

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PENGGUNAAN
BAHASA KASAR DI SMAN 2 TOLITOLI**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Gelar S.Sos Pada
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
UIN Datokarama Palu*

Oleh:

PUTRI WHILDANIA

NIM: 214100029

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAN DAN KOMUNIKASI ISLAM
UIN DATOKARAMA PALU
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan penuh kesadaran, penyusunan yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar di SMAN 2 Tolitoli” ini benar adalah hasil karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikat, tiruan atau dibuatkan orang lain secara keseluruhan atau Sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Palu, 17 April 2025
18 Syawal 1446 H

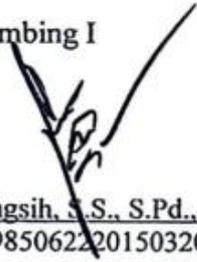
PUTRI WHILDANIA
NIM.214100029

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar di SMAN 2 Tolitoli” Oleh Putri Whildania , Nim: 214100029, Mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi proposal yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa proposal tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, 17 April 2025
18 Syawal 1446 H

Pembimbing I


Fitriningsih, S.S., S.Pd., M.Hum.
Nip :198506222015032002

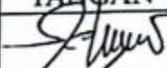
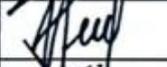
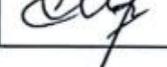
Pembimbing II


Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.I.Kom
Nip :198812302019031005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudari Putri Whildania NIM. 214100029 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar di SMAN 2 Tolitoli” yang telah dimunaqasyakan oleh dekan Fakultas Usuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada Selasa 9, Oktober 2024, yang bertepatan pada tanggal 23 Rabi’ul Awal pada pukul 11.00. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulis karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Serjana Ilmu Social (S.Sos) pada Fakultas Usuluddin Adab Dan Dakwah (FUAD) Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) dengan beberapa perbaikan.

DEWAN PENGUJI

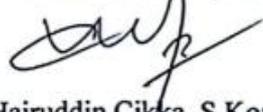
JABATAN	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua Tim Penguji	Mursyidul Haq Firmansyah, M. Phil	
Penguji Utama I	Dr. Syamsuri, S.Ag., M.Ag.	
Penguji Utama II	Dr. Nurasia Munir, S.Pd.I., M.Pd	
Pembimbing/Penguji I	Fitriningsih, S.S., S.Pd., ., M.Hum.	
Pembimbing/Penguji II	Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.Pd.I.	

Mengetahui

Dekan Fakultas
Dakwah dan Komunikasi Islam


Dr. Adam, M.Pd., M.Si
NIP. 19691231995031005

Ketua Jurusan
Komunikasi dan Penyiaran Islam


Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.I.Kom
NIP. 198812302019031005

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى اسْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah Swt., karena berkat rahmat dan karunia-nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar Di SMAN 2 Tolitoli”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat menyelesaikan studi S1 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.

Tulisan ini penyusun persembahkan untuk orang tua tercinta ibunda Ermi, Ayahanda Rahman sebagai ucapan terimakasih tak terhingga sehingga atas segala bentuk pengorbanan, dukungan, terutama do’a yang tidak berkesudahan. Tanpa do’a dan rido orang tua penulis tidak bisa sampai ketahap ini. Terimakasih juga kepada adik saya Moh.Agung Saputra dan Al-Muflihun yang selalu menjadi penyemangat dan serta memberikan do’a yang tulus.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis sangat berterimakasih kepada Ibu Fitriingsih, S.S., S.Pd., M.Hum. dan Bapak Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.I.Kom.. selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya dimanapun dan kapanpun itu, selalu memberikan saran dan masukan, serta motivasi yang sangat berarti sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terimakasih juga penyusun haturkan bagi pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, penghargaan ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S Thahir, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
2. Bapak Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.I.Kom selaku ketua jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.

3. Fitriningsih, S.S., S.Pd., M.Hum. selaku pembimbing I dan Bapak Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.I.Kom. selaku pembimbing II yang dalam penyusunan Skripsi ini dengan ikhlas telah membimbing penulis, memberi saran serta motivasi sehingga dengan segala kekurangan yang dimiliki penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan.
4. Bapak Mohammad Sairin, S.Pd., MA. selaku penasehat akademik, yang selalu bersedia meluangkan waktunya mendengar keluh kesah dari penulis dan selalu memotivasi penulis agar terus giat dalam mengikuti perkuliahan.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan UIN Datokarama Palu, yang dengan ikhlas memberikan pelayanan selama penulis mengikuti rutinitas akademik.
6. Kepada seluruh dosen dan staf yang telah membimbing dan telah membagikan ilmu pengetahuannya kepada penyusun serta telah membantu dalam pengurusan administrasi penulis selama masa studi.
7. Ibu/Bapak guru SMAN 2 Tolitoli yang telah memberikan waktu dan jam mengajarnya untuk penelitian penyusun sehingga penyusun bisa menyelesaikan penelitian dengan efektif dan efisien.
8. Kepada keluarga besar penyusun Mama, Papa, Pua, Nia, Aca, Tete, Imm, Tita, Pa Jun, Ma Tini, Ma Emot, Umi, Abi, Om Edi yang memberikan fasilitas, uang saku, memberikan saran, nasehat dan selalu mendoakan, sekaligus menjadi *support system* bagi penyusun.
9. Saudara Penyusun Kurnia Rahma Dewi, Cindi Amalia Hapsari, dan Rianti Sandegi yang selalu menjadi tempat meminta saran, berbagi tawa selalu mengingatkan sholat supaya tidak stress.
10. Sahabat Terbaik penyusun Mega Jufri, Jihan Faradiba Rifai dan Azhari yang telah banyak kebersamai penyusun pada hari-hari yang tidak mudah dari

awal menjadi mahasiswa hingga mengerjakan tugas akhir, selalu dengan ikhlas mendergakan cerita penyusun, dan sama sama untuk saling menguatkan.

11. Sahabat saya Suchy Nadia Putri yang selalu menjadi tempat berdiskusi dalam meminta saran dan masukan selama proses perkuliahan dan mejadi pendengar dari keluh kesah penulis dan menemani penulis untuk melakukan penelitian hingga selesai dan berjalannya skripsi ini.
12. Sahabat saya Murtiani yang sudah menjadi teman sekaligus rival penulis yang sudah menemani penulis hingga sejauh ini dan kuat untuk menghdapi tugas akhir yang siap untuk di repotkan oleh penulis..
13. Untuk saudara saya imm yang sudah menemani penulis dari awal merantau hingga sampai di tahap penyusunan skripsi yang tidak pernah membuat penulis kesepian dengan semua tingkah laku lucu nya dan saling menghibur dalam menyusun tugas akhir.
14. Teman-teman KPI 2 terima kasih atas motivasi, semangat dan doa yang diberikan untuk penyusun.

Teriring Do'a yang tulus dari penulis, semoga Allah Swt. Berkenan membalas kebaikan-kebaikan yang telah diberikan dengan amal pahala yang berlimpah dab keberkahan dalam hidup kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Olehnya itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis butuhkan untuk kesempurnaan penulisan ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk pembacanya.

Palu, 10 October 2024
24 Rabi'ul Awal 1445 H

Penulis

PUTRI WHILDANIA
NIM.214100029

DAFTAR ISI

SAMPUL	
Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
JUDUL	K
esalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
PERNYATAAN KEASLIAN	
TULISAN	Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	
LEMBAR	
PERSETUJUAN	Kesalahan!
Bookmark tidak ditentukan.	
LEMBAR	
PENGESAHAN	Kesalahan!
Bookmark tidak ditentukan.	
KATA	
PENGANTAR	Kesalahan!
n! Bookmark tidak ditentukan.	
DAFTAR	
ISI	Kesalahan!
Bookmark tidak ditentukan.	
DAFTAR	
TABEL	Kesalahan!
Bookmark tidak ditentukan.	
DAFTAR	
GAMBAR	Kesalahan!
Bookmark tidak ditentukan.	
DAFTAR	
LAMPIRAN	Kesalahan!
Bookmark tidak ditentukan.	
ABSTRAK	Ke
salahan! Bookmark tidak ditentukan.	
BAB I	
PENDAHULUAN	Kesalahan!
an! Bookmark tidak ditentukan.	
A. Latar Belakang	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Rumusan Masalah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

D. Garis-Garis Besar Isi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BAB II KAJIAN

PUSTAKA.....Kesalahan!

Bookmark tidak ditentukan.

A. Penelitian Terdahulu **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

B. Kajian Teori **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

C. Kerangka Pemikiran..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

D. Hipotesis..... 30

BAB III METODE PENELITIAN.....31

A. Pendekatan Dan Desain Penelitian..... 31

1. Pendekatan Penelitian 31

2. Desain Penelitian 31

B. Populasi Dan Sampel Penelitian 32

1. Populasi 32

2. Sampel 33

C. Variabel Penelitian 35

D. Definisi Operasional..... 36

1. Pengguna aplikasi *game Online* **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2. Pengaruh game slot **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

E. Instrumen Penelitian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

F. Teknik Pengumpulan Data 41

1. Angket (Kuesioner) 41

2. Observasi 43

3. Dokumentasi..... 43

G. Teknik Analisis Data..... 43

1. Uji Normalitas **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

2. Uji Regresi Sederhana **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

3. Uji T **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

4. Uji Koefisien Determinasi (R^2) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BABIV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran SMAN 2 Toli toli.....	51
1. Sejarah SMAN 2 Tolitoli	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Deskripsi Variabel Penelitian.....	52
1. Uji Validitas dan Reliabelitas.....	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi Penelitian.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu	12
Tabel 3.1 Jumlah Populasi dan Sampel.....	40
Tabel 3.2 Definisi Oprasional Variabel <i>Game Online</i>	43
Tabel 3.3 Definisi Oprasional Variabel Penggunaan Bahasa Kasar	44
Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Skala Likert.....	46
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen X	53
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Y	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas Instrumen Variabel X	55

Tabel 4.4 Hasil Uji Realibilitas Instrumen Variabel Y	55
Tabel 4.5 Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.6 Hasil Uji T.....	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner / Angket Penelitian Sebelum Validasi Angket Pedoman	
Lampiran 2 Kuesioner /Angket Penelitian Setelah Validasi <i>Game Online</i>	
Lampiran 3 Pembagian Kuesioner Sebelum Turun Penelitian.....	
Lampiran 4 Tabulasi Angket Sebelum Validasi.....	
Lampiran 5 Uji Validitas Variabel Aplikasi <i>game online</i> (X) Sebelum Penelitian...	
Lampiran 6 Uji Validitas Variabel Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar (Y) Sebelum Penelitian.....	
Lampiran 7 Dokumentasi Izin Penelitian	
Lampiran 8 Dokumentasi Siswa Mengisi kusioner.....	
Lampiran 9 Tabulasi Angket Sebetelah Penelitian.....	
Lampiran 10 Uji Validitas Variabel Aplikasi <i>Game Online</i> (X) Setelah Penelitian...	
Lampiran 11 Uji Validitas Variabel Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar (Y) Setelah Penelitian.....	
Lampiran 12 Surat izin melakukan penelitian.....	
Lampiran 13 Surat telah melaksanakan penelitian	

ABSTRAK

Nama : Putri Whildania
NIM : 21410029
Judul Skripsi : PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
PENGUNAAN BAHASA KASAR DI SMAN 2
TOLITOLI

Penelitian ini menganalisis pengaruh game online terhadap kebiasaan remaja menggunakan bahasa kasar. Interaksi dalam game sering memperkenalkan kata-kata tidak pantas, yang dapat memengaruhi cara berkomunikasi di kehidupan nyata.

Berkenan dengan hal tersebut maka urian dalam skripsi ini di angkat dari masalah apakah *game online* berpengaruh signifikan pada siswa di SMAN 1 Tolitoli.

Studi dilakukan di SMAN 2 Tolitoli dengan pendekatan kuantitatif menggunakan regresi sederhana. Hasil menunjukkan $T_{hitung} 11,463 > T_{tabel} 1,655$ dan signifikansi $0,00 < 0,05$, artinya ada pengaruh signifikan game online terhadap penggunaan bahasa kasar. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara game online terhadap kebiasaan penggunaan bahasa kasar. Temuan ini menegaskan bahwa keterlibatan orang tua, pendidik, dan masyarakat sangat diperlukan dalam mengatasi dampak negatif game online terhadap pola komunikasi remaja.

Disarankan adanya peran aktif orang tua dan guru dalam membatasi durasi bermain, memberi edukasi etika komunikasi, serta pengawasan yang lebih ketat. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menggali faktor lain dan menyusun solusi yang lebih efektif.

Kata kunci: game online, bahasa kasar, perilaku remaja, pengaruh teknologi, komunikasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Bahasa sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari sangatlah menentukan keberlangsungan hidup kita. Semakin banyak seseorang menguasai bahasa, maka semakin mudahnya mereka berinteraksi dengan seseorang. Bahasa merupakan alat komunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pemikiran. Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara *terminologis* bahasa diartikan sebagai sistem simbol bunyi yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.¹

Bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas. Dalam hal ini ekspresi berkaitan unsur segmental dan suprasegmental baik itu lisan atau kinesik sehingga sebuah kalimat akan bisa berfungsi sebagai alat komunikasi dengan pesan yang berbeda apabila disampaikan dengan ekspresi yang berbeda. Kemampuan berbahasa ini diimplementasikan dengan kemampuan dalam beretorika, baik beretorika dalam menulis maupun berbicara. Rhetorika dalam hal ini sebagai kemampuan dalam mengolah bahasa secara efektif dan efisien berupa *ethos* (karakter atau niat baik), *pathos* (membawa emosional pendengar atau pembaca), dan *logos* (bukti logis) sehingga mempengaruhi

¹ Siti Sarah Agustin Harahap, "Penggunaan Komunikasi Bahasa Gaul Dikalangan Siswa Terhadap Bahasa Indonesia Di Smk Nur Azizi Tanjung Morawa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 14227. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2843045&val=13365&title=Penggunaan%20Komunikasi%20Bahasa%20Gaul%20Dikalangan%20Siswa%20terhadap%20Bahasa%20Indonesia%20di%20SMK%20Nur%20Azizi%20Tanjung%20Morawa> (17 Juli 2024)

pembaca atau pendengar dengan pesan yang disampaikan melalui media tulis atau lisan.²

Bahasa merupakan elemen krusial dalam komunikasi, berfungsi sebagai alat utama untuk berinteraksi. Dengan berkembangnya waktu, penggunaan bahasa Indonesia yang baku dalam kehidupan sehari-hari mulai tergantikan oleh bahasa remaja yang dikenal sebagai bahasa gaul. Oleh karena itu, diperlukan tindakan dari semua pihak yang peduli terhadap bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa yang baik dan benar dapat mempermudah penyampaian informasi, sehingga orang terbiasa berkomunikasi dengan lebih efektif.

Bahasa gaul adalah kumpulan kata atau istilah yang memiliki makna khusus, unik, menyimpang, atau bahkan bertentangan dengan arti umum ketika digunakan oleh orang-orang dari subkultur tertentu. Selain bahasa gaul, masyarakat sebelumnya mengenal bahasa prokem. Bahasa prokem sering disebut sebagai bahasa sandi, yaitu bahasa yang digunakan dan digemari oleh remaja tertentu. Bahasa gaul adalah salah satu cabang dari bahasa Indonesia, yang mulai muncul di kalangan masyarakat pada tahun 1980-an. Pada tahun itu, bahasa gaul lebih dikenal dengan bahasa prokem, yang digunakan oleh kelompok tertentu. Bahasa prokem ini bisa dianggap sebagai kode yang digunakan oleh kelompok tertentu, karena maknanya bisa berbeda-beda di setiap kelompok dan hanya diketahui oleh anggota kelompok tersebut. Awalnya, penggunaan bahasa prokem bertujuan untuk merahasiakan isi obrolan dari kelompok tertentu.³

² Naomi Sampe, "Komunikasi Interpersonal Keluarga Kristen Memasuki Era 4.0," *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 1 (Juni 2019): 73. https://scholar.google.co.id/scholar?q=Komunikasi+Interpersonal+Keluarga+Kristen+Memasuki+Era+4.0&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart (17 Juli 2024)

³ Dewi Rani Gustiasari, "Pengaruh Perkembangan Zaman Terhadap Pergeseran Tata Bahasa Indonesia," *Jurnal Renaissance* 3, no. 2 (Agustus 2018): 434. <https://scholar.archive.org/work/4bwsfyp2x5h2xoa55yfxjsjxpm/access/wayback/http://www.ejournal-academia.org/index.php/renaissance/article/download/86/53> (17 Juli 2024)

Kosakata gaul terus bertambah seiring dengan perkembangan zaman. Ada juga kosakata gaul yang tetap eksis dari waktu ke waktu. Penggunaan bahasa gaul, yang mayoritas digunakan oleh remaja, khususnya generasi Z saat ini, seringkali bernuansa negatif, seperti kata "*anjay*" dan "*njir*" (berasal dari kata "anjing") serta "*bodon*" atau "*bedon*" (berasal dari kata "bodoh"). Tak jarang para remaja berkomunikasi dengan teman sebaya mereka menggunakan bahasa kasar, yang kemudian menjadi bahasa gaul di kalangan mereka. Penggunaan bahasa kasar ini menarik perhatian peneliti, sehingga peneliti tertarik untuk mengamati dan menemukan apa pengaruh siswa menggunakan bahasa kasar oleh remaja di zaman ini.

Perkembangan bahasa di kalangan remaja dipengaruhi oleh kemajuan IPTEK, salah satunya adalah kemunculan berbagai aplikasi media sosial yang mudah diakses oleh para remaja. Karena bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia, bahasa menjadi sarana pembentukan karakter bangsa. Manusia dapat bertukar informasi, bertanya, memberikan tugas atau perintah, mengekspresikan penghargaan, membuat janji, saling memberi teguran, dan memberikan instruksi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Seiring berjalannya waktu, sejalan dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi menyebabkan perkembangan bahasa menjadi pesat. Selain perkembangan teknologi komunikasi ini mendorong perkembangan bahasa, namun juga menimbulkan masalah mengenai keberadaan bahasa Indonesia yang kasar dan tidak benar. Hal ini didukung dengan mulai munculnya situs jejaring sosial di dunia maya yang digunakan oleh masyarakat.

⁴ Auva Rif'at Azizah, "Penggunaan Bahasa Indonesia Dan Bahasa Gaul Dikalangan Remaja," *jurnal Skripta Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta* 5, no. 2 (September 2019): 35. <https://journal.upy.ac.id/index.php/skripta/article/view/424/426> (17 Juli 2024)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa kasar adalah bentuk bahasa yang tidak sopan, yang menunjukkan kurangnya tata krama dalam berkomunikasi. Bahasa ini sering digunakan dengan maksud menghina, merendahkan, atau menyakiti perasaan orang lain. Ucapan-ucapan yang tergolong sebagai bahasa kasar cenderung keras, tidak halus, dan tidak sesuai dengan norma-norma kesopanan yang berlaku dalam masyarakat.⁵ Biasanya, bahasa kasar muncul dalam situasi konflik, kemarahan, atau ketika seseorang ingin mengekspresikan ketidakpuasan dengan cara yang agresif dan tidak menghormati orang lain.

Terkait dengan fenomena ini, Allah berfirman dalam surah An-Nisa ayat 148 yang menekankan pentingnya untuk tidak berkata kasar dan buruk ayat tersebut berbunyi:

﴿لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ ۗ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا﴾

Terjemahannya:

148. Allah tidak menyukai perkataan buruk (yang diucapkan) secara terus terang, kecuali oleh orang yang dizalimi. Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.⁶

Ayat ini menegaskan bahwa Allah tidak menyukai kata-kata atau ucapan yang kasar atau buruk yang diucapkan secara terang-terangan, kecuali dalam kondisi ketika seseorang sedang dianiaya. Ayat ini menyiratkan bahwa meskipun bahasa kasar mungkin dibenarkan dalam situasi tertentu (misalnya untuk membela diri dari ketidakadilan), secara umum, ucapan yang sopan dan baik lebih dianjurkan. Dengan demikian, baik dalam KBBI maupun dalam perspektif Al-Qur'an, bahasa kasar dipandang sebagai sesuatu yang tidak baik.

Surah An-Nisa' ayat 148 menyatakan bahwa Allah tidak menyukai ucapan buruk yang diungkapkan secara terang-terangan, kecuali oleh orang yang dizalimi.

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia., <https://kbbi.web.id/kasar> (09 Oktober 2024)

⁶ Kemenag, *Quran*, QS. An-Nisa, 148.

Allah Maha Mendengar dan Maha Mengetahui. Ayat ini menegaskan larangan terhadap ucapan buruk, namun memberikan pengecualian bagi mereka yang mengalami kezaliman.

Menurut tafsir Al-Mukhtashar, Allah membenci penyebaran ucapan buruk secara terbuka, kecuali jika dilakukan oleh orang yang dizalimi untuk mengadukan atau membalas perbuatan zalim tersebut dengan ucapan serupa. Namun, kesabaran tetap lebih diutamakan. Allah Maha Mendengar dan Maha Mengetahui setiap ucapan dan niat hamba-Nya.⁷

Di era globalisasi saat ini, kita hidup di masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Perkembangan yang paling mencolok terjadi pada alat komunikasi. Dahulu, kita hanya memiliki surat dan telepon kabel, namun kini telah berkembang menjadi *handphone*, laptop, *tablet*, *PC*, *iPad*, dan lain sebagainya. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi saat ini semakin maju dengan cepat. Teknologi diciptakan untuk memudahkan urusan manusia, dan berbagai jenis teknologi dapat ditemukan di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak jenis teknologi baru yang muncul, dengan variasi yang semakin beragam. Berbagai jenis teknologi ini mudah didapatkan, Teknologi tidak lagi menjadi barang langka. Hampir semua aktivitas manusia berkaitan dengan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatannya dalam memecahkan suatu masalah.⁸

⁷ Author Ahmad Rifqi Muchtar, kontekstualisasi larangan hate speech dalam konstruksi ayat madinah QS. AN NISA ayat 145 (Tinjauan Analisis Kitab Al-Tafsir Al-Hadits Karya Muhammad Izzah Darwazah), (Skripsi diterbitkan fakultas ushuluddin, ilmu Al quran dan tafsir, UIN syarif hidayatullah jakarta, 2022)

⁸ Vivi Yumarni "Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (Desember 2022): 107. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf> (1 juli 2024)

Pengguna teknologi tidak terbatas oleh usia. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, semuanya mudah beradaptasi dengan teknologi dengan cepat. Mereka tidak cepat puas dengan teknologi yang sudah ada, melainkan cenderung ingin menguasai jenis-jenis teknologi terbaru. Karena teknologi terus diperbarui setiap hari, para pengguna ingin memiliki dan menguasai teknologi yang paling baru salah satunya *handphone*. *Handphone* memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak.⁹

Salah satu bentuk nyata dari kemajuan IPTEK adalah munculnya *game online*. *Game online* sangat menarik dimainkan karena dirancang sebagai sarana hiburan. Kemajuan IPTEK dalam *game online* dapat dilihat dari fitur pesan teks chat dan pesan suara *voice note* yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan teman mainnya di dalam *game online*. Ini membuat anak-anak bisa belajar berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan. Namun, hal ini juga membawa sisi negatif, yaitu anak-anak dapat bermain dengan orang yang tidak sesuai usianya. Misalnya, mereka bisa bermain dengan remaja atau orang dewasa yang tidak menjaga bahasa dan menggunakan kata-kata kasar. Akibatnya, anak-anak bisa terpengaruh secara negatif dalam perkembangan bahasa mereka, menjadi kurang sopan, kasar, serta menunjukkan perilaku sewenang-wenang dan agresif yang mengkhawatirkan.

Perkembangan fitur *voice note* dan teks chat dalam *game online* telah membawa dampak besar pada cara pemain berkomunikasi, termasuk anak-anak.

⁹ Vivi Yumarni, "Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (Desember 2022): 109. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf> (1 Juli 2024)

Meskipun fitur-fitur ini memungkinkan interaksi yang lebih mudah dan kolaborasi antar pemain, ada juga risiko meningkatnya penggunaan bahasa kasar di kalangan anak-anak. Fitur *voice chat*, khususnya, memungkinkan komunikasi *real-time* yang memfasilitasi ekspresi spontan, termasuk emosi negatif. Ini berbeda dengan teks chat, di mana pemain mungkin memiliki waktu lebih untuk mempertimbangkan apa yang akan mereka katakan. Namun, teks chat juga dapat menjadi medium untuk bahasa kasar, terutama jika pemain merasa frustrasi atau marah.¹⁰ Kecanduan *game online* ditandai dengan seberapa sering seseorang bermain secara berlebihan hingga mengganggu aktivitas sehari-harinya.¹¹

Bahkan pengguna bisa melupakan segalanya karena terlalu banyak bermain *game*. Kecanduan ini dapat mengubah perilaku, membuat mereka menjadi pemalas, dan cenderung berbohong. Meskipun begitu, *game* juga memiliki aspek sosial karena dilengkapi dengan fasilitas *chatting*. Berbagai jenis *game* dapat diakses melalui satu media, yang memungkinkan pengguna melewati batasan dalam kehidupan. *Game* dapat dimainkan tanpa hambatan, diakses melalui internet, dan menawarkan banyak pilihan permainan sesuai keinginan pengguna.¹²

Penelitian ini menggunakan Teori Ketergantungan Media (*Dependency Media Theory*) Secara sederhana, teori ketergantungan media ini menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut maka akan semakin kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang

¹⁰ Clarissa Tarigan, et al “Pengaruh *Game Online* Dalam Memperoleh Bahasa,” *Jurnal Multidisiplin Inovatif* 8, no. 6 (Juni2024): 33. <https://sejurnal.com/1/index.php/jmi/article/view/1968/2323> (12 juni 2024)

¹¹ Budhi Prabawo, “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Dan Faktor Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Semarang* 3, no. 1 (Februari 2020): 61. [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1469288&val=17738&\(25Juni2024\)](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1469288&val=17738&(25Juni2024))

¹² Fahlepi roma doni, “Dampak *Game Online* Bagi Penggunaanya,” *Jurnal on Software Engineering* 4 no. 2 (2018):1 . <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/5972> (12 Juli 2024)

digandrungi. Semakin besar kebutuhan pada media maka akibatnya rasa ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasanya media dan pesan yang disampaikan pada mereka akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dapat dipengaruhi oleh media yang sama, namun mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih banyak terhadap suatu media akan merasakan ketergantungan sehingga dampaknya akan berpengaruh dalam kehidupannya.

Secara tidak sadar, seseorang yang terlalu sering bermain *game online* yang di dalamnya berisikan kekerasan, pertarungan, dan semacamnya akan menyimpan dalam-dalam konten yang dia lihat tersebut dalam memori pikirannya dan tentu saja kemungkinan besar memorinya itu akan kembali mempengaruhi perilakunya sehari-hari dan bahasa yang akan di gunakan termasuk dengan bahasa kasar.

Bahasa kasar bisa diartikan sebagai humor yang istilah-istilah atau ungkapan-ungkapannya menggunakan konotasi negatif, kasar, atau menyinggung untuk mengejek, mengolok-olok, atau menyindir seseorang. Humor bahasa kasar sering digunakan para konten kreator *gaming* untuk menarik perhatian penontonnya, menciptakan sensasi, dan menciptakan ekspresi atau emosi mereka dalam bermain *game*. Fenomena ini menjadi *trend* dikalangan anak muda dan bukan lagi menjadi kekhawatiran terbawanya bahasa tersebut ke dunia nyata, akan tetapi sudah menjadi fenomena yang sering terlihat dan terdengar dalam tongkrongan mereka.

Game online dapat mengubah perilaku anak yang awalnya mempunyai perilaku yang baik, namun kemudian terkena pengaruh *game online* dan dapat berkembang menjadi perilaku yang buruk. Tentu saja perubahan ini tidak akan terjadi secara instan. Artinya, jika seorang anak bermain *game online*, maka akhlaknya langsung berubah dan menjadi akhlak yang hina, padahal tentu saja tidak demikian. Perubahan ini terjadi secara perlahan dan harus disadari baik oleh

pendidik, orang tua maupun guru.¹³ Dimana menurut Albert Bandura di dalam teori *Social Learning Theory* menyatakan bahwa perilaku dipelajari melalui observasi, imitasi, dan *modeling*. Anak-anak dan remaja cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya, termasuk media seperti *video game*. Jika mereka sering terpapar pada konten kekerasan atau bahasa kasar dalam *game*, mereka bisa saja menirunya dalam kehidupan nyata. Banyak *game online* mengandung elemen kekerasan dan interaksi sosial yang dapat memfasilitasi penggunaan bahasa kasar. Pemain dapat belajar dan meniru perilaku ini dari karakter dalam game atau dari pemain lain.

Dari hasil observasi awal yang peneliti dapat di lingkungan sekitar berbagai asumsi masyarakat yang menyatakan bahwa *game online* menjadi penyebab utama perilaku bahasa kasar di kalangan remaja. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, *game online* semakin populer dan banyak dimainkan oleh remaja. Dalam permainan ini, fitur-fitur seperti chat teks dan *voice note* memungkinkan pemain berkomunikasi langsung dengan pemain lain. Namun, interaksi ini sering kali tidak terkendali dan diwarnai dengan penggunaan bahasa yang tidak pantas dan kasar. Masyarakat khawatir bahwa penggunaan bahasa kasar dalam *game online* tidak hanya terbatas pada dunia *virtual*, tetapi juga terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari remaja. Fenomena ini dapat mempengaruhi perkembangan karakter dan etika berbahasa mereka, yang pada akhirnya berdampak negatif pada interaksi sosial dan lingkungan mereka.

¹³ Aldwin Amoza Ahmadani, "Perilaku Trash-Talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas *Game Online* Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club," *Jurnal ilmiah dan ilmu pendidikan* 7, no. 4 (April 2024): 2560. <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3888/3398>(14 juni 2024)

Berdasarkan latar belakang pembahasan tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa pada SMAN 2 Toli-Toli”. Penelitian ini sangat penting. Karena dengan mempelajari pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa, orang tua dan guru dapat memberikan contoh dan membatasi intensitas bermain *game online* siswa SMAN 2 Toli toli.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa di SMAN 2 Tolitoli?

C. Tujuan masalah

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni: Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa di SMAN 2 Tolitoli

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini untuk melihat adakah pengaruh *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa SMAN 2 Tolitoli.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

a. Manfaat Teoritis

Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang akan di lakukan di masa akan datang.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini di uraikan menjadi tiga yaitu: manfaat bagi peserta didik, sekolah, dan peneliti.

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan mengambil kebijakan dalam memperhatikan pengaruh bermain game di masa yang akan datang.

2. Bagi sekolah

Penelitian diharapkan mampu memberi rasa sadar terutama pada orang tua maupun kalangan remaja mengenai *game online* yang mempunyai konten kekerasan sehingga dijauhkan dari dampak negatif seperti perilaku bahasa kasar .

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti lain dengan membahas topik yang sama namun dari perspektif yang berbeda.

E. *Garis-garis Besar Isi*

Proposal ini terdiri dari III bab dengan pembahasannya masing-masing, akan tetapi antara bab I dengan bab yang lainnya masih memiliki keterkaitan. Adapun garis-garis besar isi yang terdapat di dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I Menjelaskan bahwa Bahasa terus berkembang, termasuk munculnya bahasa kasar di kalangan remaja. *Social Learning Theory* menjelaskan bahwa perilaku berbahasa dipelajari melalui observasi dan imitasi, sementara *Teori Ketergantungan Media* menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game, semakin besar pengaruhnya terhadap bahasa. Fitur komunikasi dalam game sering memicu penggunaan bahasa kasar yang tidak terkontrol. Dalam Islam, hal ini bertentangan dengan etika berkomunikasi, sehingga orang tua dan pendidik perlu membimbing remaja dalam berbahasa dan mengontrol durasi bermain game.

Bab II menjelaskan bahwa *Game online* adalah permainan berbasis internet yang memungkinkan interaksi sosial antar pemain. Perkembangannya pesat karena akses mudah melalui gadget. Namun, kecanduan dapat terjadi akibat penggunaan berlebihan. Dalam teori *Uses and Gratifications* oleh Elihu Katz, *game online* memenuhi kebutuhan emosional, sosial, atau intelektual, yang dapat memengaruhi perilaku, termasuk penggunaan bahasa kasar. Bahasa kasar sering digunakan untuk ekspresi emosi atau status sosial, tetapi berdampak negatif, seperti konflik dan sanksi sosial. Dalam Islam, menurut Al-Ghazali, bahasa kasar tidak dibenarkan karena bertentangan dengan prinsip pengendalian diri dan komunikasi yang baik.

Bab III merupakan bab metode penelitian yang memuat tentang metodologi penelitian kuantitatif. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan memakai metode statistik. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif ialah teknik penelitian yang berlandaskan pada positivisme yang diterapkan pada penelitian populasi atau sampel yang dipilih secara acak. Pengumpulan data dilaksanakan melalui penggunaan instrumen penelitian dan analisis data

Bab IV *Game online* memengaruhi bahasa kasar melalui *Uses and Gratifications Theory* dan *Social Learning Theory*, bertentangan dengan ajaran Islam tentang menjaga lisan. *Social Learning Theory* menjelaskan bahwa perilaku ini dipelajari melalui observasi dan penguatan sosial. Hasil penelitian (SPSS 26) menunjukkan pengaruh signifikan ($T_{hitung} 11,463 > T_{tabel} 1,655$; signifikansi 0,00; $R^2 = 46,7\%$). Solusinya adalah pendidikan moral dan pengawasan berbasis nilai Islam.

Bab V Penelitian ini memperkuat *Uses and Gratifications* serta *Social Learning Theory* dalam konteks *game online*, menunjukkan bagaimana interaksi virtual membentuk perilaku bahasa. Dalam *Social Learning Theory*, bahasa kasar dipelajari melalui observasi, imitasi, dan penguatan. Dari perspektif akhlak Islam,

nilai moral menjadi alat evaluasi perilaku digital. Implikasi praktisnya meliputi: pengawasan orang tua, edukasi pendidik, regulasi pembuat kebijakan, kampanye etika digital, serta program literasi digital di sekolah untuk membangun karakter dan etika komunikasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dijadikan sebagai dasar pijakan dalam rangka untuk mengetahui penelitian yang telah ada sebelumnya. Penelitian tersebut dapat di jadikan referensi sebagai bahan perbandingan antara penelitian yang sekarang dengan sebelumnya. Dalam penelitian ini dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Peenggunaan Bahasa Kasar di SMAN 2 Tolitoli”. Penulis menemukan tiga judul penelitian yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya;

1. Mita Sariyana, (2023), Pengaruh *Game Online* Free Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Pada Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Kaur 2023. Hasil dari penelitian ini dapat di simpulkan bahwasanya *game online* free fire membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa hal ini dilihat dari sebaran angket $3,723 > 2,052$, sehingga dapat disimpulkan bahwa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y2.¹

2. Shela Madjid, (2020), “Pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di kelurahan kelurahan bukit indah di kecamatan soreang 2020”. Hasil Hasil dari penelitian ini dapat di simpulkan dari hasil pengujian hipotesis yang di peroleh nilai thitung adalah sebesar 7,633 peroleh nilai thitung adalah sebesar 7,633 degan nilai tabel 0,235. Jadi jika thitung lebih besar dari pada

¹ Mita sariyana, “Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar pada Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Kaur 2023” (Skripsi diterbitkan, Fakultas Tarbiyah dan Tadris jurusan pendidikan agama islam, Universitas agama islam negeri fatmawati soekano bengkulu 2022)

ttabel maka H_a diterima. Artinya hipotesis di terima bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikansi terhadap perilaku phubbing remaja.²

3. Wahyuni dalimunthe, (2023)“Dampak *game online* terhdap perilaku remaja di desa huraba kecemata siabu kabupaten mandailing natal 2023.” Hasil dari penelitiann terdapat 15 remaja ini kecanduan game online, diantaranya 9 orang kecanduan slot (*higgs domino*) dan 6 orang remaja kecanduan moba (*mobile legends*) besar remaja di Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal bermain *game online* dengan jenis slot atau game higgs domino dan berjenis Moba (*Mobile Legend*). Perilaku remaja di Desa Huraba jarang berinteraksi dan menjalin hubungan positif dengan orang lain dan dapat juga menghambat perkembangan emosional.³

Tabel 2.1

Perbedaan dan Persamaan Hasil Penelitian Terdahulu

Nama, Tahun Dan Judul	Persamaan	Perbedaan
Mita sariyana, (2022) “Pengaruh <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Pada Pelajaran PAI	Peneliti terdahulu dan peneliti sekarang menggunakan penelitian kuantitatif, variabel X pengaruh <i>game online</i> , dan variabel Y pengaruh perilaku penggunaan bahasa kasar.	Penelitian terrdahulu menggunakan uji korelasi, subyek dan lokasi, penelitian sekarang tak menggunakan uji korelasi.

² Shela madjid “Pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di kelurahan bukit indah di kecamatan soreang”(Skripsi diterbitkan jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, insitut agama islam pare-Pare, 2020)

³ Wahuni dalimunthe “Dampak *game online* terhdap perilaku remaja di desa huraba kecemata siabu kabupaten mandailing natal,” (Skripsi diterbitkan Dakwah dan ilmu komunikasi, Uin syekh ali hasan ahmad addary padangsidempuan, 2023)

Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Kaur 2023		
Shela Madjit (2020)“Pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku <i>phubbing</i> remaja akhir di kelurahan bukit indah di kecamatan soreang”	Peneliti terdahulu dan peneliti sekrang menggunakan penelitian kuantitaif, variabel X pengaruh <i>game online</i> , dan variabel Y pengaruh perilaku bahasa kasar.	Penelitian ini mengarah kepada perilaku bahasa kasar sedangkan penelitian terdahulu terhadap perilaku <i>phubbing</i> remaja akhir di kelurahan bukit indah di kecamatan. dan menggunakan uji regresi berganda.
Wahuni dalimunthe (2023) “Dampak <i>game online</i> terhdap perilaku remaja di desa huraba kecamatan siabu kabupaten mandailing natal”	Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pada variabel X yaitu pengaruh <i>game online</i> .	Adapun perbedaan pada penelitian ini mengarah kepada perilaku bahasa kasar sedagkan pada penelitian iinin terdahulu mengarah pada dampak pada perilaku di desa huraba. dan peneletian terdahulu mengguanakan kualitatif sedangkan penelitian sekarang mengguunakan kuantitatif.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya dalam fokus kajian mengenai *game online*, baik dari segi fenomena, pengaruh, maupun dampaknya. Namun, Terdapat persamaan signifikan yang menjadi nilai tambah dari penelitian ini. Dibandingkan dengan penelitian Mita Sariyana dan Shela Madjit, (2022) yang menggunakan metode kuantitatif untuk mengkaji mengenai *game online* pada siswa penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan fokus pada pengaruh *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa, penelitian ini berbeda dengan Wahuni Dalimunthe yang melakukan penelitian dengan metode kualitatif yang meneliti Dampak *game online* terhadap perilaku remaja di desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal dengan lokasi yang berbeda dan cakupan subjek yang lebih terbatas. Selain itu, Penelitian ini berbeda dengan studi Pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah di Kecamatan Soreang, dengan variabel berganda, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel sederhana dan melibatkan masyarakat umum sebagai subjek.

B. Kajian teori

1. Game Online

a. Pengertian *game online*

Menurut Wulandari di dalam Sariyana *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dimainkan menurut aturan tertentu ada pemenang dan pecundang dalam permainan ini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, “permainan” mempunyai arti sesuatu yang dimainkan atau sesuatu yang dimainkan.⁴

⁴ Mita Sariyana Pengaruh *Game Online* Free Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Pada Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Kaur 2023, (skripsi diterbitkan, Pendidikan Agama Islam universitas agama islam negeri fatmawati soekarno uifas Bengkulu 2023)

Game online adalah permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet. Dari paparan diatas dapat kita simpulkan bahwa *game online* merupakan salah satu dari kemajuan teknologi yang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaanya yang cukup besar dan digunakan oleh semua kalangan tidak jarang juga terlihat mulai dari kota-kota kecil hingga besar pengguna *game online* terus mengalami peningkatan. *Gamers* merupakan sebuah sebutan untuk seorang pengguna yang menggunakan permainan *game online*. Hal ini disebabkan mudahnya dalam mengakses permainan tersebut melalui sebuah gadget dengan kapasitas ukuran game tidak terlalu memakan ruangan penyimpanan.

Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan internet dan terkadang disebut sebagai gangguan kecanduan internet. Kecanduan *game* komputer merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh internet (bermain *game* secara berlebihan).

Dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok atau sendiri dan memerlukan koneksi melalui jaringan internet. Kecanduan *game online* juga bisa disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan.

Menurut Pratiwi di dalam Suryani berpendapat bahwa memainkan *game modern* yang membutuhkan keterampilan lebih canggih secara psikologis lebih memuaskan dibandingkan memainkan *game* lama. Peningkatan ketangkasan dikombinasikan dengan kemampuan untuk memberikan gambaran yang lebih realistis dan tantangan dunia nyata. Angka ini menunjukkan bahwa mereka yang

senang bermain *game online* merasakan kepuasan psikologis karena dorongan untuk menyelesaikan dan unggul dalam aktivitas *virtual* tersebut⁵.

Internet adalah inti komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Internet menghubungkan ribuan komputer dan menyediakan informasi dalam jumlah besar. Selain pesatnya perkembangan teknologi internet, berbagai jenis *game online* juga sangat berkembang pesat di masyarakat Indonesia.⁶

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui internet, biasanya melibatkan lebih dari satu pemain. Dalam *game online*, individu dapat berinteraksi dengan pemain lain, baik yang sudah dikenal maupun yang baru dikenal, biasanya melalui chat online tanpa bertemu langsung. *Game online* hanya dapat dimainkan dengan koneksi internet, sehingga tanpa internet, permainan tidak dapat diakses.

Game online menggabungkan grafis canggih yang menawarkan hiburan dan tantangan, pesan teks atau chat untuk berkomunikasi, serta menggunakan konsep server dan klien. Server adalah jaringan yang menyediakan layanan administrasi permainan untuk klien, yaitu pemain. Akhirnya, *game online* menjadi tempat interaksi dan wadah bagi individu-individu dengan minat yang sama.⁷

Game online telah berkembang dalam hal cara bermain dan konsep atau genre. Saat ini, *game online* tidak hanya terbatas pada permainan yang disediakan oleh jaringan internet, tetapi juga memungkinkan pemain untuk berinteraksi atau bermain bersama dengan pemain lain dari seluruh dunia. Menggunakan sistem server dan klien, server menyediakan ruang bagi para pemain untuk berinteraksi

⁵ Suryani anylisis dampak *game online* terhadap etika remaja di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo,(Skripsi diterbitkan Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan Sosial jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial 2023)

⁷ Satria Sagara, "Gambaran *online gmer*,"*Jurnal Empati* 7 , no. 2 (April 2018): 419. file:///C:/Users/ADVAN/Downloads/21716-44050-1-SM.pdf (14 juni 2024)

dalam sebuah permainan. *Game online* memiliki berbagai konsep permainan, termasuk perang, aksi kriminal, dan lain sebagainya.⁸

Menurut Elihu Katz dalam teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*) teori ini meneliti bagaimana individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan mereka dan mendapatkan kepuasan tertentu. Dalam konteks *game online*, teori ini dapat digunakan untuk memahami mengapa orang bermain game, seperti untuk hiburan, pelarian dari kenyataan, interaksi sosial, atau tantangan intelektual.

Bagi para pemain, *game* memberikan ruang baru sebagai pelarian dari kenyataan. Melalui *game*, pemain dapat merasakan pengalaman yang berbeda dari kehidupan sehari-hari dan mungkin memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi di dunia nyata. *Game* dapat menjadi pelarian bagi pemain yang merasa tidak nyaman dengan lingkungan mereka saat ini. Selain itu, game juga dapat digunakan untuk membentuk identitas bagi pemain yang masih mencari jati diri. Misalnya, dalam game avatar, pemain dapat memilih karakter yang sesuai dengan diri mereka. Namun, seringkali pemain memilih karakter yang mereka sukai dan inginkan, bukan yang sesuai dengan diri mereka sebenarnya.

Game juga menimbulkan beberapa masalah sosial. Ketika seorang pemain atau *gamer* memainkan *game* secara berulang dan terus-menerus, agresivitas mereka dapat meningkat. Sifat ini dapat mengarah pada perilaku agresif, baik secara verbal, fisik, maupun dalam hubungan sosial. Agresi verbal mencakup perkataan yang menyakitkan seperti hinaan atau kata-kata kotor yang dipengaruhi oleh konten dalam permainan. Agresi fisik atau kekerasan adalah dampak paling umum dari permainan video atau *online*, melibatkan tindakan kekerasan langsung

⁸ Keken Frita Vanri, "Games Online dan Katarsis Virtual," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 2 (2012): 36. <https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM/article/view/206> (12 Juni 2024)

seperti pemukulan, penusukan, atau penembakan. Agresi relasional merujuk pada kerusakan hubungan sosial, perasaan ditolak oleh lingkungan, atau masalah dalam persahabatan dan partisipasi kelompok.⁹

b. Jenis jenis *Game Online*

Game online yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya dikalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *Game Online* yang sering digunakan di kalangan anak kecil hingga dewasa.

1) *Mobile Legends*

Mobile legend kini menjadi tren di kalangan masyarakat, terutama remaja. Banyak remaja beralasan bermain *game online* untuk menghilangkan rasa penat. Karena seringnya bermain *mobile legends*, tidak sedikit remaja yang lupa waktu bahkan dapat dikatakan sudah kecanduan. Kecanduan tersebut mempengaruhi perilaku remaja. Salah satu dampak dari *game online Mobile Legends* adalah menurunnya rasa kepedulian sosial di kalangan remaja terhadap lingkungan sekitar. Beberapa remaja saat ini menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan. *Game Online Mobile Legend: Bang Bang (MLBB)* adalah *game online* gratis yang terinspirasi oleh *League of Legends* dan termasuk dalam genre MOBA terpopuler saat ini.¹⁰

Siswa yang sudah mengalami kecanduan *game online* Mobile Legends akan susah untuk berhenti. Sebab, dalam *game online Mobile Legends* pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Karena *game online Mobile Legends* tidak memiliki batas akhir permainan atau pun dapat dihentikan sementara. *Mobile Legends* akan turun ranknya dan juga akan ada hero baru yang dimunculkan.

⁹ Ibid., 38

¹⁰ Riska Cahaya Snindya Putri, "Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (Januari 2021): 2. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16> (14 juni 2024)

Hal inilah yang membuat penggunaannya menjadi tertarik untuk memainkan dan membuat pengguna menjadi kecanduan.¹¹

2) *Pubg Mobile*

Game online pubg adalah permainan yang menggunakan jaringan internet dan bisa dimainkan oleh siapa saja secara bersamaan. *Game pubg* adalah *game* berbasis internet yang memungkinkan pemain untuk terhubung secara online dan dapat diakses oleh semua orang yang memiliki perangkat seperti laptop, komputer, tablet, dan ponsel. *Pubg* terkenal saat ini adalah *Player Unknown's Battlegrounds*. Permainan ini memiliki potensi membuat pemainnya merasakan tantangan dan kecanduan karena keasyikannya. *Game pubg* adalah permainan yang menyenangkan tetapi bisa menyebabkan kecanduan jika dimainkan dalam waktu lama, yang dapat berdampak pada masalah akademik seperti tidak mengerjakan tugas sekolah dan malas belajar. Kecanduan bermain *pubg* dapat terjadi ketika seseorang menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain game ini, sehingga mengabaikan aktivitas lain seperti pekerjaan, studi, dan interaksi sosial. Kecanduan ini ditandai dengan dorongan kuat untuk terus bermain meskipun ada konsekuensi negatif, seperti kurang tidur, penurunan kinerja akademik atau pekerjaan, dan isolasi sosial.¹²

3) *Free fire*

Game online yang saat ini digemari oleh banyak anak-anak adalah *Free Fire*. *Free Fire* merupakan *game online* berjenis *Battle Royale* yang sangat populer di Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Banyak orang menyukai game ini karena

¹¹ Fitriyana Rika Widhi Rahayu, Junita Dwi Wardhani, "Jurnal murhum Pendidikan Anak Usia Dini," 4, no. 2, (Desember 2023): 689. <https://murhum.pjppaud.org/index.php/murhum/article/view/375>. (13 juni 2024)

¹² Gede Jutawan, I Ketut Sudarsana, "Analisis *Game Online PUBG* terhadap Problem Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 1 (2024): 49. <https://jiped.org/index.php/JSPG/article/view/612> (12 juni 2024)

dapat dimainkan secara individu atau kelompok dengan maksimal empat pemain per kelompok. Jumlah pemain dalam satu permainan bisa mencapai 50 orang. *Free Fire* memiliki tiga mode permainan yaitu solo, duo, dan *squad*. Alasan banyak anak-anak menyukai *game online* ini adalah karena lebih menarik dibandingkan pembelajaran di sekolah dan terdapat berbagai rintangan serta tantangan saat pemain naik level atau tingkat dalam permainan.¹³

Sejak masa pandemi berlalu, siswa semakin tergantung pada handphone karena selama pandemi mereka banyak menghabiskan waktu di rumah bersama perangkat tersebut. Siswa jarang mengerjakan tugas sendiri dan sering dibantu oleh orang tua. Beberapa siswa yang suka mengerjakan PR di sekolah justru tidur larut malam karena bermain game. Hal ini menunjukkan kurangnya tanggung jawab dan disiplin waktu pada siswa. Siswa juga diam-diam ketahuan membawa handphone ke sekolah, yang berdampak pada menurunnya hasil belajar mereka. siswa yang prestasinya menurun drastis dan jika disuruh belajar, mereka marah, berkata kasar, dan tidak mau. Hal ini membuat orang tua merasa kesulitan.¹⁴

c. Dampak-dampak *Game Online*

Game online memiliki manfaat, lebih lanjut di gunakan dengan cara yang benar dan semestinya. Penggunaan *game online* terdapat dampak positif dan negatif.

1) Dampak positif dalam memainkan *game online*

a) Dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah

¹³ Tsalis hanah hanifah, muhammad taufik hidayat, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6438. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3267> (12 juni 2024)

¹⁴ Fitri Ramadina, Fabrina Dafit, "Dampak *Game online Free Fire* terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," 3, no. 3 (2023): 480. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895> (12 Juni 2024)

Bermain *game online* dapat menjadi hiburan yang efektif untuk mengalihkan perhatian dari tekanan dan beban sekolah. Saat siswa bermain game, mereka dapat melupakan sejenak masalah dan tugas yang menumpuk, sehingga membantu mengurangi stres. Banyak *game online* memiliki fitur *multiplayer* yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan teman-teman atau orang lain di seluruh dunia. Interaksi sosial ini membantu siswa merasa lebih terhubung dan didukung, mengurangi perasaan isolasi dan stres. Meskipun penting untuk mengelola waktu bermain dengan bijak, bermain *game online* dalam batas yang wajar dapat mengajarkan siswa tentang manajemen waktu dan disiplin diri. Mengatur waktu bermain dan belajar dengan baik dapat membantu siswa merasa lebih teratur dan kurang stres.¹⁵

b) Pemahaman teknologi Bermain *game* dapat membantu pemain memahami konsep dasar teknologi.

Pengoperasian perangkat keras dan perangkat lunak. Pemain belajar menginstal, mengupdate, dan mengkonfigurasi *game*, yang membantu mereka memahami cara kerja teknologi di balik permainan. *Game* juga membutuhkan berbagai keterampilan digital, seperti navigasi antarmuka pengguna, penggunaan alat komunikasi dalam *game*, dan pemecahan masalah teknis. Keterampilan ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan. *Game multiplayer online* memperkenalkan pemain pada konsep jaringan komputer dan komunikasi data, termasuk konektivitas internet, server, dan cara data dikirimkan dan diterima.¹⁶ Banyak *game* juga mengharuskan pemain untuk berpikir kritis dan

¹⁵ Rahmad Nico Suryanto, "Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar," 2, no. 2 (Oktober 2015): 3. <https://media.neliti.com/media/publications/32394-ID-dampak-positif-dan-negatif-permainan-game-online-dikalangan-pelajar.pdf> (18 Juni 2024)

¹⁶ Emy Yunita Rahma Pratiwi, et al, "Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar" (Cet. I; Jombang: Jawa Timur: LPPM UNHAS YTEBUIRENG JOMBANG, 2019), 17.

memecahkan masalah kompleks, yang membantu meningkatkan keterampilan analitis dan logika, berguna dalam memahami dan menggunakan teknologi.

c) Meningkatkan konsentrasi

Menurut Syekh Muhammad Al-Munnajid di dalam Siti Khoiriyah Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain diversion online. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dimana dalam melaksanakan sholat konsentrasi akan sangat dibutuhkan, jika kita konsentrasi dalam melaksanakan sholat maka kita akan khusyuk.¹⁷ Konsentrasi merupakan pemusatan atau pengarah perhatian, sumber kekuatan pikiran terhadap suatu objek.

d) Melatih kerja sama.

Banyak *game*, khususnya *game multiplayer*, mengharuskan pemain bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini membantu pemain belajar bagaimana bekerja efektif dengan orang lain, membagi tugas, dan mengatur strategi bersama. Dalam *game*, pemain sering diminta untuk mengambil peran khusus seperti penyerang, penyembuh, atau pelindung, yang mengajarkan pentingnya setiap peran dan bagaimana setiap anggota tim dapat berkontribusi untuk mencapai kemenangan. Bekerja dalam tim dalam *game* kadang-kadang dapat menimbulkan konflik, terutama ketika ada perbedaan pendapat atau strategi. Ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk berlatih menyelesaikan konflik, melakukan

¹⁷ Siti Khoiriyah, "Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangkai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan" (Skripsi diterbitkan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri 12 Juli 2018)

negosiasi, dan mencapai kompromi demi kepentingan tim.¹⁸ Bermain game dalam tim juga membangun kepercayaan antara anggota tim, di mana pemain belajar untuk saling mengandalkan satu sama lain dan memahami pentingnya menjadi anggota tim yang dapat dipercaya.

2) Dampak negatif dalam memainkan *game online*:

a) Menimbulkan Kecanduan

Beberapa *game* didesain untuk mempengaruhi emosi pemain dengan memberikan hadiah atau penghargaan secara teratur. Dampaknya bisa membuat pemain terus-menerus ingin bermain demi meraih penghargaan atau prestasi, sehingga mereka mengembangkan ketergantungan emosional terhadap permainan. Kecanduan *game* dapat mengakibatkan gangguan kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan isolasi sosial. Pemain sering kali menghabiskan waktu yang lama di depan layar, mengesampingkan interaksi sosial nyata dan aktivitas penting lainnya. Gangguan akademik sering kali terjadi pada pemain yang kecanduan *game*. Mereka mungkin mengabaikan tugas sekolah, kurang fokus dalam belajar, atau bahkan absen dari sekolah untuk bermain *game*. Kecanduan *game* juga bisa menyebabkan pemain menjauh dari hubungan sosial dengan teman, keluarga, atau rekan kerja.¹⁹ Mereka cenderung lebih tertutup dan mengurangi komunikasi langsung dengan orang di sekitarnya.

b) Perubahan pola makan dan istirahat

Bermain *game* dalam waktu yang terlalu lama dapat mengganggu pola makan seseorang. Pemain mungkin cenderung mengabaikan waktu makan atau memilih makanan cepat saji karena lebih praktis, yang berpotensi menyebabkan

¹⁸ Emy Yunita Rahma Pratiwi, *et al*, *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*,... 18.

¹⁹ Ni Putu Risma Pramesti Utami, *et al*, "Sosialisasi Dampak *Game Online* Terhadap Anak anak," *Jurnal Masyarakat Berdaya Dan Inovasi* 1, no. 2 (2022): 69. <http://mayadani.org/index.php/MAYADANI/article/view/12> (12 Juni 2024)

pola makan tidak sehat. Diet yang tidak seimbang ini dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan stabilitas energi tubuh. Selain itu, bermain *game* yang memakan waktu lama juga dapat mengurangi waktu yang seharusnya dialokasikan untuk aktivitas fisik atau olahraga. Kurangnya aktivitas fisik ini dapat menyebabkan penurunan kebugaran fisik, meningkatkan risiko penyakit jantung, obesitas, dan masalah kesehatan lainnya. Bermain *game* dalam waktu yang terlalu lama atau terus-menerus dapat menimbulkan stres dan kecemasan, terutama jika ada tekanan untuk mencapai target dalam *game* atau mempertahankan peringkat tertentu. Stres ini dapat mempengaruhi kualitas tidur dan pola makan seseorang secara negatif.

c) Berbicara kasar

Dalam *game multiplayer*, terutama yang dilengkapi dengan fitur obrolan suara atau pesan teks, ada kemungkinan pemain menggunakan bahasa yang tidak pantas atau kasar dalam berinteraksi dengan pemain lain. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak sehat dan tidak bersahabat. Lingkungan *online* dalam beberapa *game* seringkali sangat kompetitif dan penuh dengan stres. Tekanan untuk mencapai tujuan atau memenangkan permainan dapat meningkatkan tingkat frustrasi dan mengakibatkan penggunaan kata-kata kasar sebagai ekspresi dari emosi negatif. Perilaku menggunakan bahasa kasar atau kotor yang dipelajari atau dilakukan dalam *game* dapat dengan mudah ditiru di kehidupan nyata, terutama di kalangan anak-anak dan remaja yang masih dalam proses pembentukan nilai dan perilaku mereka. Penggunaan bahasa kasar atau kotor dalam *game* dapat merusak hubungan sosial dan emosional antara pemain. Hal ini dapat memperburuk komunikasi antarpemain dan mempengaruhi cara pemain tersebut melihat diri sendiri serta cara orang lain melihat mereka.

d) Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli *gold/poin/karakter* kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan *upgrade* spesifikasi komputer dirumah.

Dampak dari kecanduan *game online* mencakup perilaku berbohong terkait masalah keuangan, dimana pemain sering kali membutuhkan uang untuk meningkatkan properti dalam *game* yang mereka mainkan. Kebiasaan berbohong ini disebabkan oleh dorongan untuk memenuhi kebutuhan dalam game. Adiksi terhadap *game online* juga mengakibatkan remaja sering membolos sekolah dan menghabiskan waktu di depan komputer, yang mengganggu proses belajar. Efek adiksi *game online* juga termanifestasi dalam perilaku konsumtif, dimana siswa menggunakan uang untuk membeli atribut dalam *game online*. Jika keuangan mereka habis, mereka mungkin menggunakan cara apapun agar tetap bisa bermain.²⁰

e) Mengganggu kesehatan

Duduk terus-menerus di depan komputer selama berjam-jam memiliki dampak negatif bagi tubuh. Kelelahan mata dapat terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, terutama saat terpapar layar *hanphone*, komputer, TV. Para pemain *game online* sering kali tidak berkedip cukup sering, yang menyebabkan tambahan kelelahan pada mata. Lama duduk juga dapat mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah vena di sekitar anus, menyebabkan ambeien atau wasir yang bisa menimbulkan rasa panas dan sakit.

Carpal Tunnel Syndrome adalah kondisi yang disebabkan oleh tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan, yang mengontrol sensasi dan gerakan tangan serta jari. Tekanan ini bisa menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan,

²⁰ Nanang Masrur Habibi, *et al* " Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Remaja," *Jurnal bikotekik* 6, no. 1 (2022): 5. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/13007>(13 Juni 2024)

atau kerusakan otot pada tangan dan jari. Duduk tanpa melakukan aktivitas fisik cukup lama dapat mengurangi aktivitas otot dan menurunkan metabolisme. Dampak jangka panjangnya termasuk penurunan massa otot, kegemukan, dan penurunan sistem kekebalan tubuh, yang membuat seseorang lebih rentan terhadap penyakit. Efek-efek ini tidak hanya terbatas pada pemain *game online*, tetapi juga bisa terjadi pada banyak orang yang memainkan konsol *game* atau *game* di ponsel pintar. *Game* umumnya dirancang untuk mengundang pemain agar terus memainkannya secara berulang, yang bisa menyebabkan kecanduan.²¹ Namun, dampaknya cenderung lebih signifikan pada pemain *game online* karena tingkat kecanduan yang tinggi.

d. Indikator *game online*

Menurut Pangestika di dalam Wanda Wijaya mengatakan bahwa indikator bermain *game online* yaitu:

- 1) Tempat bermain *game online*
- 2) Waktu dalam bermain *game online*
- 3) Jenis *game online*
- 4) Intraksi sosial

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kebiasaan bermain *game online* yang dapat di gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat bermain *game online* seperti warnet, rumah, dan kafe.

²¹ Emy Yunita Rahma Pratiwi, *et al*, *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar,...* 26.

- b) Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah untuk bermain *game online*.
- c) Jenis *game online* juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain *game online* karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.
- d) Tingkat interaksi antar pemain, seperti chat dalam game, pembentukan komunitas, dan kerja sama dalam tim, mencerminkan aspek sosial dan kolaboratif dari permainan.

2. Perilaku Bahasa Kasar

a. Pengertian perilaku

Perilaku adalah respons individu terhadap suatu stimulus atau tindakan yang dapat diamati, baik disadari maupun tidak, yang mempunyai frekuensi, durasi, dan tujuan tertentu. Perilaku adalah kumpulan dari elemen berbeda yang saling berinteraksi. Kita sering tidak menyadari bahwa interaksi ini begitu kompleks, dan terkadang kita tidak punya waktu untuk memikirkan mengapa seseorang berperilaku tertentu. Oleh karena itu, sebelum mengubah perilaku seseorang, sangat penting untuk mengetahui penyebab perilaku tersebut.

Perilaku adalah manifestasi dari kehidupan psikis individu. Perilaku atau aktivitas pada seseorang atau organisme tidak muncul begitu saja, melainkan sebagai respons terhadap rangsangan atau stimulus dari lingkungan. Dalam pandangan *biologis*, perilaku adalah kegiatan atau aktivitas organisme yang dapat diamati dan dipelajari. Perilaku ini melibatkan tindakan atau perbuatan yang dapat dianalisis.²²

²² Mensi M. Sapara, Juliana Lumintang, dan Cornelius J. Paat, "Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Remaja Perempuan Di desa Amnat Kecamatan Tampa'amma Kabupaten kepulauan Talaud," *Jurnal Holistik Social And Culture* 13, no. 3 (September 2020): 6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29607> (13 Juni 2024)

Perilaku mengacu pada tindakan dan aktivitas manusia itu sendiri, dan mencakup berbagai aktivitas seperti berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, belajar, menulis, dan membaca. Dari penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa tingkah laku manusia adalah segala kegiatan atau perbuatan manusia, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Struktur pikiran dan jiwa setiap individu menentukan perbedaannya, karena setiap orang dilahirkan dan dibentuk oleh lingkungan dari segala aspek yang mempengaruhi dirinya. Inilah yang disebut dengan kepribadian, namun bukan berarti perilaku setiap orang selalu berbeda-beda. Hal ini karena pola perilaku tertentu secara umum masih dianggap serupa.

b. Pengertian bahasa kasar

Berbicara kasar adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain. Bahasa kasar adalah ekspresi yang mengandung kata-kata atau frase yang kasar / kotor, baik lisan maupun teks. Bahasa kasar adalah Bahasa yang tidak pantas diucapkan karena tidak baik bagi aturan yang ada di suatu lingkungan berbahasa. Kata-kata kasar adalah kata-kata yang secara budaya bersifat tidak sopan, kasar atau menyinggung. Kata-kata kasar berkaitan dengan penghinaan terhadap orang lain dan berkaitan dengan perasaan yang kuat terhadap sesuatu.²³

Dari pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan Bahasa kasar adalah ketika seseorang berbicara dengan nada tinggi serta mengeluarkan kata-kata yang mengandung unsur penghinaan, tidak sopan serta menyinggung orang lain.

²³ Geandra Ferdiansa, Neviyarni S, "Analisis Perilaku Agresif Siswa," *Jurnal riset Tindakan Indonesi* 5, no. 2 (2020): 9. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/618/573> (12 Juni 2024)

c. Pengertian perilaku bahasa kasar

Perilaku bahasa kasar pada remaja di Indonesia, yaitu berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan destruktif atau memotivasi konstruktif seseorang. Bahasa kasar mencakup perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan secara verbal maupun non-verbal.

Dalam teori penggunaan dan kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*): Menurut Elihu Katz teori ini diterapkan pada bahasa kasar dengan menjelaskan bahwa individu menggunakan bahasa kasar untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti ekspresi emosi, pelepasan stres, atau penguatan status sosial. Dampak dari perilaku ini meliputi mempengaruhi perilaku kompetitif dan psikologis, menimbulkan masalah, menurunkan kemampuan kinerja dan kreativitas, mempengaruhi kehidupan sosial, menimbulkan sanksi sosial, menunjukkan kepribadian yang buruk, dan menimbulkan konflik. Dalam beberapa situasi bahasa kasar dapat dianggap sebagai tindakan pelecehan.²⁴

Dalam teori Katz, bahasa kasar dipahami sebagai cara individu untuk memenuhi kebutuhan emosional atau sosial. Namun, dalam perspektif akhlak Al-Ghazali, penggunaan bahasa kasar tidak dibenarkan meskipun untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Akhlak Islami menuntut seseorang untuk mengendalikan emosinya dengan cara yang lebih positif, seperti bersabar dan menggunakan bahasa yang baik.

Al-Ghazali menekankan pentingnya menjaga lisan dan menghindari bahasa yang menyakitkan atau kasar, yang dapat merusak hubungan dan keharmonisan.

²⁴ Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati², dan Shinta Doriza, "Dampak *Game Online* Studi Fenomena Perilaku *Trash Talk* Pada Remaja" *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (2020): 74. <https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/PSIKOLOGI/article/view/3063> (12 Juni 2024).

Perilaku yang baik dianggap sebagai cerminan dari jiwa yang bersih, dan berbicara kasar menunjukkan kekurangan dalam pengendalian diri.

Dalam kitab *Ihya' Ulum al-Din* bahwa Al-Ghazali menerangkan dua akhlak, akhlak yang baik dan buruk. Akhlak yang baik, yang mana Rasulullah sebagai teladan yang paling utama. Baginda Rasul menunjukkan jalan agama yang lurus sebagai buah dari perjuangan ketaqwaan dan latihan bagi hamba-hamba Allah. Akhlak yang buruk dapat merusak hati dan menyakiti jiwa. Hati yang suci bermuara pada ilmu, karena ilmu yang dapat menuntun manusia beribadah dengan benar kepada Allah SWT. Ilmu diperoleh melalui potensi akal yang diberikan oleh Allah SWT. Al-Ghazali menegaskan bahwa manusia mempunyai kemuliaan daya fikir yaitu akal fikiran sebagai sumber ilmu, tempat berkumpul dan juga dasarnya. Dan konsep akhlak berasaskan kekuatan amarah adalah keutamaan dalam mengurus dan mengontrol emosi agar tidak melampaui batas dan mempunyai keberanian, bahwa aspek emosi dilahirkan oleh fikiran rasional dan akal dapat membaca realita emosi serta membuat penilaian secara naluriah. Pendapat ini memberikan titik terang pemikiran Al-Ghazali tentang kekuatan amarah yang terkandung didalamnya aspek emosi.²⁵

Al-Ghazali menyatakan dalam *Ihya' Ulum al-Din*: Ketahuilah bahwa lisan adalah salah satu nikmat Allah yang terbesar. Ia diciptakan untuk manusia demi kebesaran ibadah kepada Allah. Lisan juga merupakan salah satu bagian tubuh yang paling banyak dipakai untuk taat maupun maksiat. Dosa yang dilakukan dengan lisan pun banyak sekali dan begitu berat di sisi Allah. Bagi Al-Ghazali, menjaga lisan adalah bagian dari menjaga akhlak dan hubungan seseorang dengan Allah serta dengan sesama manusia. Perilaku berbicara yang buruk, seperti bahasa kasar,

²⁵Fahmi Arfan "Menelusuri Jejak Pemikiran Konsep Akhlak Al Gazali Dalam Aspek Emosi," *Jurnal Tarbiyatul Aulat* 8, no. 22 (2022):133. <https://mail.ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/view/5093> (30 September 2024).

gosip, atau fitnah, tidak hanya merusak hubungan sosial tetapi juga merusak jiwa dan ibadah seseorang.²⁶

d. Jenis-jenis Perilaku bahasa kasar

Ada beberapa jenis bahasa kasar antara lain sebagai berikut:

1. Perilaku refleksi

Perilaku manusia dibedakan menjadi perilaku refleksif dan non-refleksif. Perilaku refleksif adalah respons spontan terhadap stimulus yang diterima oleh organisme, seperti berkedip ketika terkena cahaya, gerakan lutut saat terkena palu, atau menarik jari ketika terkena api. Reaksi ini terjadi secara otomatis tanpa melalui pusat sistem saraf atau otak, yang merupakan pusat kesadaran dan pengendali manusia.

2. Perilaku non refleksi

Perilaku non-refleksif berbeda karena dikendalikan oleh pusat kesadaran, yaitu otak. Setelah stimulus diterima oleh reseptor, ia diteruskan ke otak sebagai pusat saraf dan kesadaran, kemudian menghasilkan respons melalui afektor. Proses yang terjadi di otak atau pusat kesadaran ini dikenal sebagai proses psikologis. Aktivitas atau perilaku yang didasarkan pada proses psikologis ini disebut sebagai aktivitas atau perilaku psikologis.

3. Perilaku agresif

Perilaku agresif didefinisikan sebagai tindakan fisik atau verbal yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Agresivitas mencakup kebutuhan untuk menyerang, memperkosa, atau melukai orang lain, serta meremehkan, merugikan, mengganggu, membahayakan, merusak, mengejek,

²⁶ Al-Ghazali "Bahaya Lisan hya' Ulum al-Din, Al-Ghazali," (Cet I:Jakarta :AlMaqsih,2022):54.

<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=eF9YEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=hya%27+Ulum+al-Din,+AlGhazali+menjaga+lisan+&ots=w5YApKV24t&sig=CUi9D4oAFWrSITf6kSHC4sZWU9E> (30 September 2024)

mencemooh, menuduh secara jahat, menghukum berat, atau melakukan tindakan sadistis lainnya. Agresivitas adalah bentuk perilaku yang ditujukan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental.²⁷

e. Faktor perubahan perilaku bahasa kasar

Perilaku manusia sering berubah, namun bentuk perubahan perilaku sangat bervariasi tergantung pada cara berpikir para ahli. Ini berarti terdapat variasi perubahan perilaku berdasarkan pemahaman ahli. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), perubahan perilaku terdiri dari perubahan alami, terencana, dan kemauan untuk berubah. Beberapa yang mempengaruhi perilaku bahasa kasar.

1) Faktor internal

Faktor yang menyebabkan anak mengucapkan kata kasar antara lain adalah keinginan untuk mendapatkan perhatian dari orang tua atau orang di sekitarnya, bahkan jika perhatian tersebut berbentuk teguran. Kedua, anak merasa senang ketika bisa mengejutkan orang lain dengan kata kasar. Ketiga, anak sering menggunakan kata kasar untuk meluapkan emosi dan kekecewaan. Keempat, anak memiliki keinginan untuk memberontak dan melawan orang dewasa karena merasa terlalu dibatasi dan ditekan.

a) Keinginan untuk mendapatkan perhatian dari orang tua atau orang di sekitarnya.

Anak sering merasa diabaikan atau kurang mendapat perhatian, sehingga menggunakan kata-kata kasar untuk menarik perhatian. Meski perhatian yang diterima berupa teguran atau hukuman, bagi anak, hal ini lebih baik daripada tidak diperhatikan sama sekali. Perilaku ini bisa menjadi cara bagi anak untuk mengomunikasikan kebutuhan mereka yang tidak terpenuhi dengan cara yang lebih konstruktif.

²⁷ Wildan Restu Ginanjar, "Perilaku Berbicara Kasar Di Sekolah Dasar"(Skripsi diterbitkan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah, Purwakerto, 2017): 25.

b) Merasa senang ketika bisa mengejutkan orang lain dengan kata kasar.

Anak mungkin merasa memiliki kendali atau kekuatan ketika melihat reaksi kaget atau marah dari orang lain, memberikan mereka kepuasan atau hiburan. Reaksi yang mereka terima dapat memperkuat perilaku ini, karena mereka menikmati perhatian dan dampak yang mereka timbulkan.

c) Meluapkan emosi dan kekecewaan

Ketika anak merasa marah, frustrasi, atau kecewa, mereka mungkin menggunakan kata-kata kasar sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan tersebut. Hal ini bisa terjadi karena mereka belum memiliki keterampilan komunikasi yang memadai untuk mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang lebih konstruktif.²⁸

2) Faktor eksternal

Faktor yang mempengaruhi perilaku bahasa kasar pada anak meliputi keluarga, lingkungan pergaulan, dan hiburan.

a) Keluarga

Lingkungan adalah salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Pada dasarnya, proses pemerolehan bahasa dimulai dengan kemampuan anak mendengar dan kemudian meniru suara yang didengarnya dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan pendidikan yang paling berpengaruh terhadap anak adalah keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pertama bagi perkembangan anak. Faktor keluarga sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan anak, karena keluarga adalah tempat pertama di mana anak tumbuh, berkembang, dan memperoleh pendidikan. Situasi keluarga yang kurang kondusif, seperti adanya konflik atau kurangnya komunikasi positif, juga dapat meningkatkan

²⁸ Dian Fitriani, "Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Bahasa Kasar Pada Anak DI Dusun Jatimojong Desa Sumborsari Kecemata Karnayung" (Skripsi diterbitkan, fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Bimbingan Dan Konseling, Universitas PGRI Semarang, 2022)

kemungkinan anak mengadopsi bahasa kasar. Pola asuh yang tidak konsisten atau kurangnya pengawasan dapat memperkuat perilaku ini, karena anak mungkin tidak memahami batasan yang jelas mengenai bahasa yang pantas digunakan.²⁹

b) Lingkungan pergaulan

Anak-anak usia 6-12 tahun sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, terutama di sekolah dan pergaulan sosial. Jika mereka sering mendengar teman-temannya berkata kasar, mereka akan cenderung menirunya untuk mendapatkan pengakuan. lingkungan pergaulan berpengaruh pada perilaku bahasa kasar anak. Anak-anak sangat dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya di sekolah dan dalam kehidupan sosial mereka. Jika anak berinteraksi dengan teman-teman yang sering menggunakan kata-kata kasar, mereka cenderung meniru perilaku tersebut untuk menyesuaikan diri atau untuk mendapatkan pengakuan dari teman-teman mereka. Interaksi dengan teman sebaya yang menggunakan bahasa kasar dapat memperkuat atau meluaskan penggunaan bahasa kasar oleh anak, terutama jika mereka merasa perilaku tersebut diterima atau dianggap positif dalam lingkungan mereka.

c) Hiburan

Televisi sering diakses oleh anak-anak dan mereka cenderung meniru kosa kata dan perilaku yang mereka lihat, termasuk yang negatif. Banyak tayangan anak-anak yang mengandung kata-kata yang tidak pantas, dan anak-anak usia 7-12 tahun mudah menyerap apa pun yang mereka dengar. Hiburan juga berpengaruh pada perilaku bahasa kasar anak. Hiburan seperti televisi dan media lainnya dapat memengaruhi anak dengan menampilkan konten yang mengandung kata-kata kasar atau perilaku yang kurang pantas. Anak-anak sering meniru apa yang mereka lihat

²⁹ Gina Zamzami, Chrisnaji Banindra Yudha , dan Maria Ulfa, "Peran Lingkungan Sosial Pada Perilaku Berbicara Kasar Pada Anak," *Jurnal stkipkusumanegra* 1, no. 10 (2021):354. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1318>. (12 Juni 2024)

di media, termasuk penggunaan bahasa kasar, karena mereka menganggapnya sebagai bagian dari norma atau budaya populer. Tayangan yang tidak membatasi penggunaan kata-kata kasar atau perilaku agresif dapat mempengaruhi cara anak mengekspresikan diri mereka, terutama jika mereka belum memiliki pemahaman yang matang tentang apa yang pantas atau tidak pantas untuk dikatakan.³⁰

f. Tingkatan penggunaan bahasa kasar

Dalam bahasa Indonesia, kata-kata kasar / kotor biasanya berasal dari suatu kondisi, hewan, makhluk astral, benda, bagian tubuh, anggota keluarga, aktivitas, dan profesi. Di bawah ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang jenis referensi kata kasar / kotor dalam bahasa Indonesia.

1. Kondisi.

Kata-kata yang mengungkapkan kondisi yang tidak menyenangkan dalam percakapan biasanya digunakan sebagai kata-kata kasar. Secara umum ada tiga hal yang dapat atau mungkin berhubungan dengan kondisi tidak menyenangkan ini, yaitu gangguan mental (misalnya: *gila, bego, goblok, idiot, sinting, bodoh, tolol, sontoloyo, geblek, sarap*), kurangnya modernisasi (misalnya: *kampung, udik, alay*), dan kondisi yang terkait dengan keadaan yang tidak menguntungkan (misalnya: *celaka, mati, modar, sialan, pantek, mampu*).

2. Hewan.

Tidak semua hewan dapat digunakan sebagai kata-kata kasar. Hewan yang digunakan sebagai kata-kata ofensif biasanya merujuk pada karakteristik buruk tertentu, yang menjijikkan bagi beberapa orang (misalnya: *anjing, babi, cebong, kodok*).

³⁰ Dian Fitriani, "Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Bahasa Kasar Pada Anak DI Dusun Jatimojong Desa Sumborsari Kecemata Karnayung"...,

3. Sebuah Objek.

Sama seperti binatang dan makhluk astral, benda-benda yang biasanya digunakan sebagai kata-kata kasar didasarkan pada karakteristik buruk mereka, seperti bau busuk (misalnya: tai, tai kucing, bangkai).

4. *Anjir* dan *anjay*

Kata “*anjir*” dalam kalimat diatas merupakan bentuk bahasa kasar yang masuk dalam kategori bahasa gaul. *Anjir* merupakan plesetan dari kata anjing. Kata ini adalah penghalusan dari kata anjing, namun dalam penggunaannya tidak semata bertujuan untuk memaki atau menghina tetapi dapat digunakan sebagai bentuk ekspresi kaget atau terkejut, kagum atau terkesan. *Anjir* ini merupakan kosakata gaul yang sering digunakan dikalangan remaja. Kata “*anjay*” dalam kalimat diatas merupakan bentuk bahasa kasar yang masuk dalam kategori bahasa gaul. Sama seperti kata *anjir*, *anjay* merupakan plesetan dari kata anjing juga. Penggunaannya juga sama dengan kata *anjir*, yaitu sebagai bentuk ekspresi kaget atau terkejut, kagum atau terkesan.

5. Cukimai

Cukimai merupakan singkatan dari cuki dan mai yaitu cuki adalah kata yang menunjukkan apabila seseorang melakukan aktivitas seksual. Sedangkan mai adalah kata paling kasar untuk ibu/iduk (mai biasa digunakan untuk binatang Cukimai lo) Jadi, Cukimai adalah melakukan hubungan seks dengan orang tua perempuan. Dan hal ini sering kali di ucapkan dilingungan remaja di tolitoli dan hal tersebut sudah dilumrahkan utuk sering diucapkan dilingkngan remaja.³¹

³¹ Muhammad Fikri Salim & Topan Rahmatul Iman, “Penggunaan Bahasa Kasar Oleh Remaja Laki Laki BTN Karang Dima Indah Sumbawa Dalam Pergaulannya.” *Jurnal Kaganga Komunika Journal Of Communication Saince* 4. no, 2 (November 2022):94. <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/KAGANGA/article/download/2054/1106/5879> (28 september 2024).

Mendeteksi bahasa kasar di lingkungan media dan game online menjadi lebih sulit karena banyak orang menggunakan kata-kata kasar dalam bahasa asing dalam percakapan mereka dalam konteks lelucon (bahasa kasar tapi bukan ujaran kebencian) atau mengandung unsur SARA dan makian (ujaran kebencian). Di bawah ini adalah penjelasan tentang pola penulisan kata kasar di dalam permainan *game online*.

1. Menggunakan bentuk informal dari bahasa kasar.

Sebuah kata kasar biasanya dibuat dari sebuah kata kasar yang diperpanjang. Bentuk informal dibuat dengan membuat kosakata baru yang pengucapannya mirip dengan kata kasar yang asli. Sebagai contoh, banyak remaja mengetik *meki* untuk mengatakan *memek* dan *mengetik kintil* untuk mengucapkan *kontol*.

2. Menggunakan bahasa asing dan lokal.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, banyak remaja yang mengucapkan kata-kata kasar menggunakan bahasa asing (misalnya: *fuck*, *shit*, *bitch*, *motherfucker*, *cyka blyat*, dan lain-lain). Atau bahasa lokal (misalnya: *asu*, *kimak*, *pemai*, *cukimai*). Tidak hanya dalam bentuk formal, mereka juga biasanya mengetik dalam bentuk informal. Beberapa remaja biasanya mengetik atau berbahasa kasar dalam satu bahasa, baik bahasa Indonesia murni, bahasa asing murni, atau bahasa lokal murni.³²

g. Indikator perilaku bahasa kasar

Menurut Winarni di dalam Syafia Salma indikator perilaku bahasa kasar ada empat aspek yaitu:

- 1) Penggunaan kata-kata tidak sopan
- 2) Penggunaan sumpah serapah atau kotor

³²Luh Putu Ary Sri Tjahyanti, "Pendeteksian Bahasa Kasar (Abusive Language) Dan Ujarammn Kebencian (Hate Speech) di Game Online," *Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2020):5. <https://www.academia.edu/download/89852995/248.pdf> (28 September 2024)

- 3) Tidak sopan dalam pembicaraan
- 4) Menghina dan merendahkan orang lain

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator perilaku bahasa kasar yang dapat di gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Penggunaan kata-kata tidak sopan

Menggunakan kata-kata yang tidak sopan atau vulgar dalam percakapan sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan. Kata-kata ini sering kali bersifat ofensif dan dapat melukai perasaan orang lain.

- b) Penggunaan sumpah serapah atau kotor

Mengucapkan sumpah serapah atau kata-kata kotor yang bersifat menghina atau merendahkan. Ucapan ini sering kali digunakan dalam situasi marah atau frustrasi.

- c) Tidak sopan dalam pembicaraan

Perilaku tidak sopan dalam pembicaraan adalah tindakan atau ucapan yang tidak menghormati norma-norma sosial atau perasaan orang lain, seperti memotong pembicaraan, menghina, menggunakan kata-kata kasar, mengabaikan saat orang lain berbicara, atau berbicara dengan nada tinggi atau marah. Hal ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan perasaan negatif dalam interaksi sosial.

- d) Menghina dan merendahkan orang lain

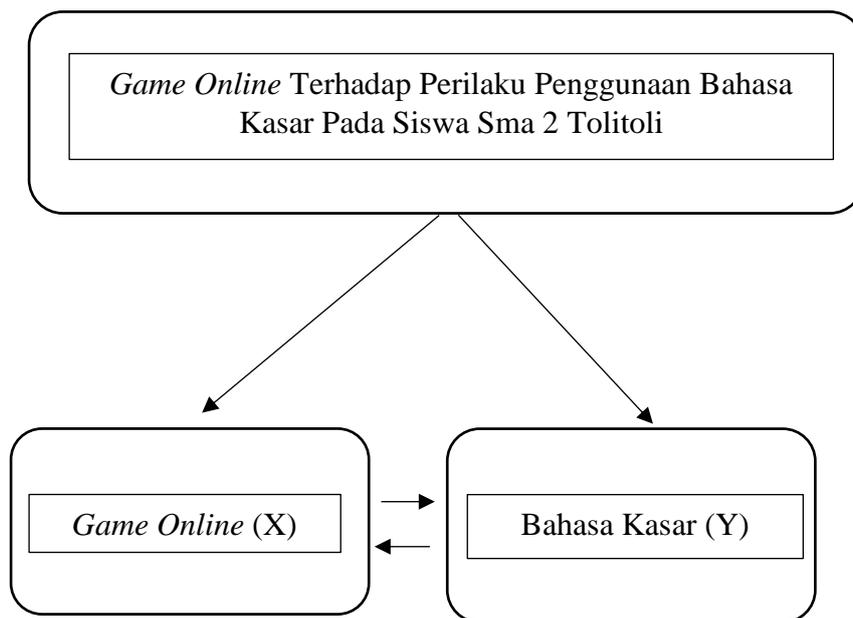
Mengeluarkan ucapan yang bertujuan untuk menghina, merendahkan, atau mempermalukan orang lain. Ini termasuk komentar-komentar yang bersifat mengejek atau mencemooh.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ialah diagram alir yang menggambarkan atau meringkas langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Permasalahan awal yang diangkat dalam penelitian ini, Yaitu Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku

Penggunaan Bahasa Kasar Pada Siswa SMAN 2 Tolitoli dijelaskan dalam kerangka pemikiran penelitian.

Penggunaan bahasa kasar dalam *game online* dapat mengubah cara remaja berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka mungkin menjadi lebih terbiasa dengan penggunaan kata-kata yang tidak pantas atau tidak sesuai dengan norma, yang kemudian dapat memengaruhi interaksi sosial mereka di luar lingkungan virtual. Selain itu, dampak psikologis dari terus-menerus terpapar bahasa kasar dalam *game online* bisa mempengaruhi kesehatan mental remaja, meningkatkan tingkat stres atau kecemasan mereka, serta memengaruhi cara mereka memandang konflik dan cara menyelesaikannya dalam kehidupan nyata.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran Penelitian

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan *game online* merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel *independen* atau variabel bebas. Sedangkan perubahan perilaku penggunaan bahasa kasar siswa

merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel terikat atau variabel *dependent*. Kesimpulannya bahwa faktor penggunaan *game online* akan mempengaruhi perubahan perilaku siswa.

Jadi, dalam penelitian ini penulis membuat hipotesis sementara bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar SMAN 2 Toli-Toli.

D. Hipotesis

Secara etimologis, hipotesis berasal dari kata-kata "*hypo*" yang berarti kurang dan "*thesis*" yang berarti pendapat. Secara bersamaan, kata tersebut membentuk "*hypothesis*" dan dalam dialek Indonesia disebut sebagai "hipotesa" yang artinya adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau belum sempurna. Pengertian ini kemudian meluas sebagai kesimpulan awal dari sebuah penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data dan analisis lebih lanjut. Hipotesis digunakan dalam penelitian untuk memberikan jawaban sementara terhadap hasil yang akan dicapai dari penelitian tersebut. Dengan adanya hipotesis, penelitian memiliki arah yang jelas.

Penggunaan hipotesis dalam penelitian adalah untuk menyediakan jawaban awal terhadap hasil yang mungkin digamedapatkan dari penelitian yang akan dilakukan. Hipotesis membantu menetapkan arah dan fokus pengujian dalam penelitian, sehingga membimbing proses pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian di lapangan secara terarah dan efektif sebagai objek pengujian.³³

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa SMAN 2 Tolitoli.

³³ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet I: Jakarta, Prenada media, 2005), 755

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa SMAN 2 Tolitoli.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Desain Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian studi *cross sectional* karna pengambilan data pada penelitian ini diambil pada waktu yang bersamaan.

B. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi

Menurut Bungin di dalam Siregar populasi berasal dari bahasa inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk, dalam metode penelitian, kata populasi amat populer dipakai untuk menyebutkan serumpun/sekelompok objek yang akan menjadi sasaran penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*Universum*) dari objek penelitian dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

- a. Populasi finit, artinya jumlah individu di tentukan.
- b. Populasi infinit, artinya jumlah individu tidak terhingga atau tidak diketahui dengan pasti. ¹

Pendapat lain mengatakan populasi adalah wilayah generelisasi yang terdiri dari objek yang mempunyai kualitas dan karekteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Maka dapat dijelaskan populasi adalah keseluruhan individu yang ada dan sasaran sesungguhnya dari suatu penelitian.

¹ Syofian Siregar, Metode penelitian kuantitatif , (Cet IV: Jakarta: Kencana,2013), 30

Dalam penelitian yang di jadikan populasi adalah siswa kelas XI semseter ganjil di SMAN 2 Tolitoli.

1. Sampel penelitian

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang di ambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang di kehendaki dari suatu populasi.² Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti 10 sampel diambil dari populasi penelitian dimana mencerminkan dari populasi dan diharapkan mewakili seluruh anggotanya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa sampel adalah sebagian atau sekelompok sesuatu yang akan diteliti dan sudah mewakili semua populasi. Kemudian penelitian yang populasinya cukup besar, maka penelitian cukup mangambil sebagian dari populasi. Untuk di jadikan sampel, maka apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlahnya besar dapat diambil antam 10-15% atau 20-25% atau lebih.³ Dengan demikian dalam penelitian ini sampel adalah wakil populasi, yaitu wakil siswa kelas XI SMAN Tolitoli yang berjumlah 245 siswa.

Jadi populasi yang diperoleh dari penelitian ini nantinya akan memperoleh kesempatan yang sama untuk menjadi sampel maka sampel yang akan di ambil. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dikarenakan supaya mendapatkan sampel yang dapat mewakilkan keadaan objek secara keseluruhan.

² Ibid, 30

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pruttek*, (Cet 13, Rincka Cipta, Jakarta, 2006), 131

Simpel random sampling dikatakan simpel atau sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi di anggap homogen. Pengambilan sampel acak sederhana dapat dilakukan dengan cara undian yang keluar akan dijadikan sampel.⁴ Rumusnya yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = persen toleransi kesalahan 5%

Mengacu pada rumus di atas, maka perhitungannya yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{245}{1 + 245(5)^2}$$

$$n = \frac{245}{1 + 245(0,05)^2}$$

$$n = \frac{1,6125}{245}$$

$$n = 151,937984496$$

Dari hasil perhitungan tersebut adalah 152 responden. Kemudian dilakukan penentuan jumlah sampel pada masing-masing kelas dengan menentukan proporsi sesuai dengan jumlah siswa yang diteliti jumlah sampel setiap kelas didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

⁴ Sugiyono, statistika untuk penelitian, (Cet IV:Bandung:Alfabeta 2014) 64

$$N \frac{N}{S} \times S$$

Keterangan:

N:Jumlah sampel tiap kelas

S:Jumlah total populasi

n:Jumlah populasi tiap kelas

Hasil yang didapatkan dari masing-masing *simple random sampling* adalah sebagai berikut:

$$\text{Kelas XI A} \quad : \frac{36}{245} \times 152 = 22 \text{ Siswa}$$

$$\text{Kelas XI B} \quad : \frac{36}{245} \times 152 = 22 \text{ Siswa}$$

$$\text{Kelas XI C} \quad : \frac{36}{245} \times 152 = 22 \text{ Siswa}$$

$$\text{Kelas XI D} \quad : \frac{36}{245} \times 152 = 22 \text{ Siswa}$$

$$\text{Kelas XI E} \quad : \frac{36}{245} \times 152 = 22 \text{ Siswa}$$

$$\text{Kelas XI F} \quad : \frac{32}{245} \times 152 = 20 \text{ Siswa}$$

$$\text{Kelas XI B} \quad : \frac{33}{245} \times 152 = 20 \text{ Siswa}$$

Tabel 3.1 Jumlah Populasi dan Sampel

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	XI A	36
2.	XI B	36
3.	XI C	36
4.	XI D	36
5.	XI E	36
6.	XI F	32
7.	XI G	33
	Jumlah	245

2. Teknik pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota yang ada dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel. Dalam *sample random sampling* anggota populasi tidak mempunyai strata sehingga *relative* homogen.⁵ Metode ini hampir sama dengan sistem undian, yang dimana semua peserta didik kita menggunakan perangkat lunak laptop untuk menghasilkan 152, angka dari 1 hingga 245 angka dari angka acak yang di hasilkan, misalnya 23, 65, 77, kita pilih peserta didik dengan nomer tersebut sebagai sampel.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah aspek-aspek yang akan menjadi ciri-ciri dari suatu penelitian. Variabel-variabel ini dibentuk berdasarkan kerangka konsep penelitian. Variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai dari individu, objek, organisasi, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁶. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat).

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*Independent variable*) atau variabel X adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya. Sedangkan variabel terikat (*Dependent variable*) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari variabel-variabel bebas.

⁵ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif, (Cet IV; Jakarta : Suwito,2017):34.*

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Cet.1;Bandung: Sutopo,2013),*

1. Variabel bebas (*independent variabel*)

Variabel bebas diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul akan memunculkan atau mengubah kondisi atau nilai yang lain. Dengan demikian, variabel bebas umumnya muncul terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh variabel yang lain. Dalam kegiatan ilmiah, peneliti harus menentukan variabel bebas dengan hati-hati. Variabel bebas tidak boleh ditentukan secara sembarangan dan tidak terlepas dari keberadaan variabel terikat. Keberadaan variabel bebas umumnya terkait atau berhubungan dengan keberadaan variabel terikat.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang digunakan adalah keputusan pembelian. Keputusan pembelian adalah proses integrasi yang digunakan untuk mengkombinasikan pengetahuan guna mengevaluasi dua atau lebih perilaku alternatif dan memilih salah satu di antaranya.⁷ Variabel terikat adalah kondisi atau nilai yang timbul sebagai hasil dari variabel bebas. Baik variabel bebas maupun variabel terikat sebenarnya dapat diidentifikasi dari judul penelitian. Namun, urutan variabel terikat dalam judul penelitian tidak selalu harus mengikuti variabel bebas. Peneliti dapat menetapkan variabel terikat secara logis dengan menentukan mana yang muncul sebagai hasil dari variabel lainnya.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan batasan ruang lingkup variabel yang akan menjadi objek penelitian. Definisi operasional adalah unsur-unsur

⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung Cet II *IKAPI* 2014), 68

penelitian yang menjelaskan bagaimana mengukur suatu variabel. Dengan pengukuran tersebut, dapat diketahui indikator-indikator apa saja yang menjadi pendukung dari variabel-variabel yang akan dianalisis tersebut.

Operasional variabel digunakan untuk menjabarkan variabel penelitian menjadi konsep, dimensi, indikator, dan ukuran yang diarahkan untuk memperoleh nilai dari variabel lainnya. Selain itu, tujuan dari definisi operasional adalah untuk memudahkan pemahaman dan menghindari perbedaan persepsi.

Variabel penulisan pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk diepelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian di tarik kesimpulannya.

Peneliti menggunakan definisi operasional variabel agar menjadi petunjuk dalam penelitian, definisi operasional variabel adalah sebagai berikut yang di kutip dari skripsi Syalfia Salma.

Tabel 3.2

Definisi Oprasional Variabel *Game Online*

Variabel	Indikator	Pertanyaan	No item	jumlah	S	s	k	t	ts
Game online	Tempat bermain game	Saya lebih suka bermain game di rumah?	1,2,3,4	4					
	Durasi bermain game	Saya menghabiskan waktu lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game	5,6,7,8	4					

	Jenis game online	Saya lebih suka bermain game online jenis (mobile legends)	9,10,11	3					
	Intraksi sosial	Saya aktif dalam berintraksi dalam bermain game online	12,13,14,15	4					

Tabel 3.2

Definisi Oprasional Variabel Perilaku Bahasa Kasar

Variabel	Indikator	Pertanyaan	No item	jumlah	s	s	k	t	st
Perilaku Bahasa Kasar	Kata tidak sopan	Saya sering mendengarkan kata tidak sopan dalam game online	1,2,3	3					
	Sumpah serapah	Saya menganggap kata kotor dan sumpah serapah adalah hal yang lumrah	4,5,6	3					
	Tidak sopan dalam pembicaraan	Saya berfikir bahwa menghina dan merendahkan orang lain adalah cara yang efektif untuk membuat mereka memperbaiki kesalahan atau perilaku mereka	7,8,9	3					

	Menghina dan merendahkan orang lain	Saya hanya merendahkan orang lain di waktu emosi saja	10,11, 12	3					
--	-------------------------------------	---	-----------	---	--	--	--	--	--

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya instrument. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner yang sudah kita adopsi dengan mengukur apa yang hendak kita ukur. Pengambilan suatu item valid atau tidak valid dapat diketahui dengan cara mengkolerasikan antara total skor r hitung

Dengan skor r tabel.⁸ Bila kolerasi r hitung diatas r tabel maka dapat disimpulkan bahwa butir instrument tersebut valid dan sebaliknya apabila total r hitung di bawah r tabel maka butir instrument tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Hasil dari uji validitas dapat di lihat pada lampiran dari 3-6.

Setelah dilakukan uji validitas ada beberapa kuesioner yang tidak valid seperti aspek penggunaan dan kepuasan ada satu kuesioner yang tidak valid Pada penelitian ini dalam pengujian validitas peneliti menggunakan alat ukur berupa program komputer yaitu IBM SPSS versi 26 yang dapat dilihat pada lampiran 5 dan 6.

E. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan agar dapat memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informan yang di dapat dari responden dengan menggunakan pola ukur yang sama.⁹ Alat penelitian berfungsi untuk mengukur nilai dari variabel yang sedang diteliti. Jumlah alat yang digunakan

⁸ Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 151.

⁹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual dan SPSS* (Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017) 46

bergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Alat penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran yang bertujuan menghasilkan data kuantitatif yang tepat dan akurat, oleh karena itu setiap alat harus memiliki skala yang jelas

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mereka jawab. Kuesioner ini akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap perilaku bahasa kasar. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi kuesioner dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan tingkat keaktifan mereka. Penyusunan angket ini menggunakan *skala Likert*, sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Berikut adalah item-item angket dan kualifikasi bobot nilai pada angket:

Kriteria jawaban untuk pernyataan yang akan di berikan dalam kusioner:

- a. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 5
- b. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 4
- c. Jika jawaban kadang-kadang, nilai yang di berikan 3
- d. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
- e. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1 ¹⁰

Tabel 3.4

Alternatif jawaban menurut skala likert

Item Jawaban Angket	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3

¹⁰ Agus Riyanto, Statistik Deskriptif untuk Kesehatan (Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika, 2013), 67.

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kuesioner digunakan untuk melihat adakah pengaruh game online terhadap penggunaan bahasa kasar. Kuesioner tersebut berisi pernyataan perilaku belajar yang berbentuk *skala likert*, dimana responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

F. Teknik pengumpulan data

Sebuah penelitian, agar mendapat informasi dan data yang akurat maka perlu menggunakan metode yang tepat dan teknik pengumpulan data yang relevan. Sumber data adalah lokasi di mana data dapat ditemukan. Dalam penelitian yang menggunakan survei untuk mengumpulkan data, sumber data ini disebut responden. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab. Teknik ini efisien jika peneliti sudah memahami dengan jelas variabel yang akan diukur dan apa yang bisa di harapkan dari responden. Kuesioner juga cocok di gunakan jika jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berisi pertanyaan atau pernytaann tertutup maupun terbuka, dan dapat di berikan secara langsung kepada responden atau di kirim melalui pos atau internet.¹¹ Instrument penelitian merujuk dari penelitian Syafia Salma yang sudah di lakukan uji validitas.

a. Uji validitas

Uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian. Uji

¹¹ Sugiono, Metode penelitian kuantitatif kualiatatif dan R&D., 142

validitas digunakan untuk mengukur valid atau setidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner mampu mengungkapkan yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.¹²

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas reliabilitas mencerminkan kemampuan suatu instrumen untuk mengumpulkan data yang dapat dipercaya dan mengungkapkan informasi yang sebenarnya di lapangan. Reliabilitas sebagai alat untuk mengukur kuesioner yang menunjukkan stabilitas, konsistensi, dan akurasi dari waktu ke waktu. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban terhadap pernyataan konsisten dan stabil. Jadi, reliabilitas suatu pengukuran mencakup stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi, yang menentukan seberapa dapat diandalkan data yang dihasilkan oleh pengukuran tersebut.¹³ Setelah diketahui validitas masing-masing item, maka dilanjutkan mencari tingkat reliabilitas suatu angket.

2. Observasi

Pengamatan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung menggunakan semua indra yang dimiliki. Metode observasi didefinisikan sebagai proses pencatatan pola perilaku pada subjek (orang) atau kejadian secara sistematis tanpa berkomunikasi dengan subjek yang diteliti. Informasi yang diperoleh dari teknik observasi mencakup ruang, pelaku, kegiatan, objek, tindakan objek, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan.¹⁴ Peneliti mengamati objek yang akan diteliti dalam hal ini siswa kelas XI yang belokasi di SMAN 2 toli-toli, baik itu sedang bermain di dalam kelas maupun di lingkungan

¹² Rokhmad Slamet, Sri Wahyuningsih Validitas dan Reliabilitas Terhadap instrumen Kepuasan Kerja,” *Jurnal Manajemen dan Bisnis* 1, no. 2 (2021): 51. <https://www.journal.stimaimmi.ac.id/index.php/aliansi/article/download/428/pdf> (17 Juni 2024)

¹³ Ibid., 53

¹⁴ Sriwahyuningsih, “Metode Penelitian Studi Kasus” (Madura, Utm Press, 2013) : 98-99 <https://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/BUKU-AJAR-METPEN.pdf> (17 Juni 2024)

sekolah. Observasi ini di gunakan mengamati bagaimana perilaku dari cara bermain pada siswa SMAN 2 toli toli, Serta mengamati bagaimana pengaruhnya *game* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa SMAN 2 toli toli.

Untuk keperluan observasi tersebut, peneliti dapat melakukan beberapa kegiatan berikut ini:

- a. Membuat susunan pertanyaan yang sesuai dengan gambaran informasi yang ingin didapatkan.
- b. Menentukan sasaran pengamatan dan memperkirakan waktu yang diperlukan untuk melakukan pengamatan pada sasaran tersebut secara fleksibel.
- c. Mengantisipasi terkait sasaran utama maupun cadangan, serta memahami hubungan antara satu sasaran dengan yang lain sebagai satu kesatuan.¹⁵

3. Dokumentasi

Menurut Basrowi dan Suwandi di dalam Muhammad Rahmat Azhar Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang di teliti, sehingga akan di peroleh data yang lengkap, sah dan nukan berdasarkan pemikiran.¹⁶ Dalam hal ini, peneliti akan mengmpulkan dokumen-dokumen terkait dengan permasalahan pada penelitian ini, yakni berupa foto maupun vidio.

G. Teknik analisis data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. dimana analisis kuantitatif ini merupakan proses analisis terhadap data-

¹⁵ Suyinto, “Metode Penelitian Kualitatif Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya.” (Tulungagung, Akademia Pustaka, 2018):111. https://www.researchgate.net/publication/326957100_Metode_Penelitian_Kualitatif_Konsep_Prinsip_dan_Operasionalnya (17 Juni 2024)

¹⁶ Muhammad rahmat azhar, Dampak game online free fire terhadap perilaku agresi verbal dan non verbal pelajar smp negri 5 kota pare pare, (Skripsi diterbitkan, Fakultas Ushuldin Adab Dan Dakwah, studi komunikasi dan penyiaran islam, Insitut agama islam negeri pare-pare, 2023)

data yang berbentuk angka dengan cara perhitungannya secara statistik untuk mengukur pengaruh *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar pada siswa SMAN 2 Tolitoli dengan alat menggunakan SPSS 24 sebagai alat ukurnya.

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dengan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Dengan uji normalitas akan diketahui sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Apabila pengujian normal, maka hasil perhitungan statistik dapat digeneralisasikan pada populasinya. Jika nilai sig lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan data yang diuji mempunyai distribusi normal, dan jika lebih kecil dari 0,05 maka data yang mempunyai distribusi yang tidak normal.

2. Uji T

Uji t adalah uji statistik yang sering di gunakan dalam masalah statistika. Uji t digunakan untuk melihat pengaruh yang signifikan variabel bebas *game online* terhadap variabel terikat perilaku bahasa kasar. Peneliti menggunakan SPSS 24, jika nilai sig besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Ada bukti statistik bahwa game online mempengaruhi perilaku bahasa kasar) dan jika nilai sig kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Tidak ada bukti statistik yang cukup untuk mengatakan bahwa game online mempengaruhi perilaku bahasa kasar).

3. Uji koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi, yang sering disebut R^2 , adalah ukuran statistik yang digunakan dalam konteks regresi untuk menilai seberapa baik model regresi memprediksi atau menjelaskan variabilitas data dependen berdasarkan variabel independen. Menurut Ghazali dikutip Jusmansyah koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel

dependen.¹⁷ Koefisien determinasi ialah suatu analisis untuk menguji seberapa besar pengaruh antara bermain *game online* terhadap perilaku bahasa kasar siswa.

¹⁷ Muhammad Jasmansyah, "Analisis Pengaruh Current Ratio, Debt To Equity Ratio, Total Assent Turn Over, dan Return on Equity," *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 9, no. 2 (Oktober 2020): 185. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/ema/article/view/1253> (12 Juni 2024)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMA Negeri 2 Tolitoli

SMA Negeri (SMAN) 2 Tolitoli, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Sulawesi Tengah Kabupaten Tolitoli, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 2 Tolitoli ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. Pada tahun 2007, sekolah ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sebelumnya dengan KBK.

Kelas XI ini di pilih menjadi subjek penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar. Sebagai seorang anak yang umumnya memiliki rasa antusias yang besar terhadap sesuatu yang baru, sedangkan *game online* ini selalu membuat inovasi yang baru agar anak ini merasa tertantang dan ingin bermain terus menerus baik itu pada saat jam istirahat maupun, sepulang sekolah baik itu menggunakan handphone maupun warnet yang terdapat di sekitar rumah siswa

Nama Sekolah:	:SMAN 2 TOLI TOLI
NPSN/NSS	:40202307/301180640002
Jenjang Pendidikan	:SMA
Status Sekolah	:Negeri
Alamat Sekolah	:JL.SISWA NO.5
Kode Pos	:94516
Kelurahan	:Tambun
Kecamatan	:Baolan

Kabupaten/Kota	:Kabupaten Tolitoli
Provinsi	:Sulawesi tengah
Negara	:Indonesia
Waktu Penyelenggaraan	:Pagi/5 Hari
Nomer Telephone	:0453-22959
Tanggal SK Pendirian	:0473/V/1983
Tanggal SK izin oprasional	:1983-11-09
Kurikulum	:Merdeka
Status Terakreditasi	:Terakreditasi A
Email	:smandatolitoli@gamil.com
Website	:http://www.smanduatolitoli.sch.id

B. Hasil Penelitian Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku penggunaan Bahasa Kasar

1. Hasil Pengamatan Observasi

Pada kegiatan class meeting yang diselenggarakan di SMA Negeri 2 Tolitoli, terlihat adanya fenomena menarik di mana game online dijadikan sebagai salah satu bentuk perlombaan antar kelas. Perlombaan ini melibatkan berbagai jenis permainan online yang populer di kalangan remaja dan dimainkan secara tim. Masing-masing kelas mengirimkan perwakilan terbaik mereka untuk bertanding, dan pertandingan tersebut disambut antusias oleh siswa lainnya yang ikut menonton dan memberi dukungan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari budaya sosial siswa yang mencerminkan solidaritas, kerja sama, dan semangat kompetitif antar kelas.

Namun, dari hasil observasi awal juga ditemukan indikasi adanya penggunaan bahasa kasar, baik saat pertandingan berlangsung maupun dalam interaksi antar siswa setelah bermain. Beberapa siswa tampak melontarkan kata-

kata yang mengandung unsur penghinaan, umpatan, atau kata tidak sopan, terutama ketika sedang merasa tertekan dalam permainan atau ketika terjadi konflik kecil antar tim. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi dalam suasana kompetitif dapat memicu emosi tertentu yang berdampak pada cara siswa berkomunikasi.

Fakta ini menjadi landasan awal bagi penelitian yang akan dilakukan, yaitu "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar di SMAN 2 Tolitoli". Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam apakah frekuensi bermain game online memiliki hubungan dengan kecenderungan siswa menggunakan bahasa kasar dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun saat berinteraksi secara daring. Observasi pada kegiatan class meeting menunjukkan bahwa game online tidak hanya memengaruhi perilaku bermain, tetapi juga memiliki potensi untuk membentuk pola komunikasi tertentu, termasuk dalam hal penggunaan bahasa yang tidak pantas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengetahui sejauh mana game online memengaruhi perilaku verbal siswa dan memberikan rekomendasi yang tepat bagi pihak sekolah maupun orang tua dalam mengarahkan penggunaan game secara bijak.

Untuk Mendapatkan data terkaid dengan variabel X pengaruh *Game Online*, penulis menggunakan angket sebanyak 15 item pernyataan dan data yang terkaid dengan variabel Y yakni Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar, penulis menggunakan sebanyak 11 item pernyataan yang akan diberikan kepada siswa kelas X di SMAN 2 Tolitoli sebanyak 152 responden dengan kriteria jawaban dimana setiap soal item jawaban yaitu.

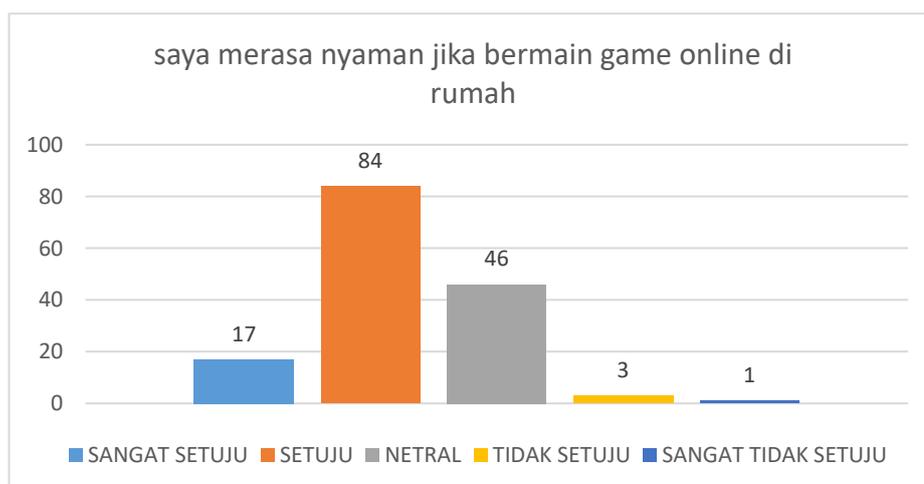
1. Sangat Setuju (SS) = 5
2. Setuju (S) = 4
3. Netral (N) = 3

4. Tidak Setuju (TS) = 2

5. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Online* menjadi pengaruh yang tidak hanya menciptakan hiburan, tetapi juga membentuk sifat dan ekspresi baru terkait permainan di lingkungan remaja . Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner yang meliputi 3 aspek utama yaitu Penggunaan Dan Kepuasan , Social Learning Teori, ihya ulum.

Berikut adalah grafik distribusi jawaban responden terhadap pernyataan *Game Online*



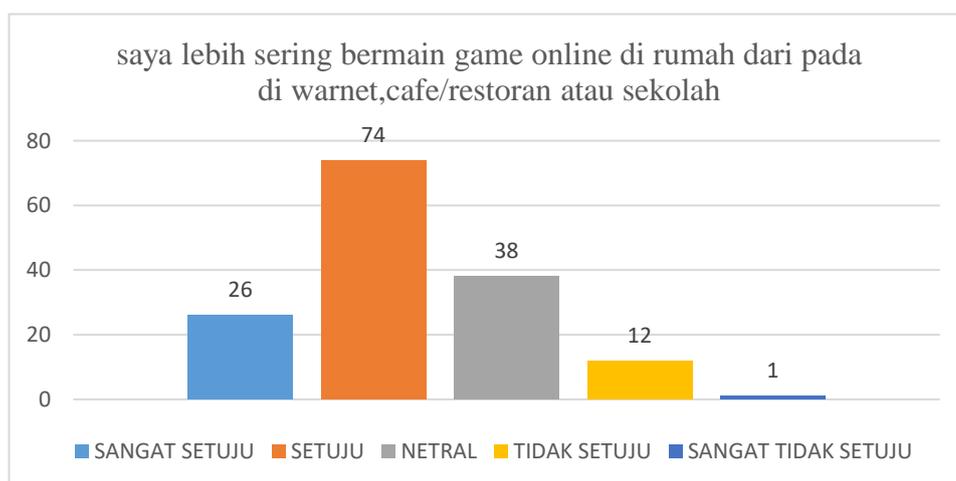
Gambar 4.1

Diagram ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju (84 orang) dan sangat setuju (17 orang) bahwa mereka merasa nyaman bermain game online di rumah. Sebanyak 46 responden netral, dan hanya segelintir yang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hasil ini mencerminkan bahwa lingkungan rumah dianggap sebagai tempat yang mendukung kenyamanan dan kebebasan dalam bermain.

Kondisi ini berpotensi meningkatkan durasi bermain dan intensitas keterlibatan dalam game online. Ketika seseorang merasa nyaman, kontrol sosial cenderung lebih longgar dibandingkan di tempat umum, yang dapat membuka peluang munculnya perilaku verbal negatif seperti penggunaan bahasa kasar tanpa sanksi sosial langsung.

Bermain game secara intens di lingkungan pribadi seperti rumah juga berkontribusi terhadap pembentukan pola komunikasi yang tidak terkendali, terutama saat menghadapi tekanan atau persaingan dalam game. Hal ini dapat memperkuat pembiasaan dalam menggunakan bahasa kasar, termasuk sumpah serapah.

Dalam kerangka penelitian ini, kenyamanan di rumah dapat dihubungkan dengan munculnya perilaku kasar karena minimnya kontrol eksternal dan adanya kecenderungan mengekspresikan emosi secara bebas saat bermain game online.



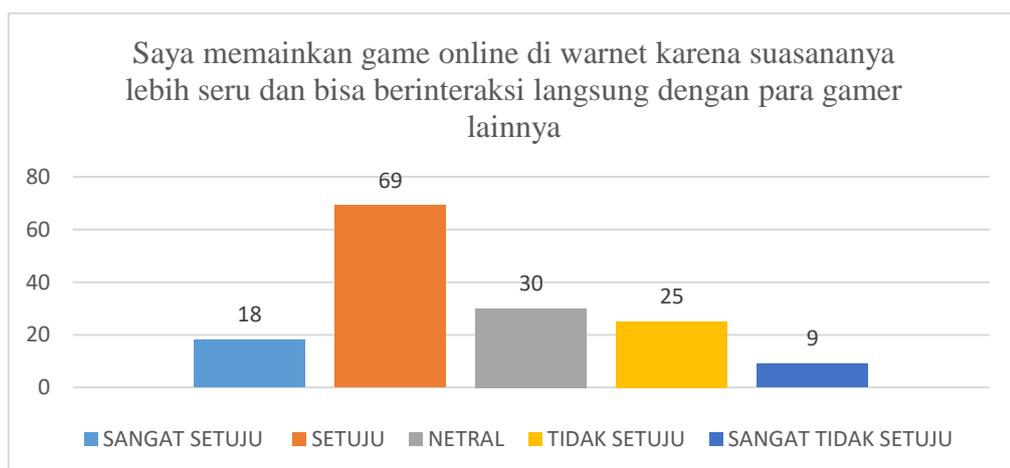
Gambar 4.2

Sebanyak 74 responden setuju dan 26 sangat setuju bahwa mereka lebih sering bermain di rumah dibanding tempat umum seperti warnet atau sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa rumah masih menjadi pilihan utama dalam mengakses game online.

Fakta ini memperkuat hasil sebelumnya bahwa rumah menjadi tempat utama berinteraksi dengan game online. Jenis game yang dimainkan di rumah kemungkinan besar bersifat individual atau online multiplayer berbasis daring, yang tidak memerlukan kehadiran fisik pemain lain di sekitar.

Lingkungan rumah yang privat dapat mendorong individu merasa lebih bebas dalam mengungkapkan kata-kata kasar saat bermain, tanpa khawatir terhadap reaksi sosial langsung. Hal ini mendukung teori bahwa media digital, ketika digunakan secara intensif di ruang privat, dapat memfasilitasi ekspresi verbal negatif.

Dalam konteks penelitian, frekuensi bermain di rumah memiliki korelasi dengan meningkatnya potensi penggunaan bahasa kasar, karena minimnya batasan sosial yang biasanya hadir di ruang publik seperti sekolah atau warnet



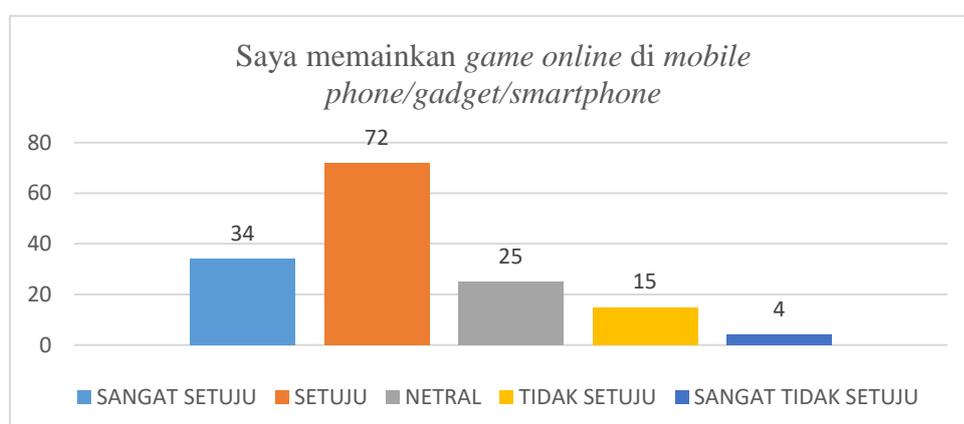
Gambar 4.3

Sebanyak 69 responden setuju dan 18 sangat setuju dengan pernyataan ini. Namun, terdapat pula 25 yang tidak setuju dan 9 yang sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih menganggap warnet sebagai tempat yang menarik karena faktor interaksi sosial.

Berbeda dengan bermain di rumah, bermain di warnet lebih memungkinkan adanya komunikasi langsung antar pemain, baik secara verbal maupun non-verbal. Interaksi ini dapat memicu pertukaran bahasa secara spontan, termasuk penggunaan kata-kata kasar dalam suasana kompetitif atau emosional.

Jenis game yang umum dimainkan di warnet cenderung bertipe kompetitif seperti MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dan FPS (First Person Shooter), yang diketahui memiliki dinamika permainan yang cepat dan intens. Situasi ini sering kali mendorong pemain untuk bereaksi secara verbal tanpa filter, terutama dalam bentuk umpatan atau caci maki.

Dalam penelitian ini, bermain di warnet menjadi indikator penting dalam melihat bagaimana jenis game yang kompetitif dan interaktif secara langsung memengaruhi perilaku bahasa pemain, termasuk peningkatan penggunaan bahasa kasar.



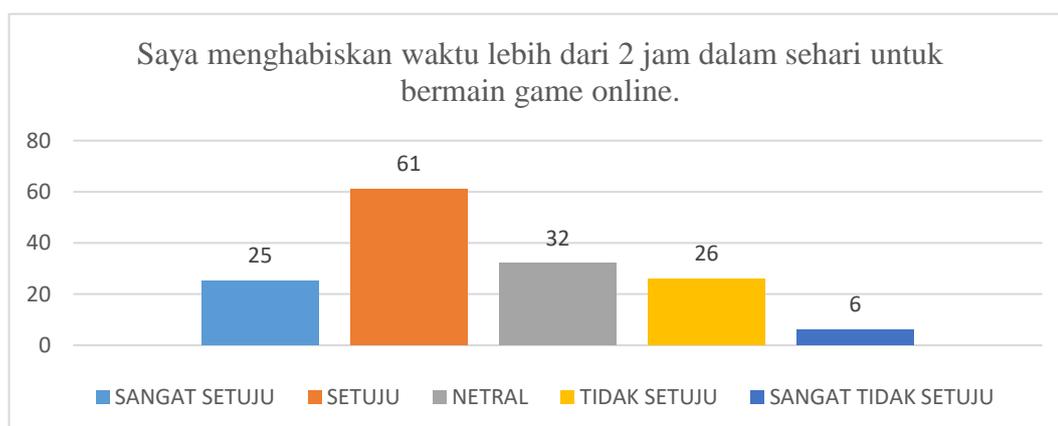
Gambar 4.4

Data menunjukkan bahwa 72 responden setuju dan 34 sangat setuju bahwa mereka memainkan game online melalui smartphone. Ini menegaskan bahwa perangkat mobile menjadi platform dominan dalam aktivitas bermain game di kalangan responden.

Game mobile menawarkan kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan berbagai jenis permainan mulai dari yang bersifat santai hingga sangat kompetitif. Karena sifatnya yang personal dan portabel, game ini biasanya dimainkan secara individu tanpa kontrol dari lingkungan sekitar.

Ketika bermain menggunakan gadget pribadi, penggunaan bahasa kasar dalam bentuk teks atau suara saat bermain bisa terjadi tanpa hambatan, apalagi bila game tersebut memiliki fitur komunikasi suara atau obrolan langsung dengan pemain lain. Hal ini memfasilitasi munculnya perilaku verbal yang tidak terkontrol.

Dengan demikian, pemilihan jenis perangkat (mobile) sebagai media utama dalam bermain game online juga berperan dalam membentuk pola penggunaan bahasa kasar. Penelitian ini perlu menyoroti bagaimana karakteristik game mobile turut mempengaruhi perkembangan perilaku komunikasi negatif pada remaja.

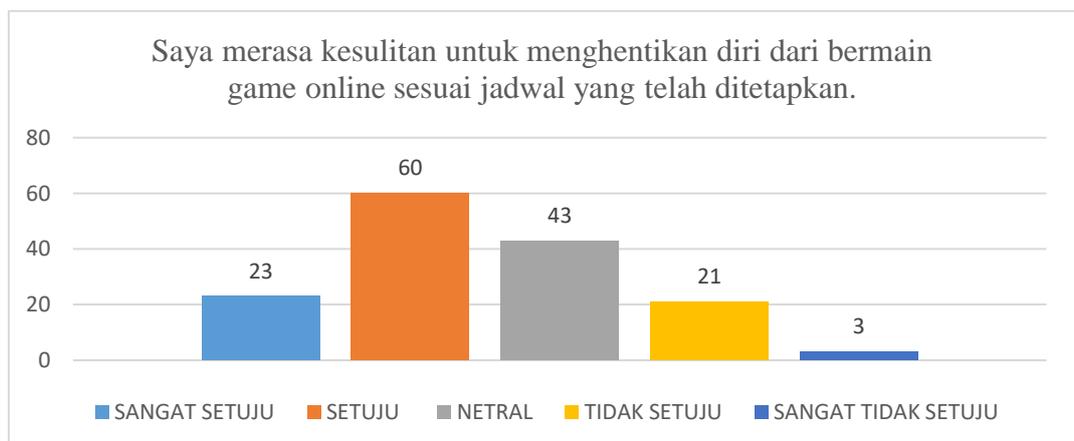


Gambar 4.5

Diagram kedua menunjukkan bahwa 61 siswa setuju dan 25 sangat setuju bahwa mereka menghabiskan lebih dari 2 jam per hari untuk bermain game online. Durasi waktu yang panjang ini mencerminkan tingginya intensitas keterlibatan siswa dalam dunia permainan digital. Kebiasaan bermain lebih dari 2 jam sehari juga menunjukkan adanya kecenderungan ke arah perilaku adiktif.

Durasi bermain yang lama sering kali dilakukan di tempat yang memberi rasa nyaman dan minim gangguan, seperti kamar pribadi atau ruang keluarga. Di tempat-tempat tersebut, siswa lebih leluasa untuk berlama-lama bermain tanpa khawatir diawasi atau dihentikan. Keadaan ini turut memperbesar kemungkinan terjadinya perilaku berbahasa kasar karena semakin lama seseorang bermain, semakin tinggi pula peluang munculnya stres, frustrasi, atau konflik antar pemain yang dilampiaskan lewat kata-kata kasar.

Bagi penelitian ini, lamanya waktu bermain di tempat yang tertutup atau privat menjadi indikator penting dalam mengkaji pengaruh tempat bermain terhadap perilaku bahasa. Semakin sering siswa bermain dalam waktu lama di ruang pribadi, maka semakin besar pula potensi munculnya perilaku verbal yang tidak terkendali, termasuk penggunaan bahasa kasar.

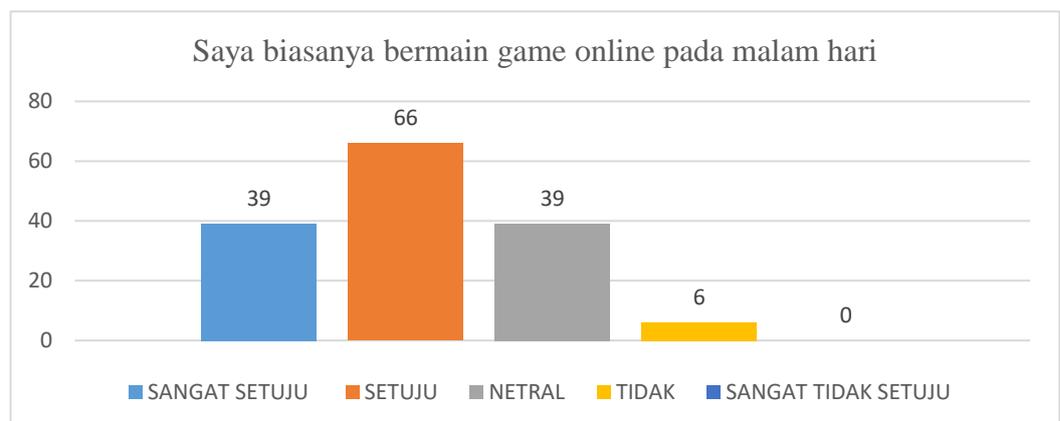


Gambar 4.6

Pada diagram ketiga, 60 siswa setuju dan 23 sangat setuju bahwa mereka kesulitan menghentikan permainan sesuai waktu yang direncanakan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kendala dalam mengatur waktu bermain, yang merupakan salah satu tanda dari kurangnya kontrol diri dalam penggunaan game online.

Kesulitan menghentikan permainan biasanya terjadi ketika siswa bermain di tempat yang membuat mereka merasa nyaman dan tidak terganggu, seperti kamar tidur atau ruang pribadi lainnya. Di tempat-tempat ini, siswa lebih fokus pada permainan dan cenderung mengabaikan waktu. Ketika sudah terlalu terlibat, potensi munculnya emosi negatif saat bermain semakin besar, apalagi jika mereka gagal, kalah, atau merasa terganggu oleh pemain lain, yang bisa memicu mereka untuk melontarkan bahasa kasar.

Dalam konteks penelitian ini, tempat bermain yang memberikan kebebasan dan kenyamanan sangat berkaitan erat dengan munculnya perilaku penggunaan bahasa kasar. Tempat yang mendukung keterlibatan bermain dalam waktu lama tanpa batasan mendorong siswa untuk bertindak lebih impulsif, termasuk dalam cara mereka berkomunikasi selama bermain.

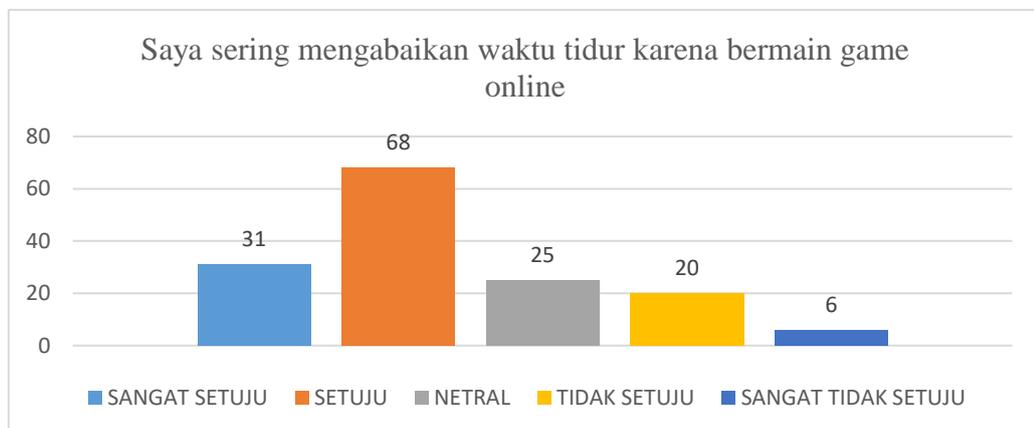


Gambar 4.7

Diagram ketiga menunjukkan bahwa 66 siswa setuju dan 39 sangat setuju bahwa mereka biasa bermain game pada malam hari. Hanya 6 siswa yang tidak setuju, dan tidak ada responden yang sangat tidak setuju, sementara 39 siswa bersikap netral. Ini menunjukkan bahwa bermain game di malam hari adalah kebiasaan umum di kalangan siswa.

Dalam penelitian ini, waktu bermain yang cenderung larut malam dapat memperburuk kontrol diri pemain terhadap perilaku verbal. Rasa lelah, kantuk, serta keinginan untuk terus menang dapat menambah ketegangan emosional selama bermain. Kondisi ini menciptakan situasi yang ideal untuk munculnya respons agresif secara verbal.

Oleh karena itu, malam hari sebagai waktu dominan untuk bermain game menunjukkan bahwa durasi bermain yang tidak teratur, terutama saat tubuh dan pikiran berada dalam kondisi tidak optimal, dapat memicu terjadinya penggunaan bahasa kasar saat bermain game online.



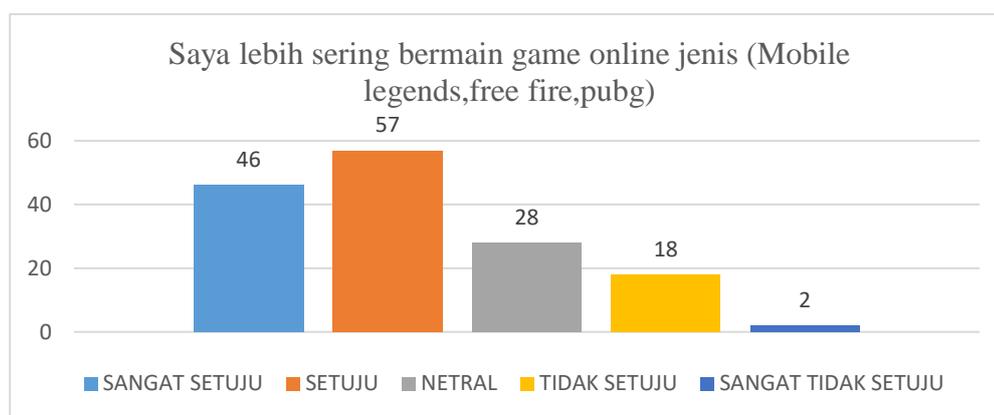
Gambar 4.8

Pada diagram keempat, sebanyak 68 siswa setuju dan 31 sangat setuju bahwa mereka sering mengabaikan waktu tidur karena bermain game online. Sementara itu, 25 siswa netral, 20 tidak setuju, dan 6 sangat tidak setuju. Angka ini

menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami gangguan waktu tidur akibat durasi bermain game yang berlebihan.

Mengabaikan waktu tidur menunjukkan bahwa game online telah mengganggu rutinitas harian siswa, khususnya dalam hal kesehatan dan keseimbangan waktu. Kurangnya tidur berdampak negatif terhadap kondisi mental dan emosional seseorang, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan emosi negatif seperti cepat marah atau mudah tersinggung.

Dengan demikian, mengabaikan waktu tidur sebagai konsekuensi dari durasi bermain yang berlebihan secara langsung berkaitan dengan munculnya perilaku penggunaan bahasa kasar. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa durasi bermain game online merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi perilaku verbal negatif pada remaja.



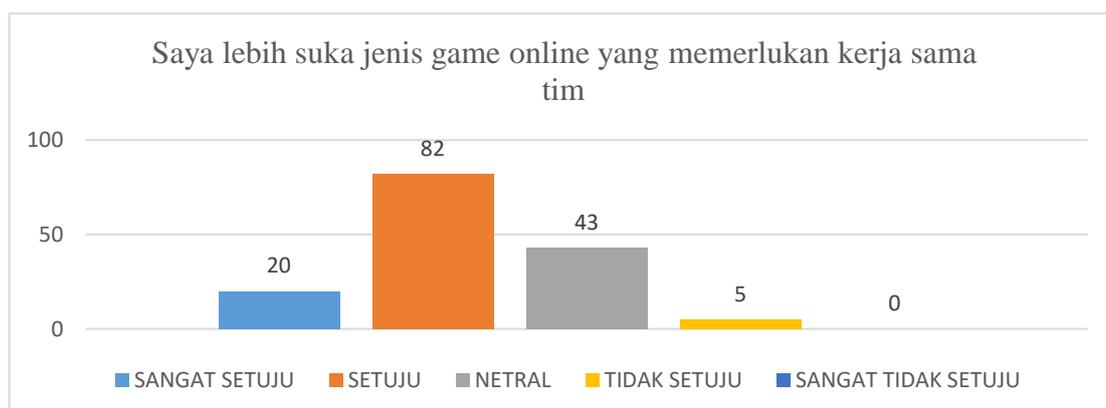
Gambar 4.9

Diagram ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menyukai jenis game online bergenre kompetitif dan pertempuran seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG. Hal ini terlihat dari 57 orang yang setuju dan 46 orang yang sangat setuju. Sementara itu, hanya sebagian kecil yang tidak setuju (18) dan sangat tidak setuju (2), serta 28 orang yang netral.

Game-game seperti yang disebutkan dalam pernyataan tersebut merupakan jenis permainan yang sangat kompetitif, cepat, dan penuh tekanan, karena melibatkan pertempuran antar pemain secara real time. Dalam situasi seperti ini, pemain sering mengalami tekanan emosional yang tinggi ketika kalah atau mengalami hambatan dalam permainan, sehingga dapat memicu munculnya ekspresi verbal berupa kata-kata kasar, baik kepada teman tim maupun lawan.

Jenis game seperti ini sering menyediakan fitur komunikasi langsung, seperti chat atau voice chat, yang memungkinkan pemain mengungkapkan kekesalannya secara spontan. Dengan demikian, kecenderungan pemain untuk menggunakan bahasa kasar menjadi lebih tinggi karena adanya sarana langsung untuk meluapkan emosi dalam permainan yang sangat kompetitif dan emosional ini.

Oleh karena itu, pemilihan jenis game yang berisikan konten agresif dan kompetitif menjadi indikator penting dalam menganalisis pengaruh game online terhadap perilaku bahasa kasar. Semakin sering seseorang bermain game dengan intensitas kompetisi tinggi, maka semakin besar peluang mereka untuk mengembangkan pola komunikasi yang agresif dan kasar.

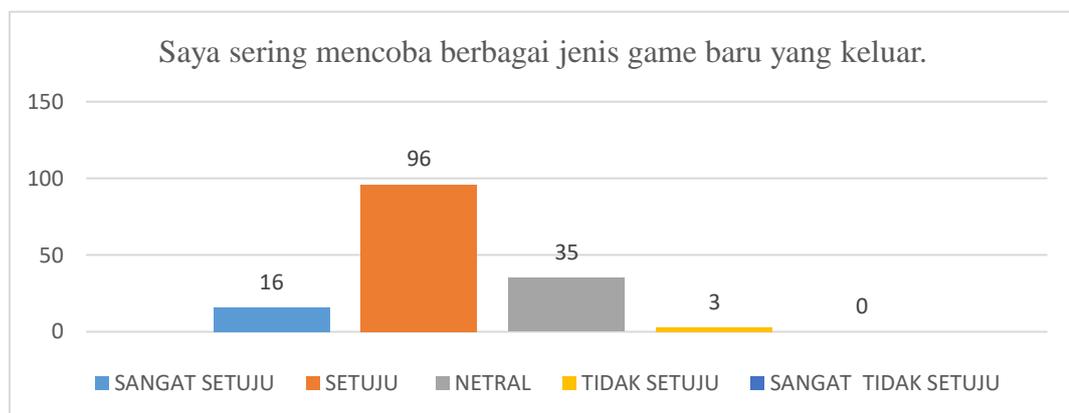


Gambar 4.10

Diagram ini memperlihatkan bahwa sebanyak 82 orang setuju dan 20 orang sangat setuju bahwa mereka menyukai game yang memerlukan kerja sama tim. Sementara itu, 43 orang berada di posisi netral, 5 orang tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju.

Game yang berbasis kerja sama tim, seperti Dota 2, Mobile Legends, atau PUBG squad mode, memerlukan koordinasi dan komunikasi intensif antar pemain. Dalam praktiknya, kerja sama ini seringkali menimbulkan konflik, terutama jika ada anggota tim yang tidak bermain sesuai strategi. Ketika hal ini terjadi, pemain cenderung melampiaskan frustrasinya dengan kata-kata kasar, baik secara langsung maupun dalam bentuk sindiran. Apalagi jika komunikasi dilakukan secara anonim, kecenderungan penggunaan kata-kata kasar akan semakin besar karena minimnya kontrol sosial.

Dengan demikian, preferensi terhadap game yang melibatkan kerja sama tim menunjukkan adanya potensi lebih besar dalam penggunaan bahasa kasar saat bermain. Meskipun kerja sama seharusnya menciptakan komunikasi positif, dalam praktiknya, konflik dan tekanan selama bermain justru dapat memicu perilaku verbal yang kasar.

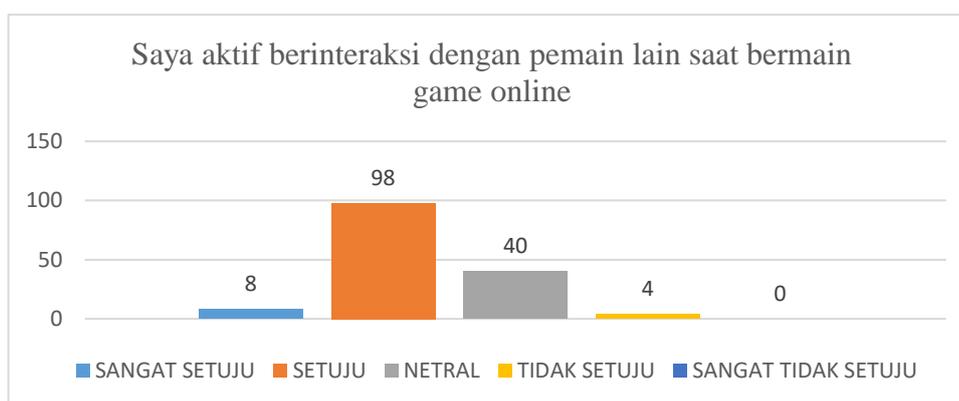


Gambar 4.11

Pada diagram ketiga, sebanyak 96 orang setuju dan 16 orang sangat setuju bahwa mereka sering mencoba berbagai jenis game yang baru keluar. Sementara itu, 35 orang netral, 3 orang tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap game baru.

Kondisi ini dapat mendorong munculnya perilaku verbal kasar sebagai bentuk luapan emosi terhadap diri sendiri, rekan satu tim, atau lawan. Selain itu, pemain yang sering berpindah-pindah jenis game cenderung memiliki tingkat kontrol emosional yang lebih rendah, karena mereka belum terbiasa dengan budaya komunikasi di setiap komunitas game yang berbeda.

Dengan demikian, kecenderungan untuk mencoba berbagai jenis game baru turut memperbesar kemungkinan munculnya perilaku bahasa kasar. Hal ini berkaitan dengan adaptasi emosional yang belum stabil dan tingkat frustrasi yang tinggi ketika menghadapi tantangan baru dalam game yang belum sepenuhnya dikuasai.

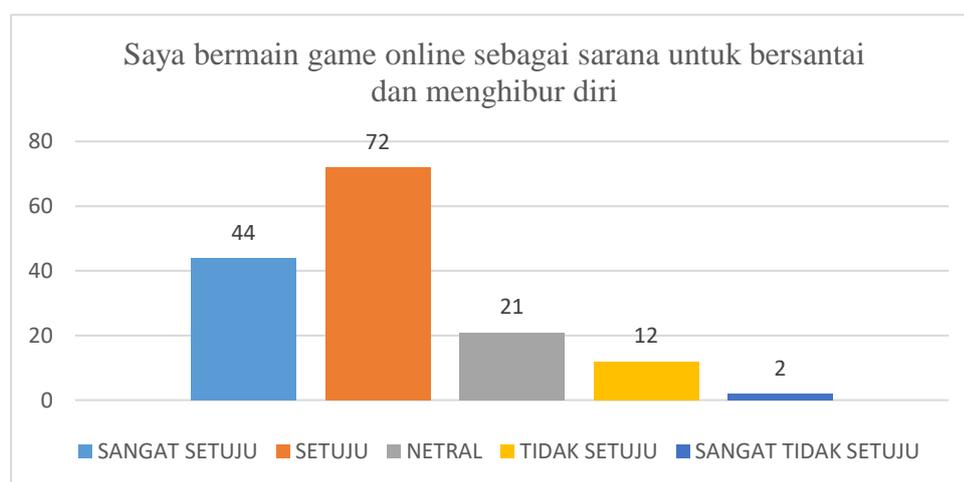


Gambar 4.12

Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden (98 orang) menyatakan setuju bahwa mereka aktif berinteraksi dengan pemain lain saat bermain game online, sementara 40 responden bersikap netral dan hanya 4 yang tidak setuju.

Tingginya intensitas interaksi sosial ini menunjukkan bahwa game online bukan hanya menjadi arena bermain, tetapi juga menjadi ruang komunikasi aktif antar pemain.

Dalam konteks pengaruh terhadap perilaku bahasa kasar, interaksi yang terlalu sering tanpa kontrol dalam lingkungan kompetitif bisa menjadi pemicu munculnya kata-kata kasar. Hal ini disebabkan karena interaksi langsung dengan pemain lain seringkali menimbulkan konflik, terutama saat terjadi miskomunikasi atau kesalahan dalam kerja tim. Jika tidak dibarengi dengan kontrol emosi yang baik, bentuk komunikasi ini bisa berubah menjadi agresi verbal



Gambar 4.13

Diagram ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan game online sebagai sarana hiburan, dengan 44 orang sangat setuju dan 72 orang setuju. Sementara itu, terdapat 21 responden yang netral, 12 tidak setuju, dan 1 orang sangat tidak setuju. Ini menandakan bahwa game online berfungsi sebagai mekanisme coping atau pelepas stres.

Namun, penggunaan game sebagai hiburan bukan berarti bebas dari potensi perilaku negatif. Ketika hiburan yang dicari tidak terpenuhi—misalnya karena kekalahan atau rekan tim yang tidak kooperatif—pemain bisa menjadi frustrasi. Dalam situasi seperti ini, pemain cenderung melampiaskan emosi mereka dengan cara yang tidak sehat, termasuk penggunaan kata-kata kasar. Jadi, meskipun tujuannya adalah untuk hiburan, tekanan dalam permainan tetap bisa mendorong perilaku verbal yang negatif.

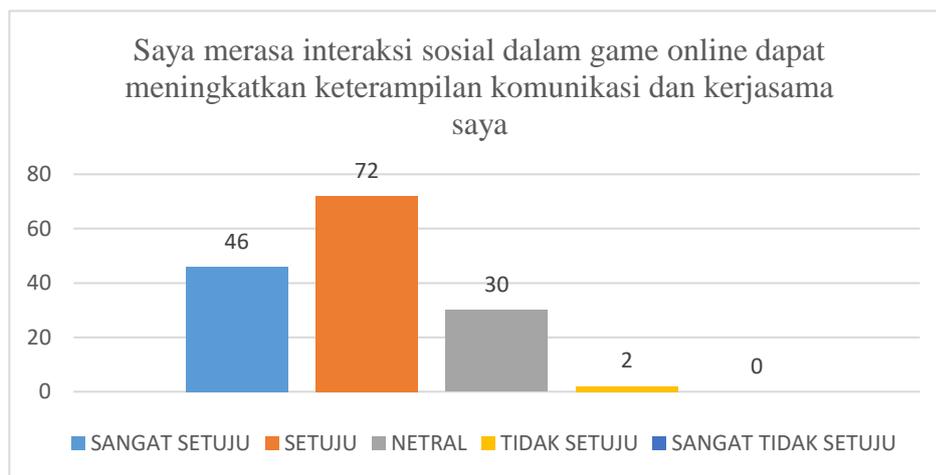


Gambar 4.14

Sebanyak 74 responden sangat setuju dan 55 setuju bahwa mereka senang bergabung dalam komunitas atau guild. Hal ini menunjukkan bahwa game online menciptakan ruang sosial yang kuat bagi para pemain. Dalam komunitas semacam ini, pemain dapat menjalin relasi sosial yang lebih dekat dan berinteraksi secara rutin.

Namun, keterlibatan dalam komunitas juga dapat memperkuat budaya bahasa yang berlaku dalam komunitas tersebut—baik positif maupun negatif. Jika komunitas tempat pemain bergabung memiliki kebiasaan berkomunikasi secara kasar atau menghina pemain lain saat bermain, maka pemain cenderung mengikuti

pola tersebut agar dapat diterima dalam kelompok. Dengan demikian, partisipasi dalam komunitas game online juga dapat menjadi salah satu faktor yang memperkuat penggunaan bahasa kasar sebagai bentuk solidaritas atau ekspresi emosional dalam kelompok.

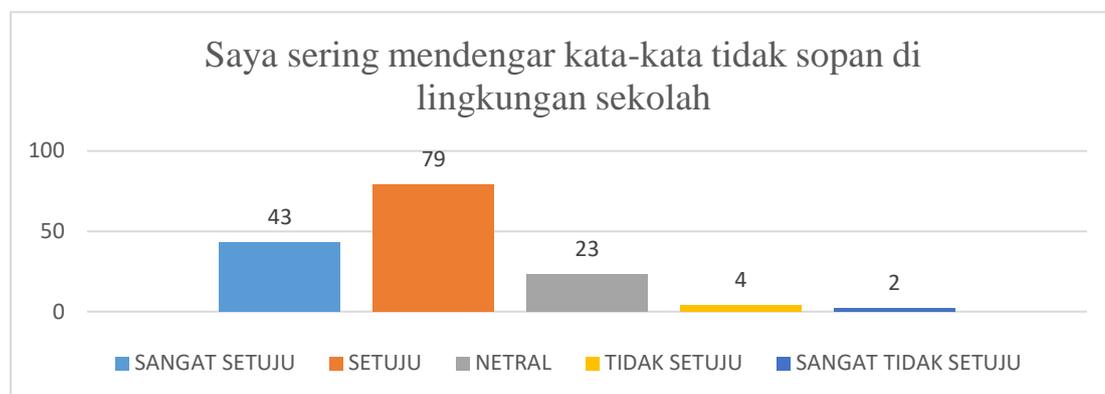


Gambar 4.15

Dalam pernyataan ini, mayoritas responden menunjukkan sikap positif, dengan 46 orang sangat setuju dan 72 orang setuju, serta 30 responden yang netral. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain merasakan manfaat dari interaksi sosial dalam game, terutama dalam hal kemampuan komunikasi dan kerja tim.

Namun, peningkatan keterampilan komunikasi tersebut bisa bersifat ambigu jika tidak diarahkan secara positif. Dalam lingkungan game yang kompetitif dan kadang agresif, keterampilan komunikasi yang berkembang bisa saja melibatkan bentuk ekspresi negatif, seperti penggunaan kata-kata kasar saat memberikan perintah atau kritik. Oleh karena itu, meskipun interaksi sosial dalam game online memiliki potensi edukatif, perlu ada pengawasan atau edukasi agar keterampilan komunikasi yang terbentuk bersifat konstruktif, bukan destruktif.

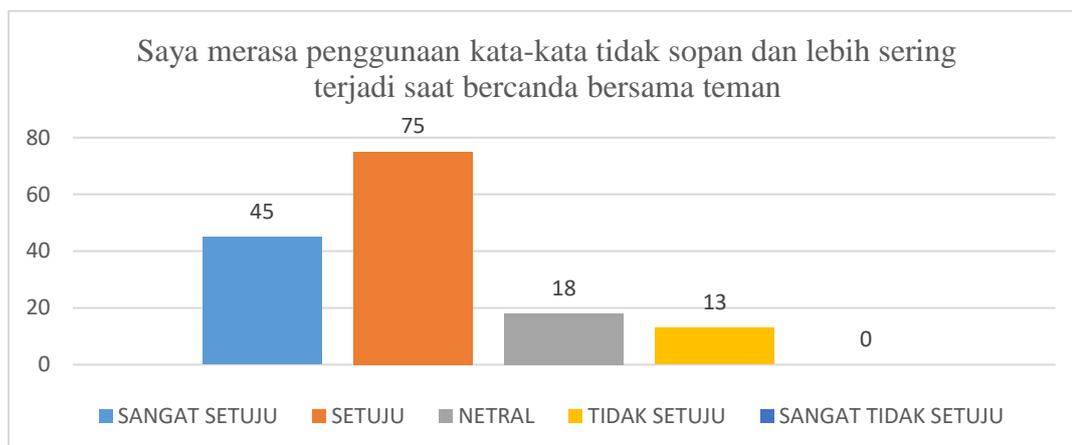
Berikut adalah grafik distribusi jawaban responden terhadap pernyataanm Penggunaan Bahasa Kasar



Gambar 4.16

Berdasarkan data pada diagram, sebanyak 79 responden setuju dan 43 sangat setuju bahwa mereka sering mendengar kata-kata tidak sopan di lingkungan sekolah. Hanya sebagian kecil responden yang tidak setuju (4 orang) atau sangat tidak setuju (2 orang). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa tidak sopan sudah menjadi bagian dari interaksi sehari-hari siswa di lingkungan pendidikan.

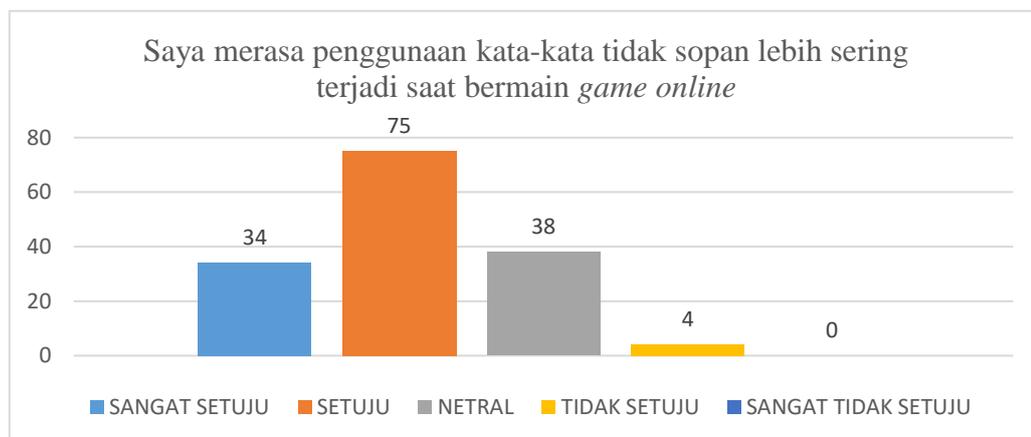
Lingkungan sekolah yang seharusnya menjadi tempat pembentukan karakter justru menunjukkan adanya kebiasaan penggunaan kata-kata kasar. Hal ini menjadi indikasi bahwa bahasa tidak sopan telah menjadi bentuk komunikasi yang dianggap normal atau lumrah dalam interaksi sosial pelajar. Dalam konteks ini, game online bisa menjadi salah satu faktor pendukung jika digunakan tanpa pengawasan, karena cenderung memperkuat budaya bahasa yang telah terbentuk.



Gambar 4.17

Sebanyak 75 responden setuju dan 45 sangat setuju bahwa kata-kata tidak sopan sering muncul dalam konteks bercanda bersama teman. Hanya 13 orang yang tidak setuju dan tidak ada yang sangat tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar telah dilegitimasi sebagai bagian dari humor atau keakraban di antara teman sebaya.

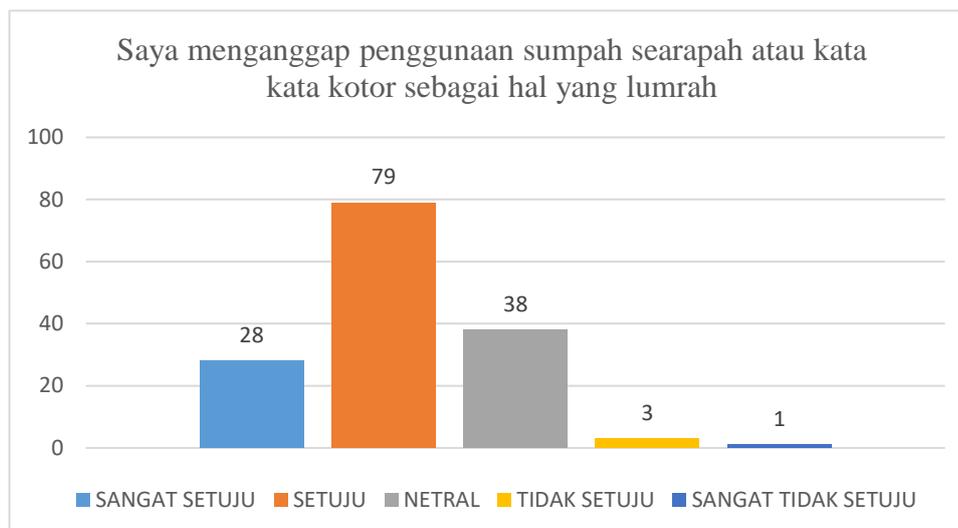
Fenomena ini menunjukkan bahwa bahasa tidak sopan tidak selalu digunakan dalam konteks marah atau konflik, tetapi juga muncul dalam relasi sosial yang akrab. Meskipun tujuannya adalah bercanda, penggunaan bahasa seperti ini dapat mengaburkan batas antara komunikasi yang sopan dan tidak sopan. Kebiasaan ini dapat terbawa ke dunia virtual, termasuk saat bermain game online, di mana pemain cenderung membawa gaya komunikasi sehari-hari mereka ke dalam interaksi digital.



gambar 4.18

Diagram ini menunjukkan bahwa sebanyak 75 responden setuju dan 34 sangat setuju bahwa kata-kata tidak sopan lebih sering terjadi saat bermain game online. Sebanyak 38 responden memilih netral, sementara hanya 4 yang tidak setuju. Ini menegaskan bahwa lingkungan game online menjadi salah satu ruang utama bagi munculnya bahasa kasar di kalangan pemain.

Interaksi yang terjadi secara real-time dan kompetitif dalam game online seringkali memicu emosi pemain. Ketika mengalami kekalahan, provokasi, atau kerja tim yang buruk, pemain dapat melampiaskan frustrasi mereka dengan menggunakan bahasa kasar. Hal ini membuktikan bahwa game online, terutama yang bersifat kompetitif dan kooperatif, berpotensi besar dalam membentuk kebiasaan komunikasi yang kasar jika tidak ada batasan etika atau edukasi digital yang memadai.



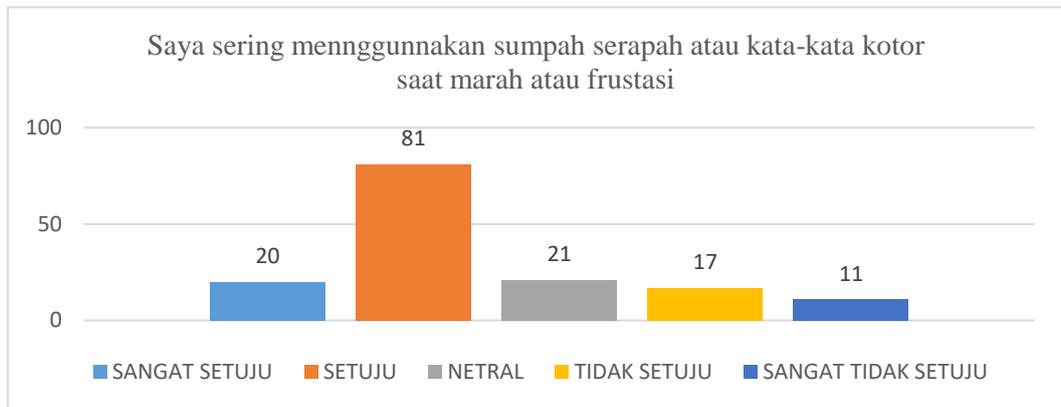
gambar 4.19

Pada diagram ini, sebanyak 79 responden setuju dan 28 sangat setuju bahwa penggunaan sumpah serapah atau kata-kata kotor dianggap sebagai sesuatu yang biasa atau lumrah. Sementara itu, hanya sebagian kecil yang tidak setuju (3 orang) atau sangat tidak setuju (1 orang). Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat tingkat penerimaan yang cukup tinggi terhadap penggunaan bahasa kasar dalam kehidupan sehari-hari.

Penerimaan terhadap sumpah serapah sebagai hal yang wajar merupakan indikator penting dalam perilaku bahasa, karena mencerminkan internalisasi nilai-nilai komunikasi yang permisif. Fenomena ini bisa dipengaruhi oleh kebiasaan yang terbentuk baik dari lingkungan sosial maupun media yang dikonsumsi, termasuk game online. Dalam game, terutama yang melibatkan komunikasi real-time, penggunaan kata-kata kasar sering dianggap sebagai bagian dari dinamika permainan.

Dalam konteks pengaruh game online, diagram ini menunjukkan bahwa pemain mungkin mengadopsi gaya komunikasi yang agresif sebagai respons terhadap lingkungan virtual yang kompetitif. Hal ini memperkuat pandangan bahwa

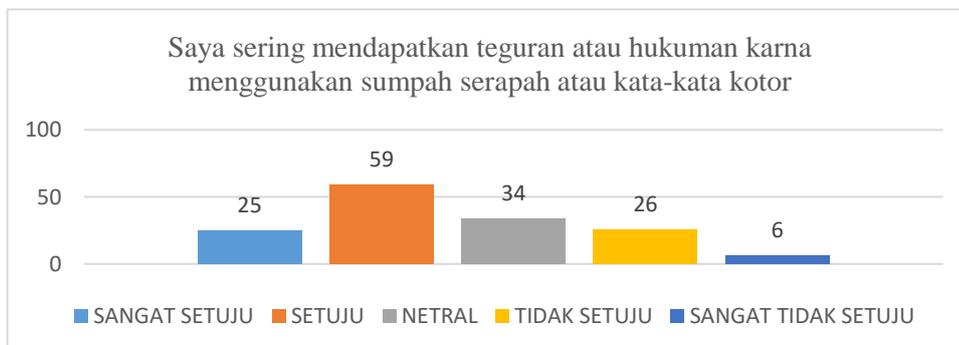
game online bukan hanya media hiburan, tetapi juga turut membentuk sikap dan kebiasaan berbahasa para pemainnya.



Gambar 4.20

Diagram ini menunjukkan bahwa mayoritas responden, yakni 81 orang, setuju dan 20 sangat setuju bahwa mereka sering menggunakan sumpah serapah saat marah atau frustrasi. Hal ini menunjukkan bahwa ekspresi verbal dalam bentuk kasar masih menjadi bentuk pelampiasan emosi yang umum di kalangan responden.

Perilaku ini memperlihatkan hubungan erat antara emosi negatif dan penggunaan bahasa kasar. Dalam konteks game online, situasi kompetitif yang intens kerap menimbulkan frustrasi yang kemudian diekspresikan dengan kata-kata kasar. Hal ini membuktikan bahwa game dapat menjadi pemicu langsung terhadap perilaku verbal yang agresif, khususnya ketika pemain merasa tertekan atau kalah.

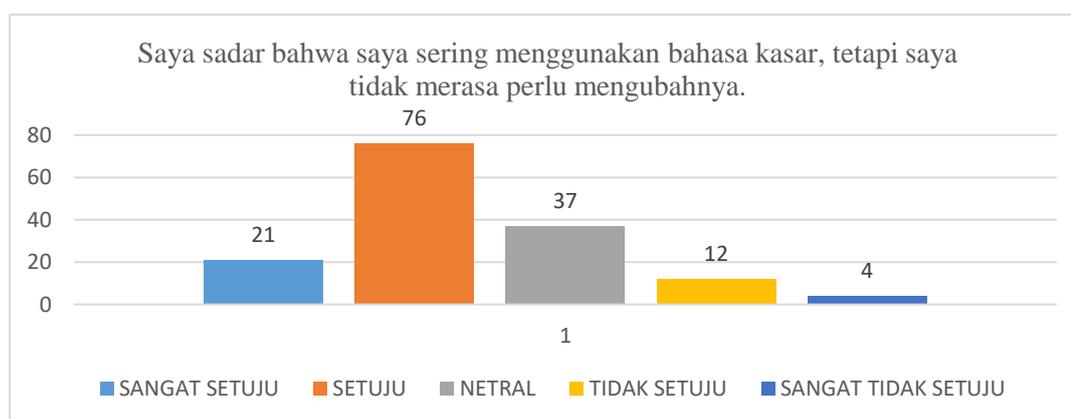


Gambar 4.21

Sebanyak 59 responden setuju dan 25 sangat setuju bahwa mereka sering mendapatkan teguran atau hukuman akibat penggunaan sumpah serapah. Sementara itu, 34 responden netral, dan 26 tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa meskipun perilaku ini cukup umum, terdapat sistem pengawasan sosial yang memberi respon terhadapnya.

Hasil ini mengindikasikan adanya konsekuensi nyata dari penggunaan bahasa kasar, baik dari lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat umum. Namun, teguran atau hukuman tampaknya belum cukup efektif menekan frekuensi penggunaan sumpah serapah, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya jumlah responden yang masih melakukannya.

Dalam konteks game online, penggunaan bahasa kasar sering tidak mendapatkan sanksi langsung, kecuali dalam platform dengan sistem moderasi ketat. Ketidakhadiran sanksi dalam dunia virtual bisa melemahkan efek teguran yang mungkin berlaku di dunia nyata, sehingga pemain lebih bebas mengekspresikan emosi melalui kata-kata kasar tanpa takut akan konsekuensi



Gambar 4.22

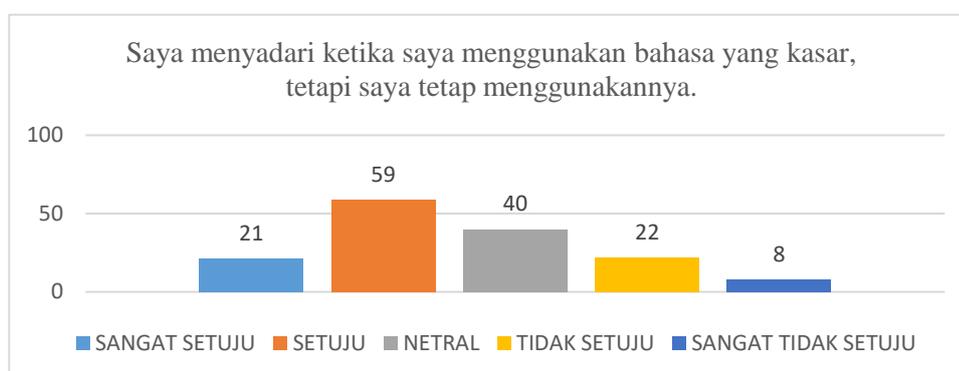
Diagram ini menunjukkan bahwa mayoritas responden (76 orang) menyatakan setuju terhadap pernyataan bahwa mereka sadar sering menggunakan bahasa kasar namun tidak merasa perlu untuk mengubah perilaku tersebut. Ini

mengindikasikan adanya pembiasaan terhadap bahasa kasar dalam interaksi sehari-hari, yang kemungkinan besar dipengaruhi oleh paparan berulang terhadap komunikasi tidak sopan dalam game online.

Sebanyak 21 orang menyatakan sangat setuju, sementara 37 lainnya bersikap netral. Posisi netral ini mencerminkan adanya ambiguitas dalam penilaian responden terhadap etika penggunaan bahasa, atau bisa juga menandakan bahwa perilaku tidak sopan telah menjadi bagian dari gaya komunikasi mereka dalam konteks bermain game.

Hanya sebagian kecil responden yang menyatakan tidak setuju (12 orang) dan sangat tidak setuju (4 orang), yang memperlihatkan bahwa kesadaran dan keinginan untuk berubah masih sangat minim. Hal ini mendukung asumsi bahwa lingkungan game online turut melanggengkan norma komunikasi yang tidak sopan, karena tidak ada konsekuensi sosial yang signifikan saat bahasa kasar digunakan.

Dari data ini dapat disimpulkan bahwa game online dapat membentuk toleransi terhadap perilaku tidak sopan dalam berbahasa. Konten dan interaksi dalam game, terutama yang kompetitif dan real-time, cenderung mendorong pemain untuk mengesampingkan etika berbahasa demi efektivitas atau luapan emosi sesaat.



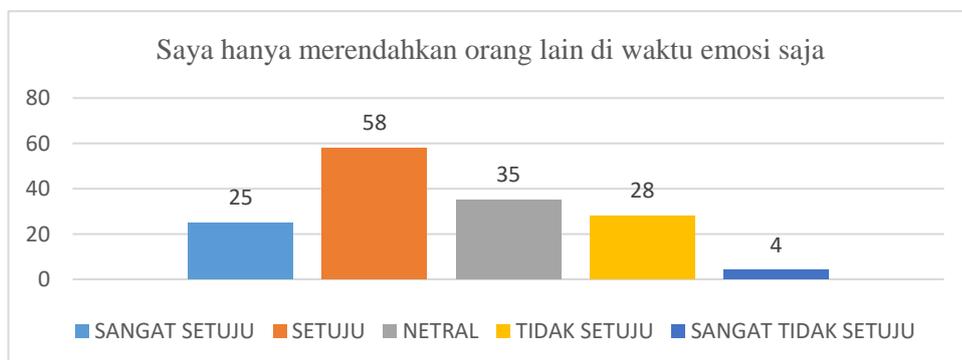
Gambar 4.23

Sebagian besar responden (59 orang) setuju bahwa mereka tetap menggunakan bahasa kasar meskipun menyadari tindakan tersebut. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa tidak sopan bukan disebabkan oleh ketidaktahuan, melainkan karena kebiasaan atau pembenaran sosial yang berkembang dalam komunitas game online.

Sebanyak 21 responden menyatakan sangat setuju dan 40 responden netral. Tingginya jumlah responden yang netral bisa menandakan adanya proses internalisasi norma baru dalam komunikasi digital, di mana bahasa kasar tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang harus dihindari

Sementara itu, 22 responden tidak setuju dan 8 sangat tidak setuju, menandakan sebagian kecil yang masih memegang nilai-nilai komunikasi sopan. Jumlah ini masih terlalu kecil untuk menyeimbangkan dominasi perilaku tidak sopan yang ditunjukkan oleh kelompok mayoritas.

Dengan demikian, perilaku sadar namun tetap melakukan komunikasi tidak sopan menunjukkan adanya pengaruh kuat dari lingkungan game online terhadap pembentukan kebiasaan berbahasa. Game yang menekankan aspek kompetisi dan tekanan waktu dapat mengaburkan batas antara ekspresi spontan dan perilaku yang melanggar etika komunikasi.



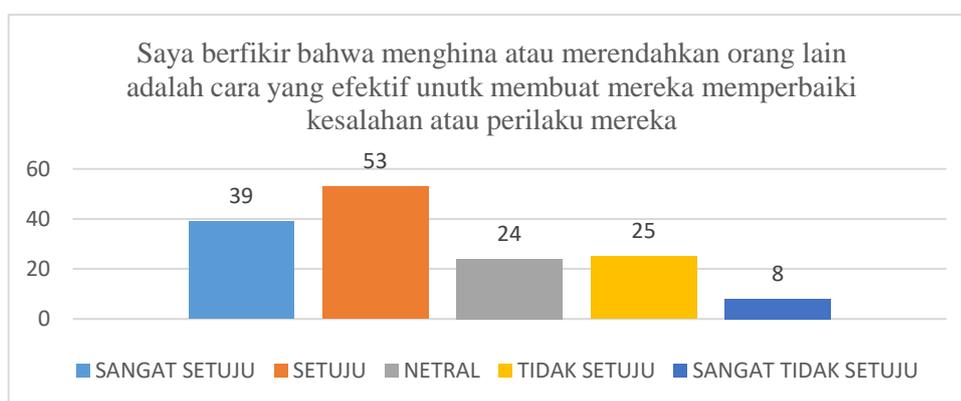
Gambar 4.23

Pada diagram ini, mayoritas responden (58 orang) setuju bahwa mereka hanya merendahkan orang lain ketika sedang emosi. Hal ini menunjukkan bahwa faktor emosional menjadi pemicu utama perilaku tidak sopan dalam komunikasi, yang sering kali terjadi dalam situasi kompetitif seperti bermain game online.

Sebanyak 25 orang sangat setuju dan 35 bersikap netral. Ini memperkuat temuan bahwa responden menyadari tindakan mereka, tetapi menganggap hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar saat emosi memuncak.

Sebaliknya, 28 orang tidak setuju dan 4 sangat tidak setuju. Angka ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian responden mengakui adanya pengaruh emosi, mereka mungkin tetap berusaha menjaga sopan santun dalam komunikasi.

Secara keseluruhan, diagram ini menguatkan argumen bahwa game online sebagai media interaktif turut memfasilitasi munculnya perilaku komunikasi tidak sopan yang bersumber dari luapan emosi. Ketika tidak ada filter sosial secara langsung, seperti dalam interaksi tatap muka, batas-batas etika dalam berbahasa cenderung dilanggar.



Gambar 4.24

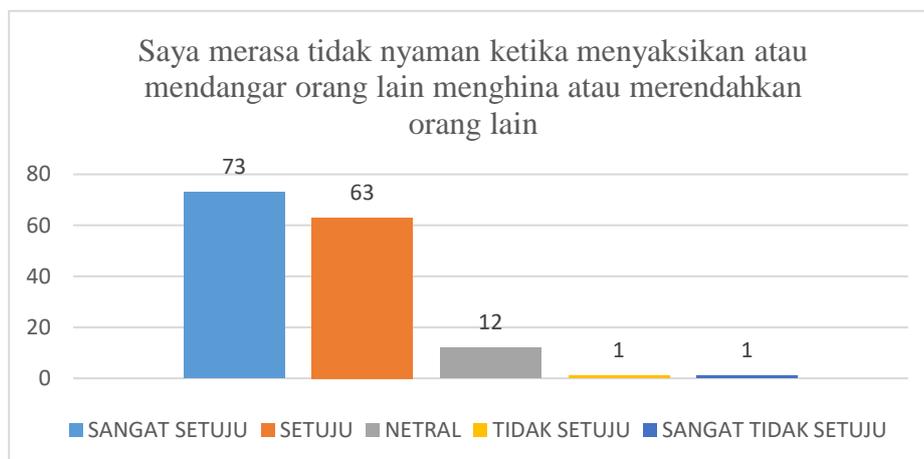
Pada diagram ini, mayoritas responden menunjukkan kecenderungan menyetujui pernyataan tersebut, dengan rincian 53 orang setuju dan 39 orang sangat setuju. Hal ini mencerminkan adanya kepercayaan di kalangan responden bahwa

tindakan verbal yang merendahkan atau menghina dianggap sebagai strategi korektif terhadap perilaku orang lain. Dalam konteks game online, pola komunikasi semacam ini sering ditemukan, terutama ketika pemain merasa frustrasi terhadap kesalahan tim atau lawan.

Sebanyak 24 responden bersikap netral, yang mungkin menunjukkan adanya ambivalensi atau ketidakjelasan dalam membedakan antara kritik membangun dengan penghinaan. Sementara itu, 25 responden menyatakan tidak setuju dan 8 sangat tidak setuju. Walaupun kelompok ini lebih kecil, mereka menunjukkan kesadaran akan pentingnya etika komunikasi yang menghargai martabat orang lain.

Penggunaan bahasa kasar sebagai metode “mendidik” dalam game online cenderung dipengaruhi oleh atmosfer permainan yang kompetitif dan penuh tekanan. Ketika mekanisme komunikasi tidak dimoderasi dengan baik, penghinaan kerap dianggap sebagai bentuk ekspresi yang sah atau bahkan diperlukan untuk meningkatkan kinerja tim. Hal ini memperkuat dugaan bahwa game online, terutama yang tidak memiliki sistem penalti terhadap pelecehan verbal, dapat membentuk persepsi negatif tentang cara berinteraksi secara sosial.

Dengan demikian, diagram ini mengindikasikan adanya internalisasi norma komunikasi yang merendahkan dalam ekosistem game online. Lingkungan digital yang permisif terhadap ujaran hinaan dapat menyebabkan pemain menganggap perilaku tersebut sebagai strategi komunikasi yang efektif, bahkan di luar konteks permainan.



Gambar 4.25

Pada diagram ini sebagian besar responden menunjukkan penolakan terhadap praktik merendahkan atau menghina, dengan 73 orang menyatakan sangat setuju dan 63 orang setuju bahwa mereka merasa tidak nyaman ketika menyaksikan perilaku tersebut. Data ini menunjukkan adanya nilai moral yang masih kuat terkait pentingnya komunikasi yang menghargai orang lain, meskipun sebelumnya ada kelompok yang menganggap hinaan sebagai cara efektif.

Sebanyak 12 orang bersikap netral, sementara 1 orang tidak setuju dan 1 orang sangat tidak setuju. Kelompok minoritas ini mungkin terbiasa atau merasa kebal terhadap paparan hinaan karena frekuensi yang tinggi dalam lingkungan digital seperti game online. Namun, jumlah yang kecil menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih memiliki batas etis dalam menilai perilaku komunikasi.

Dapat disimpulkan bahwa meskipun game online memiliki potensi untuk memengaruhi perilaku kasar, sebagian besar pemain tetap memiliki kesadaran moral terhadap ketidaktepatan tindakan menghina dan merendahkan. Temuan ini menjadi penting dalam menyusun intervensi edukatif atau kebijakan sistem dalam

game untuk mengurangi agresivitas verbal tanpa mengabaikan nilai-nilai sosial yang sudah ada.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memenuhi apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Persamaan regresi dikatakan baik jika mempunyai variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal.¹ Uji normalitas dilakukan dengan normal probability plot dengan bantuan program statistic komputer IBM SPSS versi 26. Pada penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorof-Smirnof* dengan nilai signifikan sebesar 0,05 dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig > 0,05 maka data terdistribusi secara normal
- 2) Jika nilai sig < 0,05 maka data tidak terdistribusi secara normal

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas 1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		152
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,42222255
Most Extreme Differences	Absolute	,056
	Positive	,037
	Negative	-,056
Test Statistic		,056
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

¹ Usmani, "Pengujian Persyaratan Analisis Uji Homogenitas dan Uji Normalitas", *Inovasi Pendidikan* 7, No. 1 (2020): 58.
[https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/viewFile/2281/1798_\(09 Juli 2024\)](https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/viewFile/2281/1798_(09%20Juli%202024))

Berdasarkan tabel 4.5 diatas diketahui hasil dari pengujian normalitas yang menemukan bahwa nilai Asymp Sig (*2-tailed*) yaitu sebesar 0,200, nilai tersebut lebih besar dari pada 0,05 dengan demikian pada analisis ini data berdistribusi normal.

3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Mengacu Ghazali mengutip Josmancia, koefisien determinasi (R^2) mengukur kemampuan model dalam menjelaskan varians variabel dependen.² Hasil pengujian analisis uji regresi sederhana juga menghasilkan nilai koefisien determinasi R^2 . Nilai tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 4.7

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,683 ^a	,467	,463	4,437

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel 4.7 besarnya nilai koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada kolom *R. Square* yaitu sebesar 0,467 Nilai tersebut menjelaskan bahwa besarnya pengaruh variabel bebas yaitu Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar, 46,7% sedangkan 54,3% nya dipengaruhi oleh variabel lain diluar dari model penelitian.

² Muhammad Jusmansyah, "Analisis Pengaruh *current Ratio*, *Debt To Equity Ratio*, *Total Assent Turn Over*, dan *Retur non Equity*", *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 9, No. 2 (Oktober 2020): 185. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/ema/article/download/1253/879> (27 Juli 2024).

4. Uji T

Metode statistik parametrik sering dipakai untuk data spasial dan rasio dengan asumsi data berdistribusi normal. Uji-t merupakan metode statistik parametrik yang paling umum dipakai dalam penelitian.³ Uji hipotesis dilakukan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen secara individu. Dalam penelitian ini uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Game Online* terhadap kebiasaan game online. Dengan kriteria apabila T_{hitung} lebih besar dari pada T_{tabel} Maka variabel independent mempengaruhi variabel dependen. Hasil uji hipotesis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	11,613	2,617		4,437	,000
	X	,524	,046	,683	11,463	,000

a. Dependent Variabel Y

Hasil pengujian pengaruh *game online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar. Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 11,463 dan T_{tabel} 1,655. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ serta diperoleh nilai signifikan $0,00 < 0,05$. Berdasarkan hipotesis dapat diartikan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian variable bebas berpengaruh dan signifikan terhadap kebiasaan Bahasa Kasar.

³ Morissan, "Metode penelitian survei", (Jakarta: Kencana, 2012), 320-331.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh game online terhadap perilaku bahasa kasar dapat dijelaskan melalui Uses and Gratifications Theory dan Social Learning Theory, serta ditinjau dari perspektif akhlak Islam. Berdasarkan Uses and Gratifications Theory, individu menggunakan game online untuk memenuhi kebutuhan hiburan, interaksi sosial, atau pelarian. Namun, fitur seperti obrolan dalam game sering menjadi tempat munculnya bahasa kasar akibat kompetisi, frustrasi, atau budaya komunitas game. Meski kebutuhan ini terpenuhi, perilaku bahasa kasar bertentangan dengan akhlak Islami sebagaimana yang diajarkan Imam Al-Ghazali, yang menekankan pentingnya menjaga lisan dari ucapan buruk demi mencerminkan akhlak mulia dan menjaga harmoni sosial. Dengan keberadaan game online membuat anak-anak kurang mampu menjaga lisannya sehingga tidak tercermin akhlak mulia dan hal ini bisa mengancam harmoni sosial.

Sementara itu, Social Learning Theory oleh Albert Bandura menegaskan bahwa perilaku kasar dapat dipelajari melalui observasi dan imitasi. Anak-anak dan remaja yang terpapar bahasa kasar dalam game online cenderung meniru perilaku tersebut, terutama jika mendapat penguatan dari komunitas game, seperti penerimaan sosial. Dari penelitian di atas observasi dan imitasi dalam penggunaan game online berperan signifikan dalam memengaruhi perilaku berbahasa kasar. Melalui interaksi dalam game, anak-anak dan remaja cenderung mengamati gaya komunikasi pemain lain, termasuk penggunaan kata-kata kasar saat situasi kompetitif atau konflik. Proses imitasi terjadi ketika mereka meniru ucapan tersebut sebagai respons yang dianggap wajar atau bahkan diperlukan untuk menunjukkan dominasi atau kekuatan di dalam permainan.

Berdasarkan perhitungan SPSS 26 Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan bahasa

kasar. Berdasarkan uji-t, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 11,463 yang lebih besar dari T_{tabel} sebesar 1,655, dengan nilai signifikansi 0,00 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai sebesar 0,467, yang berarti 46,7% variasi perilaku penggunaan bahasa kasar dapat dijelaskan oleh penggunaan game online, sedangkan sisanya 54,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *Pengaruh online* terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar di SMAN 2 Tolitoli. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik beberapa Kesimpulan sebagai berikut:

Pengaruh game Online terhadap perilaku Bahasa Kasar terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar. Hasil ini menunjukkan hasil berdasarkan fenomena di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online*, berpengaruh namun tidak signifikan dengan melalui fitur obrolannya, sering menjadi media yang memicu perilaku berbahasa kasar akibat situasi kompetitif, frustrasi, dan pengaruh komunitas. Hal ini bertentangan dengan ajaran akhlak Islami yang menekankan pentingnya menjaga lisan, sebagaimana disampaikan oleh Imam Al-Ghazali. Mengacu pada *Social Learning Theory* oleh Albert Bandura, perilaku kasar ini dapat dipelajari melalui observasi dan imitasi, di mana anak-anak dan remaja cenderung meniru gaya komunikasi pemain lain, terutama jika perilaku tersebut mendapat penguatan sosial. Akibatnya, ketidakmampuan menjaga lisan ini tidak hanya mencerminkan hilangnya akhlak mulia, tetapi juga berpotensi mengancam harmoni sosial.

Aplikasi *game online* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar. Hal ini ditandai dengan hasil dari pengujian uji T_{hitung} sebesar 11,463 dan T_{tabel} 1,655. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ serta diperoleh nilai signifikan $0,00 < 0,05$. Berdasarkan hipotesis dapat diartikan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian variable bebas berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku penggunaan bahasa kasar. Faktor utama yang berkontribusi meliputi aksesibilitas aplikasi melalui perangkat seluler, elemen visual yang menarik, serta hadiah virtual.

B. Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat teori Uses and Gratifications dan Social Learning Theory dalam konteks penggunaan game online. Hasil penelitian dapat menunjukkan bagaimana game online tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan dan sosial, tetapi juga membentuk perilaku bahasa melalui pengalaman interaktif di dunia virtual. Dalam konteks Social Learning Theory, penelitian ini menegaskan bahwa perilaku bahasa kasar dapat diperoleh melalui proses observasi, imitasi, dan penguatan yang terjadi di lingkungan game online. Selain itu, melalui perspektif akhlak Islam, penelitian ini menambah wawasan tentang bagaimana nilai-nilai moral dapat digunakan sebagai alat analisis dalam menilai perilaku manusia dalam lingkungan digital. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi kajian-kajian lanjutan terkait hubungan antara media digital, perilaku sosial, dan nilai-nilai moral.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Orang Tua

Mengawasi aktivitas anak-anak saat bermain game online untuk memastikan mereka tidak terpapar konten atau interaksi yang mengandung bahasa kasar. Memilih game yang sesuai dengan nilai moral dan usia anak. Membimbing anak-anak untuk memahami pentingnya menjaga perilaku dan bahasa, bahkan dalam lingkungan virtual.

b. Bagi Pendidik

Menyusun program edukasi tentang dampak penggunaan media digital terhadap perilaku sosial, termasuk etika berkomunikasi secara online. Mengintegrasikan nilai-nilai akhlak Islami dalam kegiatan pembelajaran, khususnya terkait penggunaan teknologi dan media digital. Memberikan edukasi

kepada siswa tentang pentingnya pengendalian diri dan sikap sopan dalam berinteraksi, baik secara langsung maupun virtual.

c. Bagi Pembuat Kebijakan

Membuat regulasi yang lebih ketat terkait konten dan fitur interaksi dalam game online untuk meminimalkan peluang terjadinya perilaku bahasa kasar. Mengawasi implementasi sistem moderasi dalam game online untuk memastikan komunikasi pemain tetap etis dan tidak merugikan pihak lain. Mendorong kerja sama dengan pengembang game untuk menciptakan fitur yang dapat memantau dan membatasi perilaku kasar secara otomatis.

d. Bagi Komunitas dan Masyarakat

Mengadakan kampanye kesadaran tentang pentingnya etika berbahasa dalam lingkungan digital. Mendorong komunitas gamer untuk membentuk lingkungan yang sehat dengan menanamkan budaya saling menghormati. Memberikan bimbingan kepada anak-anak dan remaja untuk memahami dampak negatif bahasa kasar terhadap diri sendiri dan orang lain.

e. Bagi sekolah

Dalam lingkungan sekolah, implikasi praktis penelitian ini dapat diwujudkan melalui penerapan program literasi digital yang mengajarkan etika berkomunikasi secara online, termasuk di dalam aktivitas bermain game online. Sekolah dapat mengintegrasikan pendidikan tentang dampak negatif penggunaan bahasa kasar terhadap hubungan sosial dan moral, sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya menjaga perilaku, baik di dunia nyata maupun virtual. Selain itu, guru dan staf sekolah dapat membimbing siswa untuk menggunakan teknologi secara bijak, serta memberikan pengarahan tentang permainan yang sesuai dengan nilai-nilai moral. Kerja sama antara sekolah dan orang tua juga sangat penting untuk mengawasi aktivitas digital siswa. Sekolah

dapat mengadakan seminar atau diskusi dengan orang tua untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak game online dan pentingnya pengawasan terhadap anak. Regulasi internal sekolah, seperti pembatasan penggunaan perangkat digital selama jam sekolah atau pengawasan terhadap perilaku bahasa siswa, juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih kondusif untuk perkembangan karakter siswa. Guru dan staf sekolah juga perlu menjadi teladan dalam menggunakan bahasa yang santun dan membangun interaksi positif, sehingga siswa memiliki panutan yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

KEPUSTAKAAN

- Azizah, A .R. “Penggunaan Bahasa Indonesia Dan Bahasa Gaul Dikalangan Remaja,” *jurnal Skripta Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta* 5, no. 2 (September 2019): 35. <https://journal.upy.ac.id/index.php/skripta/article/view/424/426>
- Ahmadani, A. A. “Perilaku Trash-Talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas *Game Online* Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club,” *Jurnal ilmiah dan ilmu pendidikan* 7, no. 4 (April 2024): 2560. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3888/3398>
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pruttek*, (Cet 13, Rincka Cipta, Jakarta, 2006), 131
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksaara, 2016)
- Azhar, Muhammad rahmat. *Dampak game online free fire terhadap perilaku agresi verbal dan non verbal pelajar smp negri 5 kota pare pare*, (Skripsi diterbitkan, Fakultas Ushuldin Adab Dan Dakwah, studi komunikasi dan penyiaran islam, Insitut agama islam negeri pare-pare, 2023)
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet I: Jakarta, Prenada media, 2005).
- Doni, F . R. “Dampak Game Online Bagi Penggunanya,” *Jurnal on Software Engineering* 4 no. 2 (2018):1 . <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/5972>.
- Dalimunthe, Wahuni. “Dampak *game online* terhdap perilaku remaja di desa huraba kecemata siabu kabupaten mandailing natal,” (Skripsi diterbitkan Dakwah dan ilmu komunikasi, Uin syekh ali hasan ahmad addary padangsidimpuan, 2023)
- Ferdiansa, G., & Neviyarni S. “Analisis Perilaku Agresif Siswa,” *Jurnal riset Tindakan Indonesi* 5, no. 2 (2020): 9. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/618/573> (12 Juni 2024)
- Fitriani, Dian. “Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Bahasa Kasar Pada Anak DI Dusun Jatimojong Desa Sumborsari Kecemata Karnayung” (Skripsi diterbitkan, fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Bimbingan Dan Konseling, Universitas PGRI Semarang, 2022)

- Ginanjar, Wildan Restu. "Perilaku Berbicara Kasar Di Sekolah Dasar"(Skripsi diterbitkan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah, Purwakerto, 2017
- Habibi, Nanang Masrur, *et al* " Dampak Negatif Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal bikotekik* 6, no. 1 (2022): 5. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/13007>(13 Juni 2024)
- Hanifah, T,H,. & Hidayat, M,T . "Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6438. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3267> (12 juni 2024)
- Harahap, S .A.P. "Penggunaan Komunikasi Bahasa Gaul Dikalangan Siswa Terhadap Bahasa Indonesia Di Smk Nur Azizi Tanjung Morawa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 14227. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2843045&val=13365&title=Penggunaan%20Komunikasi%20Bahasa%20Gaul%20Dikalangan%20Siswa%20terhadap%20Bahasa%20Indonesia%20di%20SMK%20Nur%20Azizi%20Tanjung%20Morawa>. (18 Juni 2024).
- Jutawan, G. J., & Sudarsana, I, K . "Analisis Game Online PUBG terhadap Problem Hasil Belajar Siswa ," *Jurnal Simki Postgraduate* 3 , no. 1 (2024): 49. <https://jiped.org/index.php/JSPG/article/view/612> (12 juni 2024)
- Jusmansyah, Muhammad. "Analisis Pengaruh Current Ratio, Debt To Equity Ratio, Total Assent Turn Over, dan Return on Equity," *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 9, no. 2 (Oktober 2020): 185. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/ema/article/view/1253> (12 Juni 2024)
- Khoiriyah, Siti. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangkaian Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan"(Skripsi diterbitkan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunkasi Universitas Islam Negeri 12 Juli 2018)
- Madjid, Shela. "Pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di kelurahan bukit indah di kecamatan soreang "(Skripsi diterbitkan jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, insitut agama islam pare-Pare, 2020)
- Mensi M, S, J, L,. & Cornelius J, P, "Dampak Lingkunagan Sosal Terhadap Perilaku Remaja Perempuan Di desa Amnat Kecamatan Tampa'amma Kabupaten kepulaun Talaud," *Jurnal Holistik Social And Culture* 13, no. 3 (September 2020): 6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29607> (13 Juni 2024)

- Nurul W,M,P,. & Hamiyati,. & Shinta D . “Dampak Game Online Studi Fenomena Perilaku Trash Talk Pada Remaja” *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (2020): 74.
<https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/PSIKOLOGI/article/view/3063>
 (12 Juni 2024).
- Putri, Riska Cahaya Snindya. “Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja,” *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (Januari 2021): 2.
<https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16> (14 juni 2024)
- Prabowo, B . P . “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Dan Faktor Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Semarang* 3, no. 1 (Februari 2020): 61.
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1469288&val=17738&>
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, *et al.* *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar* (Cet. I;Jombang:Jawa Timur:LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2019).
- Rahayu, F. R., & Junita ,D ,W, “*Jurnal murhum Pendidikan Anak Usia Dini,*” 4, no. 2 , (Desember 2023): 689.
<https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/375>.(13 juni 2024)
- Ramadina, F, & Fabrina, D. “Dampak Game online Free Fire terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” 3, no. 3 (2023): 480. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895> (12 Juni 2024)
- Riyanto, Agus. *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan* (Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika, 2013)
- Suryani Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Pada Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Kaur 2023,(skripsi diterbitkan,Pendidikan Agama Islam universitas agama islam negeri fatmawati soekarno uifas bengkulu 2023)
- Sagara, Satria. “Gambaran online gamer,” *Jurnal Empati* 7 , no. 2 (April 2018): 419.
<file:///C:/Users/ADVAN/Downloads/21716-44050-1-SM.pdf> (14 juni 2024)
- Suryanto, R, N. “Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar,” 2, no. 2 (Oktober 2015): 3.
<https://media.neliti.com/media/publications/32394-ID-dampak-positif->

dan-negatif-permainan-game-online-dikalangan-pelajar.pdf (18 Juni 2024)

Sariyana, Mita. "Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar pada Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Kaur 2023" (Skripsi diterbitkan, Fakultas Tarbiyah dan Tadris jurusan pendidikan agama islam, Universitas agama islam negeri fatmawati soekano bengkulu 2022)

Sariyana, Mita. Suryani anylisis dampak *game online* terhadap etika remaja di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo,(Skripsi diterbitkan Keguruan Dan Ilmu Pengetahua Sosial jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial 2023)

Sofyan, Ade. "Dampak Perkembangan Teknologi Peningkatan Kualitas Pendidikan," *Jurnal Satya Informatika* 7, no. 2 (September 2022): 17. <https://teknik.usni.ac.id/jurnal>.

Sampe, N . "Komunikasi Interpersonal Keluarga Kristen Memasuki Era 4.0," *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 1 (Juni 2019): 73. https://scholar.google.co.id/scholar?q=Komunikasi+Interpersonal+Keluarga+Kristen+Memasuki+Era+4.0&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar

Siregar, Syofian. *Metode penelitian kuantitatif* , (Cet IV: Jakarta: Kencana,2013)

Sugiyono, *statistika untuk penelitian*, (Cet IV:Bandung:Alfabeta 2014)

Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet IV; Jakarta : Suwito,2017)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Cet.1;Bandung: Sutopo,2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung Cet II IKAPI 2014)

Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Manual dan SPSS* (Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017)

Slamet, R., & Sri, W. Validitas dan Reliabilitas Terhadap instrumen Kepuasan Kerja," *Jurnal Manajemen dan Bisnis* 1, no. 2 (2021): 51.

Sriwahyuningsih, "Metode Penelitian Studi Kasus" (Madura, Utm Press, 2013) : 98-99

<https://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/BUKU-N.pdf>

Suyinto, “Metode Penelitian Kualitatif Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya.” (Tulungagung, Akademia Pustaka, 2018):111. https://www.researchgate.net/publication/326957100_Metode_Penelitian_Kualitatif_Konsep_Prinsip_dan_Operasionalnya

Sugiono, Metode penelitian kuantitatif kualiatatif dan R&D..

Tarigan, Clarissa. et al “Pengaruh Game Online Dalam Memperoleh Bahasa,” *Jurnal Multidisiplin Inovatif* 8, no. 6 (Juni2024): 33. <https://sejurnal.com/1/index.php/jmi/article/view/1968/2323>

Utami, Ni Putu Risma Pramesti, et al. “Sosialisasi Dampak Game Online Terhadap Anak-anak,” *Jurnal Masyarakat Berdaya Dan Inovasi* 1, no. 2 (2022): 69. <http://mayadani.org/index.php/MAYADANI/article/view/12> (12 Juni 2024)

Vanri, Keken Frita. “Games Online dan Katarsis Virtual,” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 2 (2012): 36. <https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM/article/view/206> (12 Juni 2024)

Wahdiyanti, Dini. “Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming Di youtube,” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 2 (Februari 2022): 206. <https://jst.publikasiindonesia.id/index.php/jist/article/view/358/637>

Yumarni, Vivi. “Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (Desember 2022): 107. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>

Yumarni, V. Y. “Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (Desember 2022): 109. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>

Zamzami, G.Z, & Chrisnaji, B.Y. dan Maria Ulfa, “Peran Lingkungan Sosial Pada Perilaku Berbicara Kasar Pada Anak,” 1, no. 10 (2021):354. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1318>. (12 Juni 2024)

LAMPIRAN 1 : Kuesioner /Angket Penelitian Sebelum Validasi

Angket Pedoman Instrumen Game Online

Keterangan

Petunjuk Pengisian Angket

- a. Isilah identitas kamu di tempat yang telah disediakan
- b. Angket ini hanyalah untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan mempengaruhi nilai-nilai sosial, oleh karena itu tidak perlu ragu dan takut dalam mengisi angket ini, jawablah sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapatmu maupun yang kamu alami
- c. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- d. Pilihlah salah satu jawaban pertanyaan di bawah ini dengan membuat tanda centang (✓) di salah satu pilihan di bawah ini sebagai berikut:
 1. Sangat Setuju (SS)
 2. Setuju (S)
 3. Netral (N)
 4. Tidak Setuju (TS)
 5. Sangat Tidak Setuju (STS)

Tabel Instrumen *game online*

NO	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa nyaman jika bermain <i>game online</i> di rumah					
2	Saya lebih sering bermain <i>game online</i> di rumah dari pada di warnet, kafe/restoran, atau sekolah					
3	Saya memainkan <i>game online</i> di warnet karena suasananya lebih seru dan bisa berinteraksi langsung dengan para gamer lainnya					
4	Saya memainkan <i>game online</i> di <i>mobile phone/gadget/smartphone</i>					

5	Saya menghabiskan waktu lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game online.					
6	Saya merasa kesulitan untuk menghentikan diri dari bermain game online sesuai jadwal yang telah ditetapkan.					
7	Saya biasanya bermain game online pada malam hari.					
8	Saya sering mengabaikan waktu tidur karena bermain game online.					
9	Saya lebih sering bermain game online jenis (Mobile legends,free fire,pubg)					
10	Saya lebih suka jenis game online yang memerlukan kerja sama tim					
11	Saya sering mencoba berbagai jenis game baru yang keluar.					
12	Saya aktif berinteraksi dengan pemain lain saat bermain game online					
13	Saya bermain game online sebagai sarana untuk bersantai dan menghibur diri					
14	Saya merasa senang ketika dapat membentuk atau bergabung dengan komunitas atau guild dalam game online					
15	Saya merasa interaksi sosial dalam game online dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama saya					

Tabel Instrumen perilaku Bahasa Kasar

NO	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sering mendengar kata-kata tidak sopan di lingkungan sekolah					
2	Saya merasa penggunaan kata-kata tidak sopan dan lebih sering terjadi saat bercanda bersama teman					
3	Saya merasa penggunaan kata-kata tidak sopan lebih sering terjadi saat bermain <i>game online</i>					
4	Penggunaan sumpah serapah atau kata-kata kotor sudah menjadi hal yang lumrah di lingkungan pertemanan saya pada saat bermain <i>game online</i>					
5	Saya menganggap penggunaan sumpah serapah atau kata-kata kotor sebagai hal yang lumrah					
6	Saya sering menggunakan sumpah serapah atau kata-kata kotor saat marah atau frustrasi					
7	Saya sering mendapatkan teguran atau hukuman karna menggunakan sumpah serapah atau kata-kata kotor					
8	Saya sadar bahwa saya sering menggunakan bahasa kasar, tetapi saya tidak merasa perlu mengubahnya.					
9	Saya menyadari ketika saya menggunakan bahasa yang kasar, tetapi saya tetap menggunakannya.					
10	Saya hanya merendahkan orang lain di waktu emosi saja					
11	Saya berfikir bahwa menghina atau merendahkan orang lain adalah cara yang efektif untuk membuat mereka memperbaiki kesalahan atau perilaku mereka					
12	Saya merasa tidak nyaman ketika menyaksikan atau mendengar orang lain menghina atau merendahkan orang lain					

LAMPIRAN 2 : Kuesioner /Angket Penelitian Setelah Validasi

Tabel Instrumen *game online*

Tabel Instrumen *game online*

NO	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa nyaman jika bermain <i>game online</i> di rumah					
2	Saya lebih sering bermain <i>game online</i> di rumah dari pada di warnet, kafe/restoran, atau sekolah					
3	Saya memainkan <i>game online</i> di warnet karena suasananya lebih seru dan bisa berinteraksi langsung dengan para gamer lainnya					
4	Saya memainkan <i>game online</i> di <i>mobile phone/gadget/smartphone</i>					
5	Saya menghabiskan waktu lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain <i>game online</i> .					
6	Saya merasa kesulitan untuk menghentikan diri dari bermain <i>game online</i> sesuai jadwal yang telah ditetapkan.					
7	Saya biasanya bermain <i>game online</i> pada malam hari.					
8	Saya sering mengabaikan waktu tidur karena bermain <i>game online</i> .					
9	Saya lebih sering bermain <i>game online</i> jenis (Mobile legends,free fire,pubg)					
10	Saya lebih suka jenis <i>game online</i> yang memerlukan kerja sama tim					
11	Saya sering mencoba berbagai jenis <i>game</i> baru yang keluar.					

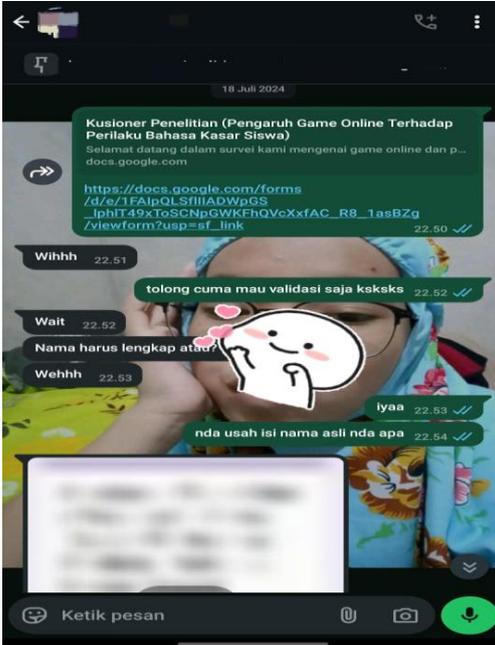
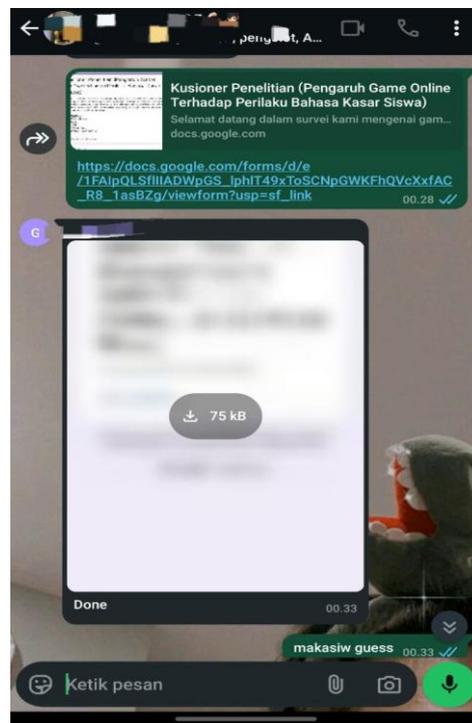
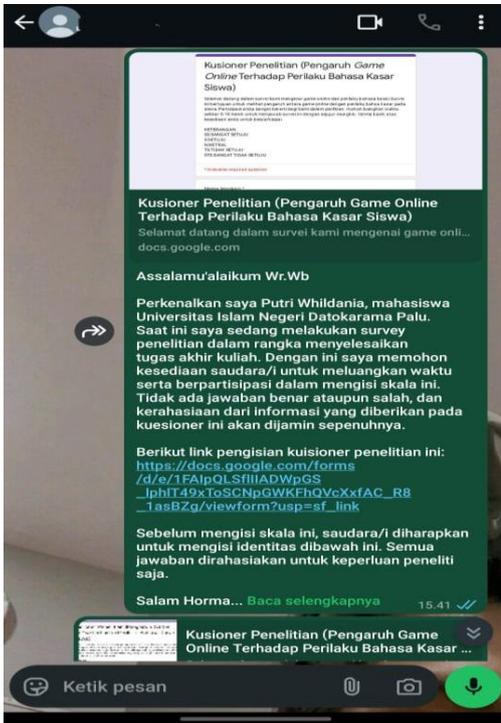
12	Saya aktif berinteraksi dengan pemain lain saat bermain game online					
13	Saya bermain game online sebagai sarana untuk bersantai dan menghibur diri					
14	Saya merasa senang ketika dapat membentuk atau bergabung dengan komunitas atau guild dalam game online					
15	Saya merasa interaksi sosial dalam game online dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama saya					

Tabel Instrumen perilaku Bahasa Kasar

NO	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sering mendengar kata-kata tidak sopan di lingkungan sekolah					
2	Saya merasa penggunaan kata-kata tidak sopan dan lebih sering terjadi saat bercanda bersama teman					
3	Saya merasa penggunaan kata-kata tidak sopan lebih sering terjadi saat bermain <i>game online</i>					
4	Saya menganggap penggunaan sumpah serapah atau kata-kata kotor sebagai hal yang lumrah					
5	Saya sering menggunakan sumpah serapah atau kata-kata kotor saat marah atau frustrasi					
6	Saya sering mendapatkan teguran atau hukuman karna menggunakan sumpah serapah atau kata-kata kotor					
7	Saya sadar bahwa saya sering menggunakan bahasa kasar, tetapi saya tidak merasa perlu mengubahnya.					
8	Saya menyadari ketika saya menggunakan bahasa yang kasar, tetapi saya tetap menggunakannya.					
9	Saya hanya merendahkan orang lain di waktu emosi saja					
10	Saya berfikir bahwa menghina atau merendahkan orang lain adalah cara yang efektif untuk membuat mereka memperbaiki kesalahan atau perilaku mereka					

11	Saya merasa tidak nyaman ketika menyaksikan atau mendengar orang lain menghina atau merendahkan orang lain					
-----------	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 3 : Pembagian Kuesioner Sebelum Turun Penelitian



Lampiran 4 : Tabulasi Angket Sebelum Validasi

1. Tabulasi Instrumen Aplikasi *Game online X*

No Responden	NILAI JAWABAN RESPONDEN														TOTAL
1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	23
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	19
3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	1	23
4	1	2	4	1	1	2	1	2	1	1	4	2	2	1	29
5	1	4	3	2	3	4	3	3	2	2	5	5	3	3	48
6	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
7	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
8	1	5	3	1	4	4	1	4	3	5	3	5	1	3	51
9	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	3	31
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
11	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
12	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	43
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
14	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	46
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
17	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	49
18	3	4	4	2	5	5	4	5	4	3	4	4	3	3	71
19	2	3	2	1	2	2	1	1	3	3	4	4	1	3	51
20	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	37
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49
22	1	3	1	1	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	49
23	3	4	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	60
24	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	51
25	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
27	2	3	2	1	3	3	2	4	2	1	3	3	3	1	60
28	2	2	3	2	2	4	2	2	1	3	4	2	1	2	60
29	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	47

2. Instrumen Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar

No Responden	NILAI JAWABAN RESPONDEN													TOTAL
1	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	23
2	1	2	1	2	3	2	2	3	4	3	3	1	1	30
3	3	1	1	1	2	1	4	5	5	4	4	2	1	37
4	5	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	31
5	3	2	4	5	1	4	5	5	4	3	4	4	4	53
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
7	2	1	2	2	1	2	1	4	1	2	4	2	2	33
8	3	1	2	1	1	1	5	5	5	4	5	1	1	43
9	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	3	2	1	33
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	39
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
14	3	1	1	2	1	1	3	5	3	3	4	1	1	43
15	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	42
16	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	49
17	3	1	1	1	1	3	5	5	5	5	5	2	1	55
18	3	3	2	1	1	2	5	5	4	4	5	1	1	55
19	1	2	2	1	4	2	3	2	3	4	4	1	1	49
20	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
22	4	2	2	2	2	2	3	2	3	4	3	2	1	54
23	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	52
24	2	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	2	1	51
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
26	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	1	48
27	3	1	1	1	1	1	2	3	4	5	4	1	1	55
28	1	1	1	1	1	1	2	2	4	2	4	3	1	52
29	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	51

Lampiran 5 : Uji Validitas Variabel Aplikasi *game online* (X) Sebelum Penelitian

Variabel Game (X)	R tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,355	0,636	VALID
2	0,355	0,842	VALID
3	0,355	0,769	VALID
4	0,355	0,569	VALID
5	0,355	0,886	VALID
6	0,355	0,891	VALID
7	0,355	0,761	VALID
8	0,355	0,859	VALID
9	0,355	0,868	VALID
10	0,355	0,76	VALID
11	0,355	0,734	VALID
12	0,355	0,864	VALID
13	0,355	0,79	VALID
14	0,355	0,796	VALID
15	0,355	0,577	VALID

Correlations																
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	X
P01 Pearson	1	0,341	0,354	,552**	,556**	,561**	,745**	,465	,678**	,435	,382	0,294	,621**	,497**	0,190	,636**
Sig. (2-tailed)		0,070	0,059	0,002	0,002	0,002	0,000	0,011	0,000	0,018	0,041	0,122	0,000	0,006	0,324	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P02 Pearson	0,341	1	,657**	,419	,789**	,676**	,520**	,737**	,712**	,678**	,536**	,880**	,549**	,696**	,453	,842**
Sig. (2-tailed)	0,070		0,000	0,024	0,000	0,000	0,004	0,000	0,000	0,000	0,003	0,000	0,002	0,000	0,014	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P03 Pearson	0,354	,657**	1	,483**	,564**	,653**	,478**	,647**	,598**	,523**	,608**	,621**	,564**	,596**	,568**	,769**
Sig. (2-tailed)	0,059	0,000		0,008	0,001	0,000	0,009	0,000	0,001	0,004	0,000	0,000	0,001	0,001	0,001	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P04 Pearson	,552**	,419	,483**	1	,510**	,395	,628**	0,344	,493**	0,359	0,241	0,292	,573**	,467	0,196	,569**
Sig. (2-tailed)	0,002	0,024	0,008		0,005	0,034	0,000	0,068	0,007	0,056	0,208	0,124	0,001	0,011	0,308	0,001
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P05 Pearson	,556**	,789**	,564**	,510**	1	,801**	,708**	,838**	,813**	,694**	,492**	,767**	,655**	,680**	,386	,886**
Sig. (2-tailed)	0,002	0,000	0,001	0,005		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,007	0,000	0,000	0,000	0,039	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P06 Pearson	,561**	,676**	,653**	,395	,801**	1	,662**	,809**	,718**	,711**	,810**	,758**	,636**	,622**	,414	,891**
Sig. (2-tailed)	0,002	0,000	0,000	0,034	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,026	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P07 Pearson	,745**	,520**	,478**	,628**	,708**	,662**	1	,645**	,649**	0,363	,432	,473**	,805**	,556**	,377	,761**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,004	0,009	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,053	0,019	0,010	0,000	0,002	0,044	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P08 Pearson	,465	,737**	,647**	0,344	,838**	,809**	,645**	1	,749**	,603**	,515**	,718**	,736**	,567**	,523**	,859**
Sig. (2-tailed)	0,011	0,000	0,000	0,068	0,000	0,000	0,000		0,000	0,001	0,004	0,000	0,000	0,001	0,004	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P09 Pearson	,678**	,712**	,598**	,493**	,813**	,718**	,649**	,749**	1	,746**	,519**	,742**	,671**	,754**	0,308	,868**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,001	0,007	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,004	0,000	0,000	0,000	0,104	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P10 Pearson	,435	,678**	,523**	0,359	,694**	,711**	0,363	,603**	,746**	1	,517**	,751**	0,301	,788**	0,272	,760**
Sig. (2-tailed)	0,018	0,000	0,004	0,056	0,000	0,000	0,053	0,001	0,000		0,004	0,000	0,113	0,000	0,154	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P11 Pearson	,382	,536**	,608**	0,241	,492**	,810**	,432	,515**	,519**	,517**	1	,725**	,549**	,516**	,496**	,734**
Sig. (2-tailed)	0,041	0,003	0,000	0,208	0,007	0,000	0,019	0,004	0,004	0,004		0,000	0,002	0,004	0,006	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P12 Pearson	0,294	,880**	,621**	0,292	,767**	,758**	,473**	,718**	,742**	,751**	,725**	1	,555**	,749**	,503**	,864**
Sig. (2-tailed)	0,122	0,000	0,000	0,124	0,000	0,000	0,010	0,000	0,000	0,000	0,000		0,002	0,000	0,005	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P13 Pearson	,621**	,549**	,564**	,573**	,655**	,636**	,805**	,736**	,671**	0,301	,549**	,555**	1	,503**	,610**	,790**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,002	0,001	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,113	0,002	0,002		0,005	0,000	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P14 Pearson	,497**	,696**	,596**	,467	,680**	,622**	,556**	,567**	,754**	,788**	,516**	,749**	,503**	1	0,310	,796**
Sig. (2-tailed)	0,006	0,000	0,001	0,011	0,000	0,000	0,002	0,001	0,000	0,000	0,004	0,000	0,005		0,102	0,000
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P15 Pearson	0,190	,453	,568**	0,196	,386	,414	,377	,523**	0,308	0,272	,496**	,503**	,610**	0,310	1	,577**
Sig. (2-tailed)	0,324	0,014	0,001	0,308	0,039	0,026	0,044	0,004	0,104	0,154	0,006	0,005	0,000	0,102		0,001
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
TOT Pearson	,636**	,842**	,769**	,569**	,886**	,891**	,761**	,859**	,868**	,760**	,734**	,864**	,790**	,796**	,577**	1
ALX Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6 : Uji Validitas Variabel Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar (Y) Sebelum Penelitian

Variabel Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar (Y)	R tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,355	0,485	VALID
2	0,355	0,691	VALID
3	0,355	0,594	VALID
4	0,355	0,247	TIDAK VALID
5	0,355	0,654	VALID
6	0,355	0,846	VALID
7	0,355	0,756	VALID
8	0,355	0,701	VALID
9	0,355	0,66	VALID
10	0,355	0,709	VALID
11	0,355	0,604	VALID
12	0,355	0,567	VALID

Correlations														
		P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	Y
P17	Pearson	1	,638**	,459*	,472**	,487**	0,273	0,150	0,044	0,069	-0,025	0,322	,581**	,485**
	Sig. (2-tailed)		0,000	0,012	0,010	0,007	0,152	0,437	0,819	0,721	0,896	0,089	0,001	0,008
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P18	Pearson	,638**	1	,832**	0,262	,728**	,438*	0,301	0,083	0,110	0,167	,629**	,816**	,691**
	Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,170	0,000	0,018	0,113	0,668	0,572	0,387	0,000	0,000	0,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P19	Pearson	,459*	,832**	1	0,192	,737**	0,267	0,239	0,018	-0,002	0,044	,699**	,824**	,594**
	Sig. (2-tailed)	0,012	0,000		0,318	0,000	0,162	0,212	0,926	0,990	0,820	0,000	0,000	0,001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P20	Pearson	,472**	0,262	0,192	1	,379*	0,034	-0,129	-0,006	0,121	-0,062	0,097	0,142	0,247*
	Sig. (2-tailed)	0,010	0,170	0,318		0,042	0,862	0,504	0,976	0,531	0,750	0,615	0,463	0,197
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P21	Pearson	,487**	,728**	,737**	,379*	1	,435*	0,254	0,071	0,165	0,155	,601**	,659**	,654**
	Sig. (2-tailed)	0,007	0,000	0,000	0,042		0,018	0,184	0,715	0,393	0,423	0,001	0,000	0,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P22	Pearson	0,273	,438*	0,267	0,034	,435*	1	,803**	,732**	,646**	,708**	0,334	0,228	,846**
	Sig. (2-tailed)	0,152	0,018	0,162	0,862	0,018		0,000	0,000	0,000	0,000	0,077	0,234	0,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P23	Pearson	0,150	0,301	0,239	-0,129	0,254	,803**	1	,659**	,535**	,727**	0,250	0,260	,756**
	Sig. (2-tailed)	0,437	0,113	0,212	0,504	0,184	0,000		0,000	0,003	0,000	0,191	0,174	0,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P24	Pearson	0,044	0,083	0,018	-0,006	0,071	,732**	,659**	1	,829**	,823**	0,209	-0,013	,701**
	Sig. (2-tailed)	0,819	0,668	0,926	0,976	0,715	0,000	0,000		0,000	0,000	0,277	0,948	0,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P25	Pearson	0,069	0,110	-0,002	0,121	0,165	,646**	,535**	,829**	1	,804**	0,058	-0,071	,660**
	Sig. (2-tailed)	0,721	0,572	0,990	0,531	0,393	0,000	0,003	0,000		0,000	0,764	0,713	0,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P26	Pearson	-0,025	0,167	0,044	-0,062	0,155	,708**	,727**	,823**	,804**	1	0,186	-0,018	,709**
	Sig. (2-tailed)	0,896	0,387	0,820	0,750	0,423	0,000	0,000	0,000	0,000		0,333	0,924	0,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P27	Pearson	0,322	,629**	,699**	0,097	,601**	0,334	0,250	0,209	0,058	0,186	1	,758**	,604**
	Sig. (2-tailed)	0,089	0,000	0,000	0,615	0,001	0,077	0,191	0,277	0,764	0,333		0,000	0,001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
P28	Pearson	,581**	,816**	,824**	0,142	,659**	0,228	0,260	-0,013	-0,071	-0,018	,758**	1	,567**
	Sig. (2-tailed)	0,001	0,000	0,000	0,463	0,000	0,234	0,174	0,948	0,713	0,924	0,000		0,001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
TOT	Pearson	,485**	,691**	,594**	0,247	,654**	,846**	,756**	,701**	,660**	,709**	,604**	,567**	1
ALY	Sig. (2-tailed)	0,008	0,000	0,001	0,197	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,001	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 7 : Dokumentasi Izin Penelitian





LAMPIRAN 8: Dokumentasi Siswa Mengisi kusioner







Lampiran 9 : Tabulasi Angket Sebetelah Penelitian

1. Tabulasi Instrumen Aplikasi *game online*

No Responden	NO SOAL															TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	63
2	3	3	1	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
3	4	4	4	3	3	3	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	55
4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	48
5	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	49
6	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	3	5	4	60	
7	3	3	4	4	4	3	5	3	2	3	3	3	2	2	3	47	
8	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	27	
9	2	2	1	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	32	
10	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	52	
11	4	3	2	3	1	4	4	3	5	3	3	3	4	4	3	49	
12	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	55	
13	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	4	4	3	4	4	55	
14	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	5	3	48	
15	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	45	
16	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	47	
17	4	3	4	3	5	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	49	
18	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	3	50	
19	3	4	2	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	44	
20	3	3	5	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	44	
21	3	3	5	3	4	3	3	1	5	3	3	3	4	4	3	50	
22	3	4	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	45	
23	4	5	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5	3	3	58	
24	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	31	
25	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	48	
26	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	59	
27	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	46	
28	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	5	4	3	50	
29	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	57	
30	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	4	3	36	
31	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	43	
32	3	4	4	1	1	3	4	4	3	3	3	4	3	5	3	48	
33	4	4	2	3	2	3	4	5	4	3	3	4	3	4	3	51	
34	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	42	
35	4	2	1	1	1	3	3	3	2	4	3	3	5	2	3	40	
36	5	2	1	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	61	
37	3	2	4	2	4	4	4	4	5	3	4	3	5	5	4	56	
38	3	2	4	4	2	3	3	4	2	3	3	3	1	2	3	42	
39	3	2	1	1	2	3	4	4	1	3	4	3	3	4	3	41	
40	4	5	1	5	3	4	5	1	5	4	4	3	3	5	4	56	
41	4	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	53	
42	3	1	2	2	4	2	4	1	4	3	3	3	4	5	3	44	
43	4	2	2	4	2	2	4	2	4	3	3	4	3	2	3	44	
44	3	4	4	4	2	2	3	4	3	4	3	4	4	4	5	53	
45	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	5	5	4	57	
46	4	4	4	4	4	2	5	5	5	4	4	4	5	5	4	63	
47	3	4	2	2	4	4	3	2	5	3	3	3	5	3	4	50	
48	4	5	3	5	5	3	5	2	2	4	4	3	4	3	4	56	
49	4	5	1	2	4	2	3	5	5	4	4	4	4	4	4	55	
50	4	4	3	5	3	4	3	3	5	4	4	4	5	5	4	60	

51	4	3	5	5	4	2	5	5	5	4	4	4	4	5	4	63
52	4	5	4	3	2	4	5	2	4	4	5	4	5	5	4	60
53	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	57
54	3	4	2	2	4	3	4	4	2	3	3	4	5	5	3	51
55	4	3	3	4	3	3	4	5	3	3	4	4	4	5	4	56
56	3	4	4	5	3	2	4	5	3	4	4	4	4	5	3	57
57	3	4	5	3	5	3	5	3	2	4	4	4	2	5	4	56
58	4	3	4	4	5	4	3	2	4	4	4	4	5	3	4	57
59	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	5	4	52
60	3	4	2	2	2	3	5	4	4	4	3	3	5	5	4	53
61	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	5	3	3	4	3	52
62	4	4	4	5	2	3	3	4	5	3	3	3	1	4	4	52
63	3	3	2	4	1	3	4	4	5	3	4	3	3	3	5	50
64	3	4	3	4	2	1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	50
65	3	3	2	2	4	4	3	2	4	3	4	3	4	5	4	50
66	5	4	1	3	4	2	5	4	3	4	4	4	4	5	5	57
67	5	5	1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	58
68	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	5	56
69	4	5	3	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	61
70	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	5	4	5	57
71	4	4	3	4	3	5	3	4	2	4	4	4	4	5	5	58
72	3	4	2	5	2	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	60
73	4	3	4	5	3	4	5	2	5	4	4	3	4	5	5	60
74	4	3	3	5	4	1	4	5	4	4	4	4	4	5	5	59
75	4	4	4	4	2	2	5	4	4	4	4	4	4	5	5	59
76	5	5	4	5	3	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	66
77	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	65
78	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	61
79	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	59
80	5	5	4	5	5	1	5	2	5	4	4	5	5	5	5	65
81	5	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	62
82	4	5	3	4	4	4	5	2	4	4	4	4	4	5	4	60
83	4	4	4	5	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	4	64
84	5	4	4	4	4	2	3	5	5	5	5	4	5	5	4	64
85	5	5	4	4	5	3	5	5	3	4	5	4	5	5	4	66
86	4	5	3	4	2	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	59
87	4	2	4	4	2	2	4	4	3	4	3	3	4	5	3	51
88	3	4	4	4	3	4	4	5	2	4	4	4	5	5	4	59
89	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	4	61
90	4	5	4	4	5	2	5	4	5	3	4	4	4	4	4	61
91	4	5	4	4	5	2	5	5	5	5	4	4	4	5	4	66
92	3	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	61
93	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	65
94	4	5	4	5	2	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	63
95	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
96	4	5	2	5	5	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	63
97	3	4	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	58
98	4	4	4	4	5	4	5	4	5	2	4	4	4	5	4	62
99	4	3	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	5	4	63
100	3	4	4	4	4	5	3	2	5	4	4	4	5	4	4	59

101	4	3	4	4	3	2	4	4	5	4	4	4	3	4	4	56
102	3	3	4	5	3	4	5	5	3	4	5	4	5	5	5	63
103	3	5	2	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	5	60
104	4	5	3	4	4	4	2	5	3	4	4	4	4	5	5	60
105	4	3	5	5	5	5	4	2	4	5	4	5	5	5	5	66
106	4	5	4	5	3	5	4	2	5	4	5	3	4	5	4	62
107	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	63
108	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	61
109	3	3	4	5	5	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	60
110	3	4	3	4	2	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	58
111	3	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	62
112	4	4	5	4	3	4	5	3	3	4	5	4	4	5	4	61
113	3	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	62
114	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	62
115	3	4	4	5	5	2	4	3	5	4	4	4	4	4	4	59
116	4	4	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	2	4	5	62
117	4	3	5	4	4	5	2	3	5	4	4	4	4	5	4	60
118	3	3	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	62
119	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	5	64
120	4	3	4	2	3	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	58
121	5	4	3	4	3	5	4	3	2	4	4	4	4	4	4	57
122	5	5	4	5	4	3	4	5	4	2	4	4	5	5	5	64
123	4	4	5	5	3	4	5	3	4	5	4	4	4	5	5	64
124	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	66
125	4	5	3	3	5	4	5	2	3	4	4	3	4	5	4	58
126	5	4	3	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	67
127	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	67
128	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	5	5	63
129	4	5	3	4	5	3	4	5	4	4	4	5	4	5	5	64
130	4	4	4	3	5	5	3	3	5	5	4	5	4	5	4	63
131	4	4	5	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	5	4	56
132	5	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	61
133	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	62
134	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	64
135	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	62
136	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	65
137	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	63
138	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	62
139	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	5	50
140	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	65
141	4	5	4	5	5	5	4	4	2	3	4	4	4	5	5	63
142	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	62
143	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	65
144	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	64
145	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	60
146	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	62
147	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	62
148	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59
149	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	64
150	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	65
151	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	72
152	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	5	60

2. Instrumen Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar

No responden	NO SOAL											TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28
3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	5	3	3	35
4	3	3	3	3	2	3	5	2	2	1	3	3	30
5	3	2	3	3	4	2	3	2	2	1	3	3	28
6	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	4	4	51
7	4	3	3	3	3	3	3	4	4	1	4	4	35
8	3	2	3	3	1	2	2	2	2	1	3	3	24
9	3	2	2	3	1	3	2	1	4	1	3	3	25
10	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	33
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	35
12	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	3	3	32
13	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	32
14	3	4	4	2	1	3	3	1	4	2	3	3	30
15	3	4	3	2	1	3	3	2	1	1	3	3	26
16	4	4	3	3	2	2	3	1	4	4	3	3	33
17	4	4	2	3	2	2	3	1	3	2	5	5	31
18	3	5	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	47
19	4	4	3	4	3	4	3	3	2	2	5	5	37
20	4	4	4	5	4	4	3	2	2	3	4	4	39
21	4	4	4	4	3	3	4	3	1	4	4	4	38
22	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	5	5	40
23	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	49
24	5	4	4	3	3	3	3	1	2	2	5	5	35
25	4	5	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	37
26	1	4	2	3	4	2	1	2	2	4	1	1	26
27	4	4	3	3	1	1	4	3	1	2	4	4	30
28	3	4	4	2	1	1	1	3	1	2	4	4	26
29	2	2	3	3	4	3	4	5	3	2	4	4	35
30	4	4	4	3	4	2	2	3	2	2	5	5	35
31	5	5	4	4	4	2	2	4	2	2	5	5	39
32	3	2	3	4	4	2	5	3	2	4	4	4	36
33	3	4	3	3	4	4	2	4	3	2	4	4	36
34	3	2	4	3	2	2	1	3	2	2	4	4	28
35	2	2	3	3	4	5	2	4	5	2	5	5	37
36	5	4	4	4	2	3	2	4	4	3	4	4	39
37	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	38
38	2	3	3	3	1	1	2	4	4	4	5	5	32
39	4	5	4	4	4	5	2	5	2	4	5	5	44
40	5	5	4	4	3	4	4	3	4	5	5	5	46
41	5	5	4	4	4	2	4	3	4	2	5	5	42
42	5	2	3	3	1	4	5	1	2	4	2	2	32
43	4	4	3	3	4	2	2	1	3	3	4	4	33
44	4	4	3	3	2	3	3	5	2	2	4	4	35
45	3	2	4	4	4	4	3	4	3	2	5	5	38

46	4	5	4	3	2	2	1	3	4	1	5	34
47	3	4	5	4	4	2	4	3	2	1	5	37
48	5	4	3	3	2	3	3	3	2	5	5	38
49	5	2	4	4	5	3	3	4	3	4	4	41
50	4	5	4	4	3	2	4	5	4	3	5	43
51	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	46
52	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	5	44
53	4	4	5	3	1	4	4	4	4	3	4	40
54	3	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	44
55	3	5	4	5	5	3	4	1	2	4	4	40
56	4	5	3	4	2	5	3	2	3	2	5	38
57	4	3	3	4	5	3	2	3	2	4	4	37
58	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	43
59	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	43
60	4	5	3	4	4	4	4	3	2	3	5	41
61	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	45
62	4	4	4	4	4	4	4	3	2	5	5	43
63	4	4	5	4	4	5	5	2	3	4	5	45
64	5	5	5	3	1	1	3	3	3	3	5	37
65	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	5	45
66	4	4	4	4	4	4	3	2	4	5	4	42
67	4	4	4	4	4	4	3	5	3	2	5	42
68	4	4	4	3	3	3	2	4	2	3	5	37
69	4	5	3	4	2	1	3	3	4	4	5	38
70	4	5	5	4	2	4	3	3	3	4	5	42
71	5	3	4	4	2	2	4	2	4	4	4	38
72	4	2	5	1	4	4	4	5	4	4	5	42
73	5	5	4	4	3	3	4	2	2	4	4	40
74	5	5	5	4	4	4	5	4	2	5	5	48
75	2	2	4	4	1	1	5	5	4	4	5	37
76	5	5	4	4	2	4	4	4	4	4	5	45
77	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	47
78	5	5	4	3	3	5	4	2	4	4	5	44
79	5	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	45
80	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	44
81	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	43
82	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	43
83	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	50
84	4	3	2	4	4	3	5	4	3	3	4	39
85	4	5	4	3	5	3	3	2	4	3	4	40
86	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	44
87	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	43
88	4	5	3	5	4	4	4	3	3	4	5	44
89	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5	49
90	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	45
91	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	50
92	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	49
93	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	45
94	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	46
95	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	45
96	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	5	50
97	5	5	5	5	4	5	4	4	5	2	4	48
98	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	49
99	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	5	49
100	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	46

101	3	4	5	4	5	2	4	5	5	4	4	45
102	4	5	4	5	2	4	5	3	4	5	4	45
103	5	4	3	4	5	4	3	4	3	2	4	41
104	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	5	44
105	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	48
106	4	4	5	5	4	5	4	2	5	2	4	44
107	5	5	5	5	4	5	4	4	3	2	3	45
108	4	4	5	3	4	5	4	4	2	1	4	40
109	4	4	5	4	4	5	4	5	2	4	5	46
110	4	4	4	4	4	5	4	2	4	5	5	45
111	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	49
112	4	5	4	4	4	3	5	2	5	4	5	45
113	4	3	4	5	3	5	4	4	4	5	5	46
114	4	5	5	4	3	2	4	4	4	4	5	44
115	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	45
116	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	45
117	5	4	4	3	4	2	4	4	3	5	4	42
118	5	4	4	5	4	3	4	4	5	3	5	46
119	5	4	3	3	4	4	3	5	4	4	5	44
120	4	3	4	5	3	2	3	2	4	3	4	37
121	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	47
122	4	3	5	3	4	4	3	4	3	5	5	43
123	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	4	46
124	4	4	3	5	4	2	4	5	4	3	4	42
125	5	4	3	4	5	4	4	5	3	2	4	43
126	4	5	3	3	4	4	5	3	4	5	5	45
127	4	4	4	5	4	2	4	3	4	5	4	43
128	4	4	3	5	4	4	3	4	5	3	4	43
129	4	3	3	4	4	2	3	4	3	5	4	39
130	5	4	3	3	3	2	4	3	5	4	5	41
131	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	46
132	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	5	46
133	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	46
134	5	4	4	5	4	4	5	2	3	4	4	44
135	4	4	5	3	5	4	4	3	4	4	4	44
136	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	44
137	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	47
138	4	4	5	4	4	4	3	2	3	4	4	41
139	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	5	40
140	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	49
141	5	5	4	4	5	5	5	3	3	4	4	47
142	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	44
143	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	46
144	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	47
145	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	48
146	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	49
147	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	50
148	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	47
149	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	45
150	4	5	4	4	5	4	4	5	5	3	5	48
151	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	48
152	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	45

Lampiran 10 : Uji Validitas Variabel Aplikasi *Game Online*(X) Setelah Penelitian

Variabel Game (X)	R tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,355	0,636	VALID
2	0,355	0,842	VALID
3	0,355	0,769	VALID
4	0,355	0,569	VALID
5	0,355	0,886	VALID
6	0,355	0,891	VALID
7	0,355	0,761	VALID
8	0,355	0,859	VALID
9	0,355	0,868	VALID
10	0,355	0,76	VALID
11	0,355	0,734	VALID
12	0,355	0,864	VALID
13	0,355	0,79	VALID
14	0,355	0,796	VALID
15	0,355	0,577	VALID

Correlations																
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
P01 Pearson	1	,409**	,220**	,374**	,334**	,233**	,341**	,329**	,308**	,347**	,392**	,535**	,415**	,370**	,446**	,639**
Sig. (2-tailed)		0,000	0,006	0,000	0,000	0,004	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P02 Pearson	,409**	1	,194*	,338**	,342**	,192*	,324**	,298**	,218**	,335**	,404**	,507**	,285**	,366**	,489**	,608**
Sig. (2-tailed)	0,000		0,017	0,000	0,000	0,018	0,000	0,000	0,007	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P03 Pearson	,220**	,194*	1	,350**	,385**	,277**	,193*	,171*	,199*	,403**	,340**	,458**	,201*	,235**	,360**	,563**
Sig. (2-tailed)	0,006	0,017		0,000	0,000	0,001	0,017	0,036	0,014	0,000	0,000	0,000	0,013	0,004	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P04 Pearson	,374**	,338**	,350**	1	,335**	,234**	,293**	,247**	,310**	,346**	,401**	,427**	,207*	,245**	,466**	,615**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000		0,000	0,004	0,000	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,011	0,002	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P05 Pearson	,334**	,342**	,385**	,335**	1	,248**	,236**	0,113	,239**	,400**	,474**	,499**	,290**	,243**	,394**	,613**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000		0,002	0,003	0,164	0,003	0,000	0,000	0,000	0,000	0,003	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P06 Pearson	,233**	,192*	,277**	,234**	,248**	1	0,101	0,056	,218**	,323**	,364**	,336**	,285**	,249**	,311**	,488**
Sig. (2-tailed)	0,004	0,018	0,001	0,004	0,002		0,217	0,490	0,007	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P07 Pearson	,341**	,324**	,193*	,293**	,236**	0,101	1	,202*	,221**	,267**	,400**	,322**	,224**	,370**	,330**	,514**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,017	0,000	0,003	0,217		0,013	0,006	0,001	0,000	0,000	0,006	0,000	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P08 Pearson	,329**	,298**	,171*	,247**	0,113	0,056	,202*	1	0,140	,245**	,246**	,463**	,220**	,276**	,422**	,486**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,036	0,002	0,164	0,490	0,013		0,086	0,002	0,002	0,000	0,006	0,001	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P09 Pearson	,308**	,218**	,199*	,310**	,239**	,218**	,221**	0,140	1	,274**	,345**	,346**	,273**	,240**	,316**	,517**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,007	0,014	0,000	0,003	0,007	0,006	0,086		0,001	0,000	0,000	0,001	0,003	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P10 Pearson	,347**	,335**	,403**	,346**	,400**	,323**	,267**	,245**	,274**	1	,536**	,543**	,441**	,373**	,554**	,679**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,001	0,002	0,001		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P11 Pearson	,392**	,404**	,340**	,401**	,474**	,364**	,400**	,246**	,345**	,536**	1	,529**	,436**	,457**	,493**	,724**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,002	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P12 Pearson	,535**	,507**	,458**	,427**	,499**	,336**	,322**	,463**	,346**	,543**	,529**	1	,485**	,479**	,593**	,805**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P13 Pearson	,415**	,285**	,201*	,207*	,290**	,285**	,224**	,220**	,273**	,441**	,436**	,485**	1	,428**	,395**	,600**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,013	0,011	0,000	0,000	0,006	0,006	0,001	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P14 Pearson	,370**	,366**	,235**	,245**	,243**	,249**	,370**	,276**	,240**	,373**	,457**	,479**	,428**	1	,416**	,616**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,004	0,002	0,003	0,002	0,000	0,001	0,003	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P15 Pearson	,446**	,489**	,360**	,466**	,394**	,311**	,330**	,422**	,316**	,554**	,493**	,593**	,395**	,416**	1	,748**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000		0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
TOTAL Pearson	,639**	,608**	,563**	,615**	,613**	,488**	,514**	,486**	,517**	,679**	,724**	,805**	,600**	,616**	,748**	1
AL Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 11 : Uji Validitas Variabel Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar (Y) Setelah Penelitian

Variabel Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar (Y)	R tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,355	0,485	VALID
2	0,355	0,691	VALID
3	0,355	0,594	VALID
4	0,355	0,654	VALID
5	0,355	0,846	VALID
6	0,355	0,756	VALID
7	0,355	0,701	VALID
8	0,355	0,66	VALID
9	0,355	0,709	VALID
10	0,355	0,604	VALID
11	0,355	0,567	VALID

Correlations												
	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	Y
P18 Pearson	1	,508**	,353**	,334**	,240**	,300**	,308**	0,102	,211**	,215**	,294**	,567**
Sig. (2-tailed)		0,000	0,000	0,000	0,003	0,000	0,000	0,209	0,009	0,008	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P19 Pearson	,508**	1	,355**	,382**	,199*	,236**	,212**	0,103	,198*	,204*	,321**	,546**
Sig. (2-tailed)	0,000		0,000	0,000	0,014	0,003	0,009	0,205	0,014	0,012	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P20 Pearson	,353**	,355**	1	,342**	,270**	,351**	,316**	,268**	,262**	,275**	,352**	,617**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000		0,000	0,001	0,000	0,000	0,001	0,001	0,001	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P21 Pearson	,334**	,382**	,342**	1	,389**	,314**	,403**	,227**	,291**	,307**	,192*	,631**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,005	0,000	0,000	0,018	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P22 Pearson	,240**	,199*	,270**	,389**	1	,417**	,295**	,312**	,256**	,311**	,177*	,625**
Sig. (2-tailed)	0,003	0,014	0,001	0,000		0,000	0,000	0,000	0,001	0,000	0,029	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P23 Pearson	,300**	,236**	,351**	,314**	,417**	1	,386**	,219**	,241**	,249**	,161*	,618**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,003	0,000	0,000	0,000		0,000	0,007	0,003	0,002	0,048	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P24 Pearson	,308**	,212**	,316**	,403**	,295**	,386**	1	,191*	,273**	,424**	,173*	,621**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,009	0,000	0,000	0,000	0,000		0,019	0,001	0,000	0,033	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P25 Pearson	0,102	0,103	,268**	,227**	,312**	,219**	,191*	1	,251**	,191*	,327**	,512**
Sig. (2-tailed)	0,209	0,205	0,001	0,005	0,000	0,007	0,019		0,002	0,019	0,000	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P26 Pearson	,211**	,198*	,262**	,291**	,256**	,241**	,273**	,251**	1	,356**	,196*	,569**
Sig. (2-tailed)	0,009	0,014	0,001	0,000	0,001	0,003	0,001	0,002		0,000	0,016	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P27 Pearson	,215**	,204*	,275**	,307**	,311**	,249**	,424**	,191*	,356**	1	,242**	,619**
Sig. (2-tailed)	0,008	0,012	0,001	0,000	0,000	0,002	0,000	0,019	0,000		0,003	0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
P28 Pearson	,294**	,321**	,352**	,192*	,177*	,161*	,173*	,327**	,196*	,242**	1	,500**
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,018	0,029	0,048	0,033	0,000	0,016	0,003		0,000
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152
TOT Pearson	,567**	,546**	,617**	,631**	,625**	,618**	,621**	,512**	,569**	,619**	,500**	1
AL.Y Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	
N	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152	152

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 12 : Surat izin melakukan penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
جامعة دانوكار اما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 2527/Un.24/F.III/PP.00.9/12/2024 Palu, 19 Desember 2024
Lampiran : -
Hal : *Izin Penelitian*

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Tolitoli

Di
Tempat

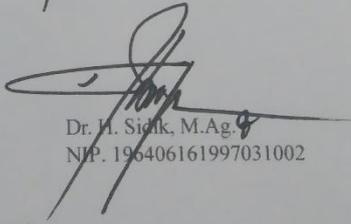
Assalamu'alaikum War. Wab.
Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa (i) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang tersebut di bawah ini :

Nama : Putri Whildania
NIM : 21.4.10.0029
Semester : VII
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Alamat : Jl. Garuda Lrg. Simpati Air
No. Hp : 082271617123

Bermaksud melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PENGGUNAAN BAHASA KASAR PADA SISWA SMAN 2 TOLITOLI"**.

Dosen Pembimbing :
1. Fitriningsih, S.S., S.Pd. M.Hum.
2. Dr. Hairuddin Cikka, M.I.Kom.

Untuk maksud tersebut kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melakukan penelitian di desa SMA Negeri 2 Tolitoli.
Demikian, atas perkenan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalam.
Dekan,

Dr. H. Sidik, M.Ag.
NIP. 196406161997031002

Tembusan :
Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu

Lampiran 13 : Surat telah melaksanakan penelitian



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN MENENGAH WILAYAH VI
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 TOLITOLI
Alamat : Jl. Siswa No. 5 Telp (0453) 22959 Tambun
email : smandatolitoli@gmail.com



Nomor : 421.3/011/SMAN.2/DISDIK/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian / Observasi
Penyusunan Skripsi Strata Satu (S1).

Kepada,
Yth. REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
- Datokarama Palu
Di -
Tempat.

Kepala SMA Negeri 2 Tolitoli Kabupaten Tolitoli Provinsi Sulawesi Tengah, menerangkan
bahwa ;

Nama : **PUTRI WHILDANIA**
NO.Stambuk : **214100029**
Jurusan : **KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**
Program Studi : **FUAD**

Benar, yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian / Observasi dari tanggal 07 s.d
09 Januari 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian Skripsi dengan judul ;
"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PENGGUNAAN BAHASA KASAR
di SMA Negeri Tolitoli"

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk proses selanjutnya, terima kasih.

Dikeluarkan di : **Tolitoli**
Pada Tanggal : **09 Januari 2025**
Kepala SMA Negeri 2 Tolitoli,
Kabupaten Tolitoli, Provinsi Sulawesi Tengah



SARIFUDIN, S.Pd., M.Pd
Pembina Utama Muda IV/c
NIP. 19691231 199303 1 049

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



A. Riwayat Hidup

Nama : Putri Whildania
Tempat/Tgl. Lahir : Tolitoli, 02 April 2003
Nama Orang Tua
Ayah : Rahman
Ibu : Ermi

Pekerjaan Orang Tua : Wirausaha
Alamat : Kelurahan Palupi, BTN PUSKUD, Blok F3
NIM : 21.4.10.0029
Jurusan : Komunikasi Dan Penyiaran Islam
Fakultas : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam
Kampus : Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
No. HP : 08227161712

B. Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar : SD Negri 2 Dadakitan , 2015
Sekolah Menengah Pertama : MTsN 2 Tolitoli, 2018
Sekolah Menengah Atas : SMA Integral Rahmatullah Tolitoli, 2021

C. Pengalaman Organisasi

- a. Wakil Keolahragaan MTsN Tolitoli
- b. Sekertaris Siswa Pecinta Alam Sma Integral Rahmatullah