor tiap butir dengan skor totalnya pada masing-masing konstruk.¹³ Teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi *product moment pearson* dan perhitungan uji validitas dengan bantuan SPSS v.25.¹⁴ Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Prosedur pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung skor variabel dari skor butir, menghitung koefisien korelasi sederhana antara skor butir (X) dengan variabel (Y).¹⁵ Taraf signifikan yang digunakan 5% dengan $N = 107$, $df = N - 2$ atau $df = 107 - 2 = 105$ dan $p = 0,05$. r tabel dari 105 adalah 0,159.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan dan tetap konsisten jika dilakukan dua kali pengukuran atau lebih pada kelompok yang sama dengan alat ukur yang sama. Pengujian *Cronbach Alpha* digunakan untuk menguji tingkat kehandalan (*reliability*) dari masing-masing angket variabel. Apabila nilai *Cronbach Alpha* semakin mendekati angka 1 mengidentifikasi bahwa semakin tinggi pula konsistensi internal reliabilitasnya. Instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas (α) $> 0,60$.¹⁶

¹³ Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI...*, h. 84

¹⁴ HALusein Umar. *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama dan JBRC, 2002), h. 179

¹⁵ Sugiono. *Metode Penelitian...*, h. 124

¹⁶ Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI...*, h. 91-93

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pengolahan statistik, yang mana dalam penyelesaian pengolahan data tersebut dengan bantuan *SPSS for windows* versi 25.

2. Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah.¹⁷ Adapun teknik analisisnya sebagai berikut :

a. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variable yang digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dapat dilihat dengan menggunakan uji normal kolmogorov-smirnov.¹⁸ Dengan menggunakan nilai signifikan 5%, Sig (2-tailed) di atas nilai signifikan 5% artinya variabel residual berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

untuk melihat spesifikasi model yang digunakan benar atau tidak. Dengan uji ini akan diperoleh informasi model emperis sebaiknya linier, kuadrat, atau kubik.¹⁹

3) Uji Heteroskedastisitas

¹⁷ Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI...*, h. 120

¹⁸ V. Wiratna Sujarweni. *SPSS Untuk Penelitian*. (Kota Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), h. 52

¹⁹ V. Wiratna Sujarweni. *SPSS Untuk...*, h. 181

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan klasik Heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Uji Heteroskedastisitas diujikan dengan menggunakan uji glesjser yaitu mengkorelasikan antara absolute residual hasil regresi semua variabel bebas. Bila signifikansi hasil korelasi lebih kecil dari 0,5% maka persamaan regresi tersebut mengandung Heteroskedastisitas dan sebaiknya nonHeteroskedastisitas atau homoHeteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas ini dimaksudkan untuk menguji apakah terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antara variabel bebas atau tidak dalam model regresi. Apabila nilai tolerance > 10 dan VIF <10 maka data tersebut tidak Multikolinearitas dan dapat dilanjutkan kepenelitian selanjutnya.²⁰

b. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana yaitu analisis terhadap satu variabel independen (pengaruh bermain *game online*) dan satu variabel dependen (terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun). Jadi, analisis regresi digunakan untuk mengetahui perubahan variabel terikat (*dependen variable*) akibat perubahan variabel bebas (*independen variable*). Persamaan regresi linear sederhana :

$$Y = a + bX + e$$

Di mana :

Y = variabel terikat

a = konstanta (besarnya Y jika X=0)

b = koefisien regresi (besarnya perubahan Y akibat perubahan X)

X = variabel bebas

²⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 480-492

e = kesalahan (*error*)

c. Uji Hipotesis

1) Uji Parsial (Uji t)

Pembuktian hipotesis tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik Parsial (Uji t) untuk pengujian hipotesis. Uji ini adalah untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, bermakna atau tidak. Pengujian dilakukan dengan membandingkan antara nilai terhitung masing-masing variabel bebas dengan nilai tabel dengan derajat kesalahan 5% dalam arti ($\alpha = 0.05$). Apabila nilai Sig > 0,05 maka variabel bebasnya tidak memberikan pengaruh bermakna terhadap variabel terikat atau H0 diterima dan Ha ditolak, tetapi jika Sig < 0,05 maka variabel bebasnya memberikan pengaruh bermakna terhadap variabel terikat atau H0 ditolak dan Ha diterima.²¹ Pengujian juga dilakukan dengan membandingkan Variabel independen yang diuji secara nyata berpengaruh terhadap variabel dependen apabila t hitung > t tabel, apabila t hitung < t tabel maka variabel independen yang diuji tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Hipotesisnya apabila t hitung > t tabel maka ha diterima artinya penelitian berhasil dan kebalikannya h0 ditolak yaitu penelitian gagal.²²

2) Koefisien Determinasi

Uji Koefisien determinasi adalah suatu nilai yang menggambarkan seberapa besar perubahan atau variasi dari variabel terikat dijelaskan oleh perubahan atau variasi dari variabel bebas. Dengan mengetahui nilai koefisien determinasi, peneliti dapat menjelaskan kebaikan dari model regresi dalam memprediksi variabel terikat. Semakin besar nilai R^2 , maka semakin baik model tersebut.²³

²¹ V. Wiratna Sujarweni. *SPSS Untuk...*, h. 148

²² Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 480 - 492

²³ Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate...*, h. 245

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak dan Luas Daerah

Gampong Neuheun terletak di Utara Kota Banda Aceh dan termasuk dalam wilayah Kecamatan Mesjid Raya Kabupaten Aceh Besar. Menurut letaknya Gampong Neuheun merupakan wilayah yang terletak membujur dari Utara ke Selatan.

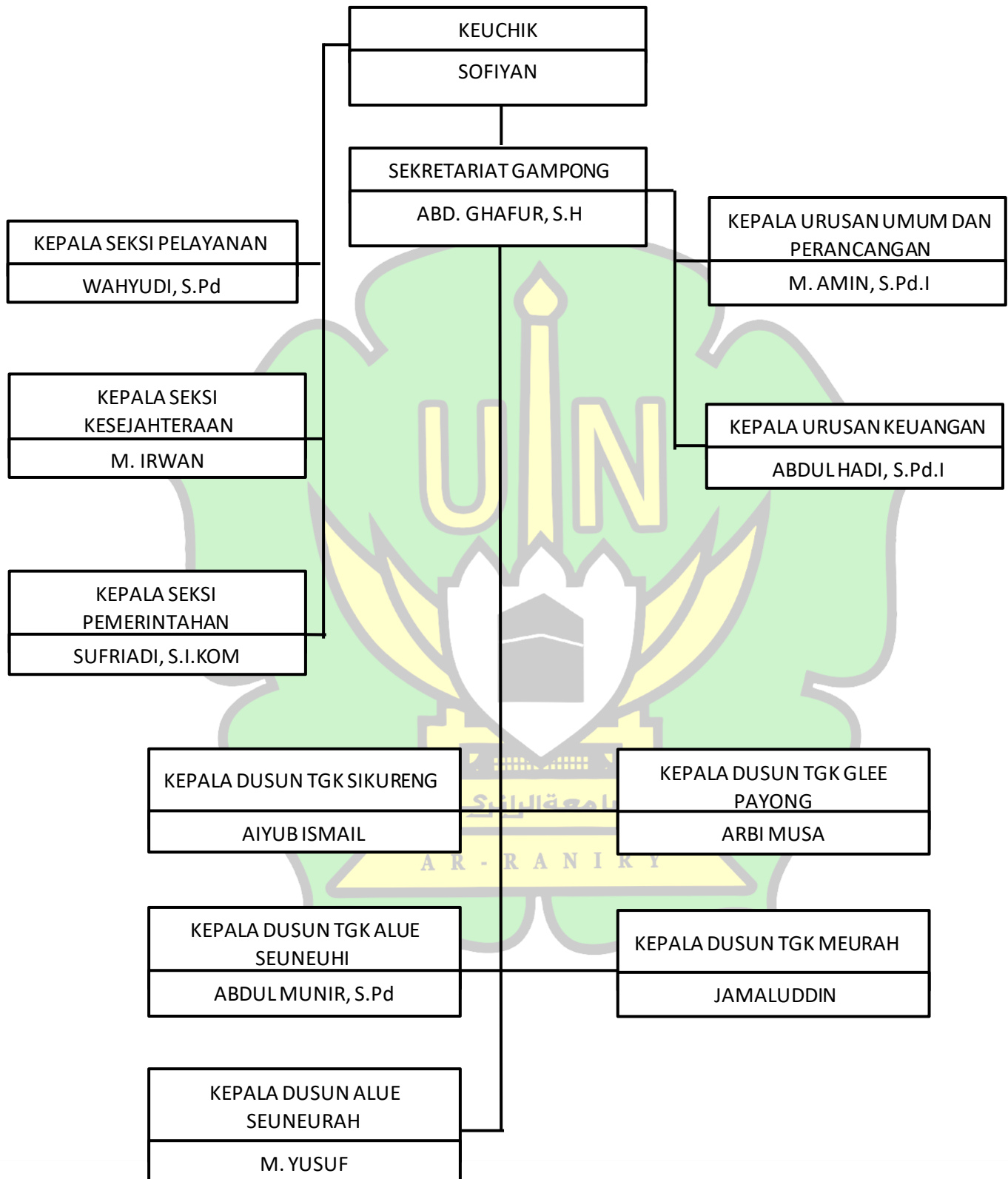
Sebagai Gampong yang masuk dalam wilayah Kecamatan Mesjid Raya, Gampong Neuheun memiliki batas-batas sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Gampong Durung
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Lamnga
- Sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Labuy
- Sebelah Barat berbatasan dengan Samudera Hindia

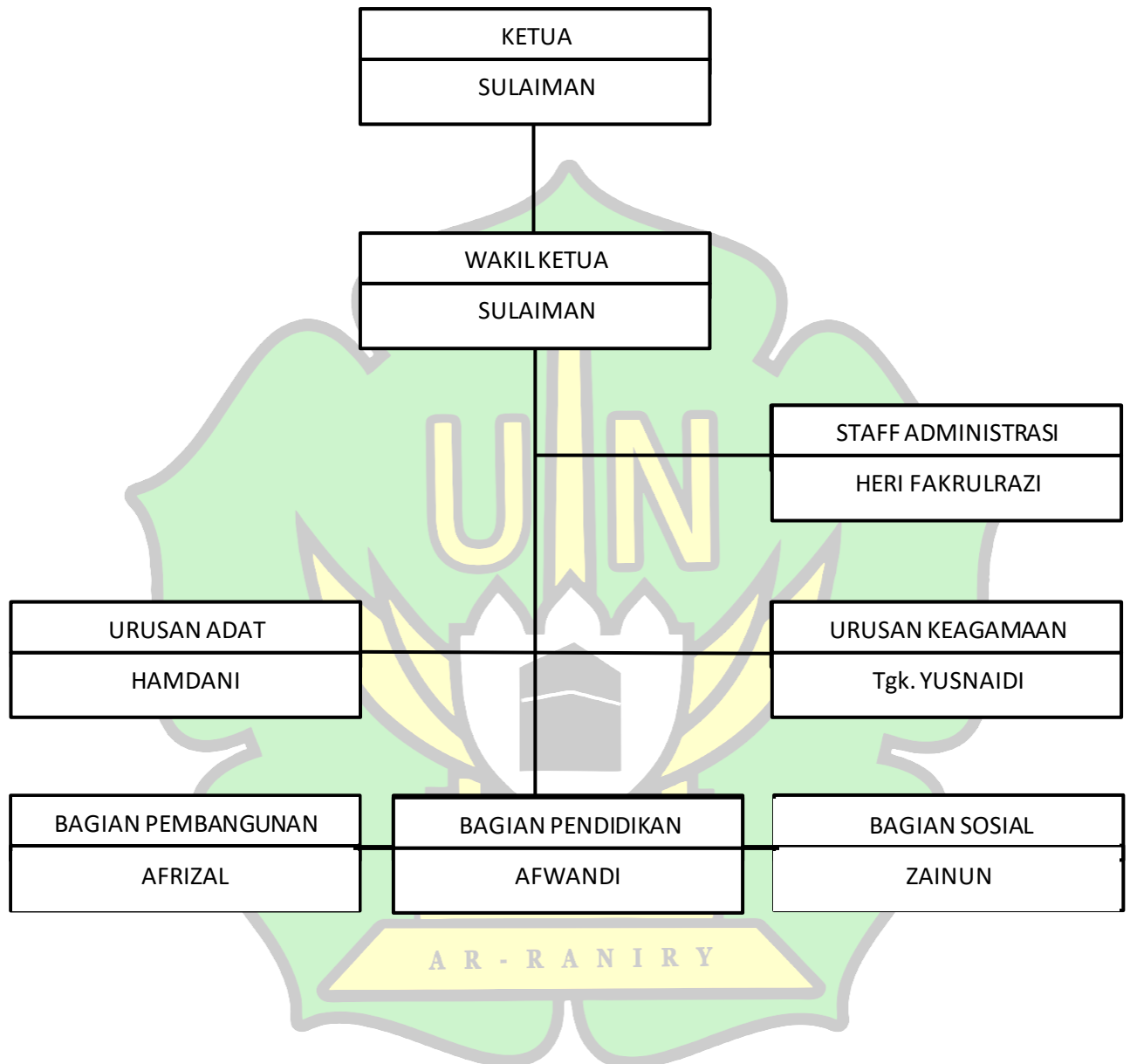
Dilihat dari letak geografisnya wilayah ini terletak di antara Samudera Hindia pegunungan Aceh Besar, dengan keadaan tanahnya terdiri dari daratan rendah dan pegunungan dengan ketinggian rata-rata di atas permukaan laut berkisar 2 hingga 12 meter. Sedangkan curah hujan rata-rata 2250 mm pertahun dan suhu udaranya 28 – 310 C°. Gampong Neuheun luas daerahnya lebih kurang 2343 H² dengan rincian luas tanah pertanian 1121 H², perumahan 321 H², persawahan 14 H², perkebunan 532 H², sungai, 10 H², tambak 12 H² dengan jumlah penduduknya 8987 jiwa yang terdiri dari 4519 jiwa laki-laki dan 4468 jiwa perempuan.¹ Untuk lebih jelasnya mengenai struktur organisasi dan jumlah penduduk gampong Neuheun dapat dilihat sebagai berikut:

¹ Neuheun | Sistem Informasi Gampong, di akses pada tanggal 25 November 2024
situs: <https://neuheun.sigapaceh.id/>

STRUKTUR ORGANISASI KEPEMERINTAHAN GAMPONG NEUHEUN



**STRUKTUR ORGANISASI TUHA PEUT
GAMPONG NEUHEUN**



Tabel 4. 1 Jumlah Penduduk Menurut Golongan Usia

No	Usia	Jumlah
1	0 – 4 Tahun	460 Jiwa
2	5 – 9 Tahun	940 Jiwa
3	10 – 14 Tahun	1061 jiwa
4	15 – 19 Tahun	884 Jiwa
5	20 – 24 Tahun	777 Jiwa
6	25 – 29 Tahun	585 Jiwa
7	30 – 34 Tahun	657 Jiwa
8	35 – 39 Tahun	760 Jiwa
10	40 – 44 Tahun	741 Jiwa
11	45 – 49 Tahun	662 Jiwa
12	50 – 54 Tahun	544 Jiwa
13	55 – 59 Tahun	349 Jiwa
14	60 – 64 Tahun	257 Jiwa
15	65 – 69 Tahun	130 Jiwa
16	70 – 74 Tahun	88 Jiwa
17	>74 Tahun	92 Jiwa
Jumlah Laki Laki		4519
Jumlah Perempuan		4468
Jumlah Total Penduduk		8987

Sumber: Data Konsolidasi Bersih (DKB) Semester II Tahun 2021 Kabupaten Aceh Besar.

Berdasarkan tabel di atas terlihat dengan jelas bahwa usia 10 – 14 tahun lebih banyak di antara usia di bawah atau di atasnya yaitu 1061 jiwa. Kemudian disusul penduduk yang berusia 5 – tahun sebanyak 940 jiwa. Adapun penduduk yang paling sedikit adalah yang berusia 70 – 74 tahun yaitu 88 jiwa.

2. Mata Pencapaian Penduduk

Masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya umumnya hidup dari hasil pertanian, pedagang, nelayan dan pegawai negeri. Usaha masyarakat dalam bidang pertanian terdiri dari berbagai jenis tanaman palawija antara lain, bawang, cabe, tomat, padi, dan sayur mayur.

Sedangkan tanaman keras meliputi mangga, kelapa, dan nangka. Namun demikian, semua tanaman baik palawija maupun keras belum dapat mencukupi kebutuhan warganya, sehingga para pedagang mengambil inisiatif untuk memasoknya hal tersebut dari kota.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan bahwa masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya lebih dominan menanam cabe, tomat, gambas, kacang panjang, dan padi karena tanaman ini sudah lama berkembang dalam masyarakat.² Tanaman ini dapat diambil hasilnya satu sampai dua kali dalam setahun, lagi pula harganya lebih tinggi dibandingkan hasil tanaman lainnya. Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan mata pencapaian penduduk Gampong Neuheun dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Keadaan Mata Pencapaian Masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya Tahun 2018

No	Mata Pencapaian	Jumlah	Persentase
1	Petani	7321	49,45
2	TNI/Polri	333	02,24
3	Nelayan	567	03,82
4	Pegawai	797	05,38
5	Buruh	2134	14.41
6	Tukang	3654	24,67
Jumlah Total		14806	100

Sumber: Profil Gampong Neuheun Tahun 2018

² Hasil observasi peneliti di Gampong Neuheun pada tanggal 25 November 2024

3. Agama dan Pendidikan

a. Agama

Penduduk Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya mayoritas memeluk agama Islam atau 99.98 %, sedangkan selebihnya 0.2% merupakan pendudukan yang menganut agama campuran seperti Protestan, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghuchu. Menurut pengamatan penulis masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya dalam melaksanakan ibadah kepada Allah SWT baik yang menyangkut ibadah wajib maupun yang menyangkut ibadah amaliah sunat, kelihatan aktifitasnya agak menonjol, hal ini didukung pula dengan rumah ibadah yang menyemarakkan kehidupan beragama di Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya Kabupaten Aceh Besar.³

Hidup syi'ar agama bagi masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya bisa dilihat dalam hal mereka menjalankan ajaran agama seperti melaksanakan shalat lima waktu secara berjama'ah, pengajian Al-Qur'an dan memperingati hari-hari besar Islam serta kegiatan-kegiatan lain yang dilakukan di mesjid-mesjid, meunasah-meunasah serta tempat-tempat yang dianggap sesuai dengan Syari'at Islam.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan bahwa, segala kegiatan ibadah di mesjid dalam wilayah Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya tidak selalu sama, hal ini disebabkan dari kondisi kehidupan masyarakat itu sendiri yang berbeda. Hanya sebagian saja yang selalu melaksanakan shalat berjama'ah dan disetiap mesjid selalu disemarakkan dengan berbagai aktifitas keagamaan seperti ceramah agama dan peringatan hari-hari besar Islam. Sedangkan mesjid yang lainnya hanya melaksanakan shalat berjama'ah pada waktu shalat Maghrib, Isya dan Subuh saja, sedangkan shalat Dhuhur dan 'Ashar tidak dilaksanakan, karena kebiasaannya masyarakat tidak ada ditempat pergi mencari nafkah hidupnya. Tetapi acara memperingati hari-hari besar Islam seperti isra' mi'raj ceramah agama, juga

³ Neuheun | Sistem Informasi Gampong, di akses pada tanggal 25 November 2024 dari situs: <https://neuheun.sigapaceh.id/>

dilaksanakan di mesjid-mesjid dan meunasah serta tempat-tempat lainnya yang sesuai.⁴

b. Pendidikan

Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya merupakan salah satu kemukiman yang berada dalam wilayah Kabupaten Aceh Besar, sebagaimana dengan gampong lainnya bahwa masalah pendidikan merupakan dambaan masyarakat. Dalam masa reformasi pendidikan di Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya banyak mengalami kemajuan dibandingkan masa sebelumnya. Bahkan pemerintah Gampong Neuheun selalu melakukan pembinaan terhadap lembaga-lembaga pendidikan, khususnya lembaga pendidikan agama dengan menganggarkan dana yang bersumber dari APBG tiap tahun sebesar 25 juta rupiah.

Dari hasil wawancara peneliti dengan bapak Afwandi selaku anggota Tuha Peut bagian pendidikan Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya:

Menurut saya pendidikan agama dan pendidikan umum pada hakikatnya adalah sama, karena keduanya adalah bertujuan untuk menjadikan anak berguna bagi nusa, bangsa dan agama di masa yang akan datang. Namun perbedaan antara sekolah agama dengan sekolah umum adalah dari kurikulum dan mata pelajarannya. Sekolah agama dititik beratkan pada materi agama seperti bahasa Arab, Fiqh, Tafsir, dan Hadits. Sedangkan sekolah umum hanya sedikit saja materi agamanya.⁵

Pada saat ini pemerintah Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya telah mengupayakan beberapa kebijaksanaan dalam pembangunan di bidang pendidikan. Masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya telah membangun gedung-gedung sekolah, memperbaiki atau membantu mesjid dan pesantren di seluruh Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya.

4. Adat Istiadat

Umumnya masyarakat Aceh, khususnya masyarakat Gampong Neuheun adalah beragama Islam dan fanatisme agama (Islam) cukup tinggi, sikap ini telah membudaya secara turun temurun dalam masyarakat.

⁴ Hasil observasi peneliti di Gampong Neuheun pada tanggal 25 November 2024

⁵ Hasil wawancara peneliti dengan bapak Afwandi selaku anggota Tuha Peut bagian pendidikan, pada tanggal 26 November 2024

Namun demikian adat istiadat yang berlaku di kalangan masyarakat sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dalam kehidupan masyarakat sehari-hari seperti upacara selamatan bayi, perkawinan, kematian dan sebagainya yang merupakan warisan budaya lama yang disesuaikan dengan ajaran Islam. Tata cara pelaksanaan pada umumnya masih terdapat penyimpangan dengan ajaran Islam dan sosial budaya masyarakat. Upacara adat seperti ini merupakan warisan turun temurun dari generasi terdahulu sampai sekarang.⁶

Adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Masjid Raya sangat besar pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat, hal ini memberikan dampak positif bagi pelestarian adat istiadat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tgk. Zainal salah satu tokoh agama di Gampong Neuheun sekaligus Imam mesjid:

Menurut saya adat istiadat yang berlaku dapat menjadi suatu ketentuan hukum yang wajib dipatuhi masyarakat, walaupun itu tidak tertulis, sehingga kehidupan sosial dalam masyarakat dipengaruhi oleh kebudayaan atau tradisi masa lampau. Masyarakat Gampong Neuheun Kecamatan Masjid Raya mempunyai adat istiadat yang diwariskan secara turun temurun yang dilaksanakan dengan khidmat dan cermat, dalam perkembangannya terjadi perubahan, ini dikarenakan bertambahnya ilmu pengetahuan agama pada masyarakat.⁷

Adat istiadat tentang kehidupan sosial merupakan satu sistem kehidupan dan budaya makhluk sebagai individu dan kelompok. Adat istiadat yang berlaku di Gampong Neuheun Kecamatan Masjid Raya itu sangat banyak, tetapi peneliti hanya mengemukakan beberapa saja terutama yang menyangkut dengan kepercayaan. Di antaranya ialah kenduri mate, sunat rasul, perkawinan, kenduri blang, maulid dan sebagainya. Dan adat istiadat tersebut telah berlaku secara turun

⁶ Neuheun | Sistem Informasi Gampong, di akses pada tanggal 25 November 2024 dari situs: <https://neuheun.sigapaceh.id/>

⁷ Hasil wawancara peneliti dengan Tgk. Zainal selaku tokoh masyarakat sekaligus imam Mesjid, pada tanggal 26 November 2024

temurun semenjak zaman dahulu, sehingga menjadi warisan budaya bagi masyarakat gampong Neuheun itu sendiri.

B. Hasil Penelitian

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan *SPSS for windows v 25*. Data yang digunakan dalam analisis ini disajikan dalam lampiran dengan rangkuman sebagai berikut:

1. Tanggapan Responden

a. Tabulasi Data Kuesioner Responden

Berikut tabulasi data kuesioner responden pada variabel X dan variabel Y :

Tabel 4. 3 Tabulasi Data Kuesioner Variabel X

No.	NAMA	Variabel X (Game Online)										TOTAL
		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	
1	FD	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	28
2	AW	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	33
3	MD	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28
4	DPS	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	28
5	AF	2	1	1	1	1	1	2	1	4	1	15
6	PB	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	37
7	RM	3	3	2	3	3	3	3	1	4	1	26
8	PT	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	34
9	JO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10	MFF	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	36
11	ZN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	RY	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
13	AT	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27
14	RS	2	3	2	4	2	3	2	2	3	2	25
15	FU	3	3	2	3	4	4	4	2	3	1	29
16	MA	3	4	2	3	4	4	4	2	3	1	30
17	MF	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
18	DT	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38
19	RI	2	3	2	3	2	3	2	1	4	1	23
20	VA	3	3	2	4	2	3	2	1	3	1	24
21	AH	3	3	2	3	2	3	3	1	4	4	28
22	AR	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	35
23	AS	2	4	1	4	2	3	3	1	4	1	25
24	AM	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	36

No	Nama	Variabel X (Game Online)										Total
25	AL	4	4	3	3	4	3	4	2	2	3	32
26	AN	3	3	2	3	3	3	3	1	4	1	26
27	AA	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	35
28	AD	4	4	3	2	4	4	4	3	2	2	32
29	MM	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	32
30	ER	3	3	2	3	3	3	3	3	4	1	28
31	HRH	3	3	2	4	3	3	3	1	4	1	27
32	HP	3	3	2	3	3	3	3	1	4	1	26
33	MRS	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	35
34	MF	4	4	3	2	4	4	4	3	2	2	32
35	MFF	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	27
36	MN	4	4	3	2	4	4	4	3	3	2	33
37	MAA	3	3	2	4	3	3	3	1	4	1	27
38	MR	4	4	3	2	4	4	4	3	2	2	32
39	M	2	3	2	4	2	3	3	1	4	1	25
40	PZ	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	34
41	RJA	2	3	2	4	2	3	3	1	4	1	25
42	RVA	3	3	2	4	3	3	3	2	4	2	29
43	RAD	3	4	3	2	4	4	4	3	2	3	32
44	RF	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	34
45	RS	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	35
46	ZM	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	35
47	ZF	3	4	2	2	4	4	4	2	1	1	27
48	RA	3	4	2	3	4	4	4	2	2	1	29
49	MK	3	4	3	3	4	4	4	2	3	1	31
50	FR	3	4	3	4	4	4	4	2	2	1	31
51	MNL	3	4	3	4	4	4	4	2	2	1	31
52	IF	3	4	3	4	4	4	4	4	2	1	33
53	F	3	4	2	4	4	4	4	2	2	1	30
54	MAN	3	4	2	4	4	4	4	2	2	1	30
55	ADT	3	4	2	4	4	4	4	2	2	1	30
56	RD	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	36
57	MZ	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
58	MAR	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	35
59	AL	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
60	ALD	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	35
61	AFA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	36
62	AWG	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
63	MI	3	3	2	4	3	4	3	2	4	1	29
64	RL	2	3	2	4	3	3	3	2	4	1	27

No	Nama	Variabel X (Game Online)										Total
65	FT	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	30
66	AG	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
67	ASF	2	3	2	3	2	3	3	1	4	1	24
68	RAR	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
69	ABF	3	4	2	4	3	4	4	1	4	1	30
70	KA	2	3	1	4	2	3	3	1	4	1	24
71	KK	4	4	2	4	4	3	3	2	4	1	31
72	SAF	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	36
73	ARVI	3	4	2	4	4	3	3	2	3	2	30
74	MFQ	3	4	2	4	4	4	4	1	4	1	31
75	HDA	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	37
76	ZA	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	37
77	MW	3	4	3	4	4	4	4	2	4	1	33
78	DDR	3	3	2	4	3	4	3	2	4	1	29
79	MIL	3	4	2	4	4	4	4	2	4	1	32
80	MWN	3	4	2	4	4	4	4	2	4	1	32
81	MH	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37
82	AMRI	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
83	HF	3	3	3	4	4	3	4	2	4	1	31
84	AIF	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	35
85	RZM	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	35
86	FFR	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
87	ARN	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	33
88	ZDN	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	36
89	RDA	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	38
90	GBP	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	35
91	MIR	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
92	SYR	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	35
93	FDM	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	36
94	ARD	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37
95	ZFA	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	33
96	BM	3	3	2	3	4	4	3	2	4	2	30
97	TKR	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
98	MZT	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	35
99	TAP	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	36
100	VD	3	4	2	4	3	4	3	2	4	1	30
101	WP	3	4	2	4	2	3	2	2	4	1	27
102	SD	2	3	2	4	2	3	3	2	4	1	26
103	SI	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36
104	MSP	3	4	2	4	4	3	3	2	2	2	29

105	EB	3	3	2	4	3	3	3	2	4	1	28
106	SFA	2	3	2	4	3	3	2	1	4	1	25
107	TMR	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	28
JUMLAH TOTAL												3388

Sumber: Data diolah Excell hasil kuesioner (2024).

Tabel 4. 4 Tabulasi Data Kuesioner Variabel Y

Variabel Y (Perilaku Toxic)										TOTAL
Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	
3	4	2	3	1	3	1	3	3	4	27
4	3	2	2	3	4	2	2	3	1	26
2	3	3	3	3	4	2	2	2	4	28
3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	25
1	1	1	4	1	4	4	1	1	1	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
1	3	4	4	1	4	1	1	1	3	23
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	31
4	1	1	3	2	4	4	2	3	2	26
2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	24
3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	26
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	26
3	3	2	2	1	3	2	3	1	3	23
3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	29
4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	35
2	3	2	4	1	4	1	2	1	1	21
1	2	2	4	1	1	1	1	1	2	16
3	2	2	4	1	4	1	1	1	2	21
4	4	4	1	2	4	3	3	4	4	33
2	2	2	4	1	4	1	1	1	1	19
4	4	4	1	3	3	3	4	4	4	34
4	4	2	2	3	3	3	4	3	4	32
3	3	3	4	1	4	1	2	2	1	24
4	4	1	1	3	4	3	4	3	4	31
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
4	4	4	1	3	4	3	4	3	4	34
3	3	2	3	1	4	1	3	1	3	24
3	4	2	4	2	4	1	2	3	3	28

3	3	3	3	1	4	2	2	2	3	26
4	4	2	2	3	4	3	4	3	4	33
4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	36
3	3	3	3	2	4	2	4	2	3	29
4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	35
2	2	2	4	1	4	1	3	1	2	22
4	4	4	1	3	4	3	4	3	4	34
3	2	2	4	1	4	1	3	1	1	22
4	4	4	1	3	4	3	4	3	4	34
3	3	1	4	1	4	1	1	1	3	22
3	3	2	4	2	4	2	2	1	2	25
4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	34
4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	33
4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37
4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	36
4	4	4	1	3	4	3	4	4	4	35
4	4	4	2	3	2	3	4	4	4	34
4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37
4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	36
4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	34
4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	36
4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	34
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	3	2	3	1	3	3	3	30
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	35
4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	35
4	4	4	2	2	3	3	4	3	4	33
4	4	4	4	2	3	2	3	2	3	31
3	3	3	4	2	4	2	2	2	2	27
3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	27
4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	31
3	3	3	4	2	4	1	2	1	2	25
4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	37
4	4	4	4	2	4	2	3	2	3	32
3	3	3	4	1	4	1	2	1	2	24
3	3	3	4	1	4	1	2	2	2	25
4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	34

4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	35
4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	35
4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	36
4	4	4	3	2	4	2	2	2	3	30
4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38
4	4	4	4	2	4	3	4	3	3	35
3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	30
3	3	3	4	2	4	1	3	2	3	28
4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	36
4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	36
4	4	4	4	2	4	2	2	2	3	31
4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	35
4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	38
3	3	3	4	2	4	2	2	1	2	26
4	4	4	4	2	4	2	2	3	3	32
4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	36
4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	36
4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	36
4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	33
4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	34
4	4	4	4	2	4	2	2	3	3	32
4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	34
4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	35
4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	36
4	4	4	4	2	4	2	3	3	3	33
4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	35
3	3	4	4	2	4	1	2	1	3	27
3	3	2	4	2	4	2	2	2	2	26
3	3	4	4	2	4	2	2	2	2	28
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	1	3	3	4	4	3	4	34
3	3	3	4	1	4	1	1	1	2	23
3	3	2	4	1	4	1	1	2	2	23
1	2	2	4	1	4	1	1	1	2	19
JUMLAH TOTAL										3288

Sumber: Data diolah Excell hasil kuesioner (2024).

Berdasarkan hasil dari data tabel tabulasi diatas dapat diketahui jumlah total jawaban dari variabel X yaitu 3388 dan variabel Y 3288.

b. Jawaban Responden

Berikut adalah tanggapan responden dalam mengisi angket untuk mengetahui frekuensi pilihan jawaban responden serta rata-ratanya:

Tabel 4. 5 Jawaban Responden

Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Rata – rata Pilihan Jawaban
X1	0	11	51	45	3.32
X2	1	0	38	68	3.45
X3	3	40	39	25	2.80
X4	1	9	23	74	3.58
X5	1	12	26	68	3.50
X6	1	0	40	66	3.60
X7	0	8	40	59	3.48
X8	17	43	33	14	2.42
X9	2	24	38	43	3.15
X10	17	44	22	24	2.50
Y1	5	6	29	67	3.48
Y2	3	7	29	68	3.51
Y3	5	20	21	61	3.29
Y4	10	28	20	49	3.00
Y5	20	28	42	17	2.52
Y6	2	3	24	78	4.17
Y7	22	28	41	16	2.48
Y8	11	28	23	45	2.96
Y9	20	20	46	21	2.63
Y10	7	18	34	48	3.15
Rata - Rata					3.30

Sumber: Data Primer hasil kuesioner (2024).

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas, dapat diketahui rata-rata remaja menjawab setuju dengan rata-rata poin jawaban 3.30 dalam kategori setuju.⁸

c. Pilihan *Game Online*

Berikut adalah pilihan *Game Online* yang sering dimainkan para remaja sehingga mempengaruhi perilaku mereka menjadi *toxic*, yaitu:

Tabel 4. 6 Pilihan *Game Online*

<i>Game Online</i>	Frequency	Percent
<i>Mobile Legends</i>	57	53,3%
<i>Free Fire</i>	23	21,5%
<i>PUBG Mobile</i>	18	16,8%
<i>eFootball</i>	9	8,4%
Total	107	100%

Sumber: Data Primer hasil kuesioner (2024).

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa remaja di Gampong Neuheun banyak yang bermain game online *Mobile Legends* dengan persentasi 53,3% yang mana pada saat ini game tersebut sangat populer dikalangan remaja, dilanjutkan *Free Fire* sebanyak 24,5%, *PUBG Mobile* 16,8% dan *eFootball* 8,4%.

2. Uji Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji alat ukur yang digunakan apakah valid dan reliabel. Uji coba juga dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat item-item pertanyaan yang mengandung jawaban yang kurang objektif, kurang jelas ataupun membingungkan.⁹

a. Uji Validitas

Uji valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Berikut hasil pengolahan datanya:

⁸ Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS 25*. (Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang, 2018), h. 241

⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 480 - 492

Tabel 4. 7 Uji Validitas

Pretest	r hitung	r tabel	Keterangan
X1	.811**	0.159	Valid
X2	.713**	0.159	Valid
X3	.835**	0.159	Valid
X4	.330**	0.159	Valid
X5	.748**	0.159	Valid
X6	.721**	0.159	Valid
X7	.715**	0.159	Valid
X8	.798**	0.159	Valid
X9	.237**	0.159	Valid
X10	.733**	0.159	Valid
Y1	.857**	0.159	Valid
Y2	.861**	0.159	Valid
Y3	.795**	0.159	Valid
Y4	.195**	0.159	Valid
Y5	.838**	0.159	Valid
Y6	.265**	0.159	Valid
Y7	.732**	0.159	Valid
Y8	.822**	0.159	Valid
Y9	.843**	0.159	Valid
Y10	.841**	0.159	Valid

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

Berdasarkan data pengolahan tabel 4.7 didapatkan r hitung lebih besar daripada r tabel, maka data dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan ke pengujian selanjutnya.¹⁰

¹⁰ Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate...*, h. 242

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut konsisten apabila digunakan untuk mengukur gejala yang sama di lain tempat. Tujuan pengujian validitas dan reliabilitas adalah untuk menyakinkan bahwa kuesioner yang kita susun akan benar-benar baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang valid. Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas

Variabel	Item	Reliability	Keterangan
<i>Game Online</i>	10	0.801	Reliabel
<i>Perilaku Toxic</i>	10	0.856	Reliabel

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

Berdasarkan data pengolahan tabel 4.8 didapatkan nilai reliability lebih besar dari Cronbach alpha 0.60, maka data dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya dan dapat dilanjutkan ke pengujian asumsi klasik.¹¹

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk melihat data dalam penelitian dapat dinyatakan normal atau tidak normal, sedangkan yang dikehendaki adalah data normal. Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 9 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Asymp. Sig. (2-tailed)	,061 ^c

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

Berdasarkan data pengolahan tabel 4.9 didapatkan nilai sig. $0.061 > 0.05$ yang artinya data terdistribusi normal menurut ketentuan Kolmogorov-Smirnov.

¹¹ Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate...*, h. 242

b. Uji Linieritas

Uji ini untuk melihat spesifikasi model yang digunakan benar atau tidak. Dengan uji ini akan diperoleh informasi model empiris sebaiknya linier, kuadrat, atau kubik.¹² Dikatakan linearnya jika angka P. Value lebih besar dari taraf signifikan 5% atau 0,05 tapi jika P. Value lebih kecil dari 0,05 maka tidak dikatakan linear.

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah variabel X (*Game Online*) dan Variabel Y (perilaku *Toxic*) linier. Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 10 Uji Linieritas

Variabel		Sum of Squares	df	Mean Square	F	P valueSig.
Perilaku Toxic * Game Online	(Combined)	2115,830	18	117,546	5,686	,000
	Linearity	1589,500	1	1589,500	76,884	,000
	Deviation from Linearity	526,330	17	30,961	1,498	,114

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

Tabel 4.10 menunjukkan variabel *Game Online* dan perilaku *Toxic* memiliki nilai P. Value sig 0,114. Maka dapat disimpulkan $0,114 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa antara variabel berhubungan linear, yakni variabel *Game Online* dan perilaku *Toxic* linear.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedestisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Persyaratan yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah ada tidaknya masalah heteroskedastisitas. Terjadinya masalah heteroskedastisitas akan berakibat pada sebuah keraguan atau ketidakakuratan pada suatu hasil analisi regresi yang dilakukan.

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah ada atau tidaknya ketidaksamaan varian residual (nilai prediksi) pada variabel X (*Game Online*), hasil yang ingin didapatkan ialah tidak terjadi heteroskedastisitas agar pada saat melakukan

¹² V. Wiratna Sujarweni. SPSS Untuk..., h. 181

pengujian analisis regresi linier sederhana data yang didapatkan akurat dan tidak terjadi keraguan. Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 11 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a		
Model		Sig.
1	<i>Game Online</i>	0.743
a. Dependent Variable: RES2		

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

Berdasarkan data pengolahan tabel 4.11 didapatkan nilai sig. dari residual (nilai prediksi) sebesar $0.743 > 0.05$, artinya data tidak mengalami Heteroskedastisitas (merupakan salah satu faktor model regresi linier sederhana tidak efisien dan akurat).¹³

d. Uji Multikolinearitas

Pengujian Multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independent atau variabel bebas, untuk menemukan terdapat atau tidaknya Multikolinearitas pada model regresi dapat diketahui dari nilai toleransi dan nilai variance inflation factor (VIF). Nilai Tolerance mengukur variabilitas dari variabel bebas yang terpilih yang tidak dapat dijelaskan oleh variabel bebas lainnya.

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ditemukan hubungan antar variabel bebas agar dapat meningkatkan stabilitas dan membuat hasil analisis regresi valid serta lebih dapat diandalkan. Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 12 Uji Multikonolonieritas

Collinearity Statistics	
Tolerance	VIF
1,000	1,000

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

¹³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 480 - 492

Berdasarkan data pengolahan tabel 4.12 didapatkan nilai tolerance $1.000 > 0.05$ dan VIF $1.000 < 10$ maka dapat disimpulkan data tidak terjadi gejala multikolonieritas yang bisa mengakibatkan nilai signifikansi akan tidak valid atau menurun serta nilai koefisien bertentangan dengan teori.¹⁴

4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk menunjukkan seberapa besar persentase hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat secara individual. Dalam penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun. Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 13 Uji Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,103	3,189		1,286	,201
	Game Online	,841	,100	,636	8,435	,000

a. Dependent Variable: Perilaku Toxic

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

Berdasarkan tabel 4.13 hasil regresi dapat diketahui koefisien berdasarkan rumus persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = 4.103 + 0.841 + e$$

Dari persamaan tersebut dapat diketahui:

a. Koefisien regresi $bX=0.841$

Artinya variabel *game online* meningkat dan variabel yang lain tetap, maka perilaku *toxic* remaja meningkat sebesar 84%, yang berarti faktor bermain *game online* memiliki kenaikan untuk mempengaruhi perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun.¹⁵

¹⁴ Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate...*, h. 245

¹⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 502

5. Uji Hipotesis

a. Uji T Parsial

Uji t digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 14 Uji T Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,103	3,189		1,286	,201
	Game Online	,841	,100	,636	8,435	,000

a. Dependent Variable: Perilaku Toxic

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4.14 didapatkan nilai sig. 0.000 < 0.05 dan t hitung 8.435 > t tabel 1.659, artinya *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun maka hipotesisnya ha diterima yaitu penelitian berhasil.¹⁶

b. Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi R^2 ini menunjukkan seberapa besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang dinyatakan dalam persen (%). Berikut hasil pengolahan datanya:

Tabel 4. 15 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,636 ^a	,404	,398	4,726

a. Predictors: (Constant), Game Online

Sumber: Data diolah SPSS v.25 (2024).

¹⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 504

Besarnya nilai koefisien determinasi ditunjukkan oleh nilai R Square sebesar 0,404 yang menunjukkan antara pengaruh bermain *game online* (X) terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun (Y) sebesar 40% dalam kategori tinggi menurut nilai koefisien besarnya hubungan, sedangkan sisanya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti seperti interaksi nyata, lingkungan, teman dan sebagainya.¹⁷

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini diperoleh bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil dari hipotesis penelitian menyebutkan bahwa bermain *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun. Pada nilai uji t sebesar sig. $0.000 < 0.05$ dan t hitung $8.435 > t$ tabel 1.659, artinya bermain *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu remaja Gampong Neuheun yang masih aktif bermain *game online* bernama Agus Wahyudi:

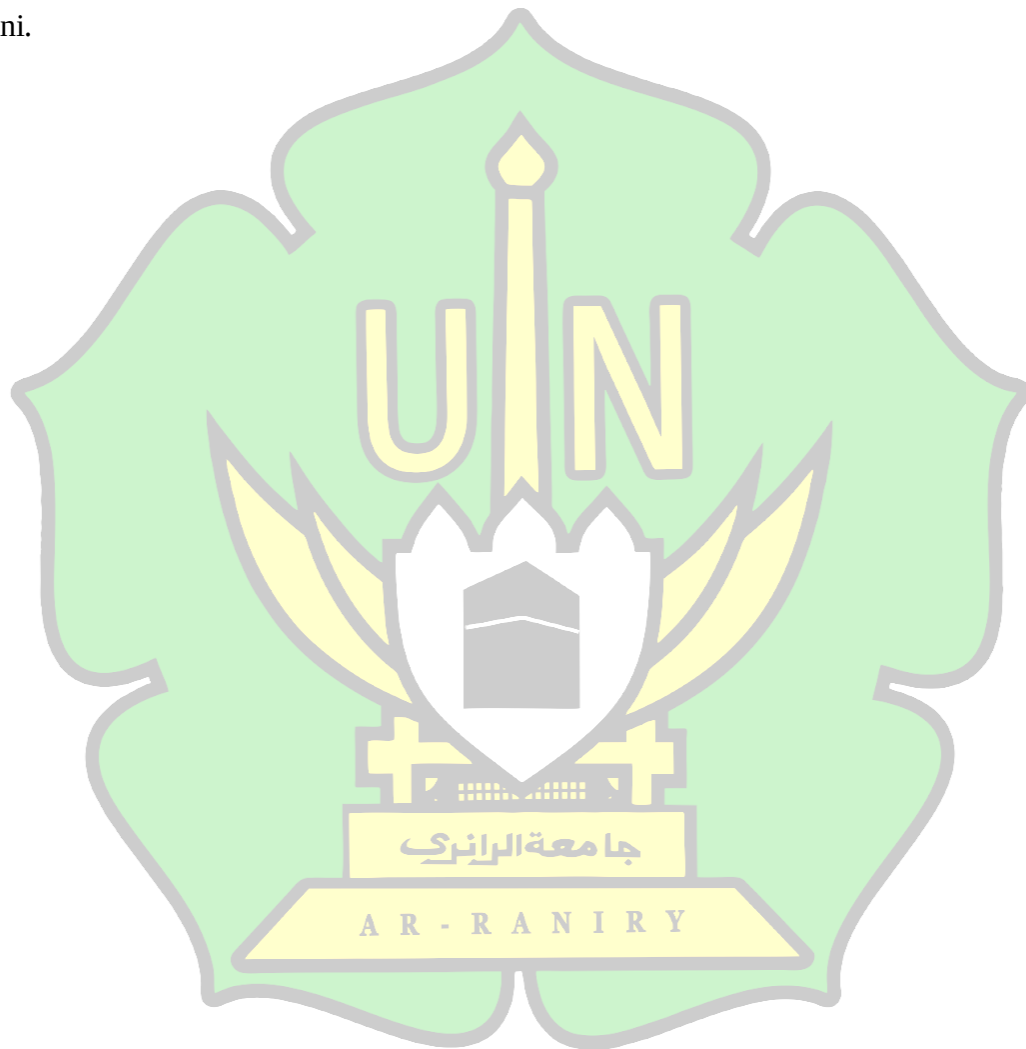
Sebelum saya mengenal permainan *game online* saya hampir tidak pernah berkata kasar/kotor, namun semenjak covid 19 melanda saat semuanya tidak dibolehkan keluar rumah saya banyak menghabiskan waktu dirumah, dikarenakan rasa bosan saya mencoba menginstall salah satu *game online* yang sedang populer yakni *game mobile legends* dari yang awalnya saya bermain untuk menghilangkan rasa bosan hingga sampai sekarang saya sudah kecanduan bermain *game ML*. Saat bermain *game* inilah perkataan saya menjadi sangat *toxic* dikarenakan respon saya terhadap buruknya permainan tim. Lama kelamaan dikarenakan saya sering bermain *game* ini semakin parah pula perkataan saya hingga sekarang.¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa, permainan *game online* ini sangat digemari oleh banyak kalangan terutama para remaja, namun para remaja yang bermain *game online* ini menyebabkan terjadinya ke *toxic* an yang diakibatkan perasaan kesal akibat buruknya cara bermain tim. Perkembangan

¹⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 506

¹⁸ Hasil wawancara peneliti dengan salah satu remaja Gampong Neuheun, pada tanggal 28 November 2024

permainan game online berpengaruh terhadap perilaku *toxic* remaja seperti berkata kasar/kotor sampai ada kata-kata yang tidak pantas seperti membawa-bawa orang tua, suku, dan ras. Fenomena ini ternyata berpengaruh kedalam kehidupan sehari-hari para remaja. Hal inilah yang membuat bermain game online kurang baik bagi remaja, padahal game online adalah media hiburan yang sangat disukai oleh para remaja sehingga dalam hal ini diperlukan adanya edukasi mengenai perilaku *toxic* ini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil representasi diatas mengenai pengaruh bermain game online terhadap perilaku toxic remaja di Gampong Neuheun, didapatkan kesimpulan bahwasannya *game online* berpengaruh sebesar 40% dalam kategori tinggi terhadap perilaku *toxic* remaja, dengan *game online* yang sering dimainkan yaitu *Mobile legends* 53,3% (57 orang), *Free Fire* 21,5% (23 orang), *PUBG Mobile* 16,8% (18 orang) dan *eFootball* 8,4% (9 orang). Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil hipotesis sig. $0.000 < 0.05$ dan $t \text{ hitung } 8.435 > t \text{ tabel } 1.659$, artinya *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *toxic* remaja di Gampong Neuheun maka hipotesisnya ha diterima yaitu penelitian berhasil.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Pemain *Game Online*

Diharapkan untuk pemain *game online* agar lebih baik dalam mengelola emosi saat sedang bermain *game online* agar orang disekitar kita tidak terganggu oleh perilaku *toxic* kita yang secara spontan keluar saat bermain *game online* dan juga lebih menikmati proses permainannya, bukan hanya menang dan hindari membalas provokasi dengan kata-kata kasar.

2. Bagi Masyarakat

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini ke hal yang positif. Sehingga masyarakat yang cerdas nantinya bisa mendapatkan manfaat yang banyak dari teknologi ini bukan hanya sebagai media hiburan namun juga sarana tempat bertukar pikiran dan tempat untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan.

3. Bagi Orang Tua dan Guru

Diharapkan untuk para orang tua atau guru untuk mengedukasi dan mengawasi para remaja saat menggunakan handphone sehingga dapat diarahkan untuk ke hal hal yang lebih bermanfaat seperti melihat dakwah atau pembelajaran daripada bermain *game online*.

4. Bagi Akademis

Diharapkan pula untuk para akademis untuk mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi ini secara maksimal, terutama untuk menunjang proses pembelajaran. Karena melalui teknologi ini kita dapat mengambil banyak pembelajaran, seperti bertukar pikiran, memberi dan menyebarkan informasi maupun ilmu pengetahuan dan lain sebagainya.

Untuk penelitian selanjutnya, peneliti juga berharap agar mampu memperluas cakupan wilayah penelitian sehingga dapat mewakili keadaan yang sebenarnya. Karena penelitian ini belum mampu mengungkapkan seluruh faktor yang dapat mempengaruhi perilaku responden.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aas Siti Sholichah. (2020). *PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PRA AKIL BALIG BERBASIS AL-QUR'ÁN*. Jawa Tengah, PT. Nasya Expanding Management(NEM)
- Achmad Mubarak. (2000). *Jiwa Dalam Al-Qur'an: Sosuli Krisis Kerohanian Manusia Modern, Cet. I*. Jakarta: Paramadina
- Adriyana, Ivan. (2022). *PERILAKU TOXIC PLAYER GAME ONLINE*. FISIP UNPAS
- Ahmad Saifuddin. (2022). *Psikologi Siber: Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital*. Prenada Media
- Alvin Koswanto. (2020). *Memahami Perilaku dan Kejiwaan Manusia*. Lindan Bestari
- Apjii.or.id. Di akses pada tanggal 14 Februari 2023.
- Bima Ramadhan, Arreza Qoriatul Jannah Al Habsy Bil Faqih, Kirana Safa Putri Eka Sande. (2023). "*Fenomena Toxic Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja*", Prosiding Seminar Nasional, Vol.2.
- Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi. (2016). *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*. Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi, cet.1
- Drs. H. Kasiyanto Kasemin, M.Si. (2016). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Prenada Media
- Elizabeth, Theresia, et al. (2019). "*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*"., *Psyche*, vol. 1, no. 2.
- Fitri Ma'rifatul Laili. (2015). "*Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*". Surabaya, Jurnal BK, Vol. 1
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Halusein Umar. (2002). *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama dan JBRC

- Julianto Saleh. (2004). *Psikologi Dakwah*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press
- King, Daniel, Dkk. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. United Kingdom, Elsevier Science.
- Laura A. King. (2016). *Psikologi Umum*. Jakarta : Salemba Humanika
- Lynch, Helen. (2018). *Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. UK
- Notoatmojo. (2014). *konsep perilaku dan perilaku kesehatan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Nugroho Tri Setio Antonius. *Defisini Game*, Diakses pada tanggal 08 September 2024
- Rinda Fauzian. (2020). *Pengantar Psikologi Perkembangan*. CV Jejak Publisher
- Saifuddin Azwar. (2010). *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran, Cet. XIV*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saleh Adnan Achiruddin. (2018). *Pengantar Psikologi*. Sulawesi Selatan: Angkasa Timur.
- Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Satria Sagara. (2018). *Gambaran Online Gamer*. Empati Vol 2
- Shinta Doriza & Hamiyati & Nurul Warits Marinsa Putri. (2020). *"Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja tahun 2020."*, Jurnal Psikologi Malahayati, Volume 2, No.2.
- Skripsi M. H, Alifanza. (2018). *"Game Online Dan Trash Talk: (Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi dan Kelompok Bermain Gamer Game DoTA 2 Dengan Perilaku Trash Talk di kalangan Gamer DoTA 2 Kota Surakarta)"*.
- Skripsi Agung Salim. (2018). *"Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar"*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Skripsi Muhammad Iqbal Febri Ramadani. (2016). *"Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)"*. UMS, Surakarta

- Skripsi Nur Fikri Khoiri. (2021). *“Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)”* Ponorogo.
- Skripsi Siti Khoiriyah. (2018). *“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”* Lampung.
- Sugiono Linda Apriliya. (2018). *“Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor),”* Vol.2, No.2.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian (Mixed Methalod)*. Cet V. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. (Bandung: Alfabeta
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Syafrizal Melwin. (2020). *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta, CV. Andi Offset.
- Tesis Rony Sandra Yofa Zebua. (2021). *“Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Daring (Sebuah Model Konseptual)”*. Universitas Islam Bandung
- Theopilus C Motoh, Faisal Jornadi, Andi Fatmawati. (2020). *“Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas Xi Iis 1 Sma Negeri 3 Tolitoli”*. Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 1, No.1
- V. Wiratna Sujarweni. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*. Kota Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Young S. Kimberly. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudrik Jahja. (2015). *Psikologi Perkembangan, Cet. IV*. Kencana

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3495/Un.08/FTK/Kp.07.6/8/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

MEMUTUSKAN

- Menetapkan**
KESATU :

Menunjuk Saudara

Ramli, S.Ag., M.H.

Untuk membimbing skripsi :

Nama : T. M. Fahdilah Syah

NIM : 1902011122

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perilaku Toxic Remaja di Mukim Neuheun

- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

- KETIGA** : Pembayaran akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2. 423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024

- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan.

- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian nanti ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Tanggal : 29 Agustus 2024



Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta.
2. Dejen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta.
3. Dejen Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta.
4. Kantor Pelayanan Porteinsuharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh.
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh.
6. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry.
7. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan
8. Mahasiswa yang bersangkutan



Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-9976/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2024

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Keuchik Gampoeng Neuheun Kecamatan Mesjid Raya Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 190201122

Nama : T.M.Fahdilah Syah

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Desa Neuheun, Kec.Mesjid Raya, Kab.Aceh Besar, Prov.Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU TOXIC REMAJA DI GAMPONG NEUHEUN**

Banda Aceh, 20 November 2024

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

NIP. 197208062003121002

Berlaku sampai : 31 Desember 2024

Lampiran 3



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
KECAMATAN MESJID RAYA
GAMPONG NEUHEUN**

Jalan Laksamana Malahayati Km. 14 Neuheun – Aceh Besar Kode Pos 23381

SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 04/NH/AB/I/2025

Keuchik Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya Kabupaten Aceh Besar,
dengan ini menerangkan :

Nama : T. M. FAHDILAH SYAH
NIM : 190201122
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Benar yang namanya tersebut diatas telah selesai melakukan Penelitian mulai dari tanggal 20 November s/d 09 Desember 2024 di Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya untuk menyusun Skripsi dengan judul "**Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku *Toxic* Remaja di Gampong Neuheun Kecamatan Mesjid Raya Kabupaten Aceh Besar**"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Neuheun, 02 Januari 2025
An: KEUCHIK NEUHEUN
Sekretaris Gampong

ABD GHAFUR, S.H.

Lampiran 4

Kuesioner Penelitian

Aceh Besar, 10 November 2024

Dalam rangka penyelesaian Skripsi, saya T.M.Fahdilah Syah bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan Skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Toxic Remaja Di Gampong Neuheun”, sehubungan dengan hal tersebut saya sangat mengharapkan kesediaan Saudara/i untuk meluangkan waktunya sejenak untuk mengisi beberapa pertanyaan pada kuesioner ini.

Atas perhatian dan kerja samanya, saya mengucapkan terima kasih.

1. Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Game Online yang sering dimainkan:

a. Mobile Legends

c. PUBG Mobile

b. Free Fire

d. eFootball

2. Petunjuk pengisian kuesioner

Pilihlah jawaban yang saudara/i anggap paling tepat pada pernyataan kuesioner di bawah ini dengan keterangan:

“SS” sama dengan Sangat Setuju

“S” sama dengan Setuju

“N” Netral

“TS” sama dengan Tidak Setuju

“STS” sama dengan Sangat Tidak Setuju

Skala I (X) Pernyataan untuk Variable Game Online

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya adalah pemain aktif <i>game online</i>				
2	<i>Game online</i> merupakan permainan yang menyenangkan				
3	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari 3 - 5 jam sehari				
4	Saya bermain <i>game online</i> untuk mencari hiburan				
5	Saya sangat serius saat sedang memainkan <i>game online</i>				
6	Saya merasa bersemangat ketika bermain <i>game online</i>				
7	Bermain <i>game online</i> merupakan waktu yang paling baik				
8	Saya lebih sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada aktivitas lain				
9	Bermain <i>game online</i> akan membuat waktu terbuang sia-sia				
10	Saya rela tidur larut malam hanya untuk bermain <i>game online</i>				

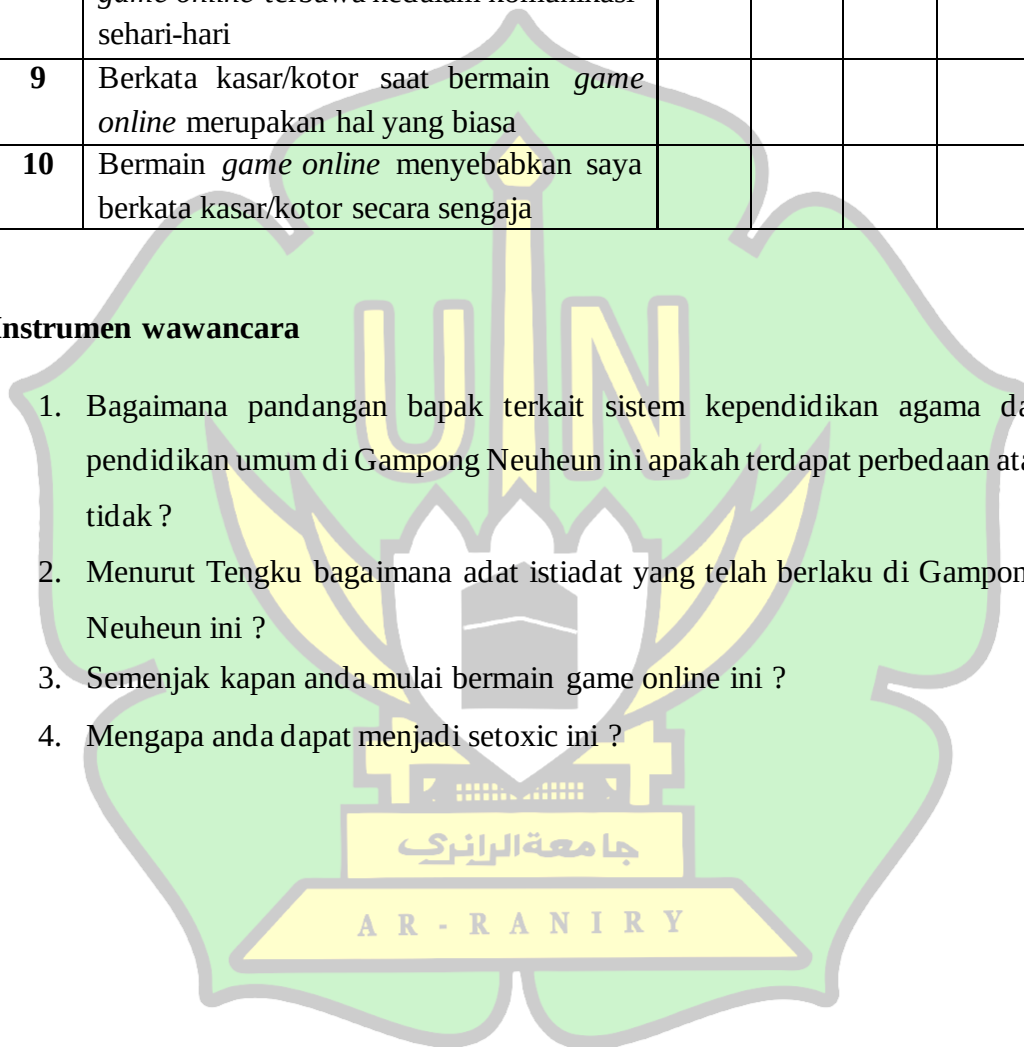
Skala II (Y) Pernyataan Untuk Variable Perilaku Toxic

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saat bermain <i>game online</i> Saya berkata kasar/kotor secara spontan (tiba-tiba/tidak sadar)				
2	Saya berkata kasar/kotor saat bermain <i>game online</i> dikarenakan perasaan kesal akibat buruknya cara bermain tim				
3	Saya berkata kasar/kotor saat bermain <i>game online</i> ketika sedang mengalami kekalahan saja				
4	Saya merasa biasa saja ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
5	Berkata kasar/kotor saat bermain <i>game online</i> menambah keseruan saat bermain <i>game</i>				

6	Saya sadar perkataan kasar/kotor saat bermain <i>game online</i> mengganggu orang lain				
7	Saya tidak peduli respon orang lain terhadap perkataan kasar/kotor saat bermain <i>game online</i>				
8	Perkataan kasar/kotor saya saat bermain <i>game online</i> terbawa kedalam komunikasi sehari-hari				
9	Berkata kasar/kotor saat bermain <i>game online</i> merupakan hal yang biasa				
10	Bermain <i>game online</i> menyebabkan saya berkata kasar/kotor secara sengaja				

Instrumen wawancara

1. Bagaimana pandangan bapak terkait sistem kependidikan agama dan pendidikan umum di Gampong Neuheun ini apakah terdapat perbedaan atau tidak ?
2. Menurut Tengku bagaimana adat istiadat yang telah berlaku di Gampong Neuheun ini ?
3. Semenjak kapan anda mulai bermain game online ini ?
4. Mengapa anda dapat menjadi setoxic ini ?



Lampiran 5

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas



		Correlations										
		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	Total_X
X.1	Pearson Correlation	1	,533**	,766**	,006	,668**	,519**	,570**	,677**	-,340**	,591**	,811**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,949	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
X.2	Pearson Correlation	,533**	1	,484**	,272**	,681**	,715**	,670**	,481**	-,383**	,322**	,713**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,005	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
X.3	Pearson Correlation	,766**	,484**	1	,092	,556**	,514**	,522**	,735**	-,376**	,703**	,835**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,348	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
X.4	Pearson Correlation	,006	,272**	,092	1	,088	,224*	,086	,059	,233*	,108	,330**
	Sig. (2-tailed)	,949	,005	,348		,365	,021	,380	,545	,016	,270	,001
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
X.5	Pearson Correlation	,668**	,681**	,556**	,088	1	,724**	,785**	,556**	-,479**	,330**	,748**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,365		,000	,000	,000	,000	,001	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
X.6	Pearson Correlation	,519**	,715**	,514**	,224*	,724**	1	,721**	,475**	-,353**	,295**	,721**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,021	,000		,000	,000	,000	,002	,000

[illegible][illegible]

Y.2	Pearson Correlation	,815**	1	,754**	-,242*	,653**	,181	,462**	,698**	,696**	,791**	,861**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,012	,000	,062	,000	,000	,000	,000	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.3	Pearson Correlation	,649**	,754**	1	-,106	,595**	,161	,442**	,567**	,603**	,649**	,795**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,276	,000	,097	,000	,000	,000	,000	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.4	Pearson Correlation	-,269**	-,242*	-,106	1	-,275**	,214*	-,354**	-,445**	-,392**	-,416**	-,195*
	Sig. (2-tailed)	,005	,012	,276		,004	,027	,000	,000	,000	,000	,044
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.5	Pearson Correlation	,665**	,653**	,595**	-,275**	1	,056	,707**	,665**	,732**	,698**	,838**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,004		,564	,000	,000	,000	,000	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.6	Pearson Correlation	,253**	,181	,161	,214*	,056	1	,045	,065	,057	,046	,265**
	Sig. (2-tailed)	,008	,062	,097	,027	,564		,646	,503	,560	,637	,006
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.7	Pearson Correlation	,557**	,462**	,442**	-,354**	,707**	,045	1	,639**	,670**	,597**	,732**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,646		,000	,000	,000	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.8	Pearson Correlation	,710**	,698**	,567**	-,445**	,665**	,065	,639**	1	,721**	,792**	,822**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,503	,000		,000	,000	,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.9	Pearson Correlation	,731**	,696**	,603**	-,392**	,732**	,057	,670**	,721**	1	,730**	,843**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,560	,000	,000		,000	,000

	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Y.10	Pearson Correlation	,677"	,791"	,649"	-,416"	,698"	,046	,597"	,792"	,730"	1	,841"
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,637	,000	,000	,000		,000
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107
Total_Y	Pearson Correlation	,857"	,861"	,795"	-,195"	,838"	,265"	,732"	,822"	,843"	,841"	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,044	,000	,006	,000	,000	,000	,000	
	N	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107	107

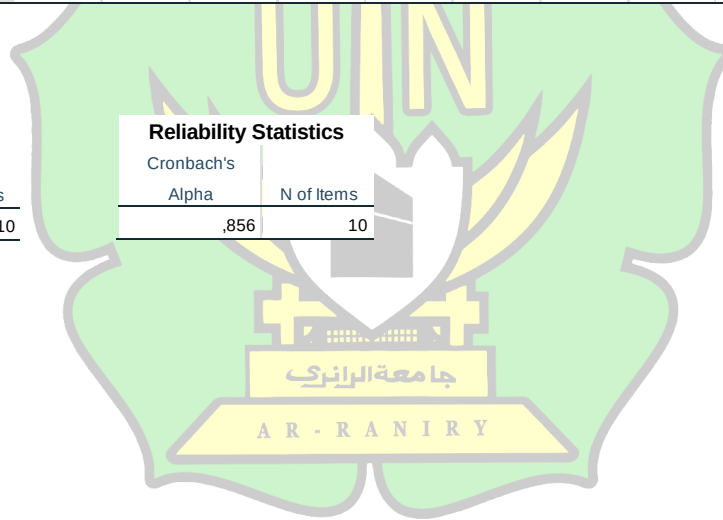
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,801	10

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,856	10



Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		107
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,70411283
Most Extreme Differences	Absolute	,084
	Positive	,045
	Negative	-,084
Test Statistic		,084
Asymp. Sig. (2-tailed)		,061 ^c

Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Toxic * Game Online	Between Groups	(Combined)	2115,830	18	117,546	5,686
		Linearity	1589,500	1	1589,500	76,884
		Deviation from Linearity	526,330	17	30,961	1,498
	Within Groups		1819,310	88	20,674	
	Total		3935,140	106		

Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,104	2,200	1,866	,065
	Game Online	-,023	,069	-,032	,743

a. Dependent Variable: RES2

Uji Multikolonieritas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	4,103	3,189	1,286	,201		
	Game Online	,841	,100	8,435	,000	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Perilaku Toxic

Uji Regresi Linier Sederhana

Uji Linier Sederhana

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1589,500	1	1589,500	71,152	,000 ^b
	Residual	2345,640	105	22,339		
	Total	3935,140	106			

a. Dependent Variable: Perilaku Toxic

b. Predictors: (Constant), Game Online

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,103	3,189		1,286	,201
	Game Online	,841	,100	,636	8,435	,000

a. Dependent Variable: Perilaku Toxic

AR - R A N I R Y

Uji Hiotesis

Uji T parsial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,103	3,189		1,286	,201
	Game Online	,841	,100	,636	8,435	,000

a. Dependent Variable: Perilaku Toxic

Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,636 ^a	,404	,398	4,726

a. Predictors: (Constant), Game Online

Lampiran 6



KUESIONER PENELITIAN PENGARUH BERMAIN GAME *ONLINE* TERHADAP PERILAKU *TOXIC* REMAJA DI GAMPONG NEUHEUN

Dalam rangka penyelesaian Skripsi, saya T.M.Fahdilah Syah bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan Skripsi dengan judul "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Toxic Remaja Di Gampong Neuheun", sehubungan dengan hal tersebut saya sangat mengharapkan kesediaan Saudara/i untuk meluangkan waktunya sejenak untuk mengisi beberapa pertanyaan pada kuesioner ini.

Atas perhatian dan kerja samanya, saya mengucapkan terima kasih.

190201122@student.ar-raniry.ac.id Ganti akun
Tidak dibagikan

*** Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

Nama *

Jawaban Anda

Umur *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin *

☐ LAKI - LAKI
☐ PEREMPUAN

Game Online yang sering dimainkan *

☐ Mobile Legends
☐ Free Fire
☐ PUBG Mobile
☐ eFootball

Berikutnya Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Formulir ini dibuat dalam UIN Ar-Raniry.
Does this form look suspicious? [Laporkan](#)

"STS" sama dengan Sangat Tidak Setuju

Saya adalah pemain aktif game online *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Game online merupakan permainan yang menyenangkan *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya bermain game online lebih dari 3 - 5 jam sehari *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya bermain game online untuk mencari hiburan *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya sangat serius saat sedang memainkan game online *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya merasa bersemangat ketika bermain game online *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Bermain game online merupakan waktu yang paling baik *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya lebih sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online dari pada aktivitas lain *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Bermain game online akan membuat waktu terbuang sia-sia *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya rela tidur larut malam hanya untuk bermain game online *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saat bermain game online Saya berkata kasar/kotor secara spontan (tiba-tiba/tidak sadar) *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya berkata kasar/kotor saat bermain game online dikarenakan perasaan kesal akibat buruknya cara bermain tim *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya berkata kasar/kotor saat bermain game online ketika sedang mengalami kekalahan saja *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya merasa biasa saja ketika kalah dalam bermain game online *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Berkata kasar/kotor saat bermain game online menambah keseruan saat bermain game *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya sadar perkataan kasar/kotor saat bermain game online mengganggu orang lain *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Saya tidak peduli respon orang lain terhadap perkataan kasar/kotor saat bermain game online *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Perkataan kasar/kotor saya saat bermain game online terbawa kedalam komunikasi sehari-hari *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Berkata kasar/kotor saat bermain game online merupakan hal yang biasa *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Bermain game online menyebabkan saya berkata kasar/kotor *

☐ SS
☐ S
☐ TS
☐ STS

Kembali Kirim Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Formulir ini dit UIN Ar-Raniry. Does this form cious? [Laporan](#)

Google Formulir



Lampiran 7





A R - R A N I R Y

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : T.M. Fahdilah Syah

Tempat/Tanggal Lahir : Aceh Besar/23 Februari 2002

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Kebangsaan : Indonesia

Status : Belum Menikah

Alamat : Neuheun, Kec. Mesjid Raya, Kab. Aceh Besar, Aceh

Pendidikan : SD N Perumnas Ujong Batee

SMP N 2 Unggul Mesjid Raya

SMK N 5 Telkom Banda Aceh

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

