

**FENOMENA *TOXIC PEOPLE* BERBASIS
DIGITAL DAMPAKNYA TERHADAP GAYA
BELAJAR
(Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo
Semarang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Oleh:

MUHAMMAD RIFQI SHOFIYULLOH

NIM: 1803016142

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

**FENOMENA *TOXIC PEOPLE* BERBASIS
DIGITAL DAMPAKNYA TERHADAP GAYA
BELAJAR
(Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo
Semarang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Oleh:

MUHAMMAD RIFQI SHOFIYULLOH

NIM: 1803016142

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

Cover Samping:



SKRIPSI

**FENOMENA *TOXIC PEOPLE* BERBASIS
DIGITAL DAMPAKNYA TERHADAP
GAYA BELAJAR
(Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo)
Semarang)**

Muhammad Rifqi
Shofiyulloh
NIM: 1803016142

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rifqi Shofiyulloh

NIM : 1803016142

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi : S1

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**FENOMENA *TOXIC PEOPLE* BERBASIS DIGITAL
DAMPAKNYA TERHADAP GAYA BELAJAR
(Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)**

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 23 Juni 2023

Pembuat Pernyataan,



Muhammad Rifqi Shofiyulloh
NIM: 1803016142



PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)**
Penulis : Muhammad Rifqi Shofiyulloh
NIM : 1803016142
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 28 Juni 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji,

Dr. H. Karnadi, M.Pd.

NIP: 19680317 199403 1 003

Sekretaris/Penguji,

Dwi Yunitasari, M.Si.

NIP: 19880619 201903 2 016

Penguji I,

Dr. H. Ridwan, M.Ag.

NIP: 19630106 199703 1 001

Penguji II,

Aang Kunaepi, M.Ag.

NIP: 19771226 200501 1 009

Pembimbing I,

Ahmad Muthohar, M.Ag.

NIP: 19691107 199603 1 001

Pembimbing II,

Ratna Muthia, MA.

NIP: 19870416 201601 2 901



NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 23 Juni 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)**
Penulis : Muhammad Rifqi Shofiyulloh
NIM : 1803016142
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,


Ahmad Muthohar, M.Ag.

NIP. 196911071996031001

NOTA DINAS

Semarang, 23 Juni 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

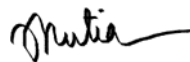
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)**
Penulis : Muhammad Rifqi Shofiyulloh
NIM : 1803016142
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II,



Ratna Mutia, MA.
NIP: 19870416 201601 2 901

ABSTRAK

Judul : **Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar**
(Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)

Penulis : Muhammad Rifqi Shofiyulloh

NIM : 1803016142

Fenomena *toxic people* berbasis digital merupakan fenomena yang unik, dimana seseorang berkata kotor atau *trash talk* di dalam permainan *game online mobile*. Fenomena ini terjadi di kalangan mahasiswa hingga berdampak pada gaya belajar mereka. Gaya belajar merupakan suatu yang khas yang dimiliki pembelajar, sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya bersifat individual bagi setiap orang, dan untuk membedakan orang yang satu dengan orang lain.

Penelitian ini mengambil fokus permasalahan: 1) Bagaimana fenomena *toxic people* berbasis digital pada mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang. 2) Bagaimana gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang *toxic* berbasis digital. 3) Bagaimana dampak yang ditimbulkan fenomena *toxic people* berbasis digital terhadap gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan metode pendekatan analisis deskriptif. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini menjelaskan makna konsep atau fenomena pengalaman individu yang didasari oleh kesadaran atau disebut *intentionality*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak dari fenomena *toxic people* digital terhadap gaya belajar yang terjadi adalah 1) Mahasiswa yang terindikasi *not toxic* cenderung memiliki gaya belajar yang tidak jelas. 2) Mahasiswa yang terindikasi *polite toxic* cenderung mempunyai gaya belajar kombinasi atau campuran dari ketiga gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. 3) Mahasiswa yang terindikasi *sarcasm toxic* cenderung juga memiliki gaya belajar kombinasi atau campuran juga.

Saran yang sesuai hasil penelitian ini adalah pendidik harus mampu mengidentifikasi gaya belajar peserta didik, karena ada banyak faktor yang menjadikan peserta didik itu mudah menerima proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai dan pendidikan kepada anak bangsa akan jauh lebih maju demi kemajuan bangsa dan negara.

Kata Kunci: *Toxic People*, Digital, *Game Online Mobile*, dan Gaya Belajar.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang, berkat taufiq, hidayah dan kebesaran-Nya yang selalu meridloiNya, maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “**Fenomena Toxic People Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar** (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)” ini, disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak, sehingga usaha ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Ahmad Ismail, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Dr. Fihris, M.Ag. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang
4. Dr. Kasan Bisri, MA. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang
5. H. Ahmad Muthohar, M.Ag. dan Ratna Mutia, MA. selaku Dosen Pembimbing 1 dan 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan dengan penuh kesabaran untuk

memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu kepala dan petugas perpustakaan yang telah memberikan ijin dan pelayanan kepustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Para dosen pengajar di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. KH. Abbas Masrukhin selaku pengasuh Pon-Pes Al Ma'rufiyah Bringin Ngaliyan Kota Semarang beserta keluarga ndalem sebagai orang tua ruh yang telah mendidik, membimbing, dan mendoakan kesuksesan dan keberkahan dengan ikhlas dan penuh kasih sayang.
9. Kedua orang tua, Ibu dan Bapak yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang, sehingga penulis mencapai pendidikan tingkat tinggi.
10. Para guruku tercinta dari mulai lahir dulu sampai liang lahat nanti, semoga senantiasa diberikan limpahan keberkahan.
11. Saudara-saudaraku, adik tercinta yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis.
12. Berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu, baik moral maupun material

dalam penyusunan skripsi. Special one Family of PAI C
2018 and SAMAWA Team.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa, penulisan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan dalam arti sebenarnya, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada umumnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 7 Desember 2022

Muhammad Rifqi Shofiyulloh
NIM: 1803016142

MOTTO

*"Menuntut ilmu adalah taqwa, menyampaikan ilmu adalah ibadah,
dan mengulang-ulang ilmu adalah zikir, serta mencari ilmu adalah
jihad"*

Hujjatul Islam

Abu Hamid Muhammad bin Muhammad al Ghazali at Thusi asy

Syafi'i

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PENGESAHAN	iv
NOTA PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
MOTTO	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
BAB II : LANDASAN TEORI	12
A. Deskripsi Teori.....	12
1. <i>Toxic People</i>	12
2. <i>Trash Talk</i>	15
3. Digital.....	17
4. <i>Game Online</i>	19
5. Perilaku Komunikasi <i>Gamer</i>	23
6. Kesulitan Belajar	25
7. Gaya Belajar.....	29
8. Relasi <i>Toxic People</i> dengan Gaya Belajar	32
9. Karakteristik Mahasiswa.....	36

10. Relasi <i>Game</i> dengan Gaya Belajar	37
B. Kajian Pustaka Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III : METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Pendekatan penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Sumber Data	44
D. Fokus Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Uji Keabsahan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	53
A. Deskripsi Data	53
B. Analisis Data.....	74
C. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V : PENUTUP	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	87
C. Kata Penutup.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	95
1. Pedoman Observasi	95
2. Pedoman Wawancara	96
3. Pedoman Dokumentasi.....	97
RIWAYAT HIDUP	146

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1 Jumlah Pemain Video *Game* Terbanyak di Dunia
(Januari 2022)
- Tabel 1.2 Rerata *Gamers* Indonesia Memainkan Video *Game*

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Contoh Gambar Video *Game Gamer Toxic*
- Gambar 2.1 Peta Konsep Kerangka Berpikir
- Gambar 3.1 Triangulasi sumber

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia digital ditunjukkan dengan munculnya berbagai platform, antara lain standar platform, lintas platform, *browser* platform, *mobile* platform, digital platform, seluler platform. Bahkan menurut *Bernas.id* ada tambahan lagi, yakni *Payment* platform, *marketplace* platform, *social gaming* platform, dan lain sebagainya. *Social gaming* menyediakan permainan dari sebuah aplikasi *mobile* yang di dalamnya para pengguna *game* yang jumlahnya telah mencapai ratusan juta dapat berinteraksi sosial sesama. Platform ini begitu diminati oleh pengembang dan pebisnis karena peminat dari kalangan anak muda begitu antusias.¹

Berdasarkan data *We Are Social* yang dikutip oleh *Katadata.co.id* tentang pengguna *game online mobile* di dunia, Indonesia menempati posisi ketiga di bawah Thailand dan Filipina. Persentase 94,5 persen tercatat sebagai pengguna internet sekaligus *game online* berusia 16-64 tahun di Indonesia memainkan video *game* per Januari 2022.

Tabel 1.1 Jumlah Pemain Video *Game* Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

¹ Techopedia, "What is a Platform? - Definition from Techopedia," 5-12-2020, 2020 <<https://www.techopedia.com/definition/3411/platform-computing>> [diakses 22 Juli 2022].

Nama Negara	Persentase (%)
Filipina	96,4
Thailand	94,7
Indonesia	94,5
Vietnam	93,4
India	92,0
Taiwan	91,6
Turki	91,5
Arab Saudi	91,4
Meksiko	91,2
Uni Emirat Arab	90,3

Data yang diperoleh dari *Statista* dikutip oleh *Katadata.co.id* juga mengatakan bahwa pemain *game* atau *gamer* di Indonesia menghabiskan waktunya rata-rata paling tinggi yaitu selama 4-7 jam perminggu untuk presentase 17,4 persen.

Tabel 1.2 Rerata *Gamers* Indonesia Memainkan *Video Game*

Waktu Perminggu (Jam)	Persentase (%)
4 – 7	17, 4
7 – 12	15, 8
1 – 2	15, 4
2 – 4	14, 2

> 20	13, 8
12 – 20	12, 0
< 1	11, 4

Budaya video *game* yang dikonsumsi secara besar-besaran atau masif telah mengakibatkan berbagai kontroversi di komunitas *online* para pemain *game online*, seperti rasisme, seksisme, *hate speech* dan lain sebagainya.² Di dalam *timeline* media *online* juga dijumpai berita-berita yang memuat *headline* tentang ketoksikan para pemain video *game* warga Indonesia. Bentuk ketoksikan ditunjukkan dengan perilaku berkata kasar, ujaran kebencian, bahkan sampai rasisme atau istilah sekarang ada yang namanya *cyberbullying*. Kasus yang miris terjadi di Kota Malang, Jawa Timur, ada seorang pemuda mengalami *bullying* dan sakit hati karena sering diolok dan dimaki saat bermain *game online* mereka bisa merenggut nyawa temannya sendiri.³

Toxic menjadi sesuatu yang banyak diucapkan oleh kalangan muda dewasa ini. Ada yang mengatakan atau mengkategorikan ke dalam bahasa gaul, bahkan ada juga yang menulis sebagai artikel dan memuatnya ke dalam media massa. Menurut kamus *online*

² Ayushi Ghosh, 'Analyzing Toxicity in Online Gaming Communities', *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, (Vol.12 No.10 tahun 2021), hlm. 4448–4455.

³ KompasTV Surabaya, "Miris, Kasus Bullying Bermain Game Online di Malang Berujung Maut," *Kompas.Tv*, 2020 <<https://www.kompas.tv/article/107448/miris-kasus-bullying-bermain-game-online-di-malang-berujung-maut>> [diakses 15 Juni 2023].

Merriam Webster, *toxic* diambil dari Bahasa Inggris diartikan sebagai racun atau makna yang mengandung zat berbahaya, sangat mematikan, sangat menyakitkan.⁴ Seiring perkembangan media sosial, banyak istilah-istilah yang dipakai oleh anak muda, dan istilah *toxic* ini tumbuh dan berkembang akibat pesatnya media sosial. Menurut artikel *online* yang ditulis oleh TEGINA Pebiana dalam *Kompasiana.com*, istilah *toxic* ini banyak digunakan anak muda dalam hal berinteraksi di media sosial, platform *game online*, bahkan sudah merambah ke dunia nyata yang tujuannya untuk mengekspresikan hal yang dianggap berkonotasi negatif atau berimpak negatif saat berinteraksi dengan orang lain.⁵ Perilaku toksik digital yang sering terjadi, seperti contoh memberikan komentar negatif, ujaran kebencian, berkata kotor atau *trash talk* dan lain sebagainya.

Berikut contoh perilaku toksik mahasiswa via digital. Hal yang mahasiswa biasa manfaatkan dalam platform digital, yakni seperti bermain *game online* sebagai penghibur ataupun kompetisi untuk mengisi waktu luang. Perilaku dalam berkomunikasi yang dipakai terkadang menggunakan kata-kata yang tidak layak sebagai seorang

⁴ Merriam Webster, "Toxic Definition & Meaning - Merriam-Webster," 2022 <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/toxic>> [diakses 21 November 2022].

⁵ TEGINA Pebiana, "Bagaimana Toxic Itu_ Halaman 1-Kompasiana," 2022 <https://www.kompasiana.com/owl0311504/634d152d4addee7e9260ee12/bagaimana-toxic-itu?page=1&page_images=1> [diakses 21 November 2022].

akademisi. Kata-kata kotor misalnya atau sering diistilahkan dengan *Trashtalk*.

Penyebab rawannya media digital atau dunia maya dalam hal ini *game online*, mengapa sering memunculkan perilaku *toxic* menurut pendapat Haewoon Kwak, J. Blackburn, dan Seungyeop Han (2015) dalam Artikel Prosidingnya ada 3 penyebab, yaitu elemen kompetitif, anonimitas, dan adanya fenomena psikologi *counterfactual thinking* atau berpikir untuk membalikkan fakta yang tidak sesuai dengan dirinya.⁶

Gambar 1.1 Contoh Gambar Video Game Gamer Toxic



Sumber: <https://dailyspin.id>

Perkembangan dunia digital banyak memberikan dampak besar bagi kehidupan masyarakat. Wawan Setiawan menuturkan dampak positif era digital, antara lain mempermudah pekerjaan melalui platform digital, mudah dan cepat mendapatkan berbagai informasi

⁶ Haewoon Kwak dan Jeremy Blackburn, "Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games," in CHI '15: *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2015, hlm. 3739–3748
<<https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/2702123>>.

melalui media digital, inovasi teknologi digital yang semakin tumbuh, dan lain sebagainya.⁷ Begitupun dampak atau pengaruh negatif selalu beriringan terjadi, seperti menurunnya moralitas akibat penyalahgunaan teknologi digital, maraknya pencurian data atau plagiat dan bisa sampai pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena mudahnya akses data digital, serta dapat mengancam anak-anak berpikir pintas atau pendek karena kurangnya konsentrasi.⁸ Hal-hal tersebut sudah sepatutnya dihilangkan atau paling tidak diberikan perhatian lebih agar tidak menjadikan kualitas SDM Indonesia menjadi semakin terbelakang.

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting suatu negara dapat dikatakan sebagai negara maju dan sumber daya manusia yang unggul menjadi salah satu indikator dari pendidikan yang bisa nantinya dikatakan memiliki taraf yang relatif tinggi. Sumber daya manusia Indonesia belum mencapai tingkat taraf tinggi untuk masuk dalam kategori unggul, oleh karena itu Indonesia masih disebut negara berkembang. Menurut data dari *World Population Review* pendidikan Indonesia masih berada di urutan ke-53 pada tahun 2021 lalu, naik satu peringkat dari peringkat ke-54 di tahun 2020 dari total 78 negara yang masuk dalam pemeringkatan tingkat pendidikan

⁷ W. Setiawan, "Era Digital dan Tantangannya. Seminar Nasional Pendidikan," *Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 1–9.

⁸ W. Setiawan, "Era Digital dan Tantangannya....hlm.4

dunia. Dari data diatas pendidikan Indonesia masih kalah dibanding negara anggota ASEAN lainnya.⁹

Peran pendidik semakin kompleks sebab menjamurnya gim-gim atau permainan daring yang ada di platform dunia digital ini, atau sering disebut *game online*. Pendidik sudah memprediksi adanya fenomena unik ini, proses belajar peserta didik sudah menjadi tanggungjawab penuh yang harus diselesaikan oleh pendidik, bukan karena masalah profesionalitas melainkan juga karena rasa memiliki dan panggilan hati seorang pendidik.

Mahasiswa merupakan subjek belajar, dan dosen sering kali mengabaikannya dan hanya berkuat pada bagaimana cara mengajar, banyak mahasiswa sekarang ini yang tidak hanya belajar di ruang-ruang kampus, melainkan juga di pojok-pojok kafe, angkringan, ataupun tongkrongan yang lain. Mahasiswa tidak hanya belajar di tempat seperti itu, terkadang juga *ngopi* (minum kopi), dan ada yang sibuk mendiskusikan program kerja organisasi bagi mahasiswa yang aktif berorganisasi dan ada juga yang hanya bermain *game online*. Mahasiswa seakan hanya fokus dalam mencari hiburan atau bahasa sekarang (*healing*). Aktivitas seperti itulah yang terkadang timbul hal-hal yang dirasa kurang bermanfaat atau bahkan memberikan efek negatif "*toxic*" kepada mahasiswa.

⁹ Siti Nur Arifa, "hari-pendidikan-internasional-bagaimana-tingkat-pendidikan-di-indonesia-saat-ini"
<<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/01/24/hari-pendidikan-internasional-bagaimana-tingkat-pendidikan-di-indonesia-saat-ini>> [diakses 27 Mei 2022].

Ada hal yang sangat menarik, yakni kepribadian, temperamen, dan gaya belajar, ketiga hal tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. Dalam ranah psikologi pendidikan, temperamen memiliki arti kekhasan atau *style* seseorang dalam memberikan tanggapan.¹⁰ Tipe temperamen menurut Mudjiran ada tiga tipe, yaitu anak mudah, anak sulit, dan anak lambat bersikap hangat. Seorang yang *toxic* masuk ke dalam kategori orang yang temperamen tipe anak sulit dalam kepribadiannya.¹¹

Ketoksikan ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, yakni dalam hal perbedaan individu dalam belajar.¹² Hal yang ingin dikaji dari observasi pendahuluan ini adalah gaya belajar setelah adanya fenomena *toxic*, adakah dampak yang timbul akibat fenomena *toxic* ini. Gaya belajar adalah suatu perilaku individu yang bersifat khas untuk menguasai materi yang dipelajari.¹³

Dari beberapa istilah tersebut peneliti muncul rasa ketertarikan dan rasa keingintahuan yang lebih yang akhirnya menjadi bahan penelitian tentang **“Fenomena Toxic People Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)”**. Fokus penelitian yang akan diteliti,

¹⁰ Mudjiran, *Psikologi Pendidikan...*, hlm. 158

¹¹ Mudjiran, *Psikologi Pendidikan...*, hlm. 157

¹² Mudjiran, *Psikologi Pendidikan Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 155

¹³ Mudjiran, *Psikologi Pendidikan...*, hlm. 155

yakni tentang fenomena *toxic* berbasis digital pada mahasiswa dan gaya belajar mahasiswa *toxic* berbasis digital, kemudian dampak yang ditimbulkan fenomena *toxic* berbasis digital terhadap gaya belajar mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan seorang pendidik memahami sesuatu yang sedang dihadapi peserta didik dewasa ini sehingga proses belajar-mengajar menjadi sukses dan tercapailah apa yang dicita-citakan Bangsa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah fenomena *toxic people* berbasis digital yang dialami oleh mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang?
2. Bagaimanakah gaya belajar yang dimiliki oleh mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang *toxic* berbasis digital?
3. Bagaimanakah dampak fenomena *toxic people* berbasis digital terhadap gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui fenomena *toxic people* yang dialami oleh mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang.
2. Untuk mengetahui seperti apa gaya belajar yang dimiliki mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang *toxic* berbasis digital.
3. Untuk mengetahui seperti apa dampak fenomena *toxic people* berbasis digital terhadap gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang.

Dalam penelitian ini, diharapkan peneliti mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang berharga berupa teori dalam ranah psikologi pendidikan dan psikologi belajar tentang kemampuan pendidik dalam mengidentifikasi gaya belajar peserta didik dan menentukan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis kepada peneliti dan peneliti berikutnya.

- a. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan peneliti mampu mengetahui cara mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

- b. Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wacana bagi peneliti berikutnya untuk memperdalam fokus penelitian tersebut atau mengembangkan fokus serupa dengan variabel yang berbeda.

c. Pengguna Internet atau Ruang Digital

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik dalam menggunakan internet ataupun pemanfaatan ruang digital yang mengarah kepada hal-hal yang positif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Toxic People*

Definisi *Toxic People* menurut Cantopher adalah "seseorang yang berusaha menyalahkan atau membenarkan situasi demi keuntungan pribadi, kritis terhadap orang lain, dan sulit untuk dipercaya".¹ Menurut Victoria, "*toxic people* lebih dari pada itu, seseorang yang memakai, mengintimidasi, mengobjektifikasi, brutal, menyalahkan, mereka itu toksik".²

Menurut Cantopher, ada beberapa indikator yang dapat membantu untuk mengetahui apakah seseorang itu *toxic* atau tidak, yaitu:³

- a. *Boundary Invaders* (Penjajah Batas), kebaikan seseorang dilupakan tanpa memberikan apresiasi dan melampau batas apa yang tidak bisa diraih oleh batas kemampuannya.
- b. *Abusers* (Pelaku Kekerasan), tidak hanya kekerasan fisik, kekerasan psikis juga dilakukan, seperti menghina secara berlebihan atau berucap kata-kata kotor (*trash talk*).

¹ Tim Cantopher, *Toxic People: Dealing With Dysfunctional Relationships* (London: Sheldon Press, 2017), hlm. 34

² Victoria Andrea Mu, "Prof. Victoria Andrea Muñoz Serra Toxic People" (Multidisciplinary Teacher and Researcher, 2012), hlm. 1.

³ Tim Cantopher, *Toxic People: Dealing With Dysfunctional Relationships*,..., hlm. 35

- c. *Manipulators* (Perekayasa), pribadi yang suka memanipulasi keadaan tanpa memperhatikan keadaan sekelilingnya.
- d. *Bullies* (Penggangu), memiliki pandangan bahwa menghina atau membandingkan sesuatu yang tidak pas seperti seolah sedang memberikan motivasi kepada orang yang dianggap lemah.
- e. *Narcissists* (Narsis), memiliki pandangan bahwa pribadinya disukai orang lain dan lebih mencintai dirinya sendiri.
- f. *Psychopaths* (Psikopat), karakter yang tidak memiliki hati nurani, empati, sering bertujuan untuk dirinya sendiri dan tidak mementingkan kehidupan orang lain.
- g. *Doubters* (Peragu), pribadi yang menganggap bahwa dirinya yang paling pantas dan suka meragukan orang lain dengan pertimbangan yang belum matang.
- h. *Jokers* (Pelawak), candaan yang dibuat terlalu kejam, sehingga dapat melukai hati seseorang yang sedang dijadikan bahan lawakan, bukan termasuk seseorang yang memiliki selera humor atau *sense of humor* tinggi.

Menurut Glass, ada beberapa perilaku yang biasanya dilakukan oleh *Toxic People* ini, diantaranya:⁴

- a. Ucapan *Toxic*

⁴ Lillian Glass, *Toxic People : 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Miserable*, Simon & Schuster (Beverly Hills: Santa Monica BLVD Suite, 1995), hlm. 25

Ucapan ini adalah ucapan yang terdengar tidak memperhatikan suasana hati orang lain, tidak mau tahu, merendahkan, dan hal buruk yang lain.

b. Merendahkan Orang Lain

Tidak mau mendengar pendapat orang lain, mereka hanya peduli dengan ucapan mereka sendiri.

c. Pujian yang Menyindir

Awal mula tujuan pujian adalah memberi kabar senang bagi orang lain, akan tetapi pribadi yang buruk akan melakukannya dengan sindiran.

d. Memberi Komentar Buruk pada Orang Lain

Komentar yang negatif selalu berdampak buruk, bahkan dapat melukai hati orang lain.

e. Sindroma “Saya Hanya Bercanda”

Pribadi yang suka bercanda lebih pandai dalam berbohong. Mereka juga pandai beralasan dan menghubungkan hal yang mungkin tidak ada hubungannya dengan hidup pribadi tersebut.

f. Menguping

Pribadi yang suka mendengar hal-hal yang tidak penting untuk didengar dan dicampuri, seperti permasalahan orang lain.

g. Memaki Orang Lain

Ucapan yang membuat korban langsung mengena dan merasa bersalah.

2. *Trash Talk*

Secara bahasa, *trash* bermakna sampah dan *talk* bermakna ucapan, pembicaraan. Menurut Kamus Webster istilah *trash talk* bermakna komentar yang meremehkan, mengejek, atau menyombongkan diri terutama di antara lawan yang mencoba mengintimidasi satu sama lain.⁵ Definisi *trash talk* menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmuhamed adalah "ucapan kasar atau kotor yang mengakibatkan munculnya rasa persaingan (destruktif) atau motivasi (konstruktif) seseorang".⁶ Pengertian yang mudah adalah bahwa *trash talk* ini berusaha mengungkapkan kesombongan dan mengintimidasi lawan dengan ucapan yang buruk atau ungkapan kotor baik secara verbal maupun nonverbal.

Melansir tujuan seseorang mengatakan ucapan kotor, ada beberapa yang bisa dikutip, seperti penelitian yang dilakukan oleh LA Sugiono dalam artikel jurnalnya mengatakan "bahwa seseorang berucap kotor bertujuan untuk motivasi, ujaran kebencian (*bullying*

⁵ Merriam Webster, "Trash talk Definition & Meaning - Merriam-Webster" <[https://www.merriam-webster.com/dictionary/trash talk?utm_campaign=sd&utm_medium=serp&utm_source=jsonld](https://www.merriam-webster.com/dictionary/trash%20talk?utm_campaign=sd&utm_medium=serp&utm_source=jsonld)> [diakses 17 Desember 2022].

⁶ Jeremy A Yip, Maurice E Schweitzer, dan Samir Nurmohamed, "Organizational Behavior and Human Decision Processes Trash-talking : Competitive incivility motivates rivalry, performance , and unethical behavior," *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144 (2018), 125–44 <<https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>>.

musuh dan umpatan) dan hiburan (candaan)".⁷ Ada karakteristik yang unik dalam penggunaan ucapan kotor menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmuhamed yang diklasifikasikan menjadi empat karakteristik, yaitu sebagai berikut:⁸

- a. Berucap kotor adalah bentuk ketidaksopanan yang diekspresikan dalam konteks kompetitif antara dua pihak yang bersaing untuk mendapatkan daya, pengakuan, atau status.
- b. Berucap kotor adalah bentuk komunikasi agresif yang melibatkan ejekan atau menyombongkan diri sendiri dan terkadang disertai humor di dalamnya.
- c. Ucapan kotor dapat terjadi dengan atau tanpa kehadiran lawan.
- d. Ucapan kotor bervariasi, dapat berupa penghinaan kasar ataupun pengamatan cerdas. Bentuk ucapan bisa tergolong sarkasme, hiperbola, dan metafora.

Dampak negatif perilaku *trash talk* menurut Nurul, Hamiyati, dan Shinta yang termuat dalam artikel jurnalnya yaitu:

mempengaruhi perilaku kompetitif, mempengaruhi psikologis, menimbulkan masalah, menurunkan kemampuan kinerja dan kreatifitas seseorang, mempengaruhi kehidupan bersosial, menimbulkan sanksi sosial, menunjukkan kepribadian yang buruk, dan menimbulkan konflik, bahkan dalam beberapa situasi,

⁷ Oleh Linda dan Aprilia Sugiono, "Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)," 2018, 1–12.

⁸ Jeremy A Yip, Maurice E Schweitzer, dan Samir Nurmohamed, "Organizational Behavior and Human Decision Processes Trash-talking :..., 125–44

perilaku trash-talk dapat dikategorikan sebagai tindakan pelecehan.⁹

3. Digital

Asal kata digital berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *digitus* yang mempunyai arti, jari jemari tangan atau kaki yang berjumlah sepuluh. Menurut KBBI, digital dapat diartikan sebagai "sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk menunjukkan informasi atau sistem perhitungan tertentu, atau juga diartikan kepada hal yang berkaitan dengan atau menggunakan komputer atau internet".¹⁰ Pengertian umum tentang digital adalah citra yang berhubungan dengan keadaan bilangan, terdiri dari angka 0 dan 1, atau off dan on, yang dikenal sebagai angka biner atau bilangan biner.

Menurut para ahli, sejarah digital sudah ada sejak tahun 80-an dan sekarang muncul gerakan digitalisasi atau gerakan untuk melakukan perubahan dari teknologi analog ke teknologi digital. Teknologi analog dinilai lamban karena memakai sistem mekanik dan elektronik untuk mendapatkan sinyal analog, sedangkan teknologi digital menggunakan internet dan komputasi yang dinilai jauh lebih cepat

⁹ Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati, dan Shinta Doriza, "Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja," *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2.2 (2020), 72–85.

¹⁰ KBBI, "KBBI Daring" <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/digital>> [diakses 29 September 2022].

dan aman.¹¹ Jadi teknologi digital dapat dikatakan memiliki *value* yang lebih tinggi dibandingkan dengan apa yang dimiliki oleh teknologi analog. Oleh karena itu gerakan digitalisasi begitu masif pada era digital dewasa ini.

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada teknologi digital dapat dipaparkan sebagai berikut:¹²

a. Kelebihan

Berikut adalah kelebihan teknologi digital, antara lain:

- 1) Data yang akan dikirim nantinya disimpan dari satu tempat ke tempat lainnya dan tidak akan terdampak pada cuaca buruk ataupun pada *noise* tertentu, karena suatu data akan ditransmisikan ke dalam bentuk sinyal digital.
- 2) Beragam jenis sistem komunikasi yang akan tersedia dan bisa untuk digunakan.
- 3) Biaya perawatannya akan jauh lebih rendah, lebih praktis dan juga lebih stabil.

b. Kekurangan

Berikut adalah kekurangan teknologi digital, antara lain:

- 1) Terdapat potensi terhadap kesalahan pada saat mengubah sinyal analog ke dalam sinyal digital.

¹¹ Inggih Pangestu, "Digital Adalah _ Pengertian, Sejarah, dan Manfaatnya - idmetafora" <<https://idmetafora.com/news/read/1132/Digital-Adalah-Pengertian-Sejarah-dan-Manfaatnya.html>> [diakses 29 September 2022].

¹² Inggih Pangestu. 'Digital Adalah _ Pengertian, Sejarah, Dan Manfaatnya Idmetafora',..., diakses pada 29 September 2022

- 2) Terdapat potensi peretasan data digital yang sangat penting, seperti pada data pekerjaan, nomor rekening, dan yang lain oleh *hacker* atau virus yang dibuat olehnya.
- 3) Memberikan efek candu yang berlebihan pada para penggunanya, yang kemudian bisa menghambat rasa empati dan rasa sosial di dunia nyata.

4. *Game Online*

Game online tergolong ke dalam kemajuan dunia digital dewasa ini, dari definisi secara etimologi, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia *Games*) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, "mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan

secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya".¹³

Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

Game online memiliki beragam jenis, adapun jika dilihat secara grafis dapat diklasifikasi sebagai berikut:¹⁴

a. *Game* Dua Dimensi

Game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

b. *Game* Tiga Dimensi

¹³ Baby Cher Stores, "Teori Game Online"
<<https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>> [diakses 30 September 2022].

¹⁴ Temukan Pengertian, "Pengertian Jenis dan Dampak Game Online,"
2019 <<https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html>> [diakses 30 September 2022].

Game dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi, *game* 3D meminta spesifikasi komputer atau gadget/*smartphone* yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

Game online juga memiliki beragam genre yang ada, Ramadhani telah mengklasifikasikannya sebagai berikut:¹⁵

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Yaitu jenis *game online* yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut pemain harus melakukan banyak misi. Contoh *game online* MMORPG ialah *Ragnarok Online*, *Final Fantasy*, *Assassin Creed*, *Gashin Impact*, dan lain-lain.

b. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Berbeda dengan MMORPG, *game online* dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi

¹⁵ Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer," *Jurnal EMPATI*, 7.2 (2020), 802–8 <<https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>>.

perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh *game online* MMORTS adalah *WarCraft*, *Red Alert*, *Age of Empires*, dan lain sebagainya.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Permainan dengan jenis ini menggunakan *action real time* yang merupakan turunan dari genre strategi. Dalam genre ini pemain hanya dapat mengontrol satu karakter yang dipilih. Dengan tujuan untuk memenangkan permainan dengan cara menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan. Contoh dari jenis permainan ini yakni *Arena of Valor* (AOV), *Mobile Legends*, dan lain-lain.

c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Game online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam *game*-nya. *Game online* ini mengedepankan senjata api sebagai *main weapon*-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para pemainnya

dituntut mempunyai skill berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflek yang bagus. Contohnya *Point Blank*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, *PUBG*, dan sebagainya.

5. Perilaku Komunikasi *Gamer*

Perilaku komunikasi pemain *game online* atau *gamer* menurut Rifqi Fauzi ada dua jenis komunikasi, yaitu sebagai berikut:¹⁶

a. Bahasa gaul/santai

Bahasa gaul pada umumnya dipraktikkan oleh sekelompok orang yang di dalam kelompok tersebut sudah saling mengerti. Bahasa pergaulan atau juga bisa disebut bahasa sandi terkadang hanya bisa dipahami oleh kalangan tertentu, bersifat sementara, dan berupa variasi bahasa yang penggunaannya meliputi: kosakata, ungkapan, singkatan, intonasi, pelafalan, pola, serta konteks bahasa. Pembentukan kata dan maknanya sangat beragam dan bergantung pada kreatifitas pemakainya.

Penggunaan bahasa gaul oleh kalangan pemain *game online* memiliki banyak hal yang unik jika dicermati lebih mendalam. Komunikasi yang diciptakan melalui suasana khusus dalam hal

¹⁶ Rifqi Fauzi, "Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online," *Communicative: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2 (2021), 30–37 <<https://doi.org/https://doi.org/10.47453/communicative.v2i1.410>>.

ini bermain *game online* dapat dipaparkan mengenai proses komunikasinya sebagai berikut:

- 1) Bahasa gaul muncul dan digunakan oleh seseorang yang memahami atau berinteraksi di dalam aktivitas tertentu dan terasa asing bagi orang lain di luar pemakainya.
- 2) Bahasa gaul berbeda dengan bahasa sandi yang digunakan oleh suatu organisasi tertentu.
- 3) Bahasa gaul memiliki ciri tersendiri dalam penggunaannya yang berbeda dengan bahasa masyarakat pada umumnya.
- 4) Bahasa gaul mempunyai sifat-sifat kerahasiaan tertentu bagi masyarakat lain pemakainya.
- 5) Bahasa gaul berdampingan dengan bahasa yang telah lazim, dan biasanya digunakan oleh masyarakat pada umumnya.

b. Bahasa kasar

Perilaku penggunaan bahasa kasar dianggap rendah. Oleh karena itu bahasa kasar sering digunakan kepada teman sekolah, atau rekan kerja, atau yang lain untuk berkomunikasi sehari-hari. Biasanya dalam suasana yang bersifat pribadi atau bisa juga karena adanya faktor yang membuat kita tidak bisa mengontrol diri kita sendiri. Sama halnya yang dilakukan oleh remaja pengguna *game online mobile* karena adanya sesuatu yang membuat mereka tidak bisa mengontrol diri, membuat penyampaian pesan dalam menjadi kasar terhadap teman atau sesama pengguna *game online* tersebut, seperti pada saat

permainan sedang berlangsung. Berikut hal yang menyebabkan terjadinya bahasa kasar oleh pengguna *game*, terdapat poin-poin yang dapat dijelaskan:

- 1) Ada seseorang yang kadang sering bermain dan bodoh dalam hal bermain *game* atau sering disebut *noob* itu membuat suasana pada saat *game* berlangsung menjadi memanas. maka dari itu, munculnya kata-kata kasar seperti: *anjir, anjay, bangs*t, gobl*k, tol*l, tai, f*ck, janc*k* maupun bahasa kasar lainnya.
- 2) Dikatakan *AFK (away from keyboard)* dalam istilah pada *game*, ada seseorang yang bermain dalam *game* keluar permainan secara tiba-tiba.
- 3) Adanya nafsu dari pemain lainnya. Jika sedang bermain tanpa memperhatikan strategi (*troll*) yang telah direncanakan sebelumnya oleh kelompok bermain atau tim skuad para pemain *game* yang ikut serta.
- 4) Jaringan internet yang tiba-tiba hilang atau *low signal* itu juga membangkitkan seseorang berkata kasar.¹⁷

6. Kesulitan Belajar

Beberapa istilah banyak ditemukan perihal kesulitan belajar, seperti *learning difficulties, learning disability, specific learning*

¹⁷ Aprillia Putri, Yeni Rahmwati, dan Panji Ariyanto, “Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?,” *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2 (2021), 1–44.

disabilities, dan *leaning problems*. Kesulitan belajar menurut Rega dan Khonsaullabibah adalah "kesenjangan yang realita terhadap keterampilan yang dimiliki dan hasil belajar yang dicapai".¹⁸

Berbagai bentuk gangguan dalam belajar diantaranya; (1) kesulitan dalam mengenali dan memahami bacaan, sehingga butuh waktu yang lama untuk penguasaan materi, (2) kesulitan dalam membaca sehingga terjadinya kesalahan dalam ejaan, penambahan atau pengurangan kata, (3) kesulitan dalam menangani informasi pendengaran.¹⁹

Kategori Kesulitan Belajar berkaitan dengan pengelompokan dari kesulitan belajar, secara spesifik kesulitan belajar terbagi menjadi dua kategori besar yaitu:²⁰

a. Kesulitan Belajar Berkaitan dengan Perkembangan (*Developmental Learning Dissabilities*)

Kesulitan belajar berkaitan dengan perkembangan merupakan aspek keseluruhan dari gangguan perhatian, motorik, bahasa, berpikir serta persepsi. Kesulitan belajar berkaitan dengan perkembangan dijabarkan sebagai berikut:

1) Gangguan Sensoris (Indera)

¹⁸ Rega Armella dan Khonsaullabibah Maisun Nur Rifdah, "Kesulitan Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar," *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 1.2 (2022), 14–27.

¹⁹ Ridwan Idris, "Mengatasi Kesulitan Belajar Dengan Pendekatan Psikologi Kognitif," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12.2 (2009), 152–72 <<https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n2a3>>.

²⁰ Rega Armella dan Khonsaullabibah Maisun Nur Rifdah, "Kesulitan Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar," ...hlm.20-21

Kapasitas penangkapan berkurang rangsangan dari luar melalui panca indera. Gangguan tersebut meliputi proses penglihatan, pendengaran, sentuhan, bau dan rasa.

2) Gangguan Motorik (Gerak)

Hambatan dari kemampuan untuk melakukan gerakan dan koordinasi lokomotor. Bentuk gangguan perkembangan motorik yaitu keterampilan motorik kasar (gerakan kikuk), motorik halus (gerakan jari), apresiasi tubuh, pengertian spasial dan lateralisasi (arah).

3) Gangguan Perilaku

Hambatan kemampuan untuk mengatur dan pengendalian diri internal dari dalam diri anak. Gangguan perilaku termasuk:

- ADD (*Attention Deficit Disorder*) atau gangguan perhatian
- ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity*) defisit perhatian disertai hiperaktivitas.

4) Gangguan Perseptual (Pemahaman yang diindera)

Kondisi kemampuan mengolah dan memahami proses suatu stimulus dari proses penginderaan sehingga menjadi informasi yang penting.

b. Kesulitan Belajar Berkaitan dengan Akademik (*Academic Learning Dissabilities*)

Kesulitan belajar akademik berkaitan dengan kesulitan dalam menulis, berhitung (matematika), dan membaca. Kesulitan belajar berkaitan dengan akademik dipaparkan sebagai berikut:

1) Kesulitan Membaca (Disleksia)

Kondisi dimana anak kesulitan dalam menganalisis atau mengenali huruf, angka atau simbol dengan respon auditoris dan visual. Bentuk dari kesulitan membaca diantara anak dapat menambah dan menghilangkan suku kata serta terjadinya pembalikan suku kata baik dari kiri-kanan maupun kanan-kiri.

2) Kesulitan Berhitung (Diskalkulia)

Pada kondisi ini yaitu kesulitan dalam berhitung merupakan kesulitan dalam menerapkan bahasa simbolik untuk berpikir, mengomunikasikan suatu persepsi dalam kaitannya dengan kuantitas. Kemampuan berhitung itu sendiri terdiri dari keterampilan bertingkat dari dasar hingga lanjut. Oleh karena itu, kesulitan perhitungan dapat dikelompokkan berdasarkan tingkatannya, yaitu keterampilan matematika dasar, kemampuan untuk menentukan nilai tempat, kemampuan untuk melakukan penjumlahan melalui atau tanpa teknik simpan dan kurang, keterampilan memahami konsep perkalian distribusi.

3) Kesulitan Menulis (Disgrafia)

Kondisi pada anak yang memiliki gangguan dalam menulis yang melibatkan proses menulis simbol huruf atau angka sehingga terjadinya ketidakkonsistenan proporsi bentuk huruf, jarak antar kata, posisi huruf pada garis dan dapat dipastikan bisa terjadi penambahan atau pengurangan dari huruf dari suatu kata.

7. Gaya Belajar

"Belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotorik".²¹ Gaya belajar merupakan sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya bersifat individual bagi setiap orang, dan untuk membedakan orang yang satu dengan orang lain.

Dengan demikian, "secara umum gaya belajar diasumsikan mengacu pada kepribadian-kepribadian, kepercayaan-kepercayaan, pilihan-pilihan, dan perilaku-perilaku yang digunakan oleh individu

²¹ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran; Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 22

untuk membantu dalam belajar mereka dalam suatu situasi yang telah dikondisikan".²²

Gaya belajar dianggap penting mengingat bahwa itu merupakan kebutuhan seorang pendidik ataupun peserta didik untuk memudahkan proses belajar dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Menurut Pangesti Wiedarti mengatakan bahwa gaya belajar sepantasnya diketahui oleh siswa dan guru sebab mereka terlibat dalam pembelajaran.²³

a. Bagi peserta didik

Dengan mengetahui gaya belajarnya, mereka diharapkan dapat menyerap informasi secara maksimal bergantung pada pembelajaran berlangsung sesuai gaya belajarnya.

b. Bagi pendidik

Pendidik harus bisa menggali potensi peserta didik agar dapat tercapai tujuan belajar yang ingin dicapai. Gaya belajar merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan agar kecekatan mental siswa juga dapat dimanifestasikan oleh pendidik dengan baik. Oleh karena itu, tujuan pendidikan, seharusnya membantu

²² M. Nur Ghufron dan Rini Risnawati, *Gaya Belajar; Kajian Teoritik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 42

²³ Wiedarti Pangesti, "Pentingnya Memahami Gaya Belajar," in *Seri Manual Gls Pentingnya Memahami Gaya Belajar*, pertama (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 28.

siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka, baik dalam gaya belajar yang dikuasai maupun yang kurang dikuasai.

Menurut Jurnal Nadwa oleh M. Edy Waluyo, gaya belajar diklasifikasikan sebagai berikut:²⁴

a. Gaya belajar visual (*visual learner*)

Visual learner adalah gaya belajar yang di dalamnya memuat informasi yang berupa gambar dan teknik baik, gagasan, konsep, data dan informasi lainnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual memiliki ketertarikan yang tinggi ketika diperlihatkan gambar, grafik, ilustrasi visual lainnya.

b. Gaya belajar auditif (*auditory learner*)

Auditory learner adalah gaya belajar pada siswa yang belajar melalui pendengaran. Siswa yang memiliki gaya belajar auditori akan mengandalkan kesuksesan dalam belajar untuk mendengarkan dengan baik. Oleh karena itu, guru sebaiknya memperhatikan para siswa hingga ke alat pendengarannya.

c. Gaya belajar kinestetik (*tactical learner*)

Tactical learner adalah gaya belajar dengan cara praktik melakukan, menyentuh, merasa, bergerak dan mengalami. Penguasaan yang komprehensif, baik indera peraba, perasa, dan

²⁴ M. Edy Waluyo, "Revolusi Gaya Belajar untuk Fungsi Otak," *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8.2 (2014), 209–28
<<https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.577>>.

gerakan tubuh menjadi kunci sukses dalam mengeksplorasi potensi siswa.

d. Gaya belajar campuran

Gaya belajar campuran merupakan gabungan atau kombinasi antara visual, auditori, dan taktil dimana kecenderungan antara gaya belajar visual, auditori, dan taktilnya sama. Misalkan mengenai materi tentang teori tumbukan, siswa lebih mudah memahami bila melalui tampilan visual diiringi dengan penjelasan juga karena siswa tidak hanya melihat gambar saja namun siswa juga menerima penjelasan yang dibutuhkan mengenai teori tumbukan tersebut.²⁵

8. Relasi *Toxic People* dengan Gaya Belajar

Toxic people erat hubungannya dengan kepribadian, dimana kepribadian menurut Donnellan, Oswald, Baird dan Lucas terbagi atas lima aspek yang populer disebut *The Five Factor Model of Personality*, sebagai berikut:²⁶

- a. *Neuroticism*: individu dengan skor tinggi *neuroticism* cenderung mudah menjadi cemas, temperamental, mengasihani diri, sadar diri, emosional dan rapuh terhadap gangguan yang berkaitan

²⁵ Maydian Elytasari, Iceng Hidayat, dan Arif Ibrahim, "Gaya Belajar Dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Sma," *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 2.1 (2015), 44–50.

²⁶ Sumardjono Padmomartono dan Setyorini, "Korelasi antara sifat kepribadian dengan gaya belajar," in *Prosiding Konvensi Nasional BK XIX ABKIN*, 2016, hlm. 835–842.

dengan stres. Sedangkan individu dengan skor rendah *neuroticism (emotional stability)* biasanya tenang, bertemperamen lembut, puas diri dan tidak mudah sensitif/amat perasa.

- b. *Extraversion*: individu dengan skor tinggi *extraversion* cenderung penuh perhatian, mudah bergabung, aktif berbicara, menyukai kelucuan, aktif dan bersemangat. Sedangkan pribadi dengan skor rendah *extraversion* cenderung tidak peduli, pasif, serius, penyendiri, pendiam dan kurang sanggup mengekspresikan emosi yang kuat.
- c. *Openness to Experiences atau Intellect/Imagination*: individu dengan skor tinggi *openness to experiences* cenderung kreatif, imajinatif, penuh ingin tahu, liberal, memiliki minat yang beraneka-ragam, lebih menyukai keaneka-ragaman, memiliki kebutuhan besar akan kedekatan dan memperoleh rasa nyaman dari hubungannya dengan orang-orang dan hal-hal yang dianggap akrab. Individu konsisten mencari pengalaman-pengalaman yang beraneka-ragam, cenderung mempertanyakan nilai-nilai tradisional. Sedangkan individu dengan skor rendah *openness to experiences* cenderung konvensional, lebih realistis, konservatif dan tidak begitu ingin tahu, tidak akan mencari pengalaman-pengalaman yang berbeda-beda dan lebih terpaku pada hal-hal yang sudah dikenal dan diulang-ulang.

- d. *Agreeableness*: *Agreeableness* membedakan individu yang lemah lembut dengan pribadi yang berhati kejam. Individu dengan skor tinggi *agreeableness* cenderung mudah mempercayai siapapun, murah hati, suka menolong, dapat menerima keadaan dan baik hati. Sedangkan individu dengan skor rendah *agreeableness* mudah curiga, pelit, tidak ramah, mudah terluka dan gemar mengkritik orang lain.
- e. *Conscientiousness*: *Conscientiousness* menjelaskan individu yang tertib dan teratur, penuh pengendalian diri, terorganisasikan, ambisius, fokus pada pencapaian dan disiplin diri. Individu dengan skor tinggi *conscientiousness* cenderung pekerja keras, peka terhadap suara hati, tepat waktu dan tekun. Sedangkan individu dengan skor rendah *conscientiousness* cenderung tidak terorganisasikan, malas, ceroboh, tidak berarah tujuan dan tampak mudah menyerah jika menghadapi tugas pembelajaran yang sulit.

Penelitian tentang korelasi sifat kepribadian atau aspek kepribadian dengan gaya belajar yang dilakukan Setyorini dan Sumardjono menggunakan analisis korelasional Spearman Rho dengan temuan: 1) korelasi positif sangat signifikan antara sifat kepribadian *extraversion* dengan gaya belajar *activist* ($r = 0,371^{**}$; $p < 0,001$) serta dengan gaya belajar *pragmatist* ($r = 0,275^{**}$; $p < 0,005$). 2) korelasi positif signifikan antara sifat kepribadian *conscientiousness* dengan gaya belajar *theorist* ($r = 0,247^*$; $p <$

0,012). 3) korelasi negatif signifikan antara sifat kepribadian *neuroticism* dengan gaya belajar *pragmatist* ($r = - 0,236^*$; $p < 0,017$) (keterangan: ** Korelasi positif signifikan pada taraf 0,00 (uji 2-ekor) * Korelasi positif signifikan pada taraf 0,05 (uji 2-ekor)).²⁷

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bukti yang meyakinkan adanya korelasi yang signifikan antara sifat kepribadian dengan gaya belajar mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling. Sifat kepribadian *extraversion* berkorelasi positif sangat signifikan dengan gaya belajar *activist* dan gaya belajar *pragmatist*; sedangkan sifat kepribadian *conscientiousness* berkorelasi secara positif signifikan dengan gaya belajar *theorist*. Di lain pihak, sifat kepribadian *neuroticism* berkorelasi secara negatif signifikan dengan gaya belajar *pragmatist*.

Bukti relasi *toxic people* dengan gaya belajar juga dapat dibuktikan pada penelitian tentang *Correlation Studies on Personality, Learning Styles, and Learning Outcomes in University Students* yang dilakukan oleh Tasmaniar Taiyeb, Abd. Halim, dan Andi Muliati menggunakan analisis statistik dan menghasilkan: 1) tidak terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara kepribadian dengan prestasi belajar bahasa Inggris. 2) terdapat hubungan positif yang signifikan secara statistik antara gaya belajar dan prestasi bahasa Inggris. Terletak di sekitar 0,40-0,599 yang

²⁷ Sumardjono Padmomartono dan Setyorini, "Korelasi antara sifat kepribadian dengan gaya belajar",..., hlm. 835–842.

dianggap memiliki korelasi sedang. 3) terdapat korelasi yang signifikan secara statistik antara kepribadian siswa, gaya belajar, dan prestasi belajar bahasa Inggris diangka 0,466 yang semuanya merupakan korelasi positif tingkat sedang.²⁸

9. Karakteristik Mahasiswa

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. secara umum mahasiswa adalah "orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi".²⁹

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya,

²⁸ Tasmaniar Taiyeb Dan Andi Muliati , Abd. Halim, "Correlation Studies On Personality , Learning Styles , And Learning Outcomes In University Students," *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 2.5 (2022), 54–62.

²⁹ Febriana Siska Widyastuti, "Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di Seturan Sleman)" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2012).

sehingga mereka memiliki pandangan yang realistis tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga. Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan di masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian di bidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.³⁰

Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah

memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang sering marak pada saat itu, misalnya *game online*. Mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya.³¹

10. Relasi *Game* dengan Gaya Belajar

Hubungan *Game* dengan gaya belajar dapat dibuktikan dengan adanya penelitian oleh Mohamed Ali Khenissi dkk. yang hasilnya

³⁰ Febriana Siska Widyastuti, “Kecanduan Mahasiswa Terhadap *Game Online* (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman)”,...

³¹ Febriana Siska Widyastuti, “Kecanduan Mahasiswa Terhadap *Game Online* (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman)”,...

telah dimuat pada artikel Jurnal *Computers and Education* yang berjudul *Relationship Between Learning Styles and Genres of Games*. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif melalui uji data temuan dengan uji statistik Chi-Square yang digunakan untuk mencari hubungan antara salah satu karakteristik pembelajar, yakni gaya belajar (Felder-Silverman) dan genre *game* (berjumlah empat genre permainan). Penelitian menggunakan 74 peserta sebagai responden dari instrumen penelitian dua kuesioner tentang prefensi genre *game* dan gaya belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa analisis yang dilakukan peneliti memvalidasi ada dua hubungan hipotesis dari empat hipotesis yang dibangun (hipotesis 1: peserta didik dengan gaya belajar sekuensial berhubungan dengan kesukaannya pada permainan *puzzle*, hipotesis 3: peserta didik dengan gaya belajar penginderaan berhubungan dengan kesukaannya pada permainan kasual), dua diantara hipotesis tertolak (hipotesis 2: peserta didik dengan gaya belajar global berhubungan dengan kesukaannya pada permainan dewa, hipotesis 4: peserta didik dengan gaya belajar intuitif berhubungan dengan kesukaannya pada permainan simulasi).³² Hubungan yang dikonfirmasi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sistem yang mendukung jalannya pembelajaran yang berkualitas kepada peserta didik.

³² Mohamed Ali Khenissi et al., "Relationship between learning styles and genres of games," *Computers and Education*, 101 (2016), 1–14 <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.05.005>>.

Ulasan yang dapat diambil dari artikel jurnal tersebut memang lebih menjelaskan kepada tingkat relasi yang diteliti pada satuan ruang tertentu, akan tetapi dalam dunia pendidikan *game* telah banyak digunakan di dalam sebuah pembelajaran pada umumnya, seperti penggunaan kuis, tebak-tebakan, susun kata atau gambar, dan lain sebagainya. Semua itu merupakan bukti bahwa *game* tidak bertolak kepada pembelajaran yang berarti bisa diterima sebagai bagian dari proses belajar antara pendidik dan peserta didik. Dalam artikel juga dipaparkan kaitannya gaya belajar peserta didik dengan *game* yang dapat diulas bahwa secara psikologi karakteristik kepribadian peserta didik jelas memiliki banyak perbedaan, jadi permainan yang dimainkan oleh peserta didik akan juga mempengaruhi gaya belajar dari peserta didik tersebut. Secara keseluruhan *game* mampu membuat pembelajaran menjadi efektif dengan catatan perlu juga memperhatikan karakteristik dalam hal ini gaya belajar dari masing-masing peserta didik.

B. Kajian Pustaka Relevan

Penelitian tentang “ Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo).” mengacu kepada penelitian sebelumnya yang memuat teori yang mendukung penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Ayushi Ghosh, 2021, *Analyzing Toxicity in Online Gaming Communities*, Maulana Abul Kalam Azad University of Technology,

Kolkata, West Bengal 700064, India. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ayushi Ghosh ini memiliki responden dari komunitas *gamer online* atau pemain *game online*, fokus penelitiannya berkenaan dengan analisis toksisitas dalam sebuah komunitas *gamer online*. Data yang diperoleh diambil dari Twitter dan Reddit kemudian dipilah menggunakan teknologi berbasis NLP, seperti *Bag of Word*, analisis sentimen, dan penyematan kata lalu dianalisis dalam langkah berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasisme dan seksisme memiliki skor yang tinggi pada sebagian besar komunitas *gamer online* dan menunjukkan adanya toksisitas karena munculnya emosi-emosi negatif pada komunitas tersebut.³³

2. Pradana Putra Nayottama, 2022, *Toxic Behavior* dalam Fitur *in-game chat* Pemain *Game Online* Dota 2 (Studi Etnografi *Virtual* dalam *Game Online* Dota 2) Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pada penelitian ini, responden yang digunakan berasal dari para pemain *game* Dota 2. Fokus penelitiannya berkenaan dengan analisis *toxic behavior* dalam fitur *in-game chat* *gamer online* Dota 2. Data yang diperoleh diambil dari observasi, dokumentasi, dan wawancara kemudian tahapan analisis untuk mencapai hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *toxic behavior* dalam fitur *in-game chat* pemain *game* Dota 2 disebabkan

³³ Ayushi Ghosh, 'Analyzing Toxicity in Online Gaming Communities', *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, (Vol.12 No.10 tahun 2021), 4448–4455.

karena perbedaan skill, ranking, dan pemahaman antar pemain *game*, kemudian timbul perbedaan cara bermain dan rasa aneh ketika orang lain bermain dan dalam fitur Dota 2 mendukung fenomena *toxic behavior*.³⁴

3. Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, 2018, *Gambaran Online Gamer*. Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui gambaran adiksi *online gamer*, dengan memakai responden secara *purposive sampling* dari para *online gamer*. Data diambil melalui metode wawancara dan observasi kemudian analisis sebagai tahapan menentukan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seorang *gamer* mengalami adiksi *game online* karena rasa penasaran yang tinggi dan ajakan teman untuk bermain *game*. Dampak positif yang ada pada seorang *gamer online* antara lain pertemanan yang luas karena mudahnya akses sesama *gamer online*, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan, seperti mengalami gangguan pola hidup yang tidak teratur, pendidikan terganggu, dan kedekatan kepada orangtua menjadi berkurang.³⁵

Dari beberapa penelitian diatas, peneliti menemukan beberapa perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan ini, sebagai berikut:

³⁴ Pradana Putra Nayottama, "Toxic Behavior Dalam Fitur In-Game" (UIN Sunan Kalijaga, 2022).

³⁵ Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer," *Jurnal EMPATI*, 7.2 (2020), 802–8.

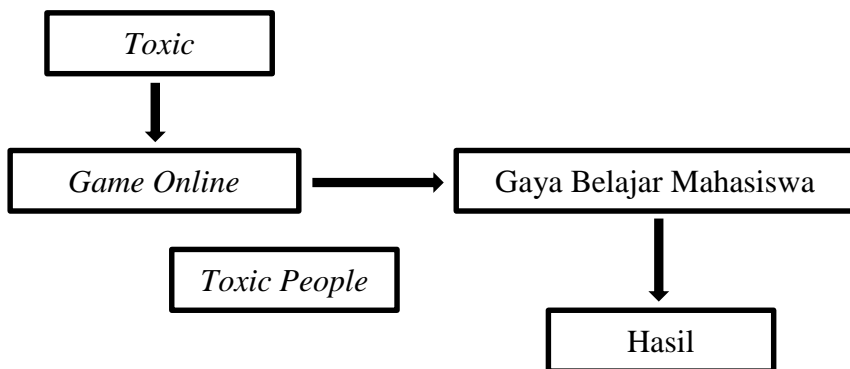
1. Penelitian akan fokus kepada fenomena *toxic people* yang dilakukan oleh mahasiswa.
2. Penelitian akan menganalisis gaya belajar seorang mahasiswa yang terindikasi sebagai *toxic people* berbasis digital, yakni dunia *game online*.
3. Penelitian akan menggunakan pendekatan analisis deskriptif, dimana fakta dari data yang diperoleh akan dijadikan bahan analisis menuju tahapan akhir, yakni hasil penelitian.

Peneliti menyimpulkan dari ketiga poin yang dipaparkan sebelumnya tidak ditemukan adanya persamaan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Jadi laik untuk peneliti lanjutkan sebagai syarat tugas akhir, yaitu skripsi.

C. Kerangka Berpikir

Peta konsep dari kerangka berpikir penelitian yang berjudul "Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar Mahasiswa", sebagai berikut:

Gambar 2.1 Peta Konsep Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan metode pendekatan analisis deskriptif. Penelitian ini akan menyajikan data yang memuat beberapa fenomena peristiwa, aktivitas sosial, sikap, persepsi, pemikiran seseorang secara individual maupun kelompok, kemudian disajikan kesimpulan yang menyertai data tersebut berupa kata-kata, gambar-gambar, bukan angka sebagai hasil penelitian. Penelitian ini menjelaskan makna konsep atau fenomena pengalaman individu yang didasari oleh kesadaran atau disebut *intentionality* (intensionalitas).¹

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, Menurut Polkinghorne, penelitian fenomenologi merupakan sebuah pendekatan untuk memberikan pemahaman mengenai suatu arti dari pengalaman yang dialami individu pada konsep tertentu.² Pada studi fenomenologi juga menekankan pentingnya memahami subjek dari sebuah peristiwa dan orang-orang yang berada pada situasi tertentu. Fokus pendekatan ini mengarah kepada pendapat secara subjektif individu dan interpretasi dunia.

¹ Barnawi dan Jajat Darajat, *Penelitian Fenomenologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, ed. oleh Nur Hidayah (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2018), hlm. 106

² Donald E Polkinghorne, "Phenomenological research methods.," in *Existential-phenomenological perspectives in psychology: Exploring the breadth of human experience*. (New York, NY, US: Plenum Press, 1989), hlm. 41

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan sekitar kampus UIN Walisongo Semarang dengan responden yang berdomisili di sekitar kampus UIN Walisongo Semarang, meliputi wilayah Kelurahan Ngaliyan, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 31 Mei-16 Juni 2023.

C. Sumber Data

Data adalah hal terpenting dalam sebuah penelitian, maka dari itu ketersediaan sumber data valid sangatlah dibutuhkan. Adapun sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:³

1. Data Primer

Data primer juga disebut data asli atau data baru karena memiliki sifat terbaru atau *up to date*. Data ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dari orang-orang yang terlibat dalam penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder atau data kedua yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti Biro Pusat Statistik (BPS), studi literatur, dokumentasi, artikel maupun sumber-sumber lainnya yang dapat menunjang penelitian.

Dalam pengumpulan data, hal yang dibutuhkan adalah subjek penelitian sebagai objek pengamatan atau observasi dan juga sebagai

³ H. Salim & Haidir, “Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, & Jenis,” ed. oleh Ihsan Satria Azhar, 1 ed. (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 103–104.

seorang yang mampu memberikan keterangan atau informasi sebagai narasumber dalam wawancara. Subjek penelitian diharapkan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar topik permasalahan penelitian yang akan dipaparkan sebagai data penelitian.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian diharapkan menjadi batasan suatu masalah yang akan diteliti, sehingga jelas dan mudah dipahami pembaca dari apa yang menjadi objek penelitian. Fokus penelitian bertujuan mencari apa yang dialami subjek penelitian mengenai sebuah fenomena (deskripsi tekstural) dan bagaimana pemaknaan subjek penelitian terhadap pengalamannya (deskripsi struktural).⁴ Adapun fokus penelitian akan mengarah kepada fenomena *toxic people* berbasis digital pada mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang dan gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang *toxic* berbasis digital, kemudian dampak yang ditimbulkan fenomena *toxic people* berbasis digital terhadap gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data, meliputi:

⁴ Barnawi dan Jajat Darajat, *Penelitian Fenomenologi Pendidikan, ...*, hlm. 198

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan di sekitar subjek penelitian yang berusaha mengamati fenomena yang sedang diteliti. Kutipan dari Lynda M. Braker mengatakan bahwa observasi adalah pencatatan semua fenomena atau perilaku yang terjadi pada kehidupan apa adanya.⁵ Sedangkan menurut Angi Malderez dari Oxford University menegaskan bahwa observasi bukan hanya mencatat fenomena atau perilaku sosial yang terlihat atau terdengar oleh peneliti, tapi juga yang terkait dengan penginderaan yang bahkan terasa oleh kulit, seperti temperatur, atau tercium hidung seperti aroma, yang teramati dan teralami oleh peneliti pada saat kegiatan observasi dilakukan, bahkan kejadian sebelum atau sesudah observasi pun harus tercatat.⁶

Penelitian ini memakai teknik observasi atau pengamatan, berikut beberapa hal yang akan digunakan sebagai objek observasi:

- a. Identitas orang yang bermain *game online mobile*
- b. Jenis *game online mobile* yang dimainkan
- c. Lokasi bermain *game online mobile*
- d. Gejala *toxic people* yang timbul

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati subjek pada saat melakukan aktivitas bermain *game online mobile*. Sebelum

⁵ Dede Rosyada, "Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan" (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 167.

⁶ Dede Rosyada, "Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan",..., hlm. 167-168

mengambil data yang dibutuhkan, peneliti telah melakukan pengamatan terhadap subjek untuk melihat ketoksikan subjek.

2. Wawancara

Kvale mendefinisikan wawancara sebagai sebuah percakapan dengan tujuan mengumpulkan berbagai penjelasan dari pihak yang diwawancara mengenai makna dan juga interpretasi tentang fenomena yang sedang dijelaskan.⁷ Wawancara yang dilakukan adalah wawancara secara mendalam atau *interview in depth*. Keterangan dari informan sangat dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari permasalahan mengenai fenomena *toxic* berbasis digital pada mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang dan gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang *toxic* berbasis digital, kemudian dampak yang ditimbulkan fenomena *toxic* berbasis digital terhadap gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang .

Metode yang digunakan dalam pemilihan partisipan adalah *purposive sampling*, yaitu data sampel yang memiliki kesesuaian dari kriteria subjek yang telah ditentukan sebelumnya yang akan diambil sebagai data penelitian. Oleh karena itu, wawancara membutuhkan kriteria dan metode tertentu untuk pemilihan partisipan dari populasi sebagai *key informan*. Kriteria subjek penelitian sebagai berikut:

⁷ Dede Rosyada, "Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan",..., hlm.

- a. Mahasiswa aktif dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
- b. Pengguna *game online mobile* aktif \pm selama 6 bulan
- c. Menghabiskan waktu bermain 7 jam per minggu

Dalam penelitian ini instrumen penelitian adalah peneliti, kemudian peneliti menyusun kisi-kisi, *interview guide*, dan teknik wawancara yang dipilih adalah wawancara yang menggunakan petunjuk umum atau semi terstruktur, dimana pewawancara telah terlebih dahulu menyiapkan panduan wawancara untuk memastikan kesesuaian daftar pertanyaan.⁸ Pewawancara atau peneliti tetap memiliki kebebasan untuk mengajukan pertanyaan seputar topik permasalahan. Wawancara kepada narasumber akan dilakukan dengan tatap muka secara langsung, namun apabila tidak memungkinkan wawancara akan dilakukan dengan menggunakan *google form* sebagai perantara wawancara dan pesan atau chatting melalui aplikasi *WhatsApp Messenger* atau dapat juga melalui *video call WhatsApp messenger* sebagai konfirmasi kebenaran informasi dari informan..

3. Dokumentasi

Data dicari sebagai data pendukung melalui penelusuran dokumen yang akan digunakan sebagai data penelitian. Yang termasuk kategori data dokumentasi adalah data statistik, data

⁸ M. Djamal, "Paradigma Penelitian Kualitatif" (Mitra Pustaka, 2015), hlm.

notulensi, surat-menyurat, atau data resmi lainnya.⁹ Penelitian kualitatif memang dituntut komprehensif dalam menyajikan data, baik ketika pengumpulan data, memaknai data, maupun dalam proses analisis data, tidak boleh ada data yang terbuang selama data tersebut merupakan bagian dari fenomena yang sedang diteliti.

Penelitian ini menggunakan data dokumentasi berupa data transkripsi dan tangkapan layar dari kegiatan wawancara yang dilakukan kepada informan dan data yang lain yang sifatnya relevan. Dokumentasi juga akan memakai data tambahan, yaitu dokumen *non human resource*, seperti gambar tangkapan layar dari *smartphone*. Dokumentasi digunakan sebagai bukti penampilan data yang dapat dipertanggungjawabkan dan dituangkan dalam lampiran penelitian. Data yang digali juga berupa dokumentasi observasi yang memungkinkan ditampilkan sebagai data pendukung penelitian.

F. Uji Keabsahan Data

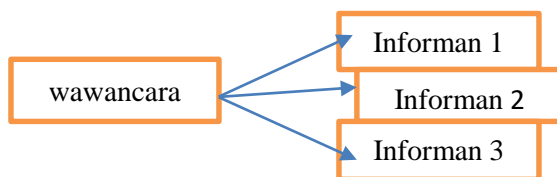
Peningkatan terhadap kepercayaan dari hasil penelitian kualitatif sangatlah diperlukan, Lincoln dan Guba telah menegaskan ada empat kriteria yang harus dipenuhi, yakni *Credibility* (kepercayaan), *transferability* (keteralihan), *dependability* (kebergantungan), dan

⁹ Dede Rosyada, "Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan",..., hlm.

confirmability (kepastian).¹⁰ Keabsahan data penelitian akan dilakukan dengan metode antara lain:

1. Triangulasi data

Moleong membagi tiga teknik triangulasi data, yaitu metode, sumber, dan teori.¹¹ Triangulasi data adalah validasi pengambilan data dari orang tertentu, waktu tertentu, dan tempat tertentu dari sumber data berbeda dari data sebelumnya.¹² Apabila ada kesamaan data dari data sebelumnya maka hasil penelitian tersebut dapat dikatakan valid. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber mengacu kepada informasi yang diberikan informan kepada peneliti, bisa saja informasi yang diberikan informan satu berbeda dengan informasi yang diberikan oleh informan kedua dan informan lainnya. Oleh karena itu triangulasi sumber dapat dikatakan bisa menggali permasalahan yang sedang diteliti secara kompleks. Berikut gambar peta konsep dari triangulasi sumber:



¹⁰ Dede Rosyada, “Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan”,..., hlm. 241-242

¹¹ Anggito dan Setiawan, “Metodologi Penelitian Kualitatif” (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 218.

¹² Dede Rosyada, “Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan”,..., hlm. 236

Gambar 3.1 Triangulasi sumber

2. Pengecekan sejawat

Pengecekan sejawat melalui diskusi dengan ahli dalam hal ini dosen pembimbing sebagai *partner discuss*. Penutupan proses penelitian menunggu instruksi dari ahli setelah proses kritik dalam disiplin keilmuan dari penelitian yang didiskusikan dinyatakan telah selesai.

G. Teknik Analisis Data

Interpretasi atau analisis data dalam penelitian ini, akan menggunakan model analisis deskriptif fenomenologis (*descriptive phenomenological analysis*), untuk teknik analisisnya seperti yang diungkapkan Miles dan Huberman menggunakan tahapan sebagai berikut:¹³

1. Pengumpulan data

Tahapan paling awal di dalam sebuah penelitian, peneliti berusaha mencari data awal dari proses wawancara, observasi, dokumentasi atau yang lainnya. Tahap ini menampilkan data mentah tanpa ada pengkategorian tertentu.

2. Reduksi data

Proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, meng-abstrasikan, dan mentransformasikan data pada transkripsi data lapangan itulah yang disebut reduksi data. Tahap reduksi data akan

¹³ Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992), hlm. 16

menghasilkan penemuan hasil penelitian sebelum proses penyajian data disajikan. Penyesuaian data yang tumpang tindih terus dimatangkan sampai menemukan tema akhir hasil penelitian.

3. Penyajian data

Sajian data berupa narasi dari data yang telah diproses sebelumnya, baik pengkategorian, maupun analisis reduksi data yang telah dilakukan, sehingga data yang ditampilkan ini berupa data hasil analisis yang valid dan sudah siap dirumuskan sebagai kesimpulan akhir penelitian atau disebut hasil penelitian.

4. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dideskripsikan secara singkat, yaitu intisari dari interpretasi makna dan fakta dari fenomena yang telah diteliti melalui tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Fenomena *Toxic People* pada *Digital Game Online Mobile*

Pada proses pemaparan hasil temuan ini, peneliti berusaha menampilkan data-data dari hasil penemuan yang terkait dengan rumusan masalah penelitian tentang fenomena *toxic people* berbasis digital dampaknya terhadap gaya belajar, studi atas mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang.

Peneliti terlebih dahulu melakukan prapenelitian mengenai gejala fenomena *toxic people* menggunakan teknik observasi. Observasi yang dilakukan peneliti di sebuah kedai yang bernama "Burjoni" berlokasi di Jl. Prof. Dr. Hamka No.105 Purwoyoso, Ngaliyan, Kota Semarang. Gejala *toxic people* ini terjadi disebabkan oleh internet yang belum memadai secara maksimal dan juga kekecewaan yang berlebihan karena kekalahan beruntun pada saat bermain *game online mobile*.

Gejala *toxic people* digital yang pertama kali terdengar adalah ketika sinyal internet tiba-tiba lambat, kemudian disusul kekalahan beruntun dalam permainan atau disebut *losstrike*, *gamer* secara spontan mengucap kata-kata mutiara atau dalam bahasa jawa "*misuh*", kata yang diucapkan seperti c*k, anj*ng, t*ek, a*u, b*bi, dan lain sebagainya.¹

¹Catatan hasil observasi lapangan berlokasi di kedai "Burjoni" di Jl. Prof. Dr. Hamka No. 105, Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang pada tanggal 1 Juni 2023.

Pada anak judul ini peneliti juga berusaha memaparkan data dari wawancara yang telah dilakukan kepada informan terpilih. Data tersebut telah dibuat transkrip untuk memudahkan dalam proses tinjau ulang dan pembuatan catatan kaki. Pada penelitian ini, peneliti juga berupaya memaparkan deskripsi data mentah hasil temuan. Pemaparan data mentah telah dibagi sesuai informan yang terpilih sebelumnya, anak sub bab akan langsung di paparkan di dalam poin-poin yang sudah dibuat peneliti berdasarkan masing-masing informan terpilih. Berikut pemaparan data mentah hasil temuan peneliti:

a. Gejala *Toxic People Digital*

Gejala *toxic people* digital yang peneliti temukan pada HM sering kali mengenai rasa kecewa karena kekalahan dalam permainan terhadap lawan bermain. Seperti yang diungkapkan oleh HM, sebagai berikut:

"Agak kecewa pasti ada, tergantung suasana hati juga, kadang biasa aja".²

"Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan? Ada, ketika mendapatkan tim fight yang tidak seimbang".³

Pada AM, gejala *toxic people* digital yang ditemukan peneliti mengenai rasa kecewa, kekalahan yang terus- menerus,

² Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

³ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

dan rasa kesal pada lawan. Jawaban yang diberikan oleh AM ini sangat jelas. Pernyataannya sebagai berikut:

"Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan? Sangat kecewa".⁴

"Karena kalah terus saat bermain".⁵

"Karena merasa kesal".⁶

Pada KK, peneliti tidak menemukan gejala *toxic people* digital.

Pada AN, peneliti menemukan gejala *toxic people* berupa perasaan kecewa karena kekalahan. Berikut ungkapan dari AN:

"Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan? Kecewa. Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan? Ada".⁷

Pada MK, peneliti tidak menemukan gejala *toxic people* digital yang secara jelas.

Pada FA, peneliti menemukan gejala *toxic people* digital yang disebabkan oleh rasa kecewa dari kekalahan dengan lawan bermain. Berikut ungkapan pernyataan dari FA:

⁴ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

⁵ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

⁶ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

⁷ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AN pada 14/6/2023 10.09 & 16/6/2023 09.57

"Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan? Agak kecewa, tapi biasa saja".⁸

Pada F, peneliti tidak menemukan informasi gejala *toxic people digital* secara jelas.

Pada RP, peneliti menemukan informasi gejala *toxic people digital* yang disebabkan rasa kecewa. Ungkapan pernyataan dari RP sebagai berikut:

"Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan? Mungkin".⁹

Pada JFH, informasi mengenai gejala *toxic people digital* yang ditemukan adalah rasa kecewa. Ungkapannya sebagai berikut:

"Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan? Ada cuma sedikit".¹⁰

Pada AL ditemukan informasi gejala *toxic people digital* yaitu perasaan kecewa setelah kalah permainan. Berikut ungkapan pernyataan dari informan 10:

"Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan? Ada".¹¹

⁸ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan FA pada 14/6/2023 20.32 & 16/6/2023 09.18

⁹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan RP pada 15/6/2023 13.55 & 16/6/2023 09.32

¹⁰ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan JFH pada 15/6/2023 17.54 & 16/6/2023 14.10

¹¹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AL pada 15/6/2023 21/02 & 16/6/2023 09.22

Pada MS gejala *toxic people* digital yang ditemukan peneliti adalah kecewa dari kekalahan karena turun peringkat. Berikut ungkapan pernyataanya:

"Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan? Ada karena turun peringkat".¹²

b. Motif Mahasiswa *Toxic People* Digital

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada HM adalah *respect* lawan bermain. Berikut ungkapan pernyataan HM:

"Karena toksik atau enggak nya, itu memang tergantung game play bermain orang lain, kalau bagus kita respect dengan game play nya, dan malah menyemangati".¹³

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada AM adalah perasaan kesal dengan lawan bermain dan upaya balas tindakan lawan. Ungkapann pernyataan AM sebagai berikut:

"Mengapa anda bisa melakukan hal demikian? Karena merasa kesal".¹⁴

¹² Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MS pada 16/6/2023 04.02 & 16/6/2023 11.15

¹³ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

¹⁴ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

"Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat? Ganti mengumpat Sikap anda ketika ada lawan yang memaki? Gantian memaki".¹⁵

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada KK adalah pamer skill kepada lawan biar lawan kapok. Ungkapan pernyataan KK sebagai berikut:

"Pertama buat seneng kedua buat dia tau skill kita ketiga biar dia kapok".¹⁶

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada AN adalah terpancing oleh lawan bermain. Ungkapan pernyataan AN sebagai berikut:

"Karena terpancing lawan".¹⁷

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada MK adalah perasaan jengkel kepada lawan. Ungkapan pernyataan MK sebagai berikut:

"Agak jengkel".¹⁸

¹⁵ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

¹⁶ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan KK pada 14/6/2023 10.01 & 16/6/2023 23.00

¹⁷ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AN pada 14/6/2023 10.09 & 16/6/2023 09.57

¹⁸ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MK pada 14/6/2023 10.16

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada FA adalah menganggap hanya sebuah permainan. Ungkapann pernyataan FA sebagai berikut:

"Ya bagi saya, ini hanyalah sebuah game. Marah hanya sementara. Setelah game selesai ya sudah".¹⁹

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada F adalah menganggap hanya hiburan semata. Ungkapan pernyataan F berikut:

"karena ini hanya hiburan semata".²⁰

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada RP adalah upaya melampiaskan biar tidak dipendam. Ungkapan pernyataan RP sebagai berikut:

"Ketika saya mengumpat atau memaki daripada kalo dalam bahasa jawnya mbatek didalam hati dan itu tidak mengenakkan ya lebih baik keluarkan saja biar lega".²¹

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada JFH adalah tidak suka keributan. Ungkapan pernyataan JFH sebagai berikut:

¹⁹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan FA pada 14/6/2023 20.32 & 16/6/2023 09.18

²⁰ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan F pada 15/6/2023 09.29 & 16/6/2023 09.56

²¹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan RP pada 15/6/2023 13.55 & 16/6/2023 09.32

"Karna tidak suka keributan yg mengganggu konsentrasi".²²

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada AL adalah merasa terganggu sampai terbawa emosional. Ungkapan pernyataan AL sebagai berikut:

"karena saya merasa terganggu sampai emosi".²³

Motif mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan peneliti pada MS adalah bertujuan agar lawan jera. Ungkapann pernyataan MS sebagai berikut:

"Biar mereka kapok awok awok awok".²⁴

c. Bentuk *Toxic People* Digital

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada HM adalah umpatan dan makian. Ungkapan pernyataan HM sebagai berikut:

"Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa? Kadang ya menjelekkkan tim sendiri, yang menjadi beban, kadang malah istighfar sendiri".²⁵

²² Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan JFH pada 15/6/2023 17.54 & 16/6/2023 14.10

²³ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AL pada 15/6/2023 21/02 & 16/6/2023 09.22

²⁴ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MS pada 16/6/2023 04.02 & 16/6/2023 11.15

²⁵ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

"Tergantung makian, kalau makian biasa, di biarin aja, kalau udah sarkas maki balik".²⁶

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada AM adalah umpatan, makian yang dituju. Ungkapan pernyataan AM sebagai berikut:

"Asu, anjing dll,
"Mending suren dek,
"Bocil jangn sok".²⁷

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada KK adalah mengejek gaya main lawan. Ungkapan pernyataan KK sebagai berikut:

"Pertama karena mainnya buat seneng2 kita hiraukan tapi kalau dia kalau terus2 an ya saya ejek tapi ejek soal mainnya (halah tabik gak iso main)".²⁸

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada AN adalah sindiran pada lawan. Ungkapan pernyataan AN sebagai berikut:

"Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa? Iyya. Mainnya hebat".²⁹

²⁶ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

²⁷ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

²⁸ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan KK pada 14/6/2023 10.01 & 16/6/2023 23.00

²⁹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AN pada 14/6/2023 10.09 & 16/6/2023 09.57

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada MK adalah sindiran pada lawan. Ungkapan pernyataan MK sebagai berikut:

"Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa? Pernah , ez dek".³⁰

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada FA adalah umpatan, makian yang dituju. Ungkapan pernyataan FA sebagai berikut:

"Jancuk. Tolol ah, Pekog, gak bisa maen, Beggok bener".³¹

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada F adalah sindiran dengan bergumam. Ungkapan pernyataan F sebagai berikut:

"bergumam, pernah dengan kata-kata".³²

Bentuk *toxic people* digital yang ditemukan pada AM adalah makian yang dituju. Ungkapan pernyataan RP sebagai berikut:

³⁰ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MK pada 14/6/2023 10.16

³¹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan FA pada 14/6/2023 20.32 & 16/6/2023 09.18

³² Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan F pada 15/6/2023 09.29 & 16/6/2023 09.56

"Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa? Pernah " EZ dek ".³³

Bentuk *toxic people digital* yang ditemukan pada JFH adalah sindiran pada lawan. Ungkapan pernyataan JFH sebagai berikut:

"Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa? Pernah, seperti NT dan GG".³⁴

Bentuk *toxic people digital* yang ditemukan pada AL adalah sindiran pada lawan. Ungkapan pernyataan AL sebagai berikut:

"Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa? Pernah, dengan kata GG (Good Game)".³⁵

Bentuk *toxic people digital* yang ditemukan pada MS adalah umpatan, makian yang dituju. Ungkapan pernyataan MS sebagai berikut:

"Iya, seperti game tolol, moonton tolol,

³³ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan RP pada 15/6/2023 13.55 & 16/6/2023 09.32

³⁴ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan JFH pada 15/6/2023 17.54 & 16/6/2023 14.10

³⁵ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AL pada 15/6/2023 21/02 & 16/6/2023 09.22

"Pernah, tutor dek".³⁶

d. Motif Mahasiswa *Toxic People* Digital Bermain *Game Online Mobile*

Motif Mahasiswa *Toxic People* Digital Bermain *Game Online Mobile* yang ditemukan pada HM adalah mengisi waktu luang, hiburan, dan penghilang lelah. Ungkapan pernyataan HM sebagai berikut:

"Untuk mengisi waktu luang, menghibur diri, menghilangkan lelah".³⁷

Motif mahasiswa *toxic people* digital bermain *game online mobile* yang ditemukan peneliti pada AM adalah mengisi waktu luang. Ungkapan pernyataan dari AM sebagai berikut:

"Untuk mengisi waktu gabut".³⁸

Motif mahasiswa *toxic people* digital bermain *game online mobile* yang ditemukan peneliti pada KK adalah mengisi waktu luang. Ungkapan pernyataan dari KK sebagai berikut:

"Gabut".³⁹

³⁶ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MS pada 16/6/2023 04.02 & 16/6/2023 11.15

³⁷ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

³⁸ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

³⁹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan KK pada 14/6/2023 10.01 & 16/6/2023 23.00

Motif mahasiswa *toxic people* digital bermain *game online mobile* yang ditemukan peneliti pada AN adalah mengisi waktu luang dan menghilangkan stres. Ungkapan pernyataan dari AN sebagai berikut:

"Mengisi waktu luang dan menghilangkan stres".⁴⁰

Motif mahasiswa *toxic people* digital bermain *game online mobile* yang ditemukan peneliti pada MK adalah mencari hiburan di waktu luang. Ungkapan pernyataan dari MK sebagai berikut:

"Mencari hiburan di sela sela kegiatan".⁴¹

Motif mahasiswa *toxic people* digital bermain *game online mobile* yang ditemukan peneliti pada FA adalah sebuah hobi. Ungkapan pernyataan dari FA sebagai berikut:

"Hobi".⁴²

Motif mahasiswa *toxic people* digital bermain *game online mobile* yang ditemukan peneliti pada F adalah sebagai hiburan. Ungkapan pernyataan dari F sebagai berikut:

"Hiburan".⁴³

⁴⁰ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AN pada 14/6/2023 10.09 & 16/6/2023 09.57

⁴¹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MK pada 14/6/2023 10.16

⁴² Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan FA pada 14/6/2023 20.32 & 16/6/2023 09.18

⁴³ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan F pada 15/6/2023 09.29 & 16/6/2023 09.56

Motif mahasiswa toxic people digital bermain game online mobile yang ditemukan peneliti pada RP adalah mengisi waktu luang. Ungkapan pernyataan dari RP sebagai berikut:

"Mengisi waktu senggang".⁴⁴

Motif mahasiswa toxic people digital bermain game online mobile yang ditemukan peneliti pada JFH adalah sebagai hiburan. Ungkapan pernyataan dari AM sebagai berikut:

"Hiburan".⁴⁵

Motif mahasiswa toxic people digital bermain game online mobile yang ditemukan peneliti pada AL adalah kebosanan dengan keadaan. Ungkapan pernyataan dari AL sebagai berikut:

"Mengisi kebosanan".⁴⁶

Motif mahasiswa toxic people digital bermain game online mobile yang ditemukan peneliti pada MS adalah hiburan. Ungkapan pernyataan dari MS sebagai berikut:

"Hiburan".⁴⁷

⁴⁴ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan RP pada 15/6/2023 13.55 & 16/6/2023 09.32

⁴⁵ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan JFH pada 15/6/2023 17.54 & 16/6/2023 14.10

⁴⁶ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AL pada 15/6/2023 21/02 & 16/6/2023 09.22

⁴⁷ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MS pada 16/6/2023 04.02 & 16/6/2023 11.15

2. Gaya Belajar Mahasiswa *Toxic People* Berbasis Digital *Game Online Mobile*

a. Dampak *Game Online Mobile* terhadap Belajar

Dampak *Game Online Mobile* terhadap Belajar yang ditemukan pada HM adalah mengganggu konsentrasi belajar dan memotivasi belajar. Berikut ungkapan pernyataan dari HM:

"Bisa jadi terganggu, bisa jadi sebagai motivasi".⁴⁸

"Konsentrasi terganggu sebab kecapean sih lebih tepatnya".⁴⁹

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang ditemukan pada AM adalah sedikit terganggu sebab lupa waktunya belajar. Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

"Sedikit terganggu Selama anda bermain game online mobile, apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya? Sedikit. Karena lama tak ingat dengan waktu belajar".⁵⁰

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang ditemukan pada KK adalah terganggu sampai lupa waktunya. Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

⁴⁸ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

⁴⁹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

⁵⁰ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

"He. E terganggu... Ketika kita terlalu teropsesi tinggi....
Jadinya jam seharusnya sudah selesai lanjut lagi... Sampai
pagi".⁵¹

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang
ditemukan pada AN adalah terganggu belajar dan konsentrasinya.
Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

"Terganggu, alasannya begadang. Selama anda bermain
game online mobile, apakah konsentrasi belajar anda
terganggu? Apa alasannya? Terganggu, ngantuk paginya".⁵²

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang
ditemukan pada MK adalah tidak terganggu untuk proses belajar
dan sedikit terganggu konsentrasinya. Ungkapan pernyataannya
sebagai berikut:

"Tidak begitu, karena bermain game mengisi waktu luang,

"Selama anda bermain game online mobile, apakah
konsentrasi belajar anda terganggu? Sedikit".⁵³

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang
ditemukan pada FA adalah tidak terganggu belajar dan
konsentrasinya sebab belum ada tugas. Ungkapan pernyataannya
sebagai berikut:

⁵¹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan
KK pada 14/6/2023 10.01 & 16/6/2023 23.00

⁵² Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan
AN pada 14/6/2023 10.09 & 16/6/2023 09.57

⁵³ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan
MK pada 14/6/2023 10.16

"Tidak. Karena belum begitu banyak tugas, Selama anda bermain game online mobile, apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya? Tidak".⁵⁴

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang ditemukan pada F adalah tidak terganggu, baik proses belajar maupun kontrasinya. Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

"tidak terganggu, tidak terganggu".⁵⁵

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang ditemukan pada RP adalah tidak terganggu sebab waktunya belajar dan bermain ada sendiri. Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

"Tidak, ada waktu sendiri buat belajar dan bermain".⁵⁶

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang ditemukan pada JFH adalah tidak terganggu, sebab waktu bermain dan belajar ada sendiri. Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

"Tidak, karna saya punya waktu belajar dan bermain sendiri".⁵⁷

⁵⁴ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan FA pada 14/6/2023 20.32 & 16/6/2023 09.18

⁵⁵ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan F pada 15/6/2023 09.29 & 16/6/2023 09.56

⁵⁶ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan RP pada 15/6/2023 13.55 & 16/6/2023 09.32

⁵⁷ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan JFH pada 15/6/2023 17.54 & 16/6/2023 14.10

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang ditemukan pada AL adalah tidak terganggu karena ada jam belajar dan bermain. Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

"Tidak, karena ada jamnya masing-masing".⁵⁸

Dampak *game online mobile* terhadap belajar yang ditemukan pada MS adalah tidak mengganggu belajar dan konsentrasi. Ungkapan pernyataannya sebagai berikut:

"Tidak, karena belajar tidak sambil main game".⁵⁹

b. Gaya Belajar Mahasiswa *Toxic People Digital*

Gaya Belajar Mahasiswa *Toxic People Digital* yang ditemukan peneliti pada HM adalah gaya belajar kombinasi atau campuran dengan alasan sebab konsentrasi terganggu, penyampaian materi harus jelas. Ungkapan pernyataan dari HM sebagai berikut:

"Kombinasi ketiga gaya tsb, karena semua itu harus berkesinambungan menurut saya pribadi".⁶⁰

Mendengar karena penyampaian materi harus terdengar dengan jelas, dan untuk visual setelah penyampaian materi maka bisa lebih dengan jelas materi dengan visualisasi biar lebih realistis, dan praktik agar lebih jelas lagi dari gaya

⁵⁸ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AL pada 15/6/2023 21.02 & 16/6/2023 09.22

⁵⁹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MS pada 16/6/2023 04.02 & 16/6/2023 11.15

⁶⁰ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

belajar kedua tersebut contohnya materi penyembelihan hewan, karena kalau orang di terangkan teori penyembelihan, tanpa di liatin prosesnya pasti masih bingung.⁶¹

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada AM adalah gaya belajar campuran, alasannya sebab mudah masuk dalam pikiran. Ungkapan pernyataan AM sebagai berikut:

"Kombinasi dari ketiganya,
"Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. Karena lebih masuk ke dalam pikiran".⁶²

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada KK adalah gaya belajar nyaman alasannya sebab belajar butuh kenyamanan dan ketenangan. Ungkapan pernyataan KK sebagai berikut:

"Gaya belajar tempat tenang, ada kopi, udut".⁶³

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada AN adalah gaya belajar campuran, alasannya

⁶¹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan HM pada 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37

⁶² Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AM pada 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55

⁶³ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan KK pada 14/6/2023 10.01 & 16/6/2023 23.00

sebab tidak membosankan. Ungkapan pernyataan AN sebagai berikut:

"Kombinasi. Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. Karena ketika mengkombinasikan 3 gaya belajar tersebut kita tidak bosan dengan belajar".⁶⁴

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada MK adalah gaya belajar auditif, alasannya sebab tidak terlalu sulit. Ungkapan pernyataan MK sebagai berikut:

"Mendengarkan Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. Ya karena nggak terlalu sulit".⁶⁵

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada FA adalah gaya belajar campuran, alasannya sebab tipe orang yang suka belajar asyik dan *enjoy*. Ungkapan pernyataan FA sebagai berikut:

"Kombinasi Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. Ya, saya tipe orang yang suka belajar dengan asyik dan enjoy".⁶⁶

⁶⁴ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AN pada 14/6/2023 10.09 & 16/6/2023 09.57

⁶⁵ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MK pada 14/6/2023 10.16

⁶⁶ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan FA pada 14/6/2023 20.32 & 16/6/2023 09.18

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada F adalah gaya belajar campuran, alasannya sebab sudah kebiasaan. Ungkapan pernyataan F sebagai berikut:

"mendengar, melihat visual, lalu praktik Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. karena sudah menjadi kebiasaan".⁶⁷

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada RP adalah gaya belajar auditif dan visual, alasannya sebab mudah dimengerti seperti media sosial.

Ungkapan pernyataan RP sebagai berikut:

"Audio dan visual Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. Mudah dimengerti contoh seperti konten media sosial".⁶⁸

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada JFH adalah gaya belajar campuran, alasannya sebab mudah masuk ke dalam otak dan lebih mudah paham.

Ungkapan pernyataan JFH sebagai berikut:

"Kombinasi Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. Karna lebih mudah masuk ke otak dan lebih mudah dipahami".⁶⁹

⁶⁷ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan F pada 15/6/2023 09.29 & 16/6/2023 09.56

⁶⁸ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan RP pada 15/6/2023 13.55 & 16/6/2023 09.32

⁶⁹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan JFH pada 15/6/2023 17.54 & 16/6/2023 14.10

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada AL adalah gaya belajar visual, alasannya sebab mudah mengulang apa yang dibaca dan pahami. Ungkapan pernyataan AL sebagai berikut:

"Dengan visual Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya. Karna jika dengan visual saya bisa membaca dan memahami dengan diulang-ulang".⁷⁰

Gaya belajar mahasiswa *toxic people* digital yang ditemukan pada MS adalah gaya belajar campuran, alasannya sebab selain mendengar juga dapat melihat dan bisa mempraktekkan. Ungkapan pernyataan MS sebagai berikut:

"Karena selain mendengar juga dapat melihat dan bisa mempraktekkan".⁷¹

B. Analisis Data

Dari data yang sudah diperoleh peneliti dan sudah ditampilkan berupa data mentah, maka dari itu langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Sebagai berikut:

⁷⁰ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan AL pada 15/6/2023 21/02 & 16/6/2023 09.22

⁷¹ Transkripsi Wawancara via Google Form dan Chat WhatsApp dengan MS pada 16/6/2023 04.02 & 16/6/2023 11.15

1. Gambaran Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, fenomena *toxic people* berbasis digital mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang bermula dengan pesatnya perkembangan *game online* yang dimainkan mahasiswa. Salah satunya adalah adanya *game online mobile*. *Game online mobile* adalah *game online* yang mudah diakses melalui gadget/*smartphone*. Dari data prapenelitian, peneliti menemukan sebuah keunikan yaitu dua orang dari objek pengamatan yang sedang bermain *game online mobile*, dua-duanya terindikasi *toxic people* digital, dan dari pengamatan tersebut dijumpai apa gejala *toxic people* digital yang sering terjadi, *toxic people* digital terjadi disebabkan oleh melemahnya sinyal jaringan pada *smartphone* pada saat bermain diiringi dengan kekalahan beruntun dalam permainan, kemudian *gamer* secara spontan mengeluarkan kata-kata umpatan atau *trash talk* kepada lawan bermain, seperti kata c*k, anj*ng, t*ek, a*u, b*bi, dan lain sebagainya.⁷² Indikator seorang yang *toxic* yang diungkapkan Cantopher, seperti tidakan kekerasan baik fisik maupun psikis (berucap kata-kata kotor/*trashtalk*), menghina secara

⁷² Catatan hasil observasi lapangan berlokasi di kedai "Burjoni" di Jl. Prof. Dr. Hamka No. 105, Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang pada tanggal 1 Juni 2023

berlebihan tidak dibenarkan.⁷³ Itulah gambaran pendek mengenai *toxic people* digital yang terjadi dewasa ini.

Toxic people adalah seseorang yang selalu memanipulasi sebuah situasi untuk kepentingan pribadinya, bersifat kritis kepada orang lain, pembohong, dan tidak bisa dipercaya.⁷⁴ *Game online* tergolong ke dalam kemajuan dunia digital, dari istilahnya *game online* adalah permainan dalam jaringan internet atau *online*. Santinah dan Saluky mengatakan bahwa *game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak orang yang menggunakan internet sebagai media umumnya.⁷⁵ sedangkan alat *game online* ada banyak jenis, seperti komputer atau laptop, gadget/*smartphone*, dan konsol. Penggunaan *game online* menggunakan gadget/*smartphone* inilah yang nanti dinamakan *game online mobile*.

Dari semua istilah yang dipaparkan, dapat dikatakan bahwa fenomena *toxic people* sering ditemui di dalam kehidupan nyata, bahkan media sosial. Akan tetapi fokus dalam penelitian ini adalah fenomena *toxic people* digital yang ada di *game online mobile*. Sebenarnya perilaku *toxic people* digital ini banyak sekali, peneliti mencoba fokus dari satu perilaku *toxic people* digital yaitu *trash talk*.

⁷³ Tim Cantopher, *Toxic People: Dealing With Dysfunctional Relationships*,..., hlm. 35

⁷⁴ Tim Cantopher, *Toxic People: Dealing With Dysfunctional Relationships* (London: Sheldon Press, 2017), hlm. 34

⁷⁵ Santinah dan Saluky, "The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement," *Information Technology Engineering Journals*, 7 (2022), 22–31.

Bukan tanpa alasan peneliti memilih perilaku tersebut, menurut Rifqi Fauzi ada dua jenis komunikasi yang dilakukan pemain *game online* atau *gamer online*, pertama bahasa gaul/santai dan yang kedua bahasa kasar.⁷⁶ Penggunaan bahasa kasar inilah yang akan menjadi fokus peneliti agar tidak melebar dan kabur dalam pembahasan penelitian.

Fenomena *toxic people* digital erat sekali dengan perkembangan teknologi, *game online mobile* merupakan salah satu contoh yang menjadi primadona di kalangan mahasiswa. *Toxic people* digital bermula atau memiliki berbagai macam gejala, seperti rasa kecewa, kekalahan yang terus menerus, dan rasa ingin membalas kekalahan yang dialami oleh *gamer online mobile*, hal-hal itulah yang dapat memunculkan seseorang menjadi *toxic people* digital.

Pada wawancara yang dilakukan kepada sebelas informan terpilih, setidaknya delapan informan telah menjawab bahwa ada hal-hal yang menjadi gejala *toxic people* digital. Delapan informan menyatakan bahwa gejala *toxic people* digital berupa rasa kecewa, kekalahan yang terus-menerus, dan rasa ingin membalas kekalahan yang dialami oleh *gamer online mobile*. Dengan perincian untuk gejala *toxic people* digital dengan rasa kecewa dan kekalahan terus-menerus diungkapkan oleh enam informan, yaitu HM, AM, AN, FA, RP, dan JFH. Sedangkan untuk gejala *toxic people* digital dengan rasa ingin

⁷⁶ Rifqi Fauzi, "Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online," *Communicative: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2 (2021), 30–37 <<https://doi.org/https://doi.org/10.47453/communicative.v2i1.410>>.

membalas kekalahan yang dialami oleh *gamer online mobile* diungkapkan oleh dua informan, yaitu AL dan MS.

Mahasiswa yang terindikasi *toxic people* digital memiliki motif tersendiri dalam pengungkapan ketoksikannya pada saat bermain *game online mobile*. Dari data wawancara, dapat diketahui bahwa ada bermacam-macam motif yang disampaikan. Motif *toxic people* digital yang diungkapkan sebelas informan semuanya bervariasi, pertama motif *respect* terhadap lawan bermain diungkapkan oleh HM, kedua motif perasaan kesal atas tindakan lawan bermain diungkapkan oleh AM, ketiga motif pamer *skill* kepada lawan bermain diungkapkan oleh 3 KK, keempat motif sebab terpancing oleh lawan bermain diungkapkan oleh AN, kelima motif rasa jengkel kepada lawan bermain diungkapkan oleh MK, keenam motif menganggap hanya sebuah permainan diungkapkan oleh FA, ketujuh motif hiburan semata diungkapkan oleh F, kedelapan motif upaya pelampiasan kepada lawan bermain diungkapkan oleh RP, kesembilan motif tidak suka keributan diungkapkan oleh JFH, kesepuluh motif merasa terganggu sampai terbawa emosional diungkapkan oleh AL, kesebelas motif agar lawan jera diungkapkan oleh MS.

Dalam *toxic people* digital, ada banyak bentuk *toxic people* digital yang terjadi di masa kini. Bentuk *toxic people* digital sering mengarah ke perilaku *trash talk*. Seperti yang diungkapkan Rifqi Fauzi bahwa perilaku komunikasi yang dipakai pengguna game online atau *gamer*

ada dua, pertama bahasa gaul/santai dan kedua bahasa kasar.⁷⁷ Bahasa kasar inilah yang banyak digunakan oleh para *gamer online mobile*. Sebelas informan terpilih semuanya merupakan *gamer online mobile*, sepuluh dari sebelas infoman itu terindikasi melakukan perilaku *toxic (trash talk)* dan laik disebut seorang *gamer online mobile toxic people* berbasis digital (*game online*).

Adapun bentuk *toxic people* digital yang dapat dipaparkan dari informasi wawancara informan terpilih, yaitu kata umpatan, kata sindiran, dan kata makian. Kata umpatan, seperti janc*k, a*u, anj*ng, tol*1, pek*k, dan lain sebagainya. Kata sindiran, seperti mainnya hebat, ez dek, NT, GG, dan lain sebagainya. Kata makian, seperti bocil jangan sok, mending suren dek, bego bener, tutor dek, dan lain sebagainya. Kata umpatan diungkapkan oleh HM, AM, FA, dan MS. Kata sindiran diungkapkan oleh AN, MK, F, JFH, dan AL. Sedangkan kata makian diungkapkan oleh HM, AM, RP, dan MS.

Fenomena *toxic people* digital ini banyak terjadi di kalangan muda di zaman sekarang. Pengguna *game online mobile* sangat familiar dengan istilah *toxic* ini. Mahasiswa menjadi salah satu pengguna *game online mobile* yang juga terindikasi *toxic* ketika bermain *game online* tersebut. Data wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa *toxic people* digital memiliki motif atau alasan tersendiri mengapa mereka bermain *game online mobile*. Kebanyakan dari

⁷⁷ Rifqi Fauzi, "Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online,...hlm.30-37

mereka hanya mencari hiburan, mengisi waktu luang, dan menyalurkan hobi, bahkan ada yang berupaya untuk menghilangkan stress. Seperti yang diungkapkan kesebelas informan terpilih dengan perincian, yaitu MK, F, JFH, dan MS beralasan bahwa *game online mobile* sebagai hiburan, HM, AM, KK, RP, dan AL beralasan bahwa *game online mobile* sebagai pengisi waktu luang, FA mengatakan bahwa *game online mobile* sebagai hobi, kemudian AN mengatakan bahwa *game online mobile* sebagai penghilang stress.

Gambaran fenomena *toxic people digital* mahasiswa nyata adanya. Keunikan yang terdapat pada fenomena ini adalah mahasiswa sebagai kaum pembelajar tidak hanya memanfaatkan kemajuan teknologi untuk belajar, akan tetapi juga sebagai sarana mencari hiburan. Sesuai apa yang dikatakan Febriana bahwa mahasiswa sering mudah terpengaruh apa yang menjadi *trend* masa kini, seperti *game online mobile*, mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba sekedar mencoba ingin tahu.⁷⁸

2. Gambaran Gaya Belajar Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang *Toxic* Berbasis Digital

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang yang *toxic* memiliki berbagai macam gaya belajar. Menurut M. Nur Ghufro dan Rini

⁷⁸ Febriana Siska Widyastuti, “Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di Seturan Sleman)” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2012).

Resnawati gaya belajar secara umum memiliki asumsi mengacu pada kepribadian-kepribadian, kepercayaan-kepercayaan, pilihan-pilihan, dan perilaku-perilaku yang digunakan oleh individu untuk membantu dalam belajar mereka dari situasi yang telah dikondisikan.⁷⁹ Gaya belajar menurut Edy Waluyo dalam jurnal Nadwa terdiri dari tiga macam klasifikasi, pertama gaya belajar visual, kedua gaya belajar auditif, dan ketiga gaya belajar kinestetik.⁸⁰ Kemudian Maydian Elytasari, Iceng Hidayat, dan Arif Ibrahim menambahinya dengan gaya belajar kombinasi atau campuran.⁸¹

Gaya belajar yang ada pada informan terpilih yang merupakan mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang sekaligus pengguna *game online mobile* memiliki gaya belajar yang variatif, akan tetapi mayoritas dari informan memiliki gaya belajar kombinasi atau campuran. Tujuh dari sebelas informan terpilih, yaitu HM, AM, AN, FA, F, JFH, dan MS semuanya bergaya belajar campuran. Alasan mereka memilih gaya belajar campuran kebanyakan karena mudah dipahami dan lebih menikmati pembelajaran sebab sambil membaca, mendengarkan, kemudian praktek, itulah yang menjadikan mereka lebih nyaman dalam belajar. Sedangkan empat informan yang tersisa, memiliki gaya belajar visual dan auditif, yaitu RP dengan alasan

⁷⁹ M. Nur Ghufro dan Rini Risnawati, *Gaya Belajar; Kajian Teoritik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 42

⁸⁰ Waluyo.

⁸¹ Elytasari, Hidayat, dan Ibrahim.

mudah dimengerti, dan AL memiliki gaya belajar visual dengan alasan mudah untuk membaca dan memahami. MK memilih gaya belajar auditorial sebab mendengarkan tidak terlalu sulit. Yang terakhir KK tidak memiliki gaya belajar sesuai teori yang telah dipaparkan, karena hanya menjawab sebatas gaya belajar yang membawa kenyamanan, maka jawaban tersebut dianggap peneliti tidak jelas.

Pada wawancara yang telah dilakukan peneliti. Peneliti menemukan dampak dari *game online mobile* terhadap gaya belajar ada yang menyatakan terganggu proses belajarnya sebab dapat melalaikan waktu sampai begadang dan ada yang sama sekali tidak terganggu dengan beralasan sudah ada waktunya sendiri-sendiri, antara waktu belajar dan waktu bermain *game* tersebut. Informan yang menyatakan terganggu proses belajarnya antara lain, HM, AM, KK, AN, dan MK. Sedangkan informan yang menyatakan tidak terganggu proses belajarnya, meliputi FA, F, RP, JFH, AL, dan MS.

3. Gambaran Dampak Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital terhadap Gaya Belajar Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh peneliti melalui wawancara kepada informan terpilih, dapat dianalisis bahwa dampak fenomena *toxic people* berbasis digital terhadap gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang, sebagai berikut:

Peneliti mencoba mempermudah pemahaman dengan melakukan pengklasifikasian atau tipologi terhadap *toxic people* digital

berdasarkan tingkat ketoksikan informan terpilih. Peneliti telah membagi tiga tingkat ketoksikan, yaitu:

1. *Not Toxic* atau Tidak Toksik
2. *Polite Toxic* atau Toksik Sopan
3. *Sarcasm Toxic* atau Toksik Sarkas

Pada data wawancara, peneliti menemukan mahasiswa yang terindikasi *not toxic* cenderung memiliki gaya belajar yang tidak jelas, sebab tidak menjawab secara eksplisit dari pertanyaan peneliti. Akan tetapi menyertakan jawaban bahwa gaya belajar yang membuat kenyamanan, maka akan dipilih.

Pada mahasiswa yang terindikasi *polite toxic* cenderung mempunyai gaya belajar kombinasi atau campuran dari ketiga gaya belajar, baik visual, auditif, maupun kinestetik. Kemudian untuk mahasiswa yang terindikasi *sarcasm toxic* cenderung juga memiliki gaya belajar kombinasi atau campuran seperti sebelumnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menyadari masih banyak keterbatasan dan kekurangan yang terjadi, diantaranya:

1. Keterbatasan Pengetahuan

Peneliti mengakui masih kekurangan dalam hal pengetahuan mengenai teori yang telah disusun untuk memberikan kepehaman bagi pembaca. Namun peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin

agar penelitian ini sesuai pedoman penelitian yang ada dan arahan dari dosen pembimbing.

2. Keterbatasan Tenaga dan Waktu

Peneliti mengakui masih kekurangan waktu dan tenaga selama proses penelitian, baik proses pengambilan data ataupun analisis data, sehingga apa yang menjadi rumusan masalah belum sepenuhnya terjawab dan dapat memuaskan pembaca.

3. Keterbatasan Informan

Peneliti menyadari bahwa masih ada kekurangan sebab keterbatasan informan, sebab proses penelitian dilakukan pada saat akhir semester, sehingga bisa saja informan sedang fokus dalam ujian akhir semesternya ataupun jadwal yang lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti deskripsikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang berkaitan dengan fenomena *toxic people* berbasis digital dampaknya terhadap gaya belajar (studi atas mahasiswa FITK UIN Walisongo) adalah sebagai berikut:

1. Fenomena *toxic people* berbasis digital ini terjadi di kalangan anak muda salah satunya adalah mahasiswa. Mahasiswa menjadi salah satu pengguna *game online mobile* yang juga terindikasi *toxic* ketika bermain *game online* tersebut. Fenomena *toxic people* bermula atau memiliki gejala, seperti rasa kecewa, kekalahan yang terus menerus, dan rasa ingin membalas kekalahan yang dialami oleh *gamer online mobile*, hal-hal itulah yang dapat memunculkan seseorang menjadi *toxic people* digital.
2. Motif *toxic people* digital yang timbul sangat bervariasi, pertama motif *respect* terhadap lawan bermain, kedua motif perasaan kesal atas tindakan lawan bermain, ketiga motif pamer skill kepada lawan bermain, keempat motif sebab terpancing oleh lawan bermain, kelima motif rasa jengkel kepada lawan bermain, keenam motif menganggap hanya sebuah permainan, ketujuh motif hiburan semata, kedelapan motif upaya pelampiasan kepada lawan bermain,

kesembilan motif tidak suka keributan, kesepuluh motif merasa terganggu sampai terbawa emosional, kesebelas motif agar lawan jera.

3. Bentuk dari toxic people digital ini terdiri dari tiga bentuk, yaitu berupa kata umpatan, kata sindiran, dan kata makian. mahasiswa *toxic people* digital memiliki motif atau alasan tersendiri mengapa mereka bermain *game online mobile*. Kebanyakan dari mereka hanya mencari hiburan, mengisi waktu luang, dan menyalurkan hobi, bahkan ada yang berupaya untuk menghilangkan stress.
4. Gaya belajar mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang yang *toxic* memiliki berbagai macam gaya belajar. Ada empat gaya belajar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditif, gaya belajar kinestetik, dan gaya belajar kombinasi atau campuran. Mayoritas mahasiswa yang terindikasi *toxic* mengatakan bahwa gaya belajar yang mereka miliki adalah gaya belajar kombinasi atau campuran (visual, audutif, dan kinestetik). Alasannya sebab mudah dipahami dan lebih menikmati pembelajaran. Yaitu sambil membaca, mendengarkan, kemudian praktek, itulah yang menjadikan mereka lebih nyaman dalam belajar.
5. *Toxic people* digital mahasiswa dibagi tiga macam berdasarkan tingkat ketoksikannya, yaitu *Not Toxic* atau Tidak Toksik, *Polite Toxic* atau Toksik Sopan dan *Sarcasm Toxic* atau Toksik Sarkas. Maka dari itu dampak dari fenomena *toxic people* digital terhadap gaya belajar yang terjadi adalah mahasiswa yang terindikasi *not*

toxic cenderung memiliki gaya belajar yang tidak jelas. Pada mahasiswa yang terindikasi *polite toxic* cenderung mempunyai gaya belajar kombinasi atau campuran dari ketiga gaya belajar, baik visual, auditif, maupun kinestetik. Kemudian untuk mahasiswa yang terindikasi *sarcasm toxic* cenderung juga memiliki gaya belajar kombinasi atau campuran seperti sebelumnya.

B. Saran

Adapun saran dari peneliti yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lainnya sesuai bidangnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna *game online mobile* atau sejenisnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk mengetahui fenomena *toxic people* digital agar lebih bijak dalam bertutur kata dan lebih mementingkan rasa tenggang rasa demi menciptakan lingkungan sosial yang kondusif.
2. Bagi akademis, diharapkan dengan adanya penelitian ini dosen dan mahasiswa mampu menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam meningkatkan pengetahuan tentang gaya belajar mahasiswa yang terindikasi *toxic people* digital agar proses belajar lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi peneliti lainnya yang akan mengkaji fenomena yang sama, dapat meneliti bagaimana pengaruh fenomena *toxic people* digital ini secara kuantitatif agar dapat melihat secara jelas angka yang dihasilkan. Fenomena ini dapat dihubungkan dengan variabel, seperti proses

belajar, hasil belajar, ataupun sama terkait dengan gaya belajar untuk mendapatkan hasil yang lebih teoritis dan mendalam.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat Allah dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Fenomena *Toxic People* Berbasis Digital Dampaknya terhadap Gaya Belajar (Studi Atas Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang)**” ini. Penulis menyadari sepenuhnya akan adanya keterbatasan kemampuan sehingga masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan. Maka dengan hati yang terbuka sangat diharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, dan Setiawan, “Metodologi Penelitian Kualitatif” (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 218
- Arifa, Siti Nur, “hari-pendidikan-internasional-bagaimana-tingkat-pendidikan-di-indonesia-saat-ini”
<<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/01/24/hari-pendidikan-internasional-bagaimana-tingkat-pendidikan-di-indonesia-saat-ini>>
[diakses 27 Mei 2022]
- Armella, Rega, dan Khonsaullabibah Maisun Nur Rifdah, “Kesulitan Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar,” *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 1.2 (2022), 14–27
- Barnawi, dan Jajat Darajat, *Penelitian Fenomenologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, ed. oleh Nur Hidayah (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2018)
- Cantopher, Tim, *Toxic People: Dealing With Dysfunctional Relationships* (London: Sheldon Press, 2017)
- Cher Stores, Baby, “Teori Game Online”
<<https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>> [diakses 30 September 2022]
- Dede Rosyada, “Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan” (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 167
- Elytasari, Maydian, Iceng Hidayat, dan Arif Ibrahim, “Gaya Belajar Dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Sma,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 2.1 (2015), 44–50

- Fauzi, Rifqi, “Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online,” *Communicative: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2 (2021), 30–37
<<https://doi.org/https://doi.org/10.47453/communicative.v2i1.410>>
- Febriana Siska Widyastuti, “Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di Seturan Sleman)” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)
- Ghosh, Ayushi, “Analyzing Toxicity in Online Gaming Communities,” 12.10 (2021), 4448–55
- Idris, Ridwan, “Mengatasi Kesulitan Belajar Dengan Pendekatan Psikologi Kognitif,” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12.2 (2009), 152–72 <<https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n2a3>>
- KBBI, “KBBI Daring” <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/digital>> [diakses 29 September 2022]
- Khenissi, Mohamed Ali, Fathi Essalmi, Mohamed Jemni, Kinshuk, Sabine Graf, dan Nian Shing Chen, “Relationship between learning styles and genres of games,” *Computers and Education*, 101 (2016), 1–14 <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.05.005>>
- Kwak, Haewoon, dan Jeremy Blackburn, “Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games,” in *CHI '15: Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2015, hal. 3739–3748
- Linda, Oleh, dan Apriliya Sugiono, “Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile

- legends dan Arena of Valor),” 2018, 1–12
- M. Djamal, “Paradigma Penelitian Kualitatif” (Mitra Pustaka, 2015), hlm. 77
- Milles, dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992)
- Mu, Victoria Andrea, dan Toxic People, “Prof. Victoria Andrea Muñoz Serra Toxic People” (Multidisciplinary Teacher and Researcher, 2012), hlm. 1–9
- Mudjiran, *Psikologi Pendidikan Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021)
- Nayottama, Pradana Putra, “Toxic Behavior Dalam Fitur In-Game” (UIN Sunan Kalijaga, 2022)
- Nur Ghufron, M., dan Rini Risnawati, *Gaya Belajar; Kajian Teoritik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)
- Padmomartono, Sumardjono, dan Setyorini, “Korelasi antara sifat kepribadian dengan gaya belajar,” in *Prosiding Konvensi Nasional BK XIX ABKIN*, 2016, hal. 835–42
- Pangesti, Wiedarti, “Pentingnya Memahami Gaya Belajar,” in *Seri Manual Gls Pentingnya Memahami Gaya Belajar*, pertama (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hal. 28
- Pangestu, Inggih, “Digital Adalah_ Pengertian, Sejarah, dan Manfaatnya - idmetafora” <<https://idmetafora.com/news/read/1132/Digital-Adalah-Pengertian-Sejarah-dan-Manfaatnya.html>> [diakses 29 September 2022]

- Pebiana, TEGINA, “Bagaimana Toxic Itu_ Halaman 1 - Kompasiana,” 2022 <https://www.kompasiana.com/owl0311504/634d152d4addee7e9260ee12/bagaimana-toxic-itu?page=1&page_images=1> [diakses 21 November 2022]
- Pengertian, Temukan, “Pengertian Jenis dan Dampak Game Online,” 2019 <<https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html>> [diakses 30 September 2022]
- Polkinghorne, Donald E, “Phenomenological research methods,,” in *Existential-phenomenological perspectives in psychology: Exploring the breadth of human experience*. (New York, NY, US: Plenum Press, 1989), hal. 41–60
- Putri, Aprillia, Yeni Rahmwati, dan Panji Ariyanto, “Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk?,” *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2 (2021), 1–44
- Sagara, Satria, dan Achmad Mujab Masykur, “Gambaran Online Gamer,” *Jurnal EMPATI*, 7.2 (2020), 802–8 <<https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>>
- Salim & Haidir, “Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, & Jenis,” ed. oleh Ihsan Satria Azhar, 1 ed. (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 103–4
- Sanjaya, Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran; Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008)
- Santinah, dan Saluky, “The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement,” *Information Technology Engineering*

- Journals*, 7 (2022), 22–31
- Setiawan, W., “Era Digital dan Tantangannya. Seminar Nasional Pendidikan,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 1–9
- Surabaya, KompasTV, “Miris, Kasus Bullying Bermain Game Online di Malang Berujung Maut,” *Kompas.Tv*, 2020
<<https://www.kompas.tv/article/107448/miris-kasus-bullying-bermain-game-online-di-malang-berujung-maut>> [diakses 15 Juni 2023]
- Taiyeb, Tasmaniar, dan Andi Muliati, Abd. Halim, “Correlation Studies on Personality, Learning Styles, and Learning Outcomes in University Students,” *Pinisi Journal Of Art, Humanity And Social Studies*, 2.5 (2022), 54–62
- Techopedia, “What is a Platform? - Definition from Techopedia,” 5-12-2020, 2020
<<https://www.techopedia.com/definition/3411/platform-computing>> [diakses 22 Juli 2022]
- Waluyo, M. Edy, “Revolusi Gaya Belajar untuk Fungsi Otak,” *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8.2 (2014), 209–28
<<https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.577>>
- Warits Marinsa Putri, Nurul, Hamiyati, dan Shinta Doriza, “Dampak game online: Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja,” *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2.2 (2020), 72–85
- Webster, Merriam, “Toxic Definition & Meaning - Merriam-Webster,” 2022
<<https://www.merriam-webster.com/dictionary/toxic>> [diakses 21 November 2022]
- , “Trash talk Definition & Meaning - Merriam-Webster”

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/trash-talk?utm_campaign=sd&utm_medium=serp&utm_source=jsonld>
[diakses 17 Desember 2022]

Yip, Jeremy A, Maurice E Schweitzer, dan Samir Nurmohamed, “Organizational Behavior and Human Decision Processes Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry , performance , and unethical behavior,” *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144 (2018), 125–44
<<https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>>

LAMPIRAN

1. Pedoman Observasi

Penelitian ini memakai teknik observasi atau pengamatan sebagai data prapenelitian, berikut beberapa hal yang akan digunakan sebagai objek observasi:

- a. Identitas orang yang bermain *game online mobile*
- b. Jenis *game online mobile* yang dimainkan
- c. Lokasi bermain *game online mobile*
- d. Gejala *toxic people* berbasis digital yang timbul

Kisi-kisi Observasi

Tema	SubTema	Kisi-Kisi
Fenomena <i>toxic people</i> berbasis digital (<i>game online mobile</i>)	Identitas orang yang bermain <i>game online mobile</i>	Nama Id dalam <i>game online mobile</i> yang dimainkan
	Jenis <i>game online mobile</i> yang dimainkan	Nama <i>game online mobile</i> dan jenisnya apa
	Lokasi bermain <i>game online mobile</i>	Nama tempat yang digunakan untuk bermain <i>game online mobile</i>
	Gejala <i>toxic people</i> berbasis digital yang timbul	Gejala pertama yang timbul yang menyebabkan <i>toxic people</i> pada saat bermain <i>game online mobile</i>

2. Pedoman Wawancara

Penelitian ini memakai wawancara, yaitu wawancara mendalam atau *in depth interview* dan teknik wawancara yang digunakan adalah semi terstruktur atau pertanyaan terbuka dimana peneliti berhak melakukan penambahan pertanyaan jika dirasa belum tuntas permasalahan yang sedang digali. Oleh sebab itu, peneliti telah menyiapkan kisi-kisi panduan wawancara atau *interview guide* dan pertanyaan-pertanyaan kepada *key informan* berikut ini:

Wawancara mendalam ini dilakukan secara langsung tatap muka dan tidak langsung (via google formulir) untuk disebar kepada responden yang memenuhi persyaratan atau kriteria tertentu.

Adapun kriteria informan baik wawancara langsung maupun tidak langsung sebagai berikut:

- a. Mahasiswa aktif FITK UIN Walisongo Semarang
- b. Pengguna *game online mobile* \pm 6 bulan terakhir
- c. Menghabiskan waktu bermain *game online mobile* minimal 7 jam per minggu

Kisi-Kisi Wawancara

Tema	Sub Tema	Kisi-Kisi
Pengalaman bermain <i>game online mobile</i> , pengalaman <i>toxic</i> , dan	Fenomena <i>toxic people</i> berbasis digital mahasiswa	Mencari gejala <i>toxic people</i> , motif <i>toxic people</i> , bentuk <i>toxic people</i> pada mahasiswa pengguna <i>game online mobile</i>

pengalaman belajar	Gaya belajar mahasiswa <i>toxic</i> berbasis digital	Mencari gaya belajar pada mahasiswa pengguna <i>game online mobile</i>
	Dampak fenomena mahasiswa <i>toxic</i> berbasis digital terhadap gaya belajar	Mencari gaya belajar pada mahasiswa pengguna <i>game online mobile</i> yang terindikasi <i>toxic people</i>

3. Pedoman Dokumentasi

Penelitian ini memakai teknik dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, foto-foto atau karya dari seseorang. Hasil dari observasi dan wawancara akan lebih akurat dan dapat dipercaya apabila ada data yang mendukung dari narasumber penelitian. Data dokumentasi akan diambil dari bukti wawancara berupa transkripsi wawancara dan data dari observasi sebagai data pendukung sumber primer. Dokumentasi juga akan memakai data tambahan, yaitu dokumen *non human resource*, seperti gambar tangkapan layar dari *smartphone*.

Kisi-Kisi Dokumentasi

Tujuan Dokumentasi	Dokumen	Kisi-Kisi
Mencari data pendukung dari sumber primer	Dokumentasi bukti observasi	Gambar kegiatan observasi
	Dokumentasi bukti wawancara	Tangkapan layar kegiatan wawancara

	Dokumentasi transkripsi wawancara	Teks transkripsi hasil wawancara
--	-----------------------------------	----------------------------------

Interview Guide

Tujuan Wawancara	Responden	Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Indikator	Pertanyaan Penelitian
Menggali informasi me-nge-nai fenomena <i>toxic people</i> berbasis digital mahasiswa	Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang	Teori tentang <i>Toxic people</i> dan digital	Definisi <i>Toxic people</i> berbasis digital me-nurut peneliti dengan bersandar teori	Apa saja indikator <i>toxic people</i>	Dikembangkan dari indikator yang ada
		Menurut Tim Cantopher (2017) <i>Toxic People</i> adalah seseorang yang selalu memanipulasi sebuah situasi untuk keuntungan pribadinya, bersifat kritis pada setiap orang, pembohong, dan	Seseorang yang sering melakukan hal yang tidak disenangi orang lain dan berakibat negatif kepada orang lain yang berkaitan dengan dunia digital dalam	1. Berkata kotor atau (<i>trash talk</i>), 2. Suka Memaki, 3. Suka memuji dengan sindiran, dll.	1. Pengungkapan kekecewaan apakah dengan <i>trash talk</i> ? 2. Pengungkapan kekecewaan dengan pujian yang menyindir? 3. Pengungkapan kekecewaan dengan memaki lawan bermain?

		tidak bisa dipercaya. Digital menurut KBBI dapat diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk menunjukkan informasi atau sistem perhitungan tertentu, atau juga diartikan kepada hal yang berkaitan dengan atau menggunakan komputer atau internet	hal ini <i>game online mobile</i> .		
Menggali informasi mengenai gaya belajar mahasiswa <i>toxic</i>	Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang	Teori tentang gaya belajar	Definisi gaya belajar menurut peneliti dengan bersandar teori	Apa saja indikator gaya belajar	Dikembangkan dari indikator yang ada

berbasis digital					
		Menurut Nur Ghufron dan Rini Risnawati (2012) secara umum gaya belajar diasumsikan mengacu pada kepribadian-kepribadian, kepercayaan-kepercayaan, pilihan-pilihan, dan perilaku-perilaku yang digunakan oleh individu untuk membantu dalam belajar mereka dalam suatu situasi yang telah dikondisikan.	Sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya belajar visual/ Belajar dengan tampilan visual, 2. Gaya belajar auditori/ Belajar dengan mendengar, 3. Gaya belajar kinestetik/ Belajar dengan tindakan atau praktik, 	Pengungkapan responden seperti apa gaya belajar yang dipakai, apakah melalui tampilan visual? apakah dengan mendengar? Apakah dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut.

				4. Gaya belajar campuran (visual, auditori, dan kinestetik).	
Menggali informasi mengenai dampak fenomena mahasiswa <i>toxic</i> berbasis digital terhadap gaya belajar	Mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang	Teori tentang dampak suatu fenomena	Definisi dampak suatu fenomena menurut peneliti dengan ber-sandar teori	Apa saja indikator dampak fenomena <i>toxic people</i> terhadap gaya belajar	Dikembangkan dari indikator yang ada
		Menurut Irwan (2018) Dampak adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat suatu aktifitas, aktivitas	Dampak dapat diartik-an sebagai pengaruh atau akibat yang di-timbulkan setelah se-	Gaya belajar yang dibutuhkan mahasiswa yang terindikasi <i>toxic</i> ketika	Pengungkapan responden yang terindikasi <i>toxic</i> seperti apa gaya belajar yang dipakai, apakah melalui tampilan visual? apakah dengan mendengar? Apakah dengan tindakan atau praktik? Atau

		<p>ter-sebut dapat bersifat alamiah, baik kimia, fisik maupun biologi. Dampak juga dapat bersifat biofisik dapat pula ber-sifat sosio-ekonomi dan budaya. Sedangkan fenomena menurut KBBI adalah hal-hal yang dapat di-indra dan dapat di-terangkan serta dinilai se-cara ilmiah.</p>	<p>seorang mengambil keputusan dari fenomena yang terjadi. Dalam hal ini berkaitan dengan fenomena <i>toxic</i> dalam bermain <i>game onine mobile</i>.</p>	<p>bermain <i>game online mobile</i>.</p>	<p>bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut.</p>
--	--	---	---	---	--

Transkrip Wawancara

Biodata:

1. Nama :
2. Progam Studi :
3. Alamat domisili:
4. Usia :

Pertanyaan Wawancara:

Poin Pengalaman bermain *game online mobile*:

1. Apakah Anda bermain *game online mobile*?
2. Alasan bermain *game online mobile*?
3. Apa nama *game online mobile* yang sering dimainkan?
4. Berapa lama sudah bermain *game online mobile*?
5. Berapa jam rata-rata bermain *game online mobile* per minggunya?
6. Kapan waktu yang pas untuk bermain *game online mobile*?
Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?
7. Apakah sampai sekarang masih bermain *game online mobile*?
Apa alasannya?
8. Apa kebiasaan anda bermain *game online mobile*, mode *solo player* atau *multiplayer*?
9. Ketika bermain *game online mobile*, alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?
10. Ketika bermain *game online mobile*, alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?

11. Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?
12. Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?
13. Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?
Poin pengalaman *toxic*:
14. Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?
15. Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?
16. Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?
17. Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti *microphone game* atau kolom *chat game*?
18. Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?
19. Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?
20. Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?
21. Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?
Poin pengalaman belajar:
22. Selama anda bermain *game online mobile*, apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?

23. Selama anda bermain *game online mobile*, apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?
24. Selama anda bermain *game online mobile*, gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?

Catatan Observasi Lapangan

Topik : Fenomena *toxic people* berbasis digital mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang

- Objek** :
- Identitas orang yang bermain *game online mobile*
 - Jenis *game online mobile* yang dimainkan
 - Lokasi bermain *game online mobile*
 - Gejala *toxic people* berbasis digital yang timbul

Waktu	Hasil Observasi
1/6/2023 21.00	Peneliti melakukan observasi sebagai data prapenelitian dengan hasil sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Nama Id pada <i>gamer online mobile</i>: Ryujin 28874218 dan Zygmunt. - Nama <i>game online mobile</i> yang dimainkan adalah Mobile Legends. Jenis <i>game online mobile</i> ini termasuk kedalam jenis <i>game online</i> 3D bergenre MOBA (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>) sub genre

dari MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), *game* ini memainkan banyak karakter fiksi atau sering disebut hero oleh para *gamer*. Tujuan *game online mobile* ini yaitu menghancurkan *base* lawan, siapa yang paling cepat dia yang menang. *Game online mobile* ini dimainkan oleh 2 tim, setiap tim terdiri dari 5 pemain. Ada dua jenis mode permainan dalam *game online mobile* yang sering dimainkan, yaitu mode klasik dan mode peringkat atau *ranked*.

- Lokasi bermain *gamer online mobile* berada di sebuah kedai "Burjoni" yang berlokasi di Jl. Prof. Dr. Hamka No. 105, Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang.
- Gejala *toxic people* digital yang pertama kali terdengar adalah ketika sinyal internet tiba-tiba lambat, kemudian disusul kekalahan beruntun dalam permainan atau disebut *losstrike*, *gamer* secara spontan mengucap kata-kata mutiara atau dalam bahasa Jawa "*misuh*", kata yang diucapkan seperti cuk, anjing, taek, asu, babi, dan lain sebagainya.

Transkrip Wawancara

Informan 1

Nama Inisial	: HM
Usia	: 24 Tahun
Program Studi	: PAI
Alamat Domisili	: Panembahan Senopati Atas, Karonsih, Ngaliyan
Waktu W I & W II	: 10/6/2023 08.36 & 16/6/2023 17.37
Tempat W I & W II	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Untuk mengisi waktu luang, menghibur diri, menghilangkan lelah
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends, Gensin Impact
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	5 tahun
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	14 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam, sebab selesainya semua aktifitas

Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Masih, karena nyaman nyaman aja
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Multiplayer
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Karena ada temennya, plus kadang merasa tertantang
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Ketika sudah merasa letih
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Ada rasa puas tersendiri
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Agak kecewa pasti ada, tergantung suasana hati juga, kadang biasa aja
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Ada, ketika mendapatkan tim fight yang tidak seimbang
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Kadang ya menjelekkkan tim sendiri, yang menjadi beban, kadang malah istighfar sendiri
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Saat ini belum pernah sih

Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Belum pernah kalau lawan
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Lebih banyak di Kolom komentar chat
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Bisa jadi terganggu, bisa jadi sebagai motivasi
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Konsentrasi terganggu sebab kecapean sih lebih tepatnya
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Kombinasi ketiga gaya tsb, karena semua itu harus berkesinambungan menurut saya pribadi
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Mendengar karena penyampaian materi harus terdengar dengan jelas, dan untuk visual setelah

	<p>penyampaian materi maka bisa lebih dengan jelas materi dengan visualisasi biar lebih realistis, dan praktik agar lebih jelas lagi dari gaya belajar kedua tersebut contohnya materi penyembelihan hewan, karena kalau orang di terangkan teori penyembelihan, tanpa di liatin prosesnya pasti masih bingung</p>
--	--

Wawancara II

<p>Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?</p>	<p>Dengan orang lain di dalam game</p>
<p>Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?</p>	<p>Biasa aja, tergantung game play</p>
<p>Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?</p>	<p>Tergantung makian, kalau makian biasa, di biarin aja, kalau udah sarkas maki balik</p>
<p>Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?</p>	<p>Karena toksik atau enggak nya, itu memang tergantung game play bermain orang lain, kalau bagus kita respect</p>

	dengan game play nya, dan malah menyemangati
--	--

Informan 2

Nama	: AM
Usia	: 22 Tahun
Program Studi	: MPI
Alamat Domisili	: Pondok Pesantren Al Ma'rufiyah Jl. Beringin Timur Rt 02 Rw 08 Tambak Aji Ngaliyan Semarang
Waktu	: 14/6/2023 09.46 & 16/6/2023 18.55
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Untuk mengisi waktu gabut
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	4 Tahun
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	7 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam. Karena agar tidak ketemu para bocil-bocil game

Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Masih. Mengisi waktu gabut
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Solo Pleyer
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Karena kalah terus saat bermain
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Karena merasa sudah cukup dan ingin menghindari kekalahan
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Senang
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Berkata-kata Toxic
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Sangat kecewa
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Asu, anjing dll
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Mending suren dek
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Bocil jangn sok

Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Menggunakan kolom chat
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Sedikit terganggu
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Sedikit. Karena lama tak ingat dengan waktu belajar
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Kombinasi dari ketiganya
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Karena lebih masuk ke dalam pikiran

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	Tidak ada hubungan sama sekali
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Ganti mengumpat
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Gantian memaki
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	Karena merasa kesal

Informan 3

Nama	: KK
Usia	: 22 Tahun
Program Studi	: MPI
Alamat Domisili	: Beringin Timur Rt 02 Rw 08 Tambak Aji Ngaliyan Semarang
Waktu	: 14/6/2023 10.01 & 16/6/2023 23.00
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Gabut
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends

Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	Awal mana tapi pas kuliah tak hapus, 3,5 an
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	7 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Ya, ben ogak mulut mikir skrpsi
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Solo
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Ya seneng aja....
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Kalau ngantuk, ada acara
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Seneng
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Biasa aja
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Gak blas

<p>Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?</p>	<p>Astagfirullah</p>
<p>Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?</p>	<p>Cah ogak iso maen... Hapus wae.. Beban</p>
<p>Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?</p>	<p>Ya tau lah</p>
<p>Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i>?</p>	<p>Chat bos</p>
<p>Selama anda bermain <i>game online mobile</i>, apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?</p>	<p>He. E terganggu... Ketika kita terlalu teropsesi tinggi.... Jadinya jam seharusnya sudah selesai lanjut lagi... Sampai pagi</p>
<p>Selama anda bermain <i>game online mobile</i>, apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?</p>	<p>Ya.. Seperti pernyataan diatas</p>

Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Gaya santuy.. Pokoke tinggal main... Kalah menang cuma hiburan
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Gaya belajar tempat tenang, ada kopi, udut

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	Gak ada hubungan soale rendem dari sistem
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Pertama karena mainnya buat seneng2 kita hiraukan tapi kalau dia kalau terus2an ya saya ejek tapi ejek soal mainnya (halah tabik gak iso main)
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Kita buru heronya sampai dia kapok

Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	Pertama buat seneng kedua buat dia tau skill kita ketiga biar dia kapok ☐☐
---	--

Informan 4

Nama	: AN
Usia	: 23 Tahun
Program Studi	: PAI
Alamat Domisili	: Beringin Timur Rt 02 Rw 08 Tambak Aji Ngaliyan Semarang
Waktu	: 14/6/2023 10.09 & 16/6/2023 09.57
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Mengisi waktu luang dan menghilangkan stres
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	Kurang lebih dua tahun
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	20 jam

Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam, karena pada saat itu temen banyak yang main
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Masih, gamenya ngg ngebosenin
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Semua, solo player juga multiplayer
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Game nya seru
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Sudah terlalu larut malam dan kalah terus
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Teriak
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Kecewa
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Ada
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Dengan mengungkapkan dengan kata asem og

<p>Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?</p>	<p>Iyya. Mainnya hebat</p>
<p>Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?</p>	<p>Pernah. Anak kecil mending tidur</p>
<p>Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i>?</p>	<p>Menggunakan kolom chat</p>
<p>Selama anda bermain <i>game online mobile</i>, apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?</p>	<p>Terganggu, alasannya begadang</p>
<p>Selama anda bermain <i>game online mobile</i>, apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?</p>	<p>Terganggu, ngantuk paginya</p>
<p>Selama anda bermain <i>game online mobile</i>, gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau</p>	<p>Kombinasi</p>

praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Karena ketika mengkombinasikan 3 gaya belajar tersebut kita tidak bosan dengan belajar

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	Orang asing
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Sindir
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Balik maki
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	Karena terpancing lawan

Informan 5

Nama	: MK
Usia	: 21 Tahun
Program Studi	: PGMI
Alamat Domisili	: Bringin tambakaji Ngaliyan Semarang
Waktu	: 14/6/2023 10.16 & -
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Mencari hiburan di sela sela kegiatan
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	4 tahun yang lalu
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	20 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Tidak menentu , seringnya dimalam hari karena sudah tidak ada kegiatan yang berat
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Masih , ya karena mengisi waktu luang
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Multiplayer
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Seru aja
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Kekalahan

Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Senang
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Agak jengkel
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Biasa
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Terkadang , seperti anjir kalah
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Pernah , good game
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Pernah , ez dek
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Menggunakan fitur chat
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak begitu , karena bermain game mengisi waktu luang

Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Sedikit
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Mendengarkan
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Ya karena nggak terlalu sulit

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	-
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	-
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	-
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	-

Informan 6

Nama	: FA
------	------

Usia	: 20 Tahun
Program Studi	: PBA
Alamat Domisili	: Ngaliyan
Waktu	: 14/6/2023 20.32 & 16/6/2023 09.18
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Hobi
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	5 tahunan
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	8 jam lebih
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam. Karena sudah tidak ada kegiatan
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Pelampiasan kepenatan setelah berkegiatan
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Solo player
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Hobi
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Bosan

Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Agak senang. Tapi biasa saja
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Agak kecewa, tapi biasa saja
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Ada
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Jancuk. Tolol ah
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Pekog, gak bisa maen
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Beggok bener
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Chat
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak. Karena belum begitu banyak tugas
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan	Kombinasi

tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Ya, saya tipe orang yang suka belajar dengan asyik dan enjoy

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	Lawan bermain saya orang asing
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Tidak peduli, karena hanya sebuah permainan
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Tidak peduli, tetap bermain
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	Ya bagi saya, ini hanyalah sebuah game. Marah hanya sementara. Setelah game selesai ya sudah

Informan 7

Nama	: F
Usia	: 21 Tahun
Program Studi	: PBI
Alamat Domisili	: Bringin Ngaliyan
Waktu	: 15/6/2023 09.29 & 16/6/2023 09.56

Tempat : Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	hiburan
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	7 bulan
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	7 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	sore, karena sambil rebahan
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	masih buat hiburan
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	solo player
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	karena hiburan
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	karena sudah waktunya selesai
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	senang

Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	biasa saja
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	tidak
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	bergumam
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	pernah dengan kata-kata
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	memiliki, lawan teman saya
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	chat game
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	tidak terganggu
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	tidak terganggu

Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	mendengar, melihat visual, lalu praktik
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	karena sudah menjadi kebiasaan

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	teman
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	tertawa
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	biasa aja karena hanya game
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	karena ini hanya hiburan semata

Informan 8

Nama	: RP
Usia	: 22 Tahun
Program Studi	: PAI
Alamat Domisili	: Kecamatan Genuk Kota Semarang
Waktu	: 15/6/2023 13.55 & 16/6/2023 09.32
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Mengisi waktu senggang
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	6 tahun
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	14 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam, soalnya ada temen mabar dan dapet feel kalau bermain malam hari
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Masih, alasannya mengisi waktu senggang
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Multiplayer
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Masih seru belum jenuh

Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Sudah bosan, jenuh atau batrai hp habis
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Biasa aja
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Biasa aja
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Mungkin
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Sedikit kata umpatan seperti "bisa main nggak sih"
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Jarang, mengatakan "buset kelas"
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Pernah " EZ dek "
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Dua duanya
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak, ada waktu sendiri buat belajar dan bermain

Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak, ada waktu sendiri buat belajar dan bermain
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Audio dan visual
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Mudah dimengerti contoh seperti konten media sosial

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	Orang asing
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Tergantung mood, kadang mengumpat balik kadang ya saya biarkan saja
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Tergantung mood, kadang memaki balik kadang ya saya biarkan saja

Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	Ketika saya mengumpat atau memaki daripada kalo dalam bahasa jawnya mbatek didalam hati dan itu tidak mengenakan ya lebih baik keluarkan saja biar lega
---	---

Informan 9

Nama	: JFH
Usia	: 23 Tahun
Program Studi	: PAI
Alamat Domisili	: Klipang Blok T3 No.10
Waktu	: 15/6/2023 17.54 & 16/6/2023 14.10
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Hiburan
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends, PUBG
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	5 tahun lebih
Berapa jam rata-rata bermain <i>game online mobile</i> perminggunya?	Sudah jarang tidak ada 12 jam per Minggu

Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Masih, kalo mood main saja
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Multi
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Karna ada teman
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Ada urusan lain atau sering kalah
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Biasa saja tidak terlalu senang
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Biasa saja tidak terlalu nyesal
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Ada cuma sedikit
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Tidak mengumpat berlebihan cuma biasa
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Pernah, seperti NT dan GG

Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Sangat jarang, seperti kalo gabisa main jangan main
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Chat game
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak begitu terganggu
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak , karna saya punya waktu belajar dan bermain sendiri
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Kombinasi
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Karna lebih mudah masuk ke otak dan lebih mudah dipahami

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	Sudah pasti orang asing atau publik
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Kurang suka karna sebenarnya tidak perlu mengumpat berlebihan
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Lebih memilih mendiam kan atau menonaktifkan kolom chat
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	Karna tidak suka keributan yg mengganggu konsentrasi

Informan 10

Nama	: AL
Usia	: 21 Tahun
Program Studi	: PAI
Alamat Domisili	: Panembahan Senopati atas nomor 58
Waktu	: 15/6/2023 21/02 & 16/6/2023 09.22
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Mengisi kebosanan
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	4 tahun

Berapa jam rata-rata bermain game online mobile perminggunya?	14 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam, karna waktu gabut dimalam hari
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Masih, karna masih ada teman bermainnya
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Multiplayer
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Karena kekalahan
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Sudah mengantuk dan capek
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Puas
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Coba lagi
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Ada
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Kok kalah terus sih

Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Pernah, dengan kata GG (Good Game)
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Pernah, tutor dek
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Menggunakan fitur dalam permainan
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak, karena ada jamnya masing-masing
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak, karena saya bermain game ketika sudah capek belajar
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Dengan visual
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Karna jika dengan visual saya bisa membaca dan

	memahami dengan diulang-ulang
--	-------------------------------

Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	orang asing
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Biasa Saja
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Balik saya maki
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	karena saya merasa terganggu sampai emosi

Informan 11

Nama	: MS
Usia	: 23 Tahun
Program Studi	: PAI
Alamat Domisili	: Bringin Tambakaji Ngaliyan Semarang RT 01 RW 08
Waktu	: 16/6/2023 04.02 & 16/6/2023 11.15
Tempat	: Google Form & WhatsApp

Wawancara I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah Anda bermain <i>game online mobile</i> ?	Ya
Alasan bermain <i>game online mobile</i> ?	Hiburan
Apa nama <i>game online mobile</i> yang sering dimainkan?	Mobile Legends
Berapa lama sudah bermain <i>game online mobile</i> ?	2 tahun

Berapa jam rata-rata bermain game online mobile perminggunya?	15 jam
Kapan waktu yang pas untuk bermain <i>game online mobile</i> ? Apakah pagi, siang, sore, malam? Apa alasannya?	Malam, alasan: malam banyak pemain berbakat
Apakah sampai sekarang masih bermain <i>game online mobile</i> ? Apa alasannya?	Tidak, berganti game chess wkwkwk
Apa kebiasaan anda bermain <i>game online mobile</i> , mode <i>solo player</i> atau <i>multiplayer</i> ?	Solo
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda tetap ingin melanjutkan permainan?	Seru
Ketika bermain <i>game online mobile</i> , alasan apa yang menyebabkan anda ingin menyudahi permainan?	Lelah
Bagaimana respon anda ketika menang dalam permainan?	Senang pastinya
Bagaimana respon anda ketika kalah dalam permainan?	Biasa aja namanya juga permainan
Apakah ada kekecewaan ketika kalah dalam permainan?	Ada karena turun peringkat
Bagaimana pengungkapan kekecewaan anda, apakah dengan berucap dengan kata-kata umpatan? Bisa digambarkan seperti apa?	Iya, seperti game tolol, moonton tolol

Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memuji lawan bermain dengan menyindir? Bisa digambarkan seperti apa?	Tidak
Ketika sedang dalam permainan, apakah anda pernah memaki lawan bermain? Bisa digambarkan seperti apa?	Pernah, tutor dek
Dari ketiga pertanyaan sebelumnya, bagaimana pengungkapan yang anda lakukan, apakah secara langsung? Atau menggunakan fitur dalam permainan, seperti <i>microphone game</i> atau kolom <i>chat game</i> ?	Kolom chat
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah proses belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak, cuma diwaktu luang
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , apakah konsentrasi belajar anda terganggu? Apa alasannya?	Tidak, karena belajar tidak sambil main game
Selama anda bermain <i>game online mobile</i> , gaya belajar seperti apa yang bisa membuat anda bisa konsentrasi secara baik? Apakah dengan mendengar? Atau dengan tampilan visual? Atau dengan tindakan atau praktik? Atau bahkan kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut?	Ketiganya
Apa alasan Anda memilih gaya belajar tersebut? Bisa digambarkan secara gamblang dibawah ya.	Karena selain mendengar juga dapat melihat dan

	bisa mempraktekkan
--	-----------------------

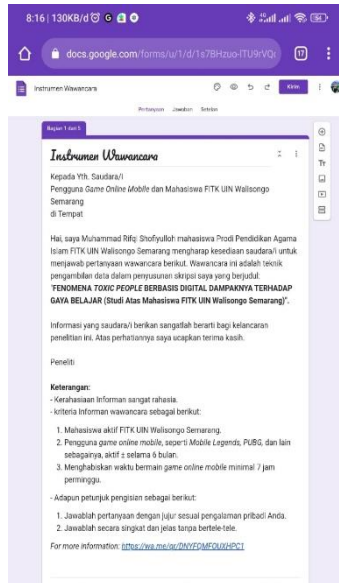
Wawancara II

Apa hubungan anda dengan lawan bermain? Teman? orang asing? Atau yg lain?	Yang lain
Sikap anda ketika ada lawan yang mengumpat?	Diam
Sikap anda ketika ada lawan yang memaki?	Kasih mereka kekalahan
Mengapa anda bisa melakukan hal demikian?	Biar mereka kapok awok awok awok

Dokumentasi



Gambar Observasi Lapangan di kedai "Burjoni" Ngaliyan Kota Semarang



Gambar Tangkapan Layar Wawancara Via Google Form



Gambar Tangkapan Layar Wawancara Via Chat WhatsApp

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Muhammad Rifqi Shofiyulloh
 2. Tempat & Tgl. Lahir : Demak, 11 Juli 2000
 3. Alamat Rumah : Kalangpidati RT. 001 RW 001
Desa Grogol Kec. Karangtengah
Kab. Demak Jawa Tengah
- Nomor HP : 089668077617
- E-mail : rifqishofiyulloh_1803016142@student.walisongo.ac.id

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
 - a. SD Negeri Grogol 02
 - b. MTs Negeri 03 Demak
 - c. MA Negeri Demak
2. Pendidikan Non-Formal:
 - a. Madin Asasul 'Ulum Kalangpidati Grogol
 - b. Pon-Pes Al-Ishlah Sempal Wadak Bintoro Demak
 - c. Pon-Pes Al-Ma'rufiyah Tambak Aji Ngaliyan Semarang

Semarang, 28 Juni 2023

Muhammad Rifqi Shofiyulloh
NIM: 1803016142