PENGARUH PERILAKU STREAMER GAME MOBILE LEGEND @ABIAZKAKIAA TERHADAP PEMAHAMAN SOSIAL KEAGAMAAN REMAJA DI JORONG AIA TABIK NAGARI KAMANG MUDIAK KEC. KAMANG MAGEK

SKRIPSI

"Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi Agama (S.Sos) Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah"

Disusun Oleh:

Muhammad Zakki
Nim: 4621021

Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. Syafwan Rozi, M.Ag
NIP. 197710082005011008

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SJECH M. DJAMIL DJAMBEK

BUKITTINGGI

1447 H/2025 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek"** yang disusun oleh **Muhammad Zakki** dengan **NIM 4621021**, dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana program strata satu (S1) Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Bukittinggi, 30 Juli 2025
Pembimbing

Prof Dr Safwan Rozi, M.Ag
NIP: 197710082005011008

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tanga dibawah ini

Nama	: Muhammad Zakki
NIM	: 4621021
Tempat/Tanggal Lahir	: Bukittinggi, 03 Juni 2002
Program Studi	: Sosiologi Agama
Fakultas	: Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul Skripsi	: Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek.

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas benar saya tulis sendiri, maka saya bersedia diproses sesuai dengan hokum yang berlaku dan gelar kesarjanaan yang saya peroleh, bersedia dicopot hingga waktu yang tidak ditentukan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 30 Juli 2025
Yang Menyatakan,

Muhammad Zakki
NIM. 4621021

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada sang pencipta, pengatur takdir dan skenario hidup terbaik yakni Allah SWT, serta kepada pemimpin umat Baginda Nabi Besar Muhammad SAW. Betapa indahnya hadiah dan takdir yang telah Allah SWT. berikan kepada penulis sehingga penulis bisa sampai dititik ini.

Dengan penuh rasa cinta karya ilmiah (skripsi) ini penulis persembahkan untuk:

Allah SWT

Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karuniaNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Karena penulis tau tidak ada apapun yang bias penulis wujudkan jika tidak karena takdir dan kehendak dari Allah SWT.

Orang Tua dan Saudara

Penulis mengucapkan terimaksih kepada Almarhum Ayah (**Ebit Warman)** yang telah mendahuluiku, namun cintamu tak pernah hilang dalam hidupku serta pengorbananmu selama masih hidup akan ku ingat sepanjang hidupku. **(Jummaidah)** terimaksih bu karena do'a ibulah penulis bisa sampai dititik ini. Penulis bukan siapa-siapa jika bukan karena perjuangan dan do'a dari ibu yang tidak pernah berhenti untuk penulis. Untuk Kakak **(Aulya Khairani)** menjadi sumber dana ku, membiayai ku sampai sejauh ini dan Kakak **(Zamraitil Aini)** walaupun sering berantam tapi penulis sangat menyayangimu, penulis berterimakasih telah selalau memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Keluarga Besar

Penulis ucapkan terimakasih kepada keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan nasehat kepada penulis serta selalu mendo'akan yang terbaik untuk penulis hingga penulis sampai di titik ini.

Dosen Pembimbing

Penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak **Prof. Dr. Safwan Rozi, M.Ag** telah membimbing dan membantu penulis selaa pengerjaan karya ilmiah ini.

Sahabat dan Kawan

Penulis ucapkan terimakasih kepada sahabat penulis dari SMP sampai Sekarang **Jumadil Ahnan** yang membantu penulis membantu dan mengarahkan pembuatan skripsi. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada **Dhicky Prasetiawan, Rifki Fidian Dan Aldian Rama Putra** telah memberikan tompangan menginap di kos, dan kawan-kawan seperjuangan penulis **Sosiologi Agama 2021**, terkhususnya **Sosiologi Agama A 2021**

Motor Tua Ku

Terimakasih motor Astrea Ku yang selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini selalu menjadi alat transportasi andalan. Terima kasih sudah setia menemani ke kampus, ke perpustakaan, dan ke tempat-tempat lain yang mendukung proses penelitian ini. Meski usiamu tidak muda lagi, kamu tetap tangguh dan bisa diandalkan. Tanpa kamu, mungkin proses ini akan jauh lebih sulit.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum. wr.wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan Rahmat dan HidayahNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek".

Kemudian shalawat beserta salam senantiasa kita Mohonkan Kepada-Nya agar seluruh tercurah kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalah-Nya kepada kita sehingga menjadikan kita manusia yang beradab dan berilmu pengetahuan. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana pada jurusan Sl Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukitinggi.

Pada kesempataan ini juga penulis juga mengucapkan yang terhormat dan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Ibuk Prof. Dr. Silfia Hanani, M. Si, beserta Bapak Wakil Rektor, Bapak Dr. H. Afrinaldi, S. Sos. I., MA, Bapak Iiz Izmudin MA,

dan Bapak Dr. H. Edi Rosman, S. Ag., M. Hum, yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan tugas kependidikan sebagai mahasiswa.

2. Bapak Prof. Dr. Syafwan Rozi, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah sekaligus doesen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi yang telah memberikan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan studi. Bapak Dr. Zulfan Taufik, MA. Hum, selaku Wakil Dekan 1, Bapak Dr. H. Darul Ilmi, M. Pd, selaku Wakil Dekan 2, dan Bapak Dr. Nurlizam, M. Ag, selaku Wakil Dekan 3 Fakultas Ushluddin Adab dan Dakwah yang telah memberikan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
3. Ibuk Vivi Yulia Nora, M. Si, selaku Ketua Program Studi Sosiologi Agama dan Bapak Abdul Gaffar, M. Sosio yang telah memberikan nasehat-nasehat kepada penulis dalam mengambil keputusan, yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan fikiran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibuk dosen Program Studi Sosiologi Agama UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan motivasi dan ilmunya kepada penulis.
5. Kepada Perangkat Wali Nagari Kamang Mudiak yang telah berpartisipasi dan bersedia membantu dan memberikan data penelitian untuk penulis dalam penelitian sehingga menjadi skripsi.

6. Kepada Adik-adik dan Masyarakat Jorong Aia Tabik yang telah berpartisipasi dan bersedia membantu penulis dalam penelitian sehingga menjadi skripsi.
7. Terkhusus kepada diri saya sendiri, terimakasih sudah bertahan dan menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terimakasih untuk tidak menyerah hingga tercapainya gelar sarjana ini.

Penulis menyedari adanya keterbatasan pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan Allah SWT memberikan balasan kebaikan kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini.

Bukitinggi, 30 Juli 2025
Penulis

Muhammad Zakki
NIM. 4621021

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend Bernama @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik, Nagari Kamang Mudiak, Kecamatan Kamang Magek** yang ditulis oleh Muhammad Zakki, NIM. 4621021 pada program studi Sosiologi Agama (SA), Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Penelitian ini di latar belakangi oleh maraknya penggunaan media sosial dan game online di kalangan remaja, yang berpotensi mempengaruhi perilaku dan nilai-nilai keagamaan mereka. @abiazkakiaa merupakan seorang ustadz sekaligus streamer yang dikenal menggunakan pendekatan dakwah melalui live streaming game, khususnya Mobile Legends, di platform TikTok dengan konten yang sopan, edukatif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif asosiatif. Populasi yang diteliti mencakup remaja berusia 15–17 tahun di Jorong Aia Tabik, dengan sampel sebanyak 62 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang sebelumnya telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Selanjutnya, data dianalisis memakai regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh perilaku streamer game Mobile Legend @Abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa perilaku streamer @Abiazkakiaa berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja. Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05, sehingga secara statistik dapat disimpulkan adanya pengaruh nyata antara perilaku streamer dan pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik. Maka dapat disimpulksan bahwa berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.504, diketahui bahwa 50,4% variasi pemahaman sosial keagamaan remaja dapat dijelaskan oleh perilaku streamer game mobile legend @abiazkakiaa. Sisanya, 49,6%, dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti pendidikan formal, peran keluarga, komunitas keagamaan, dan media lain

Kata Kunci: *Perilaku Streamer, Game Mobile Legend, Sosial Keagamaan, Remaja*

DAFTAR ISI

PERSERUJUAN PEMBIMBING ..... **i**
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **ii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **v**
ABSTRAK ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Rumuusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 8
G. Penjelasan Judul 9
H. Sistematika Penuliasan 13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **14**
A. Kajian Teori 14
1. Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa 14
a. Pengertian Perilaku Streamer Game Mobile Legend 14
b. Bentuk-Bentuk Perilaku Streamer Game Mobile Legend 16
c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Perilaku Streamer Game Mobile Legend 22
2. Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja 26
a. Pengertian Pemahaman Sosial Keagamaan 26
b. Bentuk-Bentuk Pemahaman Sosial Keagamaan 29

c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Pemahaman Sosial Keagaamaan Remaja 33
B. Penelitian Relevan 38
C. Kerangka Berpikir 44
D. Hipotesis 45
BAB III METODE PENELITIAN 46
A. Jenis Penelitian 46
B. Lokasi Penelitian 47
C. Populasi Dan Sampel 47
1. Populasi 47
2. Sampel 48
D. Variabel Penelitian 50
E. Teknik Pengumpulan Data 51
F. Teknis Analisi Data 56
BAB IV HASIL PENELITIAN 63
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 63
B. Deskripsi Hasil Penelitian 65
1. Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa 66
2. Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja 95
C. Analisis Data 130
1. Uji Validitas 130
2. Uji Linearitas 132
3. Uji Rehabilitas 134
4. Uji Normalitas 135
5. Uji Hipotesi 136
a. Uji F 136
b. Uji t 137
c. Uji Korelasi Determinan 139

6. Regresi Linear Sederhana..... 140
D. Pembahasan..... 142
1. Adakah pengaruh perilaku dari konten streamer game mobile legend @Abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik? 142
2. Seberapa berpengaruh perilaku streamer @abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik? 143
BAB V PENUTUP..... 146
A. Kesimpulan..... 146
B. Saran..... 147
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Remaja Jorong Aia Tabik 48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen 53
Tabel 3.3 Model kualifikasi Jawaban 55
Tabel 4.1 Frekuensi Alternatif Jawaban 66
Tabel 4.2 Frekuensi Alternatif Jawaban 68
Tabel 4.3 Frekuensi Alternatif Jawaban 70
Tabel 4.4 Frekuensi Alternatif Jawaban 71
Tabel 4.5 Frekuensi Alternatif Jawaban 73
Tabel 4.6 Frekuensi Alternatif Jawaban 75
Tabel 4.7 Frekuensi Alternatif Jawaban 77
Tabel 4.8 Frekuensi Alternatif Jawaban 79
Tabel 4.9 Frekuensi Alternatif Jawaban 81
Tabel 4.10 Frekuensi Alternatif Jawaban 83
Tabel 4.11 Frekuensi Alternatif Jawaban 85
Tabel 4.12 Frekuensi Alternatif Jawaban 87
Tabel 4.13 Frekuensi Alternatif Jawaban 89
Tabel 4.14 Frekuensi Alternatif Jawaban 91
Tabel 4.15 Frekuensi Alternatif Jawaban 93
Tabel 4.16 Frekuensi Alternatif Jawaban 95
Tabel 4.17 Frekuensi Alternatif Jawaban 98
Tabel 4.18 Frekuensi Alternatif Jawaban 100
Tabel 4.19 Frekuensi Alternatif Jawaban 102
Tabel 4.20 Frekuensi Alternatif Jawaban 104
Tabel 4.21 Frekuensi Alternatif Jawaban 106
Tabel 4.22 Frekuensi Alternatif Jawaban 108
Tabel 4.23 Frekuensi Alternatif Jawaban 111
Tabel 4.24 Frekuensi Alternatif Jawaban 113
Tabel 4.25 Frekuensi Alternatif Jawaban 116

Tabel 4.26 Frekuensi Alternatif Jawaban..... 118
Tabel 4.27 Frekuensi Alternatif Jawaban..... 121
Tabel 4.28 Frekuensi Alternatif Jawaban..... 123
Tabel 4.29 Frekuensi Alternatif Jawaban..... 125
Tabel 4.30 Frekuensi Alternatif Jawaban..... 128
Tabel 4.31 Hasil Uji Validasi Instrumen (x)..... 131
Tabel 4.32 Hasil Uji Validasi Instrumen (y)..... 131
Tabel 4.33 Uji Linearitas..... 133
Tabel 4.34 Reliabity Statistic..... 134
Tabel 4.35 Uji Normalitas..... 135
Tabel 4.36 Uji F..... 137
Tabel 4.37 Uji t..... 138
Tabel 4.38 Uji Korelasi Determinan..... 139
Tabel 4.39 Uji Regresi Linearitas..... 141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 44
Gambar 4.1 Peta Jorong Aia Tabik 64

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perspektif Teori Struktural Fungsional, yang dipelopori oleh Emile Durkheim, agama dipandang sebagai salah satu komponen penting dalam masyarakat yang memiliki fungsi-fungsi esensial bagi keteraturan sosial. Teori ini menyoroti bahwa setiap elemen dalam masyarakat, termasuk agama, berkontribusi terhadap keseimbangan dan stabilitas. Dalam hal ini juga agama berperan sebagai alat yang memperkuat kesatuan dan solidaritas kelompok dengan memberikan nilai dan norma yang sama bagi semua anggota masyarakat.[1]

Durkheim menyatakan bahwa agama menyediakan *collective consciousness* atau kesadaran kolektif, yakni serangkaian kepercayaan, norma, dan nilai yang dimiliki bersama oleh seluruh anggota masyarakat. Ini menjadikan agama sebagai kekuatan pemersatu yang menciptakan ikatan sosial antar individu. Dalam teori fungsionalisme, agama juga dianggap membantu mengatasi berbagai ketidakpastian hidup yang dapat mengganggu keteraturan sosial. Misalnya, melalui keyakinan dan ajaran mengenai kehidupan setelah mati atau konsep takdir, agama membantu individu menghadapi ketidakpastian dan mengurangi rasa takut terhadap hal-hal yang tak terkendali. Ini berfungsi sebagai mekanisme psikologis dan sosial yang menenangkan, sehingga individu dapat hidup lebih tenang dan

[1] Sitorus, G. H. (2022). Sumbangsih Teori Fungsionalis Emile Durkheim Untuk mewujudkan Agama Sebagai Wacana Performatifdalam Mewujudkan Solidaritasdi Tengah Pandemi. *Pute Waya: Sociology Of Religion Journal*, *3*(1), Hal 57.

produktif, yang pada akhirnya mendukung stabilitas dan kesejahteraan masyarakat.[2]

Dalam mengkaji pemahaman sosial keagamaan, agama dan kepercayaan dapat memengaruhi kehidupan sosial masyarakat, termasuk nilai, norma, identitas kelompok, dan perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman ini melibatkan melihat agama bukan hanya sebagai sistem kepercayaan pribadi, tetapi juga sebagai sistem sosial yang memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam masyarakat. Agama berperan dalam membentuk solidaritas kelompok, memberikan struktur moral, dan memengaruhi identitas serta interaksi sosial antar individu atau kelompok.[3]

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan pola interaksi sosial, agama sebagai sistem sosial juga menghadapi tantangan baru, terutama dalam dunia digital. Salah satu fenomena yang muncul akibat kemajuan teknologi adalah maraknya *game online* yang semakin memengaruhi kehidupan sosial dan perilaku masyarakat. Hal ini telah mendorong terciptanya jutaan game, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks, bahkan ada yang melibatkan taruhan menggunakan uang virtual. Saat ini, game online sudah dikenal luas oleh berbagai kalangan. Secara umum, game online adalah permainan yang dimainkan

[2] Duryadi, M. (2017). Dinamika Hubungan Antar Agama Dan Masyarakat. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen dan Musik Gereja*, *1*(01), Hal 57.

[3] Umar, U., Syarifuddin, S., Ihwan, I., & Kuriawansyah, K. (2022). Penguatan Pemahaman Bidang Sosial Dan Keagamaan Bagi Masyarakat Melalui Kegiatan Kkn-Par Di Kelurahan Oi Fo'o Kota Bima. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), Hal 28.

dengan koneksi internet. Game ini memungkinkan banyak orang bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi daring.[4]

Beragam genre yang ada dalam game online mencakup perang, petualangan, olahraga, puzzle, serta MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Di antara genre-genre tersebut, MOBA menjadi yang paling diminati saat ini. Dalam genre ini, dua pemain atau lebih bermain secara bersamaan dan bersaing untuk meraih kemenangan.[5]

Saat ini, game Mobile Legends tengah menjadi tren di kalangan masyarakat, terutama di kalangan remaja. Banyak dari mereka yang bermain game ini dengan alasan untuk menghilangkan rasa penat. Namun, karena terlalu sering memainkannya, tak sedikit remaja yang lupa waktu hingga bisa dikatakan mengalami kecanduan. Kecanduan ini pun mulai memengaruhi perilaku mereka. Salah satu dampak negatif dari game Mobile Legends adalah menurunnya rasa kepedulian sosial remaja terhadap lingkungan sekitar. Beberapa remaja bahkan mulai menunjukkan sikap cuek dan tidak peduli terhadap lingkungan di sekitarnya.[6]

Pada kenyataannya, alih-alih menjadi sarana hiburan, game Mobile Legends justru memunculkan sejumlah kebiasaan buruk. Ketika bermain bersama

---

[4] Raid, D. M., & Syarifudin, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, *1*(4), Hal 14.

[5] Saadah, N. A. (2022). Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa. *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, *13*(02), Hal 146

[6] Nasikhin, K., & Sufyanto, S. (2023). Da'wah Communication Style with Games on Ustadz Abi Azkakia Through Live Tiktok. *Indonesian Journal Of Cultural And Community Development*, *14*(3), Hal 8

pemain lain yang biasa disebut main bareng atau di singkat “mabar”, banyak pemain secara sadar maupun tidak menunjukkan perilaku “toxic” atau berkata kasar. Hal ini biasanya ditunjukkan lewat ucapan atau tulisan berisi perkataan kasar di dalam live chat di dalam game. Kata-kata seperti “bodoh” atau memberi julukan nama-nama hewan sering kali dilontarkan ke pemain lain. Pada umumnya perilaku berkata kasar atau toxic ini berawal dari karena rasa kesal atau frustrasi terhadap rekan satu tim yang melakukan kesalahan atau dianggap beban dalam tim, atau diremehkan oleh tim lawan.[7]

Pada zaman sekarang remaja saat ini dipengaruhi teknologi digital yang sangat maju, terutama dalam bentuk *game online* dan media sosial. Salah satunya yaitu kecanduan remaja terhadap *game online*. Hal tersebut menyeluruh ke seluruh Indonesia, salah satunya di Jorong Aia Tabik. Hal tersebut membuat para remaja modern sekarang memiliki etika yang mennyimpang.

Streamer @abiazkakiaa yang biasa di panggil Ustad Abi atau bisa disebut Muhammad Abi Azkakia merupakan seorang Ustad sekaligus streamer yang menggunakan Game Mobile Legends sebagai media untuk mendidik. Siaran langsung atau *live broad cast* tersebut dikenal dengan Majelis Nurul Legends. Ustad Abi Azkakia memiliki keunikan tersendiri yang membuatnya berbeda dengan Ustad pada umumnya, yaitu karena pembawaanya yang tidak toxic yang sambil dengan bermain Mobile Legends, game yang paling populer di kalangan

[7] Almursyidi, M. M., & Harahap, A. (2024). Implementasi Metode Dakwah Bil-Hikmah Abi Azkakia Dalam Konten Gim Mobile Legends Di Tiktok. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *3*(05), Hal 10-11.

anak-anak sampai kalangan dewasa saat ini. Ustad Abi sudah mengenal Mobile Legends sejak tahun 2017 ketika melihat murid-muridnya memainkan permainan tersebut. Perhatiannya tertuju pada saat murid-muridnya mengucapkan kata-kata kotor saat kalah dalam permainan. Oleh karena itu, Ustad Abi menyayangkan fenomena ini. Ia kemudian merasa tertarik untuk membimbing anak-anak muda yang menyukai permainan tersebut.[8]

Dari penjelasan diatas, dakwah Ustad Abi tersebut bisa di kaitkan dengan dalil Al-qur'an Surat An-Nahl: 125:

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

Dari hasil observasi pertama, remaja di Jorong Aia Tabik menunjukkan bahwa perilaku streamer @Abiazkakiaa memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan. Konten yang menggabungkan elemen hiburan dengan ajaran agama ini telah menciptakan interaksi sosial yang positif di antara remaja, di mana mereka saling berbagi nilai-nilai yang diperoleh dari pengalaman menonton.

[8] Walian, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Streamer Ustaz Abi Azkakia dalam Channel YouTube M-Key Gaming Game Mobile Legends pada Episode Bane Hijrah. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, *1*(3), Hal 439

Disisi lain aplikasi yang dipakai untuk streaming yaitu Tiktok yang merupakan sebuah platform media sosial diperkenalkan di China pada tahun 2017 dan memungkinkan pengguna untuk berbagi film pendek sebagai cara untuk mengekspresikan kreativitas, pengetahuan, dan pengalaman lainnya, Tiktok terus menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh pada samapai saat ini. Jumlah orang yang menggunakan aplikasi tiktok di Indonesia tumbuh dengan sangat cepat. Video pendek dalam Tiktok yang dapat diputar berdurasi 15-30 detik atau lebih dan memiliki bermacam-macam konten. Aplikasi Tiktok dapat juga dimanfaatkan sebagai untuk inovasi atau pun yang lainnya, sehingga konten yang dibuat akan berpengaruh bagi siapapun yang melihat konten tersebut.[9]

Sesuai dengan latar belakang di atas peneliti akan mengangkat penelitian ini dengan judul **"Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek"**.

B. Identifikasi Masalah

Untuk identifikasi masalah peniliti menyesuaikan dengan latar belakang diatas, diantaranya:

1. Remaja usia 15–17 tahun rentan terhadap pengaruh media digital
2. Konten live streaming game memiliki unsur hiburan, interaksi, dan gaya komunikasi yang menarik

[9] Bakistuta, E. T., & Abduh, M. (2023). Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Tindak Tutur Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(3), Hal 1202.

3. Belum diketahui secara pasti apakah perilaku streamer seperti @abiazkakiaa berpengaruh terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini terfokuskan, peneliti akan membatasi masalah penelitian dengan "Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek".

D. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan rumusan masalah dalam beberapa dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh perilaku dari konten streamer game mobile legend @Abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik?
2. Seberapa berpengaruh perilaku streamer @abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasrkan rumusam masalah diatas peneliti mengetahui tujuan penelitian diataranya:

1. Untuk mengetahui pengaruh perilaku dari konten streamer game mobile legend @Abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik?

2. Untuk mengetahui seberapa berpengaruh perilaku streamer @abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik?

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk Peneliti
   a. Sebagai sumber peneliti untuk mengetahui bagaimana "Pengaruh Perilaku Streaming Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek".
   b. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Prodi Sosiologi Agama Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Untuk Masyarakat

   Hasil penelitian ini menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi masyarakat sekitar maupun masyarakat di luar penelitian.
3. Untuk Akademik

   Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai sumber panduan penelitian lanjutan guna untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai "Pengaruh Perilaku Streaming Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek".

G. Penjelasan Judul

1. Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah suatu kekuatan atau energi yang mampu membentuk atau mengubah sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh diartikan sebagai kekuatan yang berasal dari sesuatu, baik individu maupun benda, yang dapat mempengaruhi karakter, kepercayaan, atau tindakan seseorang. Hugiono dan Poerwantana mengartikan pengaruh sebagai dorongan atau rayuan yang menghasilkan efek tertentu. Sedangkan Badadu dan Zain menyatakan bahwa pengaruh merupakan kekuatan yang menyebabkan terjadinya sesuatu, membentuk atau mengubah hal lain, serta membuat seseorang patuh atau mengikuti karena adanya pengaruh dari kekuasaan orang lain. Louis Gottschalk menjelaskan pengaruh sebagai efek yang secara mendalam memengaruhi pemikiran dan perilaku manusia, baik pada tingkat individu maupun kelompok.[10]

2. Perilaku

Perilaku adalah suatu reaksi atau rangkaian tindakan yanag dilakukan seseorang, yang bisa berkembang menjadi suatu kebiasaan yang didalamnya mengandung nilai-nilai dan norma yang diyakini. Menurut secara umum, cakupan perilaku manusia yaitu segala bentuk aktivitas baik yang terlihat maupun yang tidak yang timbul dari interaksi antara individu dan

[10] Hugiono Dan Purwantama, *Pengantar Ilmu Sejarah*. (Jakarta : PT. Bina Aksara, 2000), Hal.47.

lingkungannya. Aktivitas tersebut dapat tercermin melalui pengetahuan, sikap, atau tindakan nyata. Secara lebih spesifik, perilaku diartikan sebagai respons individu atau organisme terhadap rangsangan eksternal. Respons ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu respons pasif dan aktif. Respons pasif merupakan reaksi internal yang terjadi di dalam diri seseorang dan tidak dapat diamati secara langsung oleh orang lain, sementara respons aktif adalah perilaku yang dapat dilihat dan diamati secara nyata.[11]

3. Streamer Game Mobile Legend

Streamer adalah seorang profesional yang melakukan aktivitas secara langsung dengan tujuan untuk menarik perhatian penonton . Mereka dapat menyelesaikan tugas seperti bermain game sambil memungkinkan penonton untuk menyaksikan kemajuan mereka secara virtual. Agar proses ini menarik bagi penonton, mereka juga dapat menambahkan komentar selama siaran.[12]

Game Mobile Legends merupakan permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. Game ini sangat populer di kalangan remaja di banyak negara, termasuk Indonesia, karena dapat dimainkan dengan mudah di perangkat seluler dan menawarkan pengalaman bermain tim yang kompetitif. Mobile Legends dimainkan dalam format 5 vs 5, di mana dua tim saling berhadapan dengan tujuan menghancurkan *base* (markas) utama lawan. Setiap pemain memilih satu karakter atau "hero" dengan kemampuan unik yang dapat mereka

[11] Suhayati, E. (2020). *Definisi perilaku, sikap, kode etik dan etika profesi*. Hal 34

[12] Gusnara, A. B. (2020). *Pengaturan Pengenaan Pajak Penghasilan Bagi Streamer Nimo TV* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

gunakan selama pertandingan. Terdapat berbagai jenis hero, seperti *tank*, *mage*, *marksman*, *assassin*, dan *support*, masing-masing dengan peran dan keahlian khusus. Permainan berlangsung di sebuah peta yang memiliki tiga jalur utama (*lane*), yaitu *top*, *middle*, dan *bottom*, dengan area hutan (*jungle*) di sekelilingnya.[13]

4. Sosial Keagamaan

Istilah "Sosial Keagamaan" terdiri dari dua kata, yakni sosial dan keagamaan. Sosial merujuk pada aspek-aspek yang berkaitan dengan interaksi antarindividu atau proses sosial dalam masyarakat. Menurut Sidi Gazalba, sosial adalah kelompok manusia yang telah hidup dan berinteraksi dalam waktu lama sehingga mampu mengorganisasi diri dan memandang dirinya sebagai satu kesatuan sosial yang membentuk sebuah budaya. Sedangkan keagamaan berasal dari kata dasar "agama" yang diberi imbuhan "ke" di awal dan "an" di akhir. Agama sendiri diartikan sebagai keyakinan kepada Tuhan (Allah) serta ajaran mengenai nilai-nilai spiritual dan kebaikan.[14]

Jadi sosial keagamaan adalah fenomena sosial dalam masyarakat yang dipengaruhi atau dijiwai oleh nilai-nilai agama, di mana hubungan antarindividu atau kelompok dalam masyarakat berlangsung dengan landasan ajaran dan norma keagamaan. Sosial keagamaan merupakan gabungan dari dua aspek, yaitu sosial yang berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan masyarakat, serta keagamaan yang merujuk pada nilai, ajaran, atau aktivitas

[13] *Ibid,* Hal 251

[14] Najtama, F. (2017). Religiusitas dan kehidupan sosial keagamaan. *Tasamuh: Jurnal Studi Islam, 9*(2), Hal 422.

yang bersumber dari agama. Dengan demikian, sosial keagamaan dapat dirumuskan sebagai studi atau praktik tentang interaksi antara agama dan masyarakat, serta bentuk-bentuk hubungan sosial yang terjadi di antara mereka yang dipengaruhi oleh ajaran agama.[15]

5. Remaja Jorong Aia Tabik

Remaja merupakan periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju tahap kedewasaan. Pada fase ini, individu mengalami berbagai bentuk perubahan sebagai persiapan menghadapi masa dewasa. Perkembangan yang dialami meliputi aspek fisik, psikologis, serta psikososial. Masa remaja menjadi fase krusial dalam pertumbuhan manusia karena di fase ini terjadi perubahan signifikan secara menyeluruh, mencakup aspek biologis, mental, dan sosial.[16]

Untuk menjelaskan tentang "remaja Jorong Aia Tabik," hal tersebut merujuk pada kelompok remaja yang tinggal di kawasan Jorong Aia Tabik. Remaja di Jorong Aia Tabik memiliki kehidupan sosial yang sangat erat dengan tradisi lokal, budaya Minangkabau, dan sering terlibat dalam kegiatan masyarakat seperti gotong royong, perayaan adat, serta kegiatan lainnya yang menghubungkan mereka dengan nilai-nilai kearifan lokal. Remaja Jorong Aia Tabik juga dapat berperan penting dalam menjaga dan meneruskan budaya serta tradisi dari generasi ke generasi. Selain itu, mereka juga terlibat dalam

[15] Sari, W. P., & Hamdy, M. I. (2018). Pengamalan Kehidupan Sosial Keagamaan Masyarakat Muslim Di Riau. Hal

[16] Tolukun, T. (2020). Penyuluhan Dampak Minuman Alkohol Pada Remaja di Keluarahan Koya Kecamatan Tondano Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *6*(4), Hal 1142.

pendidikan formal maupun non-formal, sehingga perkembangan sosial dan intelektual mereka turut memengaruhi kemajuan daerah tersebut

H. Sistematika Penulisan

Untuk lebih terarah dan teraturnya pembahasan ini, maka penulis membagi sistematika penulisan kepada beberapa bab yaitu:

1. **BAB I** Berisi Tentang Pendahuluan yang terdiri dari (1) Latar Belakang (2) Identifikasi Masalah (3) Batasan Masalah (4) Rumusan Masalah (5) Tujuan Penulisan (6) Manfaat Penelitian (7) Penjelasan Judul (8) Sistematika Penulisan.
2. **BAB II** Berisi Tentang Tinjauan Pustaka yang terdiri dari (1) Kajian Teori (2) Penelitian Relevan (3) Kerangka Berfikir (4) Hipotesis
3. **BAB III** Berisi Tentang Metode Penelitian yang terdiri dari (1) Jenis Penelitian (2) Lokasi Penelitian (3) Populasi Dan Sampel (4) Variabel Penelitian (5) Teknik Pengumpulan Data (6) Teknik Analisi Data
4. **BAB IV** Berisi Tentang Hasil Penelitian Yang Terdiri Dari (1) Deskripsi Lokasi Penelitian (2) Deskripsi Hasil Penelitian (3) Analisis Data (4) Pembahasan
5. **BAB V** Berisi Tentang Hasil Penelitian Yang Terdiri Dari (1) Kesimpulan (2) Saran

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa

a. Pengertian Perilaku Streamer Game

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan.[1]

Menurut Triwibowo, perilaku seseorang dapat diartikan sebagai serangkaian gerakan atau kegiatan yang merupakan reaksi terhadap sesuatu, yang selanjutnya menjadi kebiasaan akibat adanya nilai-nilai yang diyakini. Secara fundamental, perilaku manusia mencerminkan kegiatan yang lahir dari individu, baik yang terlihat maupun yang tidak nampak, sebagai konsekuensi dari interaksinya dengan lingkungan dan dapat terlihat melalui pengetahuan yang diperolehnya.[2]

Menurut pandangan Louis Thurstone, Rensis Likert, dan Charles Osgood, perilaku dapat dipahami sebagai bentuk evaluasi atau tanggapan emosional seseorang. Dengan kata lain, sikap individu terhadap suatu objek mencerminkan kecenderungan emosional, baik berupa dukungan atau

[1] *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001),Hal 671.

[2] Djelantik, S., Indraswari, R., Triwibowo, A., & Apresian, S. R. (2015). Komunikasi internasional dalam era informasi dan perubahan sosial di Indonesia. *Research Report-Humanities and Social Science*, *2*. Hal

kesukaan (*favorable*), maupun penolakan atau ketidaksukaan (*unfavorable*) terhadap objek tersebut.[3]

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, kini muncul beragam aktivitas yang dilakukan melalui platform streaming. Salah satu yang populer adalah *game streaming*, yang biasanya dilakukan oleh para streamer. Umumnya, mereka akan merekam atau menyimpan klip-klip menarik dari aksi bermain game, lalu mengunggahnya ke platform seperti TikTok atau situs berbagi video lainnya agar bisa ditonton kapan saja. Seiring dengan pertumbuhan e-sports yang juga sangat cepat, minat untuk menonton orang lain bermain game secara langsung pun semakin meningkat.[4]

Selain para streamer, penonton juga menjadi subjek penting dalam aktivitas game *live streaming*. Secara umum, aktivitas penonton meliputi menonton siaran langsung permainan serta meninggalkan pesan secara langsung (*live message*) melalui fitur chat saat siaran berlangsung. Fitur chat ini menjadi komponen utama yang memungkinkan interaksi antara streamer dan penontonnya selama sesi live streaming berlangsung.[5]

Tiktok dalam hal ini adalah salah satu platform sosial media yang dipakai oleh streamer dalam melakukan live streaming game secara

---

[3] Anies, *Waspada Ancaman Penyakit Tidak Menular Solusi Pencegahan Dari Aspek Perilaku & Lingkungan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2006), Hal 11-12

[4] Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). *Live-live streamingchanges the (video) game. In Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video* (pp. 131- 138). ACM.

[5] Nascimento, G., Ribeiro, M., Cerf, L., Cesário, N., Kaytoue, M., Raïssi, C., ... & Meira, W. (2014, October). *Modeling and analyzing the video game live-live streamingcommunity*. In 2014 9th Latin American Web Congress (pp. 1-9). IEEE.

langsung. Fitur live streaming di TikTok memungkinkan para gamer untuk berbagi sesi permainan mereka dengan audiens secara real-time, sekaligus berinteraksi melalui komentar atau chat langsung. Dengan algoritma rekomendasi yang canggih, TikTok dapat memperkenalkan konten streaming game kepada pengguna yang mungkin belum mengikuti live streaming ersebut, memperluas potensi jangkauan audiens. Ini menjadikan TikTok sebagai alternatif yang menarik bagi para streaming game untuk membangun komunitas dan meningkatkan keterlibatan dengan penonton mereka.[6]

b. Bentuk-Bentuk Perilaku Streamer Game Mobile Legend

Pada umumnya streamer yang memili pengaruh besar sangat diharapkan dapat menjadi teladan dalam menunjukkan akhlak yang baik. Selama sesi *live streaming*, mereka sebaiknya menampilkan sikap seperti kesabaran, kerja sama, dan rasa syukur, baik melalui ucapan, tindakan, maupun sikap. Perilaku positif yang ditampilkan dalam siaran ini diharapkan mampu menginspirasi para penonton, terkhususnya remaja agar menerapkan nilai-nilai mulia yang sejalan dengan ajaran Islam.[7]

Perilaku streamer bisa sangat bervariasi tergantung pada kepribadian, gaya streamer dan audiens yang ingin mereka raih. Namun, secara umum,

[6] Wisnu Nugroho Aji, 2020. Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Metafora Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Vol. 6 No 1, Hal 149.

[7] Rifai, A. (2024). Analisis Karakter Streamer Mobile Legend: Bang Bang dalam Perspektif Akhlak Islami. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, *6*(2), Hal 327.

ada beberapa bentuk perilaku atau karakteristik yang sering muncul di kalangan streamer:

1. Streamer Attraktivitas

   Streaming Game yang menarik biasanya memiliki gaya dan tampilan yang menyenangkan. Hal tersebut bisa dilihat dari penilaian penonton yang merasa tertarik dan nyaman terhadap konten yang disajikan oleh streamer. Dari beberapa hal menunjukkan bahwa streaming game attraktivitas merupakan faktor utama dalam live streaming yang memberikan informasi komersial terkait produk dan merek. Streamer-artis yang bereputasi dan memiliki personality menarik cenderung berhasil membangun reputasi dan kredibilitas sehingga menarik perhatian penggemarnya.[8]

2. Para-Social Interaction

   Para-social interaction mempunyai peran besar dalam meningkatkan engagement dan kepuasan penonton. Para-social interaction itu sendiri merupakan hubungan sosial yang terasa dekat walaupun belum pertah bertemu secara langsung. Dalam konteks live streaming, interaksi hangat antara streaming game dan penonton dapat memfasilitasi pemirsa untuk memahami produk yang ditawarkan dan mengembangkan keterlibatan emosional. Penelitian ini menunjukkan

[8] Sulhaini, S., Sagir, J., & Sulaimiah, S. (2024). Peranan Live Live streamingDalam Menguatkan Pengetahuan Produk dan Minat Beli di Indonesia. *Management and Accounting Expose*, *7*(1),.Hal 45.

bahwa semakin kuat para-social interaction, maka akan meningkatlah pengetahuan subjektif konsumen terhadap produk.[9]

3. Keberanian dan Responsif

Streaming Game yang efektif biasanya memberikan informasi produk secara rinci dan menjawab pertanyaan dari para viewers dengan cara yang menyenangkan atau menghibur. Contohnya, dalam penelitian Miranda (2023), dinyatakan bahwa kehadiran sosial streamer berpengaruh signifikan terhadap kecenderungan pembelian impulsif karena mampu memberikan perhatian agar pemirsa tetap menonton akibat presentasi atau demonstrasi produk yang dilakukan.[10]

4. Komunikasi yang Baik

Fitur komunikasi yang baik dengan penonton juga merupakan aspek penting dalam perilaku streaming. Live streamingTikTok yang baik dapat membuat penonton percaya atas kualitas barang yang dijual dan selalu membaca komentar atau pertanyaan penonton. Hal ini membantu membentuk personal branding dan menjalin interaksi yang positif dengan pengikut.[11]

---

[9] *Ibid*, Hal 55.

[10] Fansuri, H. (2022). *Game online dan perilaku komunikasi remaja muslim milenial dalam perspektif psikologi komunikasi di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).

[11] Miranda, G. L. (2023). *Pengaruh Kehadiran Sosial Live Streamer Dan Atribut Harga Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif Pada Perdagangan Live Live streaming*(Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). Hal 178

5. Kreativitas dan Konsistensi

Kreativitas dalam pembuatan konten dan konsistensi terhadap waktu live streaming juga sangat penting. Streamer yang kreatif dan konsisten dalam waktu live streaming cenderung berhasil meningkatkan kepuasan penonton. Hal ini menegaskan bahwa kesuksesan melakukan live streaming dipengaruhi oleh ide kreativitas streamer dalam membuat konten, live streaming jadwalnya harus konsisten, pemilihan jadwal waktu live streaming, serta kemampuan berinteraksi dengan audiens secara efektif.[12]

Dari penjalasan beberapa bentuk perilaku streaming game yaitu:

1. Interaksi Sosial

Streamer Game sering kali berinteraksi dengan penonton mereka melalui chat dan komentar selama siaran langsung. Interaksi ini menciptakan hubungan sosial yang kuat antara live streamingdan audiens, yang dapat meningkatkan keterlibatan penonton. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam live streaming dapat membangun komunitas yang loyal dan mendukung, serta memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton.[13]

---

[12] Yulius, A., & Aprillia, A. (2023). Pengaruh Live Live streamingTerhadap Pembelian Impulsif Pada Platform Tiktok. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen*, *8*(4), Hal 811.

[13] Rakhmah, K., Yakob, F., & Juniati, R. K. (2024). Strategi Live Live streamingDalam Mendorong Gerakan Bangga Buatan Indonesia. *Kinesik*, *11*(1), Hal 89

2. Perilaku Komunikasi

Perilaku komunikasi streaming game dapat bervariasi, mulai dari responsif hingga kurang responsif tergantung pada tingkat fokus mereka pada permainan. Dalam beberapa kasus, live streaming mungkin menunjukkan perilaku komunikasi negatif, seperti mengabaikan komentar atau tidak merespons pertanyaan dari penonton saat mereka terlalu terfokus pada permainan.[14]

3. Gaya Penyampaian Konten

Streamer game memiliki gaya penyampaian yang berbeda, termasuk cara mereka berkomunikasi dan menyajikan permainan. Beberapa live streaming menggunakan humor dan kepribadian yang menarik untuk menarik perhatian penonton, sementara yang lain mungkin lebih serius dan fokus pada aspek teknis permainan. Gaya penyampaian ini berkontribusi pada daya tarik dan keberhasilan mereka dalam menarik audiens[15].

4. Pengaruh terhadap Perilaku Penonton

Streaming game dapat mempengaruhi perilaku penonton mereka, baik positif maupun negatif. Misalnya, perilaku agresif atau trash-talking di antara live streaming dapat menular kepada

[14] Kesuma, B. R., Romadhani, G. K., Ghozi, M. R. N., Khanza, S. L., Wijaya, M. K., & Rakhmawati, N. A. (2020). Analisis Perilaku, Hubungan, Dan Persebaran Game Streamer Pada Media Sosial Facebook. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, *11*(1), Hal 10

[15] Fansuri, H. (2022). *Game online dan perilaku komunikasi remaja muslim milenial dalam perspektif psikologi komunikasi di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).

penonton, mempengaruhi cara mereka berinteraksi satu sama lain dalam komunitas game. Selain itu, streamer game juga harus bisa jadi contoh panutan kepada anak-anak dan remaja, hal tersebut mungkin meniru perilaku mereka dalam permainan[16].

5. Keterlibatan Emosional

Keterlibatan emosional merupakan aspek penting dari perilaku streaming game. Streamer game sering kali berbagi pengalaman pribadi atau reaksi emosional terhadap permainan, yang dapat menciptakan koneksi emosional dengan penonton. Hal ini membantu membangun loyalitas audiens dan meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan.[17]

6. Motivasi untuk Streamer Game

Motivasi para streamer game untuk melakukan siaran langsung bervariasi, mulai dari keinginan untuk berbagi pengalaman bermain hingga mencari penghasilan tambahan melalui donasi atau sponsorship. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi di dalam live streaming dapat mempengaruhi penonton dalam mereka berinterakasi dan jenis konten yang mereka sajikan.[18]

---

[16] Fachrheza, F., Widya, I. I., Senggono, A. F., & Rahmadian, J. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja. Hal 145

[17] Yulius, R. (2017). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online. *Journal of Animation and Games Studies*, *3*(1), Hal 13.

[18] Fansuri, H. (2022). *Game online dan perilaku komunikasi remaja muslim milenial dalam perspektif psikologi komunikasi di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Mataram). Hal 45

c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Perilaku Streaming Game Mobile Legend

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku streaming game, khususnya dalam konteks streaming game Mobile Legends, hal tersebut diantranya:

1. Pengaruh Streaming Game Terhadap Perilaku Komunikasi

Perilaku streaming game memiliki pengaruh yang besar untuk membentuk perilaku komunikasi penonton. Dimana dalam penelitian ini banyak streamer menggunakan bahasa kasar atau "trash talk" saat melakukan siaran langsung, yang dapat memicu penonton, terutama remaja, untuk meniru perilaku tersebut. Hal ini terjadi karena penonton yang mengidolakan streamer cenderung meniru gaya komunikasi mereka, termasuk penggunaan kata-kata kasar dalam permainan. Penelitian menyebutkan bahwa streaming game dianggap sebagai bagian utama faktor yang menyebabkan perubahan perilaku interaksii di kalangan remaja pemain Mobile Legends.[19]

2. Anonimitas dalam Permainan

Anonimitas yang diberikan oleh platform game online memungkinkan pemain untuk berinteraksi tanpa mengetahui identitas mereka. Ini menciptakan rasa aman bagi pemain untuk melakukan

[19] Rahmansyah, R. T. (2024). *Faktor-Faktor Penyebab Trash-Talking Pada Player Game Online Mobile Legends* (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta). Hal 58

perilaku yang mungkin tidak akan akan mereka lakukan di dunia nyata, seperti melakukan trash talk atau berperilaku agresif. Dalam konteks ini, streamer yang berperilaku agresif dapat mempengaruhi penonton untuk merasa lebih bebas dalam mengekspresikan diri mereka secara verbal selama permainan.[20]

3. Emosi dan Respons Terhadap Situasi Permainan

Emosi adalah faktor penting yang mempengaruhi perilaku streaming game dan penonton. Dalam situasi permainan yang intens, seperti saat menghadapi kekalahan atau kesalahan dari anggota tim, emosi dapat memicu reaksi verbal yang agresif. Penelitian menunjukkan bahwa gangguan kecil dalam permainan dapat menyebabkan emosi negatif, yang kemudian diekspresikan melalui kata-kata kasar saat bermain.[21]

4. Tipe Pemain dan Interaksi Sosial

Interaksi dengan tipe pemain lain, seperti "troll" (pemain yang sengaja merugikan tim), juga berkontribusi pada perilaku streaming. Jika streamer berinteraksi dengan pemain yang memiliki perilaku negatif, mereka cenderung terpengaruh dan mungkin juga mengadopsi

[20] *Ibid*, Hal 59

[21] Sena, V. N. P., & Japar, M. (2024). *Hubungan Kecanduan Game Online Dan Intensitas Menonton Live Live streamingGame Dengan Agresivitas Pada Remaja Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Hal 55

gaya komunikasi yang sama. Hal ini menciptakan lingkungan di mana trash talk menjadi hal yang biasa dan diterima.[22]

5. Kecanduan Game dan Intensitas Menonton

Kecanduan terhadap game online dan intensitas menonton live streaming juga berpengaruh pada perilaku streaming game. Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan game seseorang, mungkin semakin besar perilaku agresif mereka yang ditunjukan saat bermain. Hal tersebut juga berlaku bagi penonton yang sering menonton streaming game; mereka mungkin terpengaruh oleh perilaku agresif yang ditampilkan selama siaran langsung.[23]

6. Budaya Toxic di Komunitas Game

Budaya toxic dalam komunitas game Mobile Legends sering kali dipicu oleh interaksi antara streaming game dan penonton. Ketika live streaming memperlihatkan atau mendorong perilaku negatif, hal ini dapat memperkuat norma-norma sosial di antara penonton dan pemain lain untuk melakukan hal serupa.[24]

---

[22] Rahmansyah, R. T. (2024). *Faktor-Faktor Penyebab Trash-Talking Pada Player Game Online Mobile Legends* (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta)

[23] Maula, M. D. (2023). *Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).

[24] Sande, K. S. P. E., Bil, A. Q. J. A. H., & Ramadhan, B. (2023, October). Fenomena Toxic Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp.) Hal 563).

Berdasarkan penjelasan diatas teerdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilakunya saat melakukan live streaming yang di lakukan oleh Ustadz Abi:

1. Mengganti Umpatan dengan Dzikir

   Salah satu ciri khas dari Ustaz Abi adalah kebiasaannya untuk mengganti kata-kata kasar yang biasa muncul dalam permainan dengan kalimat dzikir. Misalnya, ketika timnya berhasil menghancurkan turret lawan, ia mengajak penontonnya untuk mengetik "Masya Allah" di kolom komentar, dan jika turret mereka dihancurkan, mereka mengetik "Astaghfirullah". Ini adalah upaya untuk menciptakan lingkungan yang lebih positif dan minimalisir perilaku toxic dalam komunitas game.[25]

2. Interaksi Positif dengan Penonton

   Ustaz Abi menciptakan interaksi yang positif dengan penontonnya, yang ia sebut sebagai "Jamaah Gaming". Dengam metode tersebut, bukan dengan saja bermain game tetapi ia juga membangun komunitas di mana nilai-nilai keagamaan dapat disisipkan dalam pengalaman bermain. Ia berusaha untuk menjadikan live streamingsebagai sarana edukasi sekaligus hiburan.[26]

---

[25] Raid, D. M., & Syarifudin, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, *1*(4), Hal 14.

[26] Saadah, N. A. (2022). Dakwah Melalui Live Live streamingTiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa. *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, *13*(02), 147

3. Kesadaran akan Pengaruh Perilaku

Sebagai seorang pendakwah, Ustaz Abi menyadari bahwa perilakunya di depan penonton dapat mempengaruhi generasi muda. Ia khawatir jika anak-anak didiknya terbiasa menggunakan kata-kata kasar saat bermain game, hal ini bisa terbawa hingga dewasa. Oleh karena itu, ia berkomitmen untuk menunjukkan perilaku baik dan mengajak penontonnya untuk melakukan hal yang sama.[27]

4. Kreativitas dalam Penyampaian Pesan

Ustaz Abi menggunakan kreativitas dalam penyampaian pesan dakwahnya melalui game. Ia memahami bahwa cara tradisional mungkin tidak efektif untuk menjangkau audiens muda, sehingga ia memanfaatkan platform yang mereka gunakan sehari-hari guna mengajarkan ajaran Islam dengan cara yang menarik dan relevan.[28]

2. Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja

a. Pengertian Pemahaman Sosial Keagamaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sosial berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan masyarakat dan kehidupan bermasyarakat. Kata *sosial* juga dapat diartikan sebagai sekelompok manusia yang telah lama hidup dan bekerja sama, sehingga mampu mengorganisasikan diri serta memandang dirinya sebagai satu kesatuan

[27] *Ibid*, Hal 148

[28] Raid, D. M., & Syarifudin, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, *1*(4), Hal 14.

sosial yang membentuk kebudayaan. Oleh karena itu, aspek sosial merupakan bagian penting meski tidak selalu sempurna dari hubungan antar manusia, yang memerlukan pemahaman dan toleransi terhadap hal-hal yang bersifat rentan di dalamnya.[29]

Kata *keagamaan* berasal dari kata dasar "gama" yang diberi imbuhan awalan "ke" dan akhiran "an". Sementara itu, *agama* sendiri diartikan sebagai kepercayaan kepada Allah, serta ajaran tentang kebaikan yang berkaitan erat dengan keyakinan spiritual. Jika ditinjau dari akar katanya, istilah "agama" berasal dari bahasa Sanskerta, yakni "a" yang berarti "tidak" dan "gama" yang berarti "kacau". Dengan demikian, secara etimologis, agama dapat dimaknai sebagai aturan atau tatanan yang berfungsi untuk mencegah kekacauan dalam kehidupan manusia.[30]

Menurut Rohadi Abdul Fatah Sosial keagamaan merupakan suatu bentuk kehidupan sosial yang diwarnai oleh nilai-nilai agama yang masih kental dan masih dipengaruhi kultur sosial dalam masyarakat. Agama sebagai institusi sosial memiliki fungsi tertentu dalam masyarakat, termasuk sebagai pranata sosial yang membentuk nilai dan norma sosial.[31]

---

[29] Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*, Jakarta, PT Media Pustaka Phoenix 2013, Hal 652

[30] M. Ridwan Lubis, *Sosiologi Agama Memahami Perkembangan Agama Dalam Interaksi Sosial*, Jakarta, Kencana, 2017. Hal 22

[31] Wisnu, A. D. (2024). *Implementasi Program Kegiatan Sosial Keagamaan Dalam Pembentukan Karakter Kemandirian Anak Asuh Di Panti Asuhan Sosialanak Darul Amanah (Studi Di Desa Jati Mulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan)* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Menurut Muhaimin perilaku sosial keagamaan merupakan perbuatan yang menjalankan ajaran islam dengan kesungguhan hati dan penuh keyakinan yang diterapkan dalam masyarakat. Ini mencakup aktifvitas keagamaan seperti pengajian, sholat jamaah di masjid, gotong royong dan kegiatan sosial lainya yang memiliki nilai agama.[32]

Menurut Dadang Kahmad Sosial keagamaan adalah fenomena sosial antara masyarakat dengan lingkuangan sekitarnya yang dipengaruhi nilai-nilai keagamaan. Agama sebagai sistem kepercayaan dan peribadatan juga mengatur tata pergaulan manusia dengan manusia dan lingkungannya, sehingga sosial keagamaan merupakan integrasi antara agama dan kehidupan sosial[33]

Jadi kesimpulanya dari pemahaman sosial keagamaan adalah proses kompleks yang melibatkan interpretasi ajaran agama dalam konteks sosial. Ini mencakup keyakinan terhadap ajaran agama, interaksi sosial, nilai-nilai moral, serta pengaruh lingkungan di sekitar individu. Pemahaman aspek-aspek ini masyarakat terutama remaja dapat lebih menghargai agama karna dapat mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial dalam masyarakat.

---

[32] Wibisono, M. Y., Ridho, A., Sarbini, A., & Kahmad, D. (2021). Solusi Sosial Atas Kontestasi Agama Mayoritas-Minoritas Di Arjawinangun Cirebon, Indonesia. *Jurnal Studi Agama-Agama Dan Lintas Budaya*, *5*(1), Hal 22

[33] Effendi, M. R., Kahmad, D., Solihin, M., & Wibisono, M. Y. (2021). Relasi agama dan masyarakat: studi tentang interaksi masyarakat bandung barat dan jamaah tabligh. *Hayula: indonesian journal of multidisciplinary islamic studies*, *5*(1), Hal 14.

b. Bentuk-Bentuk Pemahaman Sosial Keagamaan

1. Agama sebagai Sistem Sosial

Agama adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam ssistem sosial. Dalam perspektif sosiologi agama, agama bukan hanya membahas tentang manusia dengan Tuhan saja, relasi manusia debgan sesamanya juga termasuk. Sistem sosial terbentuk dari norma, nilai, dan aturan yang mengikat, dan agama menjadi salah satu sumber utama dari semua itu. Dalam masyarakat Islam, misalnya, ajaran-ajaran agama menjadi landasan pembentukan perilaku yang positif dan menghindari perbuatan yang dilarang.

Durkheim menyatakan bahwa agama berfungsi sebagai perekat sosial karena mampu menciptakan keteraturan dan keterikatan di antara individu. Buku *Sosiologi Agama: Memahami Perkembangan Agama dalam Interaksi Islam* memperkuat pandangan ini dengan menjelaskan bahwa ajaran agama turut membentuk kesadaran kolektif masyarakat. Pemahaman remaja terhadap ajaran agama dalam konteks ini mencerminkan bagaimana agama dipahami sebagai bagian dari struktur sosial yang mengatur kehidupan sehari-hari mereka.[34]

[34] Lubis, H. R. (2017). *Sosiologi agama: Memahami perkembangan agama dalam interaksi Islam*. Kencana. Hal 31-33

2. Agama sebagai Agen Integrasi Sosial

Agama memainkan peran penting dalam menyatukan berbagai kelompok sosial. Seprti nilai-nilai kebersamaan, saling tolong menolong, dan kasih mengasihi menjadi dasar integrasi sosial yang kuat. Dalam kehidupan umat Islam, ajaran tentang ukhuwah (persaudaraan) bukan tentang teologis saja, tetapi menjadi acuan, seperti kegiatan gotong royong, pengajian bersama, atau membantu sesama.

Pemahaman tersebut menyatakan agama tidak mengenai soal ibadah individual saja, melainkan instrumen sosial yang mempererat ikatan antarwarga. Buku ini menjelaskan bahwa ritus dan simbol agama memiliki fungsi mempersatukan kelompok masyarakat melalui makna bersama yang mereka anut. Oleh karena itu, pemahaman sosial keagamaan remaja juga dapat terlihat dari seberapa jauh keterlibatan mereka dalam memperkuat solidaritas dan integrasi sosial.[35]

3. Interaksi Simbolik dalam Praktik Keagamaan

Dalam kajian sosiologi simbolik, praktik keagamaan tidak dipandang hanya sebagai aktivitas ritual, melainkan sebagai simbol-simbol sosial yang mengandung makna bersama. Tindakan seperti berdoa, mengenakan jilbab, atau mengucap salam merupakan simbol-simbol keagamaan yang memiliki dampak dalam membentuk identitas

[35] *Ibid.* Hal 45-48

sosial. Simbol-simbol tersebut dikenali, dipahami, dan dihargai dalam lingkungan sosial tertentu.

Remaja yang memahami makna dari simbol-simbol keagamaan menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mengikuti tradisi, melaikan bagaimana menanamkan kandungan nilai-nilai di dalamnya. Dalam buku ini dijelaskan bahwa makna sosial dari simbol agama terbentuk melalui proses interaksi dan interpretasi bersama. Hal ini berarti bahwa pemahaman sosial keagamaan juga dipengaruhi oleh kemampuan remaja dalam membaca dan memaknai simbol-simbol agama yang hadir di sekitarnya.[36]

4. Agama sebagai Kontrol Sosial

Agama memiliki fungsi mengontrol perilaku individu melalui norma dan nilai yang telah disepakati bersama. Ajaran-ajaran mengenai perintah atau larangan, halal atau haram, dan pahala atau dosa sangat berperan dalam mengarahkan perilaku seseorang sesuai dengan tuntunan agama. Dalam kehidupan sosial, ini menjadi kontrol yang kuat agar seseorang tidak menyimpang dari nilai-nilai yang diyakini masyarakat.

Pemahaman sosial keagamaan dalam hal ini dapat diukur dari tingkat ketaatan individu terhadap ajaran agama dalam interaksi sehari-hari. Buku ini menyebutkan bahwa kontrol sosial berbasis agama lebih efektif karena bersifat internal dan melekat pada kesadaran individu.

[36] *Ibid.* Hal 54-57

Ketika remaja secara sadar menghindari tindakan menyimpang karena dorongan religius, hal tersebut menunjukkan adanya pemahaman yang mendalam terhadap fungsi agama sebagai pengontrol sosial.[37]

5. Perubahan Sosial dan Adaptasi Agama

Perkembangan zaman membawa perubahan besar dalam cara masyarakat memandang dan menjalani kehidupan beragama. Modernisasi, teknologi informasi, dan globalisasi memengaruhi cara individu mempraktikkan ajaran agama. Namun, agama tidak kehilangan relevansinya; justru agama menunjukkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan sosial tersebut.

Dalam buku ini dijelaskan bahwa Islam, sebagai agama dinamis, mampu merespons perubahan sosial dengan inovasi seperti dakwah digital, pengajian daring, atau konten keislaman di media sosial. Remaja yang memanfaatkan media tersebut untuk belajar agama atau berdiskusi tentang nilai keagamaan menunjukkan bentuk pemahaman sosial keagamaan yang adaptif. Artinya, pemahaman agama tidak statis, tetapi terus berkembang seiring dengan perubahan zaman dan konteks sosialnya.[38]

[37] *Ibid.* Hal 60-62
[38] *Ibid.* Hal 70-73

c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Pemahaman Sosial Keagaamaan Remaja

Masa remaja adalah masa perkembangan atau pertumbuhan yang berlangsung sangat cepat, hal ini mencakup aspek fisik, psikologis, dan intelektual. Remaja umumnya dikenal dengan penasaran atau ingin tahu yang tinggi, kegemaran terhadap tantangan maupun petualangan, dan kecenderungan untuk mengambil risiko dalam tindakannya, yang sering kali dilakukan tanpa pertimbangan yang mendalam terlebih dahulu.[39]

Menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah individu yang berada dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun. Sementara itu, berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014, remaja didefinisikan sebagai penduduk berusia 10 hingga 18 tahun. Adapun menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), remaja adalah mereka yang berusia antara 10 hingga 24 tahun dan belum menikah..[40]

Dapat disimpulkan bahwa remaja adalah proses dimana individu mengalami kesewasaan, hal ini melibatkan kematangan dalam aspek fisik, mental, emosional dan sosial. Biasanya remaja pada tahap ini menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan menjalani berbagai perubahan sebagai persiapan menyambut masa dewasa.

---

[39] Remaja, A. H. P. (2023). Perkembangan Remaja. *Psikologi Perkembangan*, *155*, 2024. Hal 21

[40] *Ibid,* Hal 21

Dalam penelitian ini, subjek berusia 13 hingga 18 tahun dimana remaja ini termasuk ke dalam ketagori menengah hingga remaja akhir. Dalam fase ini, berbagai perubahan yang di rasakan oleh remaja, baik itu secara psycologis, emosional fisk maupun sosial.

Berikut ciri-ciri remaja dalam fase perkembangan:

1. Perkembangan Fisik

   Pada usia ini, pertumbuhan yang dialami remaja sangat signifikan akibat pubertas, seperti perubahan bentuk tubuh, suara, dan kematangan organ reproduksi. Tingkat energi dan aktivitas fisik remaja biasanya tinggi, sejalan dengan pertumbuhan tubuh yang pesat.

2. Perkembangan Psikologis dan Emosional

   Remaja mulai menunjukkan perubahan emosional terhadap kepada orang tuanya. Hal membuat mereka mengalami perubahan emosi yanag sangat intens, terkadang tidak stabil. Mencari identitas diri menjadi fokus utama; remaja mulai bertanya-tanya siapakan meraka dan apa guna atau peran meraka dalam masyarakat.

3. Perkembangan Sosial

   Hubungan dengan teman sebaya menjadi sangat penting. Teman sebaya lebih kuat pengaruhnya dibandingkan dari pengaruh keluarga. Remaja cenderung mencari penerimaan sosial, sehingga rentan terhadap berbagai pengaruh dari luar, termasuk media sosial, game online, dan tren digital.

4. Perkembangan Kognitif

Remaja usia 13–18 tahun sudah mulai berpikir lebih abstrak, logis, dan kritis. Mereka mampu mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari tindakan, meskipun dalam beberapa situasi, perilaku impulsif masih sering terjadi.

5. Ketertarikan terhadap Dunia Digital

Di usia ini, penggunaan teknologi digital seperti smartphone, game online dan sosial media menjadi paling utama dalam sehari-hari dalam kehidupan mereka. Keaktifan mereka mencari hiburan, informasi, dan interaksi sosial melalui platform digital dapat mengubah perilaku, pola pikir dan nilai-nilai sosial keagamaan mereka.[41]

Berdasarkan penjelasan diatas berikut faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sosial keagamaan remaja:

1. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga adalah salah satu faktor dalam membentuk pemahaman sosial keagamaan remaja. Keluarga yang aktif dalam praktik keagamaan dan memberikan pendidikan agama yang baik cenderung menghasilkan remaja dengan pemahaman kental terhadap agama. Sebaliknya, remaja dari kalangan keluarga dengan kurangnya perhatian terhadap pendidikan agama mungkin lebih mudah terpengaruh oleh hal-

[41] Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, *17*(1), Hal 29.

hal negatif di luar rumah. Dalam penelitian ini melihatkan orang tua sangat berpengaruh terhadap kegiatan keagamaan yang dapat membentuk remaja yang religius.[42]

2. Pendidikan Agama

Pendidikan berperan sangat penting dalam membentuk pemahaman sosial keagamaan baik itu formal maupun non formal. Remaja yang mendapatkan pendidikan agama yang baik di sekolah atau melalui pengajian cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang ajaran agamanya. Pendidikan agama membantu remaja untuk menginternalisasi nilai-nilai keagamaan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.[43]

3. Pengaruh Teman Sebaya

Teman sebaya memiliki pengaruh besar terhadap perilaku dan pemahaman sosial keagamaan remaja. Dalam fase perkembangan ini, remaja cenderung mencari pengakuan dan penerimaan dari kelompok teman sebayanya. Jika teman-teman mereka memiliki sikap positif terhadap praktik keagamaan, maka remaja tersebut juga akan lebih cenderung untuk terlibat dalam kegiatan keagamaan. Namun, sebaliknya, jika teman-teman mereka menunjukkan sikap apatis atau negatif terhadap

[42] Meisyarah, A. (2023). *Perilaku sosial keagamaan remaja di Desa Meraran Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).

[43] Husnul, H. K. (2020). Perkembangan Keberagamaan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Al Naqdu: Jurnal Kajian Keislaman*, *1*(1), Hal 10

agama, hal ini dapat mempengaruhi pemahaman dan perilaku religius mereka.[44]

4. Media Sosial

Media sosial berperan signifikan dalam membentuk pengetahuan dan pemahaman agama di kalangan remaja. Dengan akses informasi yang mudah melalui platform digital, remaja dapat memperoleh berbagai perspektif tentang ajaran agama. Namun, informasi yang tidak akurat atau negatif juga dapat mempengaruhi pemahaman mereka secara negatif. Penelitian menunjukkan bahwa media sosial dapat meningkatkan pemahaman agama jika digunakan dengan bijak.[45]

5. Pengalaman Pribadi

Pengalaman pribadi selama masa remaja juga mempengaruhi pemahaman sosial keagamaan. Situasi-situasi tertentu dalam hidup, seperti menghadapi tantangan atau konflik moral, dapat memicu refleksi mendalam tentang keyakinan agama dan nilai-nilai yang dianut. Remaja yang mampu mengatasi konflik batin dengan baik cenderung memiliki pemahaman agama yang lebih kuat.[46]

---

[44] Taufik, M., Hyangsewu, P., & Azizah, I. N. (2020). Pengaruh faktor religiusitas terhadap perilaku kenakalan remaja di lingkungan masyarakat. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *6*(1), Hal 98.

[45] Noor, T. R. (2019). Remaja dan Pemahaman Agama. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, *3*(2), Hal 57

[46] Lisani, N., Khotimah, K., & Ghofur, A. Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Tanjung Karang Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar. *Toleransi: Media Ilmiah Komunikasi Umat Beragama*, *15*(2), Hal 126.

6. Konteks Sosial dan Budaya

Konteks sosial dan budaya di mana remaja tumbuh juga mempengaruhi pemahaman sosial keagamaan mereka. Masyarakat dengan tradisi keagamaan yang kuat biasanya menghasilkan individu-individu dengan kesadaran religius yang tinggi. Sebaliknya, dalam masyarakat yang lebih sekuler atau pluralistik, remaja mungkin mengalami kebingungan identitas dan kesulitan dalam memahami ajaran agamanya.[47]

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah tinjauan terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai pedoman atau acuan oleh peneliti. Tinjauan ini berfungsi untuk memperkuat landasan teori, menyempurnakan penelitian yang sedang dilakukan, serta menjadi referensi pendukung dalam proses penyusunan karya ilmiah. Adapun penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian "Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek", diantaranya

1. Ibnu Ikhwanudin meneliti tentang *Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam*. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan perilaku *Trash talking* pemain Game

[47] Wahidin, W., Rozikan, M., & Septiani, D. F. (2022). Pengaruh Sosial-Budaya Akademik terhadap Kesadaran Beragama: Implikasi terhadap Konseling Religius di Perguruan Tinggi. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, *3*(1), Hal 9.

Online MLBB dalam perspektif islam khususnya para mahasiswa yang bermain *Game Online* MLBB di prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) angkatan 2020 kampus UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifudin Zuhri prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) terlibat dalam perilaku *Trash talking* saat bermain Mobile Legends. Perilaku ini dipicu oleh emosi terkait masalah teknis seperti sinyal dan perangkat, serta provokasi dari lawan. *Trash talking* sering melibatkan kata-kata kasar dan sindiran, yang merusak etika komunikasi dan bertentangan dengan ajaran Islam tentang menjaga lisan dan menciptakan lingkungan harmonis[48]

2. Dimas Bahrun Anugrah neneliti tentang *Pengaruh Game Mobile Legends: Bang Bang terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 (Studi Komunitas Mobile Legends di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.* Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena banyaknya mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga yang menjadi pemain aktif game *Mobile Legends*. Tingginya intensitas bermain game ini dinilai memiliki potensi untuk memengaruhi perilaku para mahasiswa, khususnya dalam aspek religiusitas. Berdasarkan latar belakang tersebut,

[48] Ikhwanudin, I. B. N. U. (2024). Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam. *Uin Prof. KH Saifuddin Zuhri*. Hal 34.

peneliti merumuskan pertanyaan utama: sejauh mana pengaruh game *Mobile Legends* terhadap tingkat religiusitas mahasiswa, serta bagaimana analisis tasawuf dapat digunakan untuk memahami fenomena ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data yang diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada responden, serta didukung oleh studi literatur. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti menggunakan teori dalam tasawuf akhlaki yang terdiri dari tiga tahapan: *takhalli*, *tahalli*, dan *tajalli*. Teori ini menjelaskan proses pembentukan perilaku seorang Muslim, baik dalam aspek sosial maupun ibadah. Setiap perilaku buruk dapat diredam melalui proses *takhalli* (pengosongan diri dari sifat tercela), lalu digantikan dengan perilaku terpuji melalui proses *tahalli* (pengisian diri dengan sifat mulia), hingga akhirnya mencapai *tajalli*, yaitu manifestasi dari kesucian batin.[49]

3. Nizar Fatih Baidillah Al Djufri meneliti tentang *Dampak Game Online Dan Religiusitas Remaja Putri Di Kelurahan Sumur Batu Kecamatan Teluk Betung Utara Kota Bandar Lampung*. Tujuan penelitian ini di tulis jarna para remaja menganggap bahwa dengan bermain game online segala rasa penat yang dialaminya, baik itu dari diri sendiri, orang tua, guru maupun orang lain dapat terkurangi. Anak-anak yang memainkan game berbasis strategi cenderung mengalami peningkatan dalam keterampilan

[49] Anugrah, D. B. (2022). *Pengaruh Game Mobile Legends: Bang Bang terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 (Studi Komunitas Mobile Legends di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).

pemecahan masalah (*problem solving*). Hal ini berdampak positif terhadap performa akademik mereka, di mana mereka biasanya memperoleh nilai yang lebih baik pada tahun ajaran berikutnya. Meskpiun demikian peran dan bimbingan orang tua akan sangat berpengaruh bagi keberlangsungan hidup anak di dunia maupun di akhirat. Religiusitas sendiri merupakan sikap keagamaan yang mendorong seseorang untuk bertindak sesuai dengan ajaran agama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap religiusitas remaja, tergantung pada cara penggunaan dan kebijakan individu. Fitur sosial dan komunitas dalam game dapat mendukung interaksi positif dan pembelajaran nilai-nilai agama. Penelitian ini menyimpulkan bahwa game online, bila digunakan dengan bijak, memiliki potensi dampak positif bagi religiusitas di kalangan remaja. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi jenis game dengan dampak positif spesifik dan strategi integrasi game dalam pendidikan agama guna memaksimalkan manfaatnya.[50]

4. Fauziah Mar'ie dan Eni Fariyatul Fahyuni meneliti tentang *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak positif dan negatif dari

[50] Sayid, N. F. B. A. D. (2024). *Dampak Game Online Dan Religiusitas Remaja Putri Di Kelurahan Sumur Batu Kecamatan Teluk Betung Utara Kota Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

game online terhadap para pemainnya. Game online saat ini menjadi fenomena global yang sangat digemari, terutama di kalangan remaja. Sebagian besar pemain game online adalah remaja yang masih berada dalam fase perkembangan, di mana kestabilan pemikiran dan emosi belum sepenuhnya terbentuk. Kondisi ini berpotensi memengaruhi perilaku keagamaan mereka. Perilaku keagamaan pada masa remaja sangatlah penting, karena masa ini merupakan fase emas dalam kehidupan seseorang. Pada tahap ini, nilai-nilai agama perlu ditanamkan sebagai fondasi utama yang akan menjadi pegangan hidup di masa depan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, di mana data dikumpulkan dan dianalisis untuk memahami faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online dan perilaku keagamaan remaja.[51]

5. Sakinah, Putri Wulan meneliti tentang *Dampak game online, pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak game online terhadap akhlak dan ibadah remaja di Desa Labuhan-Labo, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara. Fokus utamanya adalah mengkaji pengaruh game online terhadap perilaku

[51] Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, *5*(2), 42-52.

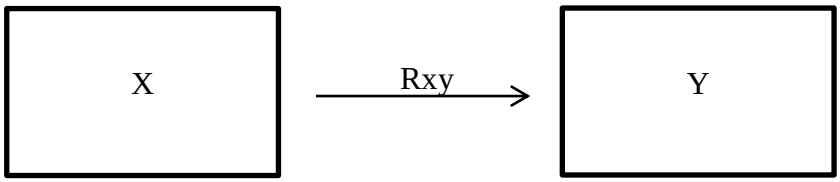
keagamaan remaja, baik dari sisi negatif maupun positif. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian dipilih melalui teknik *snowball sampling*, yang melibatkan remaja pemain game online, orang tua mereka, tokoh masyarakat, dan tokoh agama setempat. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memberikan dampak negatif terhadap akhlak dan ibadah remaja, seperti melalaikan salat, berbohong, membantah orang tua, dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Meskipun demikian, terdapat juga dampak positif, antara lain memperluas pertemanan dan membantu remaja dalam mengurangi stres.[52]

Jika dibandingan dengan penelitian terdahulu yang diatas, penelian ini memiliki keunikan tersendiri, dimana Peneliti menyoroti perilaku streamer game @Abiazkakiaa, yang merupakan seorang Ustadz, dalam konteks game online Mobile Legends. Ini memberikan perspektif unik tentang bagaimana konten hiburan dapat berfungsi sebagai sarana dakwah dan pendidikan keagamaan. Dan penelitian ini mengkaji hubungan antara perilaku streaming game yang menyajikan konten game dengan pemahaman sosial keagamaan remaja.

[52] Sakinah, P. W. (2023). *Dampak game online, pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan susunan konsep yang saling berhubungan dan dirumuskan oleh peneliti berdasarkan tinjauan pustaka, baik melalui teori-teori yang relevan maupun hasil-hasil penelitian terdahulu. Kerangka ini berfungsi sebagai dasar dalam merumuskan jawaban atas pertanyaan penelitian, serta menjadi alur pemikiran logis yang menjelaskan penyebab atau latar belakang terjadinya suatu permasalahan. Dengan kata lain, kerangka berpikir membantu peneliti mengalirkan ide dan pendekatan secara sistematis. Untuk memperkuat keakuratan dan validitas penelitian, teori-teori yang digunakan dalam kerangka berpikir perlu didukung oleh temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan.[53]



Gambar. 2.1
Kerangka Berpikir

Keterangan:

X : Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa
Rxy : Koefisien variabel x terhadap variabel y
→ : Pengaruh
Y : Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja

[53] Santoso, Imam, and Harries Madiistriyatno. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Indigo Media, 2021. Hal 29.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang bersifat teoritis terhadap suatu permasalahan penelitian. Jawaban ini masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data di lapangan. Dengan kata lain, hipotesis belum dapat dianggap benar sebelum melalui proses pengujian secara ilmiah. Keabsahan suatu hipotesis hanya dapat ditentukan setelah seluruh data dan bukti yang relevan berhasil dikumpulkan dan dianalisis. Hanya setelah tahap tersebut, hipotesis dapat dinyatakan terbukti atau tidak terbukti berdasarkan hasil penelitian.[54]

1. H_1: Konten yang disampaikan oleh streamer @abiazkakiaa melalui permainan *Mobile Legends* diduga memiliki pengaruh terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik, Nagari Kamang Mudiak, Kecamatan Kamang Magek.
2. H_0: Tidak ada pengaruh antara konten yang disampaikan oleh Streamer @abiazkakiaa melalui permainan *Mobile Legends* terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik, Nagari Kamang Mudiak, Kecamatan Kamang Magek.

[54] Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hal 41.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif secara sederhana dapat dijelaskan sebagai penelitian yang menggunalan data berupa angka. Jika ingin melijat lebih jauh, pendekatan kuantitatif adalah metodologi penelitian yang berlandaskan pada positivisme (pendekatan klasik-objektif). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat realitas objektif dan nyata yang diatur oleh kaidah-kaidah universal. Meskipun kebenaran tentang realitas tersebut mungkin hanya dapat diperoleh secara probabilistik atau berdasarkan kemungkinan, realitas itu sendiri tetap eksis di luar subjektivitas peneliti. Realitas ini dapat diukur menggunakan standar tertentu, dapat digeneralisasi, serta tidak terikat oleh konteks maupun waktu tertentu.[1]

Metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang didasarkan pada filsafat positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu dengan memakai instrumen penelitian yang terstruktur. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik atau kuantitatif dengan tujuan utama menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya. Pendekatan ini menitikberatkan pada pengukuran yang objektif, hasil yang dapat digeneralisasi, serta pelaksanaan penelitian yang sistematis dan terencana.[2]

---

[1] Ismail Suardi Wekke,dkk *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku 2019) Hal 54.

[2] *Ibid*, Hal 55

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini karena untuk menggambarkan adanya pengaruh yang ditimbulkan dari Perilaku Live streaming game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik, peneliti menggunakan pengujian hipotesis. Penelitian kuantitatif mengubah gejala-gejala sosial menjadi bentuk angka atau data kuantitatif. Pendekatan ini menggunakan angka dalam setiap tahap proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, analisis, hingga penyajian hasil. Dengan demikian, penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menafsirkan fenomena sosial secara objektif dan sistematis melalui alat analisis statistik.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan berlokasi di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena fokus kajian peneliti karena ingin mengkaji pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik yang disebabkan oleh konten live streaming Ustad Abi yang bermain Mobile Legends dengan membawa unsur agama saat bermain yang melalui platform aplikasi Tiktok.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau individu yang menjadi target dalam sebuah penelitian dan berperan sebagai sumber data utama. Menurut Sugiyono, populasi merujuk pada seluruh subjek yang akan dikaji oleh peneliti.

Dengan kata lain, populasi mencakup semua elemen yang memiliki ciri khas tertentu yang relevan dengan isu penelitian. Contohnya, sekelompok seribu orang bisa disebut populasi jika mereka memiliki keterkaitan langsung dengan topik yang diteliti. Selain itu, populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau individu dengan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dianalisis dan kemudian diambil kesimpulannya.[3]

Populasi dalam penelitian ini berdasarkan data adalah 62 orang remaja di Jorong Aia Tabik yang memenuhi karakteristik berikut:

a) Melihat konten @Abiazkakiaa di TikTok.
b) Bermain atau memiliki ketertarikan terhadap game Mobile Legends.
c) Berada dalam rentang usia remaja (15–17 tahun).

Tabel 3.1
Populasi Remaja Jorong Aia Tabik

No	Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Populasi
1	15	11	10	21
2	16	7	12	19
3	17	10	12	22
	Total	28	34	62

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi, yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam

[3] Indra Prasetya, *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*, (Medan: Umsu Press 2022). Hal 99

penelitian. Pemilihan sampel yang tepat sangat penting, karena menjadi langkah awal yang menentukan keberhasilan suatu penelitian. Jika proses pengambilan sampel dilakukan secara tidak tepat, maka hasil penelitian berisiko menghasilkan temuan-temuan yang kurang akurat dan tidak sesuai dengan tujuan penelitian.[4]

Sampel merupakan sebagian dari unit populasi yang dipilih berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dengan tujuan mewakili karakteristik keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi asal. Arikunto juga menyatakan bahwa sampel adalah sebagian kecil atau wakil dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Jika penelitian hanya melibatkan sebagian dari populasi, maka disebut sebagai penelitian sampel. Selaras dengan itu, Sudjana dan Ibrahim menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dapat dijangkau dan tetap menggambarkan sifat-sifat umum dari populasi tersebut.[5]

Karena jumlah populasi dalam penelitian ini hanya terdiri dari 62 orang, maka seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dikenal dengan sebutan *sampling jenuh* atau *sensus*, yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh elemen populasi digunakan sebagai responden. Pendekatan ini dilakukan karena jumlah populasi tergolong kecil, sehingga

[4] Sugiyono, *Metode penelitian Kombinasi* (Mix Methods), (Bandung, Alfabeta,2015) Hal, 118
[5] Joko Subagyo, *Metode penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta,2004), Hal 29

memungkinkan untuk melibatkan seluruh anggota dalam penelitian guna memperoleh data yang lebih akurat dan menyeluruh.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek atau fokus utama yang menjadi perhatian dalam sebuah penelitian ilmiah. Dalam konteks penelitian, variabel merupakan elemen yang ingin ditemukan jawabannya melalui pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono, variabel penelitian adalah segala sesuatu dalam bentuk apa pun yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat diperoleh informasi yang diperlukan. Dengan kata lain, variabel adalah aspek yang diamati dan diukur untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian.[6]

Menurut perspektif Sekaran, terdapat empat jenis variabel utama dalam penelitian. Pertama, variabel terikat, yaitu variabel yang menjadi fokus utama penelitian dan dipengaruhi atau ditentukan oleh variabel lain. Kedua, variabel bebas, yakni variabel yang memengaruhi variabel terikat, baik secara positif maupun negatif. Ketiga, variabel moderator, yaitu variabel yang memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Terakhir, terdapat variabel antara (*intervening variable*), yaitu variabel yang muncul di antara waktu variabel bebas mulai bekerja dan saat pengaruhnya dirasakan oleh variabel terikat.[7]

---

[6] Noor, Juliansyah. *"Metodelogi penelitian."* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011). Hal .88.

[7] Muh. Fitrah Dan Lutfiyah *Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: CV Jejak 2017) Hal 124-125.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel peneliti gunakan, yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel Bebas (X) adalah variabel yang perubahannya atau variasinya memengaruhi variabel lain. Dengan kata lain, variabel bebas merupakan faktor yang diduga menjadi penyebab atau memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan game online, yang diasumsikan memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja. adalah pengaruh perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa.
2. Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang diukur untuk mengetahui sejauh mana pengaruh atau efek dari variabel lain, khususnya variabel bebas. Variabel ini merupakan hasil atau akibat dari perubahan yang terjadi pada variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah perilaku keagamaan remaja, yang diasumsikan dipengaruhi oleh intensitas dan pola penggunaan game online adalah pemahaman sosial keagamaan remaja Jorong Aia Tabik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur atau cara yang diterapkan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian, biasanya digunakan beberapa metode pengumpulan data sekaligus agar informasi yang diperoleh menjadi lebih lengkap, tepat, dan mendalam.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel-variabel yang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, instrumen digunakan untuk mengukur perilaku menonton *streaming* game Mobile Legends serta pemahaman sosial keagamaan remaja. Instrumen yang digunakan adalah angket (kuesioner), yang disusun dalam bentuk pertanyaan tertutup dan terbuka, guna memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, kuesioner dibagikan kepada sampel yang telah ditetapkan. Bentuk kuesioner bisa berupa pertanyaan ataupun pernyataan, yang bersifat terbuka ataupun tertutup. Distribusinya dapat dilakukan secara langsung kepada responden atau melalui media digital seperti email atau internet, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan. Metode ini untuk mengumpulkan data yang relevan dengan topik penelitian secara efektif dan terorganisir.[8] Di penelitian ini penulis memberikan kuesioner kepada responden menggunakan Google Formulir.

[8] Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019) Hal 219

2. Indikator

Indikator merupakan bagian dari variabel yang digunakan untuk menunjukkan kecenderungan atau kondisi tertentu dalam suatu situasi. Indikator berfungsi sebagai alat ukur yang membantu peneliti dalam mengidentifikasi dan mengukur perubahan yang terjadi pada objek penelitian. Dengan adanya indikator, suatu variabel dapat dijabarkan secara lebih konkret sehingga memudahkan dalam proses pengumpulan dan analisis data.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen

No	Variabel	Indikator	Deskripsi	Nomor Butir
1	Perilaku Streamer Game @abiazakiaa (X)	Streamer Attraktivitas	Daya tarik fisik, gaya komunikasi, dan kepribadian yang menarik perhatian.	1–3
2		Para-Social Interaction	Hubungan semu yang dirasakan penonton seolah-olah dekat secara personal.	4–6
3		Keberanian dan Responsif	Kemampuan streamer tampil percaya diri dan cepat merespons komentar/interaksi.	7–9
4		Komunikasi yang Baik	Kejelasan dalam menyampaikan pesan dan membangun interaksi yang menyenangkan.	10–12
5		Kreativitas dan Konsistensi	Inovasi dalam konten serta konsistensi waktu dan kualitas live streaming.	13–15

6	Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja (Y)	Agama sebagai Sistem Sosial	Pemahaman remaja bahwa agama bagian dari tatanan norma sosial.	16–18
7		Agama sebagai Agen Integrasi Sosial	Kesadaran akan peran agama dalam menyatukan masyarakat.	19–21
8		Interaksi Simbolik dalam Praktik Keagamaan	Kemampuan memahami simbol/tindakan keagamaan sebagai bentuk sosial.	22–24
9		Agama sebagai Kontrol Sosial	Tingkat ketaatan terhadap nilai dan norma agama dalam kehidupan.	25–27
10		Perubahan Sosial dan Adaptasi Agama	Sikap terhadap adaptasi nilai agama dalam kehidupan modern.	28–30

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan angket dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi individu terhadap suatu fenomena sosial, termasuk perilaku serta pemahaman sosial keagamaan pada kalangan remaja. Responden diminta untuk memberikan jawaban terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner dengan memilih salah satu dari lima pilihan yang disediakan, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, sesuai dengan tingkat persetujuan mereka terhadap isi pernyataan tersebut.

Adapun bobot pada Skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Model Kualifikasi Jawaban

No.	Variabel	Skala Likert	Skor
1	Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa (X)	Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)	5–1
2	Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja (Y)	Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)	5–1

3. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket diuji terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya, dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Validitas Instrumen:

Validitas instrumen bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur tersebut benar-benar mengukur aspek yang dimaksudkan. Pengujian validitas dilakukan dengan metode korelasi Pearson Product Moment. Suatu item dianggap valid apabila nilai korelasi (r hitung) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai tabel (r tabel).

b. Uji Reliabilitas:

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen dalam mengumpulkan data. Pengujian dilakukan menggunakan

rumus Cronbach's Alpha, di mana instrumen dinyatakan reliabel jika nilai alpha (α) mencapai atau melebihi 0,60.[9]

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan setelah pengumpulan data dari responden atau sumber lain selesai. Tahapan ini meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan tipe responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, serta pelaksanaan perhitungan statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya. Namun, jika penelitian tidak menetapkan hipotesis, maka pengujian tersebut tidak dilakukan, dan analisis difokuskan pada deskripsi serta interpretasi data yang ada.[10]

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan pendekatan statistik yang dibagi menjadi dua jenis utama, yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik inferensial atau parametrik, yaitu metode yang memungkinkan pengambilan kesimpulan dari data sampel untuk menggambarkan kondisi populasi secara keseluruhan. Pendekatan ini membantu dalam menguji hubungan antar variabel sekaligus mengukur signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.[11]

---

[9] Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), Hal 67

[10] Jogiyanto Hartono, M. (Ed.), *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018), Hal 76

[11] *Ibid*, Hal 78

1. Uji Normalitas

Menurut Purnomo, uji normalitas digunakan dalam model regresi untuk mengetahui apakah nilai residual yang dihasilkan terdistribusi secara normal. Model regresi yang baik ditandai dengan residual yang menyebar secara normal, karena hal ini menjadi salah satu syarat dasar dalam analisis regresi. Uji normalitas dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan mengamati penyebaran data pada garis diagonal dalam plot *standardized residual* serta melalui grafik histogram yang menunjukkan bentuk distribusi data. Jika penyebaran data mendekati garis diagonal atau histogram membentuk kurva normal, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.[12]

Uji normalitas residual dapat dilakukan dengan metode grafik, yakni dengan mengamati penyebaran titik pada garis diagonal dalam plot Normal P-P dari residual standar regresi. Jika titik-titik tersebut tersebar di sekitar dan mengikuti garis diagonal, maka residual dianggap berdistribusi normal. Selain itu, analisis histogram juga dapat digunakan untuk menilai normalitas residual, di mana distribusi residual yang normal akan membentuk pola simetris menyerupai kurva lonceng. Apabila kedua metode ini memberikan hasil yang konsisten, dapat disimpulkan bahwa residual memiliki distribusi normal.[13]

---

[12] Purnomo, Y. (2017). Pengaruh sikap siswa pada pelajaran matematika dan kemandirian belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, *2*(1), Hal 98.

[13] *Ibid*, Hal 100

2. Uji Linearlitas

Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang bersifat linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Hubungan linear diartikan sebagai hubungan yang membentuk garis lurus, yang mencerminkan keterkaitan yang konsisten antara kedua variabel. Uji ini umumnya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi, baik regresi linear sederhana maupun regresi linear berganda. Pengujian linearitas bertujuan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian mengikuti pola garis lurus, sehingga model regresi yang digunakan dapat diandalkan dan valid dalam menggambarkan hubungan antar variabel.[14]

Konsep linearitas merujuk pada sejauh mana variabel-variabel bebas dapat digunakan untuk memprediksi variabel tak bebas dalam suatu hubungan yang bersifat linear. Artinya, hubungan antar variabel membentuk pola garis lurus yang konsisten. Untuk memverifikasi apakah hubungan tersebut bersifat linear, dapat dilakukan melalui beberapa metode seperti *bivariate plot*, uji linearitas (*linearity test*), *curve estimation*, atau analisis residual. Linearitas data merupakan prasyarat penting dalam analisis korelasi dan regresi linear, karena hanya pada kondisi ini hubungan antar variabel dapat dianalisis secara akurat menggunakan model statistik linear.[15]

[14] Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). Uji persyaratan analisis. Hal 47
[15] *Ibid,* Hal 48

Rumus Uji Linieritas (ANOVA Linieritas)

$$F = \frac{RJK\ (Regresi)}{RJK\ (Galat)}$$

Keterangan:

F = nilai statistik F untuk menguji linieritas

RJK (Regresi) = Ragam Jumlah Kuadrat dari hubungan linier

RJK (Galat) = Ragam Jumlah Kuadrat dari error (residual)

3. Uji Hipotesis

a. Uji F (Uji Simultan)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah model regresi secara keseluruhan signifikan atau tidak, yaitu untuk melihat apakah variabel X secara simultan memengaruhi variabel Y.

Rumus Uji F:

$$F = \frac{RJK\ (Regresi)}{db\ (Regresi)} \div \frac{RJK\ (Galat)}{db\ (Galat)}$$

Keterangan:

RJK = Ragam Jumlah Kuadrat

db = derajat bebas

Kriteria pengambilan keputusan:

1) Jika sig. < 0,05, maka H_0 ditolak → model regresi signifikan
2) Jika sig. > 0,05, maka H_0 diterima → model regresi tidak signifikan

Uji F dilakukan untuk mengetahui signifikansi model regresi secara keseluruhan dalam memprediksi variabel dependen dari variabel independen.[16]

b. Uji t (Uji Parsial)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) secara parsial (sendiri) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y).

Rumus Uji t:

$$t = \frac{b}{SE_b}$$

Keterangan:

b = koefisien regresi

SE_b= standard error dari koefisien

Kriteria pengambilan keputusan:

1) Jika sig. < 0,05, maka H_0 ditolak → H_1 diterima (terdapat pengaruh signifikan)
2) Jika sig. > 0,05, maka H_0 diterima → H_1 ditolak (tidak ada pengaruh signifikan)

Uji t sangat membantu untuk mengetahui pengaruh variabel x terhadap variabel y secara individu.[17]

[16] Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018, hlm. 88.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengukur besar kontribusi variabel x dalam menjelaskan variasi variabel y digunakan uji koefisien determinan.

Rumus Uji Koefisien Determinasi:

$$R^2 = \frac{JK\ (Regresi)}{JK\ (Total)}$$

Kisaran nilai R^2 antara 0 hingga 1. Interpretasinya sebagai berikut:

1) Semakin besar nilai R^2, semakin besar pengaruh variabel X terhadap Y
2) Misalnya, nilai $R^2 = 0{,}60 \rightarrow$ berarti 60% perubahan pada Y dijelaskan oleh X, dan sisanya 40% dijelaskan oleh variabel lain di luar model.

Koefisien determinasi adalah ukuran yang menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel bebas dalam menjelaskan variasi pada variabel terikat dalam model regresi.[18]

4. Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana adalah model statistik yang membahas tentang hubungan linear antara dua variabel, diantaranya variabel bebas berfungsi dalam memengaruhi variabel terikat. Model ini direpresentasikan dengan garis regresi dan digunakan untuk menganalisis bagaimana perubahan rata-rata varibel y dipengaruhi oleh variabel x.[19]

---

[17] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 180

[18] Santoso, Singgih. *Mengolah Data Statistik secara Profesional dengan SPSS 23*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016, hlm. 63.

[19] Suryono, *Analisis Regresi Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal 5

Menentukan bentuk regresi bisa dilakukan dengan cara diantaranya melalui tampilan grafik dalam scatter diagram, atau dengan pendekatan matematis menggunakan perhitungan statistik untuk melihat pola hubungan antar variabel.[20] Berikut rumus yang digunakant:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = dependen

X = independen

a = konstanta (α)

b = pendugaan koefisien regresi (β) nilai peningkatan ataupun peneurunan.[21]

[20] Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal 133-114

[21] Maman Abdurahman, Sambas Ali Muhidin, *Dasar-dasar metode Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Cv Pustaka Setia. 2011) hal 214

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jorong Aia Tabik, yang terletak di Nagari Kamang Mudiak, Kecamatan Kamang Magek, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat.

Jorong Aia Tabik dikenal sebagai daerah yang memiliki nilai-nilai sosial dan keagamaan yang kuat. Mayoritas penduduknya beragama Islam, dan kehidupan sosial masyarakatnya masih dipengaruhi oleh adat istiadat Minangkabau yang kuat. Nama "Aia Tabik" sendiri berarti *air terbit*, merujuk pada sumber mata air yang menjadi ciri khas wilayah ini dan menjadi bagian penting dari identitas lokal.

Secara administratif, Nagari Kamang Mudiak terbagi menjadi beberapa jorong, salah satunya jorong Aia Tabik yang memiliki jumlah penduduk yang cukup besar, yaitu sekitar 1.009 jiwa. Penduduknya terdiri atas berbagai kalangan, seperti petani, pedagang, guru, dan juga pelajar. Kelompok remaja (usia 15–17 tahun) cukup menonjol dalam struktur demografi, menjadikan mereka sebagai sasaran yang relevan dalam penelitian ini, khususnya dalam mengkaji pengaruh konten digital terhadap pemahaman sosial keagamaan.



Gambar 4.1
Peta Jorong Aia Tabik

Secara geografis, Jorong Aia Tabik memiliki perbatasan antar wilayah diantaranya:

1) Di sebelah Utara: Berbatasan dengan Jorong Durian
2) Di sebelah Selatan: Berbatasan dengan Kecamatan Tilatang Kamang
3) Di sebelah Timur: Berbatasan dengan Kecamatan Palupuah
4) Di sebelah Barat: Berbatasan dengan Jorong Pakan Sinayan

Pemilihan lokasi di Jorong Aia Tabik peneliti memiliki beberapa alasan jelas, di antaranya: (1) tingginya penggunaan media sosial, terutama TikTok, di kalangan remaja; (2) banyaknya remaja yang mengikuti atau menonton konten live streaming game Mobile Legend dan (3) masih kuatnya kehidupan sosial

keagamaan di tengah masyarakat, sehingga menjadi menarik untuk meneliti pengaruh konten digital terhadap pemahaman keagamaan mereka.

Selain itu, letak geografis Jorong Aia Tabik yang relatif mudah dijangkau dan tersedianya dukungan dari pihak pemerintahan nagari serta tokoh masyarakat turut mempermudah pelaksanaan penelitian di lapangan. Keberadaan lembaga pendidikan formal dan nonformal di wilayah ini juga memberikan gambaran bahwa remaja di Jorong Aia Tabik hidup dalam lingkungan yang tidak hanya religius, tetapi juga terbuka terhadap perkembangan teknologi dan informasi. Hal ini memperkuat asumsi bahwa remaja di daerah ini memiliki keterpaparan yang tinggi terhadap konten digital, khususnya dari platform TikTok, sehingga sangat tepat untuk mengkaji hubungan antara perilaku menonton live streaming game dan pemahaman sosial keagamaan mereka.[1]

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan di deskripsikan mengenai Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Jorong Aia Tabik, bahwa hasil uji instrument yang diperoleh dari hasil pengumpulan data berdasarkan kuesioner yang telah peneliti sebarkan sebagai berikut

[1] Profil Jorong Aia Tabik 2025

1. Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa

Dalampenelitian ini variabel x terdapat 15 pertanyaan yang diajukan kepada responden sebagai berikut:

a. Saya merasa @abiazkakiaa menarik untuk ditonton.

Berdasarkan "Saya merasa @abiazkakiaa menarik untuk ditonton" hal ini sesuai dengan pendapat Rahmawati, yang menyatakan bahwa daya tarik streamer sering kali terletak pada kemampuan mereka untuk menggabungkan unsur hiburan dengan kemampuan bermain game secara profesional. Selain itu, interaksinya dengan penonton melalui komentar dan live chat juga menambah kesan kedekatan dan membangun loyalitas penonton terhadap kanalnya.[2]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.1
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	3.2	3.2	3.2
	N	15	24.2	24.2	27.4
	S	36	58.1	58.1	85.5
	SS	9	14.5	14.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebesar 58,1%, menyatakan setuju bahwa @abiazkakiaa menarik untuk ditonton. Selain itu, sebanyak 14,5%

[2] Rahmawati, R. (2021). *Pengaruh Konten Game Online terhadap Minat Tonton Remaja di Media Sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 9(2), Hal 129.

responden bahkan menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa konten yang disajikan oleh @abiazkakiaa cukup berhasil dalam menarik perhatian audiens, khususnya remaja. Di sisi lain, terdapat 24,2% responden yang menyatakan netral, menunjukkan bahwa terdapat sebagian remaja yang belum memiliki pendapat yang kuat atau masih ragu-ragu terhadap daya tarik konten tersebut. Hanya 3,2% responden yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada satupun yang menyatakan sangat tidak setuju, yang berarti bahwa tingkat ketidaktertarikan terhadap konten @abiazkakiaa tergolong sangat rendah.

Mayoritas remaja di Jorong Aia Tabik memiliki persepsi positif terhadap daya tarik konten @abiazkakiaa di TikTok. Hal ini dapat menjadi indikasi bahwa keberadaan dan gaya penyampaian konten dari streamer ini mampu menciptakan ketertarikan tersendiri, yang selanjutnya dapat berpengaruh terhadap perilaku menonton dan mungkin juga pemahaman sosial keagamaan mereka.

b. Saya suka cara bicara dan gaya @abiazkakiaa saat live streaming

Berdasarkan “Saya suka cara bicara dan gaya @abiazkakiaa saat live streaming”, hal ini sejalan dengan pernyataan Nasrullah, yang menjelaskan bahwa daya tarik personal streamer, termasuk gaya bicara dan cara

berinteraksi, menjadi faktor penting dalam membangun koneksi emosional dengan audiens di media digital.[3]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.2
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	12	19.4	19.4	21.0
	S	38	61.3	61.3	82.3
	SS	11	17.7	17.7	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebesar 61,3%, menyatakan setuju bahwa mereka menyukai cara bicara dan gaya @abiazkakiaa saat melakukan live streaming. Selain itu, sebanyak 17,7% responden menyatakan sangat setuju, yang menunjukkan bahwa aspek komunikasi dari streamer ini sangat disukai oleh sebagian besar remaja yang menjadi audiensnya. Hal ini mengindikasikan bahwa gaya bicara dan cara penyampaian yang digunakan oleh @abiazkakiaa berhasil menciptakan kedekatan emosional dan kenyamanan bagi penonton. Sementara itu, sebanyak 19,4% responden menyatakan netral, yang berarti ada kelompok yang belum terlalu terpengaruh atau belum memiliki kesan yang cukup kuat terhadap gaya komunikasi tersebut. Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju,

[3] Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media. Hal 56

dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa tingkat penolakan terhadap gaya bicara dan penyampaian konten dari @abiazkakiaa sangat rendah.

Data di atas menunjukkan bahwa gaya berbicara dan penyampaian konten oleh @abiazkakiaa selama live streaming sangat disukai oleh mayoritas remaja di Jorong Aia Tabik. Hal ini bisa menjadi salah satu faktor utama yang mendukung daya tarik kontennya, sehingga memungkinkan terjadinya pengaruh terhadap aspek-aspek sosial keagamaan yang diamati dalam penelitian ini.

c. Kepribadian @abiazkakiaa membuat saya betah menontonnya

Berdasarkan "Kepribadian @abiazkakiaa membuat saya betah menontonnya", hal ini sejalan dengan pernyataan menurut Heryanto kepribadian seorang konten kreator menjadi salah satu faktor kunci dalam membangun kedekatan emosional dengan penonton, karena penonton cenderung menyukai figur yang autentik dan mudah diterima secara sosial.[4]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

[4] Heryanto, A. (2020). *Fenomena Influencer dan Dampaknya terhadap Perilaku Konsumen Digital*. Jurnal Komunikasi dan Media, 12(1), Hal 50.

Tabel 4.3
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	13	21.0	21.0	22.6
	S	33	53.2	53.2	75.8
	SS	15	24.2	24.2	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 53,2% responden menyatakan setuju bahwa kepribadian @abiazkakiaa membuat mereka betah menontonnya. Selain itu, sebanyak 24,2% responden bahkan menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa aspek kepribadian dari streamer ini memiliki peran penting dalam menarik perhatian serta mempertahankan minat penonton, khususnya di kalangan remaja. Sementara itu, 21,0% responden memilih jawaban netral, yang menunjukkan bahwa terdapat sebagian audiens yang belum memiliki sikap pasti atau mungkin belum terlalu memperhatikan sisi kepribadian dalam menilai streamer. Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, hal ini menandakan bahwa mayoritas responden memiliki pandangan yang positif terhadap kepribadian @abiazkakiaa sebagai figur publik di media sosial.

Mayoritas remaja di Jorong Aia Tabik merasa bahwa kepribadian @abiazkakiaa berperan penting dalam membuat mereka betah menonton live streaming-nya. Ini menunjukkan bahwa bukan hanya isi konten, tetapi

karakter pribadi streamer juga menjadi faktor penentu dalam membentuk loyalitas dan kenyamanan audiens.

d. Saya merasa seperti mengenal @abiazkakiaa walaupun hanya menontonnya

Berdasarkan "Saya merasa seperti mengenal @abiazkakiaa walaupun hanya menontonnya" hal ini menciptakan ilusi kedekatan yang sering disebut sebagai *parasocial interaction*, yaitu hubungan satu arah di mana penonton merasa terhubung secara pribadi dengan figur publik di media. Fenomena ini dijelaskan oleh Horton dan Wohl, yang menyatakan bahwa penonton dapat merasakan hubungan sosial yang nyata dengan tokoh media meskipun tidak pernah bertemu secara langsung.[5]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.4
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	6.5	6.5	6.5
	N	18	29.0	29.0	35.5
	S	26	41.9	41.9	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 41,9% responden menyatakan setuju bahwa mereka merasa seperti mengenal @abiazkakiaa meskipun hanya melalui tayangan live streaming. Hal ini menunjukkan adanya

[5] Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). *Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance*. Psychiatry, 19(3), Hal 223.

keterhubungan emosional yang terbentuk meskipun tanpa interaksi langsung. Bahkan, 22,6% responden menyatakan sangat setuju, yang menandakan bahwa efek parasosial—yakni hubungan satu arah yang bersifat semu namun terasa nyata—cukup kuat terbangun antara streamer dan penontonnya. Di sisi lain, sebanyak 29,0% responden memilih jawaban netral, yang dapat diartikan bahwa mereka belum merasa cukup dekat secara emosional atau mungkin belum cukup lama menonton untuk membentuk hubungan parasosial tersebut. Sementara itu, hanya 6,5% responden yang menyatakan tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa tingkat penolakan terhadap rasa kedekatan dengan streamer sangat rendah.

Temuan ini menguatkan bahwa media digital, khususnya live streaming, memiliki potensi besar dalam membangun persepsi hubungan personal antara figur publik dan audiens, terutama di kalangan remaja.

Sebagian besar remaja merasa seolah-olah mereka mengenal @abiazkakiaa secara pribadi, meskipun interaksi hanya terjadi melalui layar. Hal ini menunjukkan adanya ikatan emosional satu arah yang cukup kuat, yang merupakan karakteristik umum dalam hubungan penonton dengan figur publik di media digital. Hal ini bisa menjadi indikator kuat bahwa konten live streaming memiliki dampak sosial yang lebih dari sekadar hiburan ia bisa membentuk kedekatan yang dirasakan, yang berpotensi memengaruhi nilai atau pemahaman sosial penontonnya.

e. Saya merasa dekat dengan @abiazkakiaa meskipun belum bertemu.

Berdasarkan "Saya merasa dekat dengan @abiazkakiaa meskipun belum bertemu", hal ini menciptakan komunikasi yang dilakukan secara langsung melalui live chat serta gaya penyampaiannya yang personal membuat saya merasa seolah-olah sedang berbicara dengan seorang teman. Fenomena ini dikenal sebagai *parasocial relationship*, yaitu hubungan semu yang dirasakan penonton terhadap figur publik di media, sebagaimana dijelaskan oleh Rubin dan McHugh, yang menyatakan bahwa hubungan semacam ini dapat memberikan rasa kedekatan emosional meskipun tidak ada kontak secara fisik.[6]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.5
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	6.5	6.5	6.5
	N	12	19.4	19.4	25.8
	S	37	59.7	59.7	85.5
	SS	9	14.5	14.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden, yaitu 59,7%, menyatakan setuju bahwa mereka merasa dekat dengan @abiazkakiaa meskipun belum pernah bertemu secara langsung. Hal ini mengindikasikan

[6] Rubin, R. B., & McHugh, M. P. (1987). *Development of parasocial interaction relationships*. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 31(3), Hal 281.

bahwa hubungan parasosial antara streamer dan penonton cukup kuat terbentuk melalui interaksi satu arah di platform digital seperti TikTok. Sebanyak 14,5% responden bahkan menyatakan sangat setuju, yang mempertegas bahwa kehadiran dan cara komunikasi @abiazkakiaa selama live streaming mampu membangun kedekatan emosional yang dirasakan nyata oleh sebagian remaja.

Sementara itu, 19,4% responden menyatakan netral, yang berarti mereka belum cukup terlibat atau tidak terlalu memperhatikan aspek emosional dalam interaksi tersebut. Hanya 6,5% responden yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju, menandakan bahwa tingkat resistensi terhadap perasaan kedekatan ini sangat kecil.

Temuan ini memperkuat gagasan bahwa media sosial, khususnya live streaming, dapat menjadi sarana efektif dalam menciptakan keterhubungan emosional, bahkan tanpa adanya pertemuan secara fisik antara figur publik dan pengikutnya.

Sebagian besar remaja di Jorong Aia Tabik mengalami rasa kedekatan emosional dengan @abiazkakiaa, meskipun hubungan yang terjalin hanya melalui media digital. Temuan ini memperkuat indikasi adanya fenomena hubungan parasosial yang terbentuk melalui konten live streaming, di mana penonton merasa memiliki kedekatan atau hubungan personal dengan figur publik tanpa interaksi dua arah yang nyata. Hal ini

penting untuk diperhatikan karena dapat mempengaruhi cara berpikir, sikap, dan bahkan pemahaman sosial-keagamaan remaja yang menjadi subjek penelitian.

f. Saya senang mengikuti aktivitas @abiazkakiaa di media sosial

Berdasarkan **"**Saya senang mengikuti aktivitas @abiazkakiaa di media sosial", menurut Kusumasari, keaktifan seorang figur publik dalam membagikan aktivitas di media sosial dapat meningkatkan keterlibatan audiens, memperkuat ikatan emosional, dan membangun loyalitas pengikut secara lebih efektif.[7]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.6
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	4.8	4.8	4.8
	N	7	11.3	11.3	16.1
	S	36	58.1	58.1	74.2
	SS	16	25.8	25.8	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebesar 58,1%, menyatakan setuju bahwa mereka senang mengikuti aktivitas @abiazkakiaa di media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan dan aktivitas streamer tersebut berhasil menarik perhatian remaja di platform digital, baik dalam konteks hiburan

[7] Kusumasari, B. (2019). *Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Engagement antara Influencer dan Followers*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 17(2), Hal 105.

maupun keterlibatan sosial. Sebanyak 25,8% responden bahkan menyatakan sangat setuju, yang menandakan tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap konten pribadi, keseharian, atau gaya hidup yang dibagikan oleh streamer tersebut. Ketertarikan ini menjadi bukti bahwa peran seorang content creator tidak hanya terbatas pada saat live streaming, tetapi juga melekat dalam kehidupan digital sehari-hari para pengikutnya.

Sementara itu, 11,3% responden memilih netral, yang menunjukkan bahwa ada sebagian remaja yang tidak memiliki pandangan atau perasaan yang kuat terkait aktivitas streamer di luar sesi live. Hanya 4,8% yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa tingkat ketidaktertarikan atau resistensi terhadap aktivitas @abiazkakiaa di media sosial tergolong sangat rendah.

Temuan ini menggambarkan bahwa keterlibatan digital streamer mampu menciptakan loyalitas dan ketertarikan yang konsisten dari audiensnya.

Sebagian besar remaja di Jorong Aia Tabik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap aktivitas @abiazkakiaa di media sosial, baik melalui konten, story, atau interaksi lainnya. Fakta ini memperkuat pengaruh figur streamer dalam kehidupan digital mereka dan menunjukkan bahwa hubungan yang terbangun bukan hanya saat live streaming, tapi juga melalui keterlibatan sehari-hari di berbagai platform sosial media.

Ini bisa menjadi indikasi bahwa @abiazkakiaa bukan hanya dianggap sebagai entertainer, tapi juga sebagai figur yang diikuti secara aktif oleh penggemarnya, dan hal ini memiliki potensi besar dalam memengaruhi cara berpikir, sikap, serta aspek sosial-keagamaan penontonnya.

g. @abiazkakiaa percaya diri saat tampil live di TikTok.

Berdasarkan "@abiazkakiaa percaya diri saat tampil live di TikTok", rasa percaya diri ini membuat suasana siaran menjadi lebih hidup dan meyakinkan, serta menunjukkan bahwa ia menguasai apa yang dibawakannya. Seperti yang dijelaskan oleh Santrock, kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial remaja yang dapat memengaruhi cara seseorang berkomunikasi dan membangun hubungan interpersonal, termasuk dalam konteks digital seperti live streaming.[8]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.7
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	9	14.5	14.5	16.1
	S	35	56.5	56.5	72.6
	SS	17	27.4	27.4	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

[8] Santrock, J. W. (2012). *Life-span Development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 56,5% responden menyatakan setuju bahwa @abiazkakiaa tampak percaya diri saat tampil live di TikTok. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri yang ditampilkan oleh streamer mampu ditangkap dan diapresiasi oleh mayoritas penonton, khususnya remaja sebagai audiens utama. Bahkan, 27,4% responden lainnya menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan adanya kesan kuat bahwa @abiazkakiaa memiliki kualitas personal yang karismatik, meyakinkan, dan nyaman dalam berkomunikasi di depan publik. Sementara itu, 14,5% responden memilih jawaban netral, yang bisa diartikan bahwa mereka belum cukup memperhatikan aspek kepercayaan diri atau belum memiliki penilaian yang pasti terhadap hal tersebut. Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, menandakan bahwa persepsi negatif terhadap penampilan @abiazkakiaa sangat minim.

Temuan ini memperkuat bahwa kepercayaan diri seorang streamer dapat menjadi salah satu faktor penting dalam membangun daya tarik dan hubungan emosional dengan penonton, serta menciptakan citra positif di ruang digital.

Sebagian besar remaja memiliki persepsi positif terhadap tingkat kepercayaan diri @abiazkakiaa dalam melakukan live streaming. Hal ini penting karena kepercayaan diri seorang streamer sangat memengaruhi citra, daya tarik, serta keefektifan komunikasi dengan penonton. Semakin percaya diri seorang streamer tampil, semakin besar pula potensi untuk memengaruhi

pemirsa, baik secara hiburan maupun dalam aspek sosial-psikologis, termasuk pemahaman sosial keagamaan remaja dalam konteks penelitian ini.

h. @abiazkakiaa cepat merespon komentar dari penontonnya

Berdasarkan "@abiazkakiaa cepat merespon komentar dari penontonnya" respon yang cepat ini menunjukkan kepeduliannya terhadap audiens serta memperkuat hubungan antara streamer dan penonton. Menurut Munandar, interaktivitas dalam siaran langsung merupakan salah satu kunci keberhasilan komunikasi digital karena mampu membangun kedekatan, meningkatkan kepercayaan, dan menciptakan pengalaman yang lebih personal bagi audiens.[9]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.8
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	16	25.8	25.8	25.8
	S	35	56.5	56.5	82.3
	SS	11	17.7	17.7	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 56,5% responden menyatakan setuju bahwa @abiazkakiaa cepat merespons komentar dari penontonnya saat live streaming. Ini menunjukkan bahwa interaksi antara streamer dan audiens berlangsung secara aktif dan responsif, yang merupakan elemen

[9] Munandar, A. (2020). *Interaktivitas dalam Komunikasi Digital: Studi pada Fenomena Live Streaming di Media Sosial*. Jurnal Komunikasi, 14(1), Hal 71.

penting dalam membangun hubungan yang lebih personal dan dekat dengan penonton. Sebanyak 17,7% responden bahkan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar remaja merasa dihargai, didengarkan, atau diperhatikan secara langsung oleh sang streamer selama siaran berlangsung. Sementara itu, 25,8% responden memilih jawaban netral, yang dapat diartikan bahwa mereka belum merasakan pengalaman interaksi secara langsung, atau belum cukup memperhatikan aspek tersebut dalam menilai kecepatan respons dari streamer.

Menariknya, tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju, yang menandakan tidak adanya persepsi negatif terkait keterlibatan @abiazkakiaa dalam membangun komunikasi dengan audiens. Hal ini menunjukkan bahwa responsivitas streamer menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk kedekatan emosional dan loyalitas dari para pengikutnya, khususnya remaja.

Mayoritas remaja merasa bahwa @abiazkakiaa responsif terhadap komentar penontonnya, yang mencerminkan adanya interaksi dua arah meskipun dalam format live streaming. Respons cepat dari streamer meningkatkan rasa dihargai dan keterlibatan emosional penonton, yang dapat memperkuat hubungan parasosial serta meningkatkan daya tarik dan pengaruh sosial yang dimiliki oleh streamer terhadap remaja.

i. Saya suka karena @abiazkakiaa aktif berinteraksi dengan penonton

Berdasarkan "Saya suka karena @abiazkakiaa aktif berinteraksi dengan penonton", sesuai dengan pendapat McQuail, interaksi dua arah dalam media baru memungkinkan audiens tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga berperan aktif dalam proses komunikasi, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan loyalitas terhadap konten kreator.[10]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.9
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	10	16.1	16.1	16.1
	S	38	61.3	61.3	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 61,3% responden menyatakan setuju bahwa mereka menyukai @abiazkakiaa karena aktif berinteraksi dengan penonton saat live streaming. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat interaktivitas yang tinggi dari streamer menjadi faktor penting dalam menarik perhatian serta membangun keterlibatan dengan audiens, khususnya kalangan remaja. Bahkan, 22,6% responden lainnya menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa interaksi langsung yang dilakukan oleh streamer, seperti membalas komentar atau menyapa penonton secara

[10] McQuail, D. (2011). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: Sage Publications.

spontan, menjadi daya tarik utama yang menciptakan kedekatan emosional dan rasa dihargai. Sementara itu, 16,1% responden memilih jawaban netral, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap aspek interaksi tersebut, atau karena belum pernah mengalami pengalaman berinteraksi langsung dengan streamer.

Menariknya, tidak ada responden yang menjawab "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju", yang menunjukkan bahwa tidak terdapat persepsi negatif dari audiens terhadap aktivitas interaktif @abiazkakiaa. Temuan ini memperkuat peran penting interaksi dua arah dalam dunia live streaming sebagai sarana membangun relasi parasosial yang kuat dan menciptakan pengalaman menonton yang lebih personal dan menyenangkan.

Mayoritas remaja menyukai gaya interaktif @abiazkakiaa, yang aktif merespons, menyapa, atau membalas komentar penontonnya. Hal ini menunjukkan bahwa interaktivitas menjadi elemen penting dalam membangun engagement, dan menjadi alasan utama mengapa ini diminati. Interaksi ini juga menguatkan relasi parasosial yang telah terbentuk, membuat penonton merasa lebih dekat, dan terlibat secara emosional.

j. Saya mengerti apa yang disampaikan @abiazkakiaa saat live streaming

Berdasarkan “Saya mengerti apa yang disampaikan @abiazkakiaa saat live streaming”, hal ini memudahkan penonton untuk menangkap maksud serta mengikuti alur permainan atau topik yang sedang dibahas. Menurut Effendy (2003), kejelasan dalam penyampaian pesan merupakan

unsur penting dalam komunikasi yang efektif, karena pesan yang mudah dipahami akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan audiens dalam proses komunikasi.[11]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.10
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	10	16.1	16.1	17.7
	S	32	51.6	51.6	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 51,6% responden menyatakan setuju bahwa mereka mengerti apa yang disampaikan oleh @abiazkakiaa saat live streaming. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas remaja sebagai penonton dapat memahami isi percakapan atau informasi yang disampaikan selama siaran berlangsung. Bahkan, 30,6% responden lainnya menyatakan sangat setuju, yang menunjukkan bahwa gaya komunikasi, pilihan kata, serta penggunaan bahasa oleh @abiazkakiaa dinilai efektif dan mudah dipahami oleh sebagian besar audiens.

Sementara itu, 16,1% responden memilih jawaban netral, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap isi

[11] Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

pembicaraan, keterbatasan waktu menonton, atau tidak mengikuti siaran secara menyeluruh. Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju dan tidak ada yang sangat tidak setuju, menandakan bahwa tingkat ketidakpahaman terhadap apa yang disampaikan oleh streamer sangat rendah.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi yang baik menjadi salah satu kekuatan @abiazkakiaa dalam menyampaikan pesan atau hiburan secara jelas dan efektif kepada para penontonnya.

Sebagian besar remaja di Jorong Aia Tabik merasa dapat memahami isi pesan atau pembicaraan @abiazkakiaa selama live streaming. Ini menunjukkan bahwa komunikasi streamer cukup efektif, baik dari segi bahasa, penyampaian, maupun konteks kontennya. Hal ini penting karena pemahaman terhadap isi live streaming menjadi salah satu kunci dalam menilai potensi pengaruh terhadap pemikiran, sikap, dan pemahaman sosial-keagamaan remaja.

k. @abiazkakiaa berbicara dengan jelas dan mudah dipahami

Berdasarkan "@abiazkakiaa berbicara dengan jelas dan mudah dipahami" gaya bicaranya yang terstruktur, penggunaan bahasa yang sesuai dengan audiens, serta intonasi yang tepat membuat komunikasi terasa efektif dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyana, yang menyatakan bahwa komunikasi yang baik ditandai dengan kejelasan pesan dan

kemampuan komunikator dalam menyesuaikan bahasa dengan karakteristik khalayak, agar pesan dapat diterima dengan optimal.[12]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.11
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	8	12.9	12.9	14.5
	S	31	50.0	50.0	64.5
	SS	22	35.5	35.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 50,0% responden menyatakan setuju bahwa @abiazkakiaa berbicara dengan jelas dan mudah dipahami saat melakukan live streaming. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi verbal yang dimiliki oleh streamer cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiensnya. Bahkan, 35,5% responden menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa keterampilan berbicara yang dimiliki oleh @abiazkakiaa bukan hanya dianggap jelas, tetapi juga sangat diapresiasi oleh penonton, terutama remaja yang menjadi audiens utama. Sementara itu, 12,9% responden bersikap netral, kemungkinan karena mereka tidak menonton secara intensif atau kurang fokus terhadap aspek penyampaian verbal selama siaran berlangsung.

[12] Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, menunjukkan bahwa hampir tidak ada penilaian negatif yang signifikan terhadap kejelasan komunikasi streamer.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara secara jelas dan mudah dipahami merupakan salah satu kekuatan @abiazkakiaa dalam menarik perhatian dan menjaga keterlibatan penonton selama live streaming berlangsung.

Sebagian besar remaja menilai bahwa @abiazkakiaa berbicara dengan jelas dan mudah dipahami saat melakukan live streaming. Ini menandakan bahwa kualitas komunikasi lisan dari streamer cukup baik, dengan penggunaan bahasa yang sesuai dan penyampaian yang tidak membingungkan audiens. Kejelasan berbicara ini sangat penting dalam konteks pengaruh sosial, karena memudahkan penonton untuk menangkap pesan, nilai, atau opini yang disampaikan selama siaran berlangsung.

Dalam kerangka penelitian, kemampuan berbicara yang jelas ini juga memperkuat kemungkinan terjadinya transfer nilai sosial-keagamaan secara tidak langsung kepada para remaja yang menonton.

l. Komunikasi @abiazkakiaa membuat suasana live seru dan menyenangkan

Berdasarkan “Komunikasi @abiazkakiaa membuat suasana live seru dan menyenangkan”, hal ini menciptakan atmosfer yang hidup dan membuat penonton merasa terlibat secara langsung dalam siaran. Menurut Cangara,

komunikasi yang efektif dalam media interaktif seperti live streaming tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga mampu membangun suasana yang menarik dan partisipatif, sehingga audiens merasa nyaman dan terhibur.[13]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.12
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	7	11.3	11.3	12.9
	S	36	58.1	58.1	71.0
	SS	18	29.0	29.0	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 58,1% responden menyatakan setuju bahwa komunikasi yang dilakukan oleh @abiazkakiaa mampu menciptakan suasana live streaming yang seru dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa gaya berbicara dan cara berinteraksi streamer memberikan pengalaman menonton yang menghibur dan menarik bagi mayoritas penontonnya. Selain itu, 29,0% responden lainnya bahkan menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa daya tarik emosional dalam komunikasi @abiazkakiaa sangat kuat, sehingga mampu membangun keterlibatan positif dengan remaja sebagai audiens utama.

[13] Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sementara itu, 11,3% responden memilih netral, kemungkinan karena belum cukup sering menonton siaran secara penuh atau belum terlalu memperhatikan aspek suasana yang diciptakan selama live. Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh responden memberikan penilaian positif terhadap kualitas suasana yang dibangun oleh streamer.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan @abiazkakiaa dalam menciptakan suasana yang menyenangkan menjadi salah satu faktor kunci dalam menjaga perhatian dan kenyamanan penonton selama siaran berlangsung.

Mayoritas remaja merasa bahwa komunikasi yang dibangun oleh @abiazkakiaa selama live streaming menciptakan suasana yang seru dan menyenangkan. Hal ini mencerminkan kemampuan interpersonal dan daya tarik sosial yang dimiliki oleh streamer, yang penting dalam mempertahankan keterlibatan penonton. Suasana menyenangkan dapat membentuk pengalaman positif yang berulang, memperkuat hubungan emosional antara streamer dan audiens, serta berpotensi menjadi media penyampaian nilai sosial atau keagamaan secara tidak langsung.

Dalam konteks penelitian ini bisa menjadi salah satu indikator pengaruh perilaku streamer terhadap pemahaman sosial-keagamaan remaja.

m. Konten yang dibuat @abiazkakiaa menurut saya menarik dan tidak membosankan

Berdasarkan "Konten yang dibuat @abiazkakiaa menurut saya menarik dan tidak membosankan" kreativitas dalam menyusun alur dan gaya penyampaian membuat setiap tayangan terasa segar dan dinamis. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardianto dan Bambang, yang menyatakan bahwa daya tarik konten terletak pada kemampuan kreator dalam menyajikan materi secara inovatif dan sesuai dengan minat audiens, sehingga mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan mereka.[14]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.13
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	7	11.3	11.3	12.9
	S	35	56.5	56.5	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 56,5% responden menyatakan setuju bahwa konten yang dibuat oleh @abiazkakiaa menarik dan tidak membosankan. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas remaja sebagai audiens merasa terhibur dan tetap tertarik untuk terus menonton siaran

[14] Ardianto, E., & Bambang, Q. A. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

maupun unggahan dari streamer tersebut. Selain itu, 30,6% responden bahkan menyatakan sangat setuju, yang memperkuat bahwa kreativitas, variasi topik, serta penyajian konten yang dinamis menjadi faktor penting dalam mempertahankan minat penonton. Di sisi lain, 11,3% responden memilih jawaban netral, yang dapat diartikan bahwa mereka tidak memberikan penilaian khusus terhadap isi konten, atau menganggapnya berada dalam kategori yang cukup umum. Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa persepsi negatif terhadap kualitas konten sangat minim.

Mayoritas responden menilai bahwa konten yang disajikan oleh @abiazkakiaa bersifat menarik, segar, dan tidak membosankan. Ini menunjukkan bahwa streamer mampu mengelola kreativitas dan relevansi topik dengan baik sehingga tetap mampu menjangkau dan mempertahankan perhatian remaja sebagai audiens utama.

Dalam konteks penelitian ini, ketertarikan terhadap konten menjadi faktor penting dalam membentuk loyalitas penonton, yang berpengaruh terhadap intensitas menonton serta potensi internalisasi nilai atau sikap sosial-keagamaan yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit dalam konten tersebut.

n. @abiazkakiaa sering live streaming secara rutin

Berdasarkan "@abiazkakiaa sering live streaming secara rutin" Rutinitas ini menunjukkan komitmen dalam membangun hubungan dengan audiens dan menjaga keterlibatan mereka. Menurut Strauss dan Frost, konsistensi dalam menyajikan konten digital sangat penting untuk membentuk loyalitas audiens, karena jadwal yang teratur menciptakan ekspektasi dan kebiasaan dalam konsumsi konten.[15]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.14
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	12	19.4	19.4	21.0
	S	41	66.1	66.1	87.1
	SS	8	12.9	12.9	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 66,1% responden menyatakan setuju bahwa @abiazkakiaa sering melakukan live streaming secara rutin. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar penonton menyadari adanya konsistensi dalam aktivitas siaran langsung yang dilakukan oleh streamer, yang menjadi salah satu faktor penting dalam membangun loyalitas audiens. Selain itu, 12,9% responden lainnya menyatakan sangat setuju, yang

[15] Strauss, J., & Frost, R. (2014). *E-Marketing* (7th ed.). Pearson Education.

mengindikasikan bahwa sebagian penonton tidak hanya menyadari, tetapi juga mengapresiasi keseriusan dan keteraturan dalam menghadirkan konten secara berkala. Di sisi lain, 19,4% responden memilih jawaban netral, kemungkinan karena mereka tidak selalu mengikuti jadwal live atau belum cukup memperhatikan frekuensi siaran secara detail. Hanya 1,6% responden yang menyatakan tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, yang berarti persepsi negatif terhadap konsistensi live streaming sangat rendah atau hampir tidak ada.

Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat bahwa jadwal tayang yang teratur menjadi salah satu elemen penting dalam mempertahankan perhatian penonton, sekaligus mencerminkan profesionalisme dan komitmen dari @abiazkakiaa sebagai seorang streamer.

Mayoritas responden menilai bahwa @abiazkakiaa cukup rutin melakukan live streaming, yang mencerminkan komitmen dan konsistensi sebagai konten kreator. Rutin melakukan siaran langsung juga membantu membangun kedekatan psikologis dengan penonton dan menjaga keterlibatan audiens secara terus-menerus.

Dalam konteks penelitian ini, konsistensi dalam live streaming berperan penting karena semakin sering seorang remaja terpapar konten tertentu, semakin besar potensi terbentuknya pengaruh terhadap pola pikir, sikap, maupun pemahaman sosial-keagamaan.

o. Saya merasa @abiazkakiaa konsisten dalam kualitas dan gaya kontennya

Berdasarkan "Saya merasa @abiazkakiaa konsisten dalam kualitas dan gaya kontennya", konsistensi ini membuat kontennya mudah dikenali dan memberikan pengalaman yang stabil bagi penonton, tanpa kehilangan daya tarik. Sesuai dengan pendapat Kotler dan Keller, konsistensi dalam kualitas dan penyampaian pesan sangat penting dalam membangun citra yang kuat serta menjaga kepercayaan audiens terhadap sebuah brand atau figur publik.[16]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.15
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	16	25.8	25.8	25.8
	S	33	53.2	53.2	79.0
	SS	13	21.0	21.0	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 53,2% responden menyatakan setuju bahwa @abiazkakiaa menunjukkan konsistensi dalam kualitas dan gaya konten yang disajikan melalui platform live streaming. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas remaja sebagai audiens menilai konten yang dibuat oleh streamer tersebut tidak berubah-ubah secara signifikan

[16] Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.

dalam hal penyajian, tema, maupun pendekatan terhadap penonton. Selain itu, 21,0% responden menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan adanya pengakuan terhadap stabilitas dan keseragaman dalam cara @abiazkakiaa membawakan kontennya, baik dari segi penyampaian, gaya komunikasi, maupun nilai-nilai yang diusung. Sebanyak 25,8% responden memilih netral, yang bisa jadi karena mereka belum memperhatikan secara detail konsistensi tersebut, atau belum cukup lama mengikuti tayangan untuk menyimpulkan pola yang konsisten.

Tidak terdapat satu pun responden yang menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju, yang berarti tidak ada persepsi negatif terhadap aspek ini. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa citra @abiazkakiaa sebagai streamer yang konsisten telah terbentuk cukup kuat di mata audiens, dan hal ini kemungkinan besar turut memperkuat kepercayaan dan loyalitas penonton, serta berkontribusi pada efektivitas penyampaian pesan sosial keagamaan melalui kontennya.

Sebagian besar responden menilai bahwa @abiazkakiaa konsisten dalam menyajikan kontennya, baik dari segi gaya penyampaian maupun kualitas produksi. Konsistensi ini merupakan faktor penting dalam membangun identitas digital seorang streamer, serta menciptakan ekspektasi yang jelas bagi para penontonnya.

2. Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja

Dalam penelitian ini variabel y terdapat 15 pertanyaan yang diajukan kepada responden sebagai berikut:

a. Setelah menonton @abiazkakiaa, saya lebih sadar bahwa agama mengajarkan kita bersikap baik ke orang lain

Berdasarkan "Setelah menonton @abiazkakiaa, saya lebih sadar bahwa agama mengajarkan kita bersikap baik ke orang lain", hal tersebut mencerminkan nilai-nilai moral yang selaras dengan ajaran agama, khususnya dalam hal berperilaku santun dan menghormati sesama. Menurut Nata (2012), salah satu tujuan utama pendidikan agama adalah membentuk pribadi yang berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam interaksi sosial di ruang digital.[17]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.16
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	8	12.9	12.9	12.9
	S	35	56.5	56.5	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

[17] Nata, A. (2012). *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral*. Jakarta: Rajawali Pers.

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 56,5% responden menyatakan setuju bahwa setelah menonton konten dari @abiazkakiaa, mereka menjadi lebih sadar bahwa ajaran agama menekankan pentingnya bersikap baik kepada sesama. Ini menunjukkan bahwa tayangan yang disuguhkan oleh streamer tersebut mampu memunculkan kesadaran moral dan sosial yang sejalan dengan nilai-nilai keagamaan dalam diri para penonton, khususnya kalangan remaja. Selain itu, 30,6% responden lainnya menyatakan sangat setuju, yang memperkuat indikasi bahwa konten yang disajikan tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap cara pandang dan perilaku sosial yang berbasis pada ajaran agama. Sebaliknya, 12,9% responden memilih netral, yang mungkin disebabkan oleh belum adanya keterkaitan langsung antara konten yang mereka tonton dengan nilai keagamaan yang mereka yakini, atau karena kurangnya refleksi pribadi setelah menyaksikan tayangan tersebut.

Menariknya, tidak satu pun responden yang memilih jawaban “tidak setuju” atau “sangat tidak setuju”, yang menunjukkan tidak adanya penolakan terhadap pengaruh positif yang ditimbulkan oleh tayangan @abiazkakiaa. Secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan bahwa konten digital, termasuk live streaming game, dapat menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan-pesan sosial keagamaan secara implisit kepada generasi muda.

Mayoritas remaja yang menjadi responden merasa bahwa konten live streaming dari @abiazkakiaa berkontribusi terhadap peningkatan kesadaran moral dan nilai-nilai keagamaan, khususnya dalam hal berperilaku baik kepada sesama, yang merupakan bagian dari ajaran Islam.

Ini menunjukkan bahwa meskipun kontennya berupa hiburan (game), nilai-nilai sosial dan keagamaan dapat tersampaikan secara implisit, misalnya melalui cara bicara, interaksi yang sopan, atau pesan-pesan positif dari streamer.

Dalam konteks penelitian ini, bahwa perilaku streamer dapat memengaruhi pemahaman sosial keagamaan remaja, meskipun dilakukan secara tidak langsung atau melalui pendekatan hiburan.

b. Tayangan @abiazkakiaa mengingatkan saya pentingnya hidup tertib sesuai ajaran agama

Berdasrkan "Tayangan @abiazkakiaa mengingatkan saya pentingnya hidup tertib sesuai ajaran agama", hal ini mencerminkan nilai-nilai ketertiban dan etika yang sejalan dengan ajaran agama, di mana setiap individu diajarkan untuk hidup teratur dan bertanggung jawab. Menurut Zuhairini, hidup tertib merupakan bagian dari implementasi ajaran agama yang bertujuan membentuk kepribadian yang disiplin, taat aturan, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.[18]

[18] Zuhairini, et al. (1994). *Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Usaha Nasional.

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.17
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	9	14.5	14.5	14.5
	S	37	59.7	59.7	74.2
	SS	16	25.8	25.8	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 59,7% responden menyatakan setuju bahwa tayangan dari @abiazkakiaa mengingatkan mereka akan pentingnya hidup tertib sesuai ajaran agama. Hal ini menunjukkan bahwa konten yang disampaikan melalui live streaming tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga membawa pesan-pesan positif yang berkaitan dengan nilai-nilai religius, seperti kedisiplinan dan keteraturan hidup. Lebih jauh lagi, 25,8% responden menyatakan sangat setuju, yang mengindikasikan bahwa pengaruh konten terhadap kesadaran religius—khususnya dalam hal hidup tertib dan sesuai dengan norma agama—cukup kuat dan berdampak secara emosional bagi sebagian remaja. Sementara itu, 14,5% responden memilih netral, yang dapat diartikan bahwa mereka belum secara sadar menangkap unsur religius dalam tayangan, atau belum cukup memperhatikan sisi nilai dalam konten tersebut.

Menariknya, tidak satu pun responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju, yang berarti tidak ada resistensi atau penolakan

terhadap pesan keagamaan yang tersirat dalam tayangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konten dari @abiazkakiaa mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan penghayatan nilai-nilai agama, terutama dalam aspek kedisiplinan dan keteraturan perilaku sehari-hari.

Mayoritas remaja merasa bahwa konten yang disajikan oleh @abiazkakiaa mampu memberikan pengingat moral dan religius, terutama tentang pentingnya hidup tertib sesuai nilai ajaran agama Islam. Ini mengindikasikan bahwa selain memberikan hiburan, konten live streaming juga dapat menjadi media yang membentuk kesadaran normatif dan religius remaja.

Dalam konteks penelitian ini menguatkan bahwa perilaku dan penyampaian streamer berpotensi menjadi saluran informal pendidikan karakter dan keagamaan, terutama jika dilakukan dengan pendekatan yang menarik dan relevan bagi remaja.

c. Saya bisa melihat contoh sikap sosial yang selaras dengan nilai agama dalam live @abiazkakiaa

Berdasarkan “Saya bisa melihat contoh sikap sosial yang selaras dengan nilai agama dalam live @abiazkakiaa”, sikap tersebut mencerminkan nilai-nilai keagamaan seperti akhlak terpuji, toleransi, dan kepedulian terhadap sesama, yang secara tidak langsung memberikan teladan positif bagi penontonnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdullah, yang menyatakan bahwa media dapat menjadi sarana pembentukan karakter dan

penanaman nilai-nilai agama apabila konten yang ditampilkan mencerminkan perilaku sosial yang sesuai dengan ajaran moral dan spiritual.[19]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.18
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	6	9.7	9.7	9.7
	S	39	62.9	62.9	72.6
	SS	17	27.4	27.4	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 62,9% responden menyatakan setuju bahwa mereka dapat melihat contoh sikap sosial yang selaras dengan nilai-nilai agama dalam tayangan live streaming @abiazkakiaa. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku yang ditampilkan oleh streamer secara tidak langsung mencerminkan nilai-nilai keagamaan, seperti sikap sopan, menghargai orang lain, dan sportif dalam permainan, yang kemudian diamati dan ditangkap oleh para penonton, khususnya remaja. Selain itu, 27,4% responden bahkan menyatakan sangat setuju, yang menandakan bahwa bagi sebagian besar penonton, konten tersebut tidak hanya menghibur tetapi juga menjadi media edukatif yang memberikan teladan sosial keagamaan secara implisit. Hanya 9,7% responden yang memilih netral, yang mungkin

[19] Abdullah, M. A. (2006). *Pendidikan Agama dan Tantangan Multikulturalisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

menunjukkan bahwa mereka belum terlalu memperhatikan aspek nilai-nilai agama dalam konten yang ditonton, atau belum cukup sensitif dalam menghubungkan perilaku streamer dengan ajaran agama.

Menariknya, tidak terdapat satu pun responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju, yang berarti bahwa tidak ada resistensi terhadap keberadaan pesan-pesan sosial keagamaan dalam tayangan tersebut. Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa tayangan @abiazkakiaa memiliki potensi yang signifikan dalam memperkuat pemahaman sosial keagamaan melalui representasi sikap dan perilaku positif selama proses live streaming berlangsung.

Mayoritas remaja merasa bahwa live streaming @abiazkakiaa memberikan contoh sikap sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti kesopanan, kejujuran, kedisiplinan, atau empati terhadap sesama.

Hal ini menegaskan bahwa meskipun kontennya berbasis hiburan (game), pola komunikasi, interaksi, dan sikap yang ditunjukkan streamer tetap bisa menjadi media internalisasi nilai-nilai keagamaan, terutama bagi remaja yang sedang berada dalam masa pembentukan karakter dan identitas moral.

Dalam konteks penelitian ini memperkuat hubungan antara perilaku streamer dan pemahaman sosial keagamaan remaja di mana remaja tidak hanya menonton, tetapi juga menyerap nilai-nilai positif yang dicontohkan secara langsung.

d. Saya merasa live @abiazkakiaa mendorong remaja untuk saling menghargai dan bergaul baik

Berdasarkan "Saya merasa live @abiazkakiaa mendorong remaja untuk saling menghargai dan bergaul baik", sikap tersebut menjadi contoh nyata bagaimana etika pergaulan dapat diterapkan di dunia maya, yang sangat penting bagi remaja dalam membentuk karakter sosial mereka. Menurut Hurlock, masa remaja merupakan tahap penting dalam perkembangan sosial, di mana interaksi yang sehat dan saling menghargai sangat berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian dan hubungan sosial yang harmonis.[20]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.19
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	7	11.3	11.3	11.3
	S	41	66.1	66.1	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Sebanyak 66,1% responden menyatakan setuju bahwa live streaming yang dilakukan oleh @abiazkakiaa memberikan dorongan kepada remaja untuk saling menghargai dan bergaul dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa konten yang disajikan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi

[20] Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

juga mampu membentuk sikap sosial yang positif di kalangan penontonnya. Selain itu, sebanyak 22,6% responden bahkan menyatakan sangat setuju, yang berarti hampir seperempat dari total responden benar-benar merasakan pengaruh kuat dari tayangan tersebut terhadap cara mereka berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, 11,3% responden memilih netral, yang bisa jadi disebabkan karena mereka belum sepenuhnya menyadari atau belum cukup lama mengikuti konten untuk menangkap dampak sosial yang ditimbulkan.

Menariknya, tidak terdapat responden yang memilih jawaban "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju", yang menunjukkan bahwa tidak ada resistensi atau penolakan terhadap nilai-nilai sosial yang dikomunikasikan dalam live streaming. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa tayangan dari @abiazkakiaa secara tidak langsung berperan dalam membangun kesadaran sosial yang selaras dengan nilai-nilai keagamaan dan budaya, terutama dalam hal membina hubungan yang harmonis dan saling menghargai antarsesama.

Mayoritas remaja merasakan bahwa tayangan @abiazkakiaa memiliki peran positif dalam menumbuhkan sikap saling menghargai, sopan santun, dan etika pergaulan. Ini menunjukkan bahwa meskipun berisi konten hiburan (game), interaksi yang ditampilkan dalam live streaming baik antara streamer dan penonton maupun antarsesama penonton dapat mencerminkan dan menginternalisasi nilai sosial yang sejalan dengan ajaran agama.

Dalam konteks penelitian ini menjadi bukti bahwa perilaku live streaming dari seorang tokoh seperti @abiazkakiaa berkontribusi terhadap pembentukan sikap sosial keagamaan remaja, khususnya dalam konteks relasi sosial yang positif.

e. Saya melihat bahwa kontennya sering mendorong untuk tidak merendahkan orang lain saat bermain

Berdasarkan "Saya melihat bahwa kontennya sering mendorong untuk tidak merendahkan orang lain saat bermain", sikap ini secara tidak langsung mengajarkan pentingnya menghormati orang lain, baik dalam kemenangan maupun kekalahan. Hal ini sejalan dengan pandangan Gunarsa, yang menyatakan bahwa media dan figur publik memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial remaja, termasuk nilai-nilai seperti menghargai sesama dan menghindari perilaku merendahkan orang lain dalam berbagai situasi.[21]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.20
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	11	17.7	17.7	17.7
	S	32	51.6	51.6	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

[21] Gunarsa, S. D. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 51,6% responden menyatakan setuju bahwa dalam konten live streaming yang disajikan oleh @abiazkakiaa, sering tersampaikan pesan untuk tidak merendahkan orang lain saat bermain, terutama dalam konteks kompetisi game. Ini menunjukkan bahwa pesan moral seperti sikap saling menghargai, sportivitas, dan etika bermain ditangkap dengan baik oleh mayoritas penonton, terutama remaja. Lebih lanjut, 30,6% responden bahkan sangat setuju, yang menandakan bahwa nilai-nilai ini tidak hanya muncul secara implisit, tetapi juga dirasakan cukup kuat dan berkesan. Sementara itu, 17,7% responden memilih netral, yang bisa diartikan bahwa sebagian dari mereka belum sepenuhnya menangkap atau memperhatikan unsur pesan moral tersebut secara sadar, meskipun tidak menolaknya.

Tidak satu pun responden yang menyatakan tidak setuju ataupun sangat tidak setuju, yang mengindikasikan tidak adanya resistensi atau penolakan terhadap nilai-nilai etika sosial yang dibawakan dalam tayangan. Temuan ini menunjukkan bahwa konten live @abiazkakiaa bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berpotensi menjadi media edukatif yang menyampaikan pesan moral yang sejalan dengan nilai keagamaan dan norma sosial, khususnya dalam lingkungan digital dan komunitas game online.

Sebagian besar remaja merasa bahwa konten yang ditayangkan oleh @abiazkakiaa mendorong sikap sportif, tidak sombong, dan tidak merendahkan lawan saat bermain game, yang merupakan nilai sosial penting

dalam kehidupan bermasyarakat dan juga selaras dengan nilai keagamaan (seperti rendah hati, tidak takabur, dan saling menghargai).

Ini menunjukkan bahwa meskipun berbasis hiburan digital, konten seperti ini bisa menjadi media edukasi nilai moral secara tidak langsung, terutama untuk kalangan remaja yang sedang mencari figur panutan dalam ruang digital.

f. Saya menjadi lebih sadar untuk bersikap adil dan sportif setelah menonton konten @abiazkakiaa

Berdasarkan "Saya menjadi lebih sadar untuk bersikap adil dan sportif setelah menonton konten @abiazkakiaa". Hal ini sesuai dengan pendapat Lickona, yang menekankan bahwa teladan nyata dari figur publik dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter moral, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sikap adil terhadap sesama.[22]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.21
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	11	17.7	17.7	19.4
	S	36	58.1	58.1	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

[22] Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 58,1% responden menyatakan setuju bahwa setelah menonton konten @abiazkakiaa, mereka merasa lebih sadar untuk bersikap adil dan sportif, khususnya dalam konteks bermain game maupun dalam kehidupan sosial sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa tayangan tersebut memiliki pengaruh dalam membentuk sikap moral dan etika yang sejalan dengan nilai-nilai keagamaan dan sosial. Lebih lanjut, 22,6% responden bahkan sangat setuju, yang menandakan bahwa hampir seperempat dari remaja yang menjadi sampel merasakan dampak positif yang cukup kuat terhadap kesadaran moral mereka.

Sebanyak 17,7% responden memilih netral, yang dapat diartikan sebagai bentuk ketidaktetapan sikap, kemungkinan karena mereka belum cukup memperhatikan atau belum merasakan langsung perubahan dalam perilaku mereka. Sementara itu, hanya 1 responden (1,6%) yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa tingkat resistensi atau penolakan terhadap pengaruh positif dari konten tersebut sangat kecil dan tidak signifikan secara statistik.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa konten live streaming @abiazkakiaa mampu menyampaikan nilai-nilai adil dan sportif secara efektif kepada penontonnya, sehingga berkontribusi pada penguatan karakter remaja dalam lingkungan digital maupun sosial.

Mayoritas responden mengakui bahwa konten dari @abiazkakiaa berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran untuk bersikap adil dan

sportif, terutama dalam konteks bermain game, yang juga mencerminkan nilai-nilai kejujuran dan keadilan dalam kehidupan sosial maupun keagamaan.

g. Saat melihat @abiazkakiaa menggunakan bahasa sopan, saya jadi ingat pentingnya nilai agama dalam bicara

Berdasarkan "Saat melihat @abiazkakiaa menggunakan bahasa sopan, saya jadi ingat pentingnya nilai agama dalam bicara". Hal ini sejalan dengan pendapat Azizy, yang menyatakan bahwa salah satu cermin dari keimanan seseorang terlihat dari ucapannya, karena agama mengajarkan agar setiap perkataan membawa kebaikan dan tidak menimbulkan keburukan bagi orang lain.[23]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.22
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	6	9.7	9.7	11.3
	S	37	59.7	59.7	71.0
	SS	18	29.0	29.0	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden, yaitu 59,7%, menyatakan setuju bahwa penggunaan bahasa yang sopan oleh

[23] Azizy, Q. S. (2002). *Pendidikan Agama untuk Pembangunan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

@abiazkakiaa dalam live streaming mengingatkan mereka pada pentingnya nilai-nilai agama dalam bertutur kata. Ini menunjukkan bahwa gaya komunikasi yang digunakan oleh streamer tidak hanya dipandang menarik secara hiburan, tetapi juga membawa pesan etis yang mampu menyentuh kesadaran religius penontonnya, khususnya remaja. Sebanyak 29,0% responden bahkan menyatakan sangat setuju, menandakan bahwa hampir sepertiga dari responden benar-benar merasakan pengaruh langsung konten tersebut terhadap cara mereka memahami dan mempraktikkan nilai-nilai agama dalam komunikasi sehari-hari.

Sementara itu, 9,7% responden memilih bersikap netral. Hal ini dapat dimaknai bahwa sebagian dari mereka mungkin belum sepenuhnya memperhatikan aspek kebahasaan dari tayangan tersebut, atau masih dalam tahap menilai sejauh mana penggunaan bahasa sopan dalam live streaming berhubungan dengan nilai-nilai keagamaan. Hanya satu responden (1,6%) yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, mengindikasikan bahwa resistensi terhadap gagasan bahwa bahasa santun mencerminkan nilai keagamaan sangatlah rendah.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa komunikasi digital, khususnya melalui platform seperti TikTok, dapat menjadi sarana efektif dalam menyampaikan nilai-nilai etis dan keagamaan secara tidak langsung namun berkesan. Dalam konteks penelitian ini, perilaku komunikasi streamer ternyata tidak hanya mempengaruhi cara berpikir dan bersikap

remaja terhadap interaksi sosial, tetapi juga menanamkan kesadaran akan pentingnya adab dalam berbicara yang selaras dengan prinsip-prinsip agama.

Sebagian besar remaja yang menonton tayangan @abiazkakiaa merasakan adanya pengaruh positif terhadap kesadaran nilai agama, khususnya dalam menggunakan bahasa yang sopan dan santun. Ini merupakan indikator bahwa konten live streaming bisa menjadi media pembelajaran nilai moral dan religius secara tidak langsung.

Dalam konteks sosial keagamaan, penggunaan bahasa sopan merupakan bagian dari adab dan akhlak mulia yang sangat ditekankan dalam ajaran Islam, sehingga konten yang mencerminkan hal ini berpotensi memperkuat nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan remaja sehari-hari.

h. Saya merasa nilai-nilai agama bisa muncul lewat cara streamer menyapa dan berinteraksi

Berdasarkan "Saya merasa nilai-nilai agama bisa muncul lewat cara streamer menyapa dan berinteraksi", interaksi yang positif ini bukan hanya menciptakan suasana nyaman, tetapi juga menjadi contoh nyata bahwa nilai-nilai agama dapat diwujudkan dalam komunikasi sehari-hari, termasuk di ruang digital. Seperti dijelaskan oleh Tilaar, nilai-nilai agama tidak hanya diajarkan secara teoritis, tetapi harus tercermin dalam perilaku sosial sebagai bagian dari pembentukan karakter yang utuh.[24]

[24] Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.23
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	3.2	3.2	3.2
	N	11	17.7	17.7	21.0
	S	40	64.5	64.5	85.5
	SS	9	14.5	14.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden, yaitu 64,5%, menyatakan setuju bahwa cara @abiazkakiaa berinteraksi dan menyapa penonton selama live streaming dapat mencerminkan nilai-nilai keagamaan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja tidak hanya memperhatikan isi konten atau permainan yang disajikan, tetapi juga menilai kualitas interaksi streamer dari perspektif etika dan moral, seperti sopan santun, keramahan, dan penghargaan terhadap sesama. Interaksi yang terkesan hangat dan menghargai audiens dinilai sebagai wujud nyata dari nilai-nilai agama yang diajarkan, seperti dalam Islam yang menganjurkan adab dalam berbicara dan bergaul.

Sebanyak 14,5% responden lainnya menyatakan sangat setuju, yang memperkuat temuan bahwa komunikasi satu arah dari streamer tetap dapat membangun kesan moral dan religius di mata penonton. Sapaan, tanggapan, dan cara berbicara yang dilakukan selama live dianggap tidak hanya ramah,

tetapi juga edukatif secara sosial dan keagamaan. Sementara itu, 17,7% responden memilih sikap netral. Kelompok ini mungkin belum secara sadar memperhatikan aspek etis dalam interaksi streamer atau masih menilai bahwa komunikasi tersebut tidak secara eksplisit berkaitan dengan ajaran agama.

Sebaliknya, hanya 3,2% responden yang menyatakan tidak setuju. Walaupun proporsinya kecil, ini menandakan adanya sebagian kecil remaja yang belum melihat hubungan langsung antara perilaku digital dan nilai-nilai keagamaan. Meski demikian, secara umum data ini menunjukkan bahwa pendekatan komunikasi yang santun dan menghargai audiens dalam ruang digital berpotensi besar menanamkan nilai-nilai keagamaan secara implisit. Dengan demikian, perilaku komunikasi streamer seperti @abiazkakiaa dapat menjadi contoh bahwa nilai-nilai moral dan agama tidak harus disampaikan secara verbal atau dogmatis, tetapi bisa ditunjukkan lewat sikap dan cara berinteraksi yang positif.

Sebagian besar remaja yang menonton tayangan live streaming @abiazkakiaa menganggap bahwa interaksi streamer, seperti menyapa atau menanggapi komentar, bisa menjadi sarana penanaman nilai agama, baik secara langsung maupun tersirat. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam media digital tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga bisa menjadi medium pembentukan karakter religius dan sosial.

Pernyataan ini mendukung premis bahwa konten yang tampak sederhana, seperti sapaan dalam siaran langsung, bisa berdampak dalam membangun kesadaran remaja terhadap nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

i. Tayangan live membuat saya berpikir kembali soal pentingnya menghargai simbol keagamaan

Berdasarkan "Tayangan live membuat saya berpikir kembali soal pentingnya menghargai simbol keagamaan", Sikap ini mengingatkan saya bahwa di tengah hiburan digital, kita tetap harus menjaga rasa hormat terhadap simbol dan ajaran agama. Sejalan dengan pandangan Alwi, menghargai simbol keagamaan merupakan bagian dari etika sosial yang mencerminkan toleransi dan kedewasaan beragama, terutama dalam kehidupan masyarakat yang majemuk.[25]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.24
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_24

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	6	9.7	9.7	11.3
	S	40	64.5	64.5	75.8
	SS	15	24.2	24.2	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

[25] Alwi, Z. (2003). *Etika Sosial dalam Perspektif Agama*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden dalam penelitian ini, yaitu 64,5%, menyatakan setuju bahwa tayangan live streaming dari @abiazkakiaa mampu membangkitkan kesadaran mereka terhadap pentingnya simbol-simbol keagamaan. Ditambah lagi dengan 24,2% responden yang menyatakan sangat setuju, maka total sebesar 88,7% remaja menunjukkan penerimaan positif terhadap konten tersebut dalam konteks penguatan nilai-nilai simbolik keagamaan. Hal ini mengindikasikan bahwa konten digital yang dikemas secara ringan melalui game online tetap dapat menyisipkan pesan keagamaan yang bermakna, terutama dalam bentuk penghargaan terhadap simbol-simbol agama, seperti bahasa, etika, atau sikap yang mencerminkan nilai-nilai Islam.

Sementara itu, sebanyak 9,7% responden memilih jawaban netral. Kelompok ini kemungkinan besar belum menaruh perhatian khusus terhadap aspek simbolik dalam tayangan tersebut atau masih berada pada tahap awal dalam memahami makna simbol keagamaan yang mungkin muncul secara implisit dalam komunikasi dan perilaku streamer. Keberadaan kelompok netral ini menunjukkan bahwa pengaruh tayangan terhadap kesadaran keagamaan masih bersifat bertahap, tergantung pada seberapa sering dan mendalam seseorang mengakses atau memperhatikan konten.

Adapun hanya 1 responden (1,6%) yang menyatakan tidak setuju. Jumlah ini sangat kecil dan dapat dikatakan tidak signifikan secara statistik, yang menandakan bahwa resistensi terhadap pengaruh positif dari konten

tersebut terhadap simbol keagamaan hampir tidak ada. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa meskipun live streaming berfokus pada hiburan dan permainan, jika disampaikan oleh figur yang memiliki kepribadian positif dan komunikasi yang santun, maka tayangan tersebut tetap memiliki ruang untuk menyampaikan nilai-nilai keagamaan secara simbolik dan kontekstual kepada remaja.

Mayoritas responden menyadari bahwa tayangan live streaming dari @abiazkakiaa tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menstimulasi kesadaran religius—khususnya dalam hal penghargaan terhadap simbol-simbol keagamaan seperti pakaian, bahasa, atau tindakan yang mencerminkan nilai-nilai Islam.

Hal ini penting karena remaja sebagai pengguna aktif media sosial cenderung mudah terpengaruh oleh simbolik dan representasi dalam tayangan visual. Ketika seorang streamer menampilkan konten yang tidak bertentangan dengan nilai keagamaan, atau bahkan secara implisit menunjukkan penghormatan terhadapnya, hal itu bisa menumbuhkan kembali kesadaran religius di kalangan penonton muda.

j. Saya jadi lebih sadar menghindari kata-kata kasar saat bermain game setelah menonton @abiazkakiaa

Berdasarkan “Saya jadi lebih sadar menghindari kata-kata kasar saat bermain game setelah menonton @abiazkakiaa”, Gaya bicaranya yang santun dan sikapnya yang tenang saat menghadapi situasi sulit menjadi

contoh bahwa kita tetap bisa menjaga etika berkomunikasi, bahkan dalam suasana yang emosional. Hal ini sesuai dengan pendapat Chaer, yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang santun mencerminkan kepribadian dan moral seseorang, serta menjadi bagian penting dalam menciptakan komunikasi yang sehat dan beradab, termasuk di ruang digital.[26]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.25
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_25

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	9	14.5	14.5	14.5
	S	42	67.7	67.7	82.3
	SS	11	17.7	17.7	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden dalam penelitian ini, yaitu 67,7%, menyatakan setuju bahwa setelah menonton konten @abiazkakiaa, mereka menjadi lebih sadar untuk menghindari penggunaan kata-kata kasar saat bermain game. Ditambah dengan 17,7% responden yang menyatakan sangat setuju, maka secara keseluruhan terdapat 85,4% responden yang mengakui adanya pengaruh positif dari tayangan tersebut terhadap kesadaran verbal mereka dalam berinteraksi selama bermain. Angka ini menunjukkan bahwa konten yang disampaikan oleh @abiazkakiaa

[26] Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.

tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga turut membentuk etika komunikasi di ruang digital, khususnya dalam konteks bermain game yang sering kali diwarnai oleh ekspresi emosional.

Selanjutnya, sebanyak 14,5% responden memilih jawaban netral. Sikap netral ini dapat diartikan sebagai posisi ragu-ragu, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap perubahan perilaku verbal mereka sendiri, atau karena mereka belum cukup sering terpapar oleh konten yang memberikan teladan dalam bertutur kata. Meski demikian, sikap netral ini tetap menunjukkan bahwa mereka tidak menolak kemungkinan adanya pengaruh dari konten streamer terhadap perilaku mereka.

Menariknya, tidak ada satu pun responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju terhadap pernyataan ini. Hal ini menjadi indikasi bahwa tidak terdapat resistensi terhadap pengaruh positif dari konten yang dibawakan oleh @abiazkakiaa, khususnya dalam konteks pengendalian diri saat berkomunikasi. Fakta ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan oleh streamer yang mengedepankan bahasa santun dan sikap sportif berhasil memberikan contoh yang efektif dalam membentuk kesadaran sosial dan keagamaan remaja, bahkan pada aspek yang sering dianggap sepele seperti penggunaan bahasa dalam permainan daring.

Hasil ini menunjukkan bahwa konten live streaming dari @abiazkakiaa memiliki pengaruh positif terhadap kesadaran berbahasa

remaja saat bermain game, terutama dalam menghindari ucapan kasar atau tidak etis.

k. Tayangan tersebut membantu saya menjaga perilaku agar sesuai dengan ajaran agama

Berdasarkan "Tayangan tersebut membantu saya menjaga perilaku agar sesuai dengan ajaran agama", Konten seperti ini menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan secara tidak langsung melalui contoh nyata. Sejalan dengan pendapat Zakiyah Daradjat, media dapat menjadi alat pendidikan moral dan spiritual jika digunakan untuk menampilkan perilaku yang mencerminkan ajaran agama, sehingga dapat membentuk karakter yang lebih baik pada penontonnya.[27]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.26
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_26

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	11	17.7	17.7	17.7
	S	37	59.7	59.7	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden dalam penelitian ini, yaitu 59,7%, menyatakan setuju bahwa tayangan live streaming dari @abiazkakiaa membantu mereka menjaga perilaku agar tetap sesuai dengan

[27] Daradjat, Z. (2005). *Pendidikan Agama dalam Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Bulan Bintang.

ajaran agama. Selain itu, 22,6% responden lainnya bahkan menyatakan sangat setuju. Dengan demikian, secara kumulatif sebanyak 82,3% responden menunjukkan penerimaan positif terhadap pengaruh konten yang disajikan oleh streamer dalam membentuk atau memperkuat kesadaran berperilaku sesuai nilai-nilai keagamaan. Hal ini memperlihatkan bahwa konten digital seperti live streaming game yang dikemas dengan pendekatan etis dan positif dapat menjadi medium efektif dalam internalisasi nilai-nilai moral-religius pada kalangan remaja.

Sementara itu, sebanyak 17,7% responden memilih sikap netral. Posisi ini bisa dimaknai bahwa sebagian dari mereka belum secara langsung merasakan dampak dari konten yang ditonton, atau mungkin belum cukup lama terpapar tayangan tersebut untuk dapat mengevaluasi pengaruhnya terhadap perilaku keagamaan mereka. Hal ini wajar, mengingat perubahan sikap dan kesadaran keagamaan sering kali bersifat gradual dan membutuhkan proses pembiasaan atau keteladanan yang berkelanjutan.

Menariknya, tidak ada satu pun responden yang menyatakan "tidak setuju" ataupun "sangat tidak setuju". Ketiadaan respon negatif ini memperkuat indikasi bahwa konten yang ditayangkan oleh @abiazkakiaa tidak menimbulkan resistensi terhadap nilai-nilai agama, bahkan cenderung diterima secara positif oleh kalangan remaja. Hal ini menjadi bukti bahwa media sosial dan konten digital, apabila diarahkan dengan pendekatan yang tepat, dapat berfungsi sebagai sarana dakwah yang kontekstual, menyentuh

kehidupan keseharian generasi muda, dan mendorong mereka untuk mempertahankan nilai-nilai religius di tengah era digital.

Hasil ini mengindikasikan bahwa konten live streaming dari @abiazkakiaa berpotensi menjadi sarana edukatif informal yang dapat mendukung pembentukan perilaku sosial-keagamaan remaja. Hal ini memperkuat argumen bahwa media digital, khususnya konten live streaming, bisa menjadi penanaman nilai-nilai agama dengan pendekatan yang sesuai minat generasi muda.

l. Saya merasa lebih ingin mengendalikan emosi saat main game karena terinspirasi dari sikap @abiazkakiaa

Berdasarkan "Saya merasa lebih ingin mengendalikan emosi saat main game karena terinspirasi dari sikap @abiazkakiaa", sikapnya yang dewasa dan sabar memberi contoh bahwa bermain game tidak harus disertai ledakan emosi, melainkan bisa dilakukan dengan sikap sportif dan kendali diri yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Goleman, yang menyatakan bahwa kemampuan mengelola emosi atau *emotional intelligence* sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk saat berinteraksi di lingkungan digital, karena dapat membantu seseorang bertindak secara lebih rasional dan bijak.[28]

[28] Goleman, D. (2002). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York: Bantam Books.

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.27
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_27

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	15	24.2	24.2	24.2
	S	33	53.2	53.2	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden dalam penelitian ini menunjukkan tanggapan positif terhadap pernyataan bahwa mereka merasa lebih ingin mengendalikan emosi saat bermain game karena terinspirasi dari sikap @abiazkakiaa. Sebanyak 53,2% menyatakan setuju, dan 22,6% lainnya sangat setuju. Secara kumulatif, hal ini mencerminkan bahwa 75,8% responden mengakui adanya pengaruh yang signifikan dari sikap streamer terhadap kemampuan mereka dalam mengontrol emosi selama bermain game, yang merupakan bagian dari perilaku sosial yang sejalan dengan nilai-nilai keagamaan, seperti sabar dan tidak mudah marah.

Sebaliknya, terdapat 24,2% responden yang memberikan jawaban netral. Kelompok ini kemungkinan belum merasakan dampak langsung atau belum cukup terpapar oleh konten yang menekankan pentingnya pengendalian diri saat bermain. Faktor lain yang mungkin mempengaruhi adalah frekuensi menonton yang masih rendah, atau belum adanya

keterkaitan emosional yang cukup kuat dengan streamer untuk memengaruhi sikap pribadi mereka.

Menariknya, tidak terdapat satu pun responden yang menyatakan "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju". Ini menunjukkan bahwa tidak ada resistensi atau penolakan terhadap gagasan bahwa streamer dapat memberi pengaruh positif dalam membentuk sikap bermain game yang lebih tenang dan terkontrol. Fenomena ini mengindikasikan bahwa representasi diri dari seorang streamer, terutama yang menunjukkan sikap tenang, santun, dan sportif, dapat menjadi role model yang efektif bagi remaja, khususnya dalam konteks pengendalian emosi yang sangat relevan dalam dunia game kompetitif.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja merasa terinspirasi oleh sikap tenang dan terkendali @abiazkakiaa saat bermain game, sehingga mereka juga terdorong untuk mengendalikan emosi. Hal ini menunjukkan bahwa sikap dan perilaku streamer dapat menjadi contoh positif yang ditiru oleh audiens remaja, khususnya dalam konteks etika bermain game dan kontrol diri yang sesuai dengan nilai-nilai sosial dan keagamaan.

m. Saya merasa @abiazkakiaa bisa menunjukkan bahwa agama tetap bisa relevan di dunia digital

Berdasarkan “Saya merasa @abiazkakiaa bisa menunjukkan bahwa agama tetap bisa relevan di dunia digital”, tanpa harus secara langsung menyampaikan dakwah, ia mampu menjadi contoh bahwa nilai-nilai

keagamaan bisa diterapkan dalam aktivitas hiburan modern, termasuk saat bermain game. Hal ini sejalan dengan pendapat Campbell, yang menyatakan bahwa praktik keagamaan tidak hanya terbatas pada ruang ibadah, tetapi juga dapat dimanifestasikan dalam ruang digital melalui perilaku dan etika yang sesuai dengan nilai-nilai spiritual.[29]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.28
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_28

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	12	19.4	19.4	19.4
	S	37	59.7	59.7	79.0
	SS	13	21.0	21.0	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden dalam penelitian ini menunjukkan tanggapan positif terhadap pernyataan bahwa @abiazkakiaa mampu menunjukkan bahwa agama tetap relevan di dunia digital. Sebanyak 59,7% responden menyatakan setuju dan 21,0% lainnya sangat setuju, sehingga secara keseluruhan terdapat 80,7% responden yang memberikan respon positif. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja di Jorong Aia Tabik menilai bahwa nilai-nilai keagamaan masih bisa disampaikan secara efektif melalui platform digital seperti TikTok,

[29] Campbell, H. A. (2010). *When Religion Meets New Media*. New York: Routledge

khususnya melalui konten game yang dikemas secara komunikatif dan menyenangkan.

Sementara itu, 19,4% responden memilih jawaban netral. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian remaja mungkin masih dalam proses mempertimbangkan atau belum sepenuhnya menyadari adanya hubungan antara konten digital dan nilai-nilai keagamaan. Kemungkinan lain, mereka belum cukup sering terpapar dengan konten positif dari @abiazkakiaa atau masih melihat agama sebagai sesuatu yang terpisah dari dunia hiburan digital.

Menariknya, tidak ada responden yang menjawab "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju". Ketiadaan penolakan ini mencerminkan bahwa secara umum, tidak ada resistensi dari remaja terhadap keberadaan nilai-nilai keagamaan dalam ranah media sosial, termasuk dalam konten yang berkaitan dengan game online. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan dakwah atau penyampaian nilai-nilai moral dan spiritual melalui media digital memiliki potensi besar, terutama jika dilakukan oleh figur yang mampu berkomunikasi secara efektif dengan generasi muda.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja menganggap bahwa @abiazkakiaa berhasil memadukan konten hiburan dengan nilai-nilai keagamaan secara relevan dalam konteks digital, khususnya melalui platform seperti TikTok. Ini memperkuat pandangan bahwa media digital

dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial-keagamaan kepada generasi muda.

n. Saya merasa belajar nilai agama jadi lebih mudah melalui cara seperti yang dilakukan @abiazkakiaa

Berdasarkan "Saya merasa belajar nilai agama jadi lebih mudah melalui cara seperti yang dilakukan @abiazkakiaa", pendekatan ini terasa lebih relevan dan mudah diterima, terutama oleh generasi muda yang lebih dekat dengan dunia digital. Seperti yang dijelaskan oleh Azra, pembelajaran nilai-nilai agama akan lebih efektif jika disampaikan melalui pendekatan kontekstual dan keteladanan, karena hal tersebut mampu menyentuh aspek emosional dan sosial dari para penerima pesan, bukan hanya aspek kognitif semata.[30]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.29
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_29

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	9	14.5	14.5	16.1
	S	36	58.1	58.1	74.2
	SS	16	25.8	25.8	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

[30] Azra, A. (2011). *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III*. Jakarta: Kencana.

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden dalam penelitian ini, yaitu 58,1% menyatakan setuju dan 25,8% sangat setuju terhadap pernyataan bahwa mereka merasa belajar nilai agama menjadi lebih mudah melalui pendekatan seperti yang dilakukan oleh @abiazkakiaa. Persentase gabungan sebesar 83,9% ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja di Jorong Aia Tabik menerima dengan baik gaya penyampaian nilai-nilai keagamaan yang dilakukan melalui media digital dan game online, khususnya dengan metode yang komunikatif, santai, dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan informal dan kekinian yang dilakukan oleh seorang streamer seperti @abiazkakiaa dinilai efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan keagamaan kepada audiens muda. Pendekatan ini tampaknya mampu menjembatani kesenjangan antara dunia keagamaan yang cenderung formal dengan kehidupan digital yang lebih fleksibel dan ringan, sehingga nilai-nilai tersebut menjadi lebih mudah dicerna dan diterima.

Sebanyak 14,5% responden memilih jawaban netral. Hal ini menunjukkan adanya sebagian kecil remaja yang masih berada dalam tahap pertimbangan, baik karena belum cukup sering mengakses konten tersebut, atau karena mereka belum mengaitkannya secara langsung dengan pembelajaran nilai agama. Sikap netral ini juga bisa menunjukkan adanya

kebutuhan akan pendalaman atau konsistensi dalam penyampaian pesan keagamaan melalui media digital agar dampaknya lebih terasa.

Menariknya, hanya 1 responden (1,6%) yang menyatakan tidak setuju, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju. Fakta ini menunjukkan bahwa tingkat penolakan terhadap metode penyampaian nilai agama seperti yang dilakukan oleh @abiazkakiaa sangat rendah. Hal ini memperkuat anggapan bahwa pendekatan dakwah atau pembinaan karakter melalui media sosial dan konten game dapat diterima oleh remaja masa kini, asalkan disampaikan dengan gaya dan medium yang sesuai dengan dunia mereka.

Mayoritas responden beranggapan bahwa gaya penyampaian nilai agama melalui media digital seperti yang dilakukan oleh @abiazkakiaa mempermudah proses pemahaman nilai keagamaan bagi remaja. Hal ini menguatkan bahwa kombinasi konten hiburan dan nilai edukatif keagamaan dalam live streaming dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik dan relevan di era digital.

o. Saya melihat contoh bahwa dakwah atau sikap positif bisa disampaikan lewat game dan media sosial

Berdasarkan “Saya melihat contoh bahwa dakwah atau sikap positif bisa disampaikan lewat game dan media sosial”, hal ini membuktikan bahwa media sosial dan game dapat menjadi sarana dakwah yang relevan dan efektif, terutama bagi generasi muda. Hal ini sesuai dengan pendapat Ihsan,

yang menyatakan bahwa dakwah kontemporer dapat dilakukan melalui berbagai platform digital, selama pesan yang disampaikan mencerminkan nilai-nilai moral, etika, dan ajaran agama.[31]

Berikut ini adalah penjabaran detail tanggapan responden terhadap pertanyaan tersebut yang dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4.30
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_30

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	8	12.9	12.9	12.9
	S	31	50.0	50.0	62.9
	SS	23	37.1	37.1	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden dalam penelitian ini menunjukkan sikap positif terhadap pernyataan bahwa dakwah atau penyampaian sikap positif dapat dilakukan melalui game dan media sosial. Sebanyak 50% responden menyatakan setuju, dan 37,1% sangat setuju. Dengan demikian, total 87,1% responden meyakini bahwa media digital dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan keagamaan. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja di Jorong Aia Tabik melihat potensi besar dalam penggunaan platform seperti TikTok, terutama melalui konten kreatif seperti live streaming game yang dikemas secara menarik dan komunikatif.

[31] Ihsan, F. (2018). *Dakwah di Era Digital: Peluang dan Tantangan*. Jurnal Komunikasi Islam, 8(1), Hal 53.

Sebaliknya, 12,9% responden memilih jawaban netral. Sikap ini bisa diartikan bahwa sebagian dari mereka mungkin belum banyak terpapar konten digital yang secara eksplisit menampilkan nilai dakwah atau masih bersikap hati-hati dalam menilai efektivitas media sosial dalam menyampaikan nilai-nilai keagamaan. Bisa juga terjadi bahwa sebagian remaja tersebut memisahkan antara dunia hiburan digital dan aspek keagamaan secara konseptual, sehingga mereka belum merasa keduanya bisa menyatu secara harmonis.

Menarik untuk dicatat bahwa tidak ada responden yang menjawab "tidak setuju" atau "sangat tidak setuju". Ketiadaan penolakan ini mengindikasikan bahwa secara umum tidak terdapat resistensi dari remaja terhadap gagasan bahwa dakwah atau pembinaan sikap positif bisa dilakukan dalam ruang digital. Ini memperkuat asumsi bahwa metode penyampaian dakwah yang kontekstual dan relevan dengan dunia anak muda, seperti melalui live streaming game, memiliki peluang besar untuk diterima dan berdampak dalam membentuk pemahaman sosial keagamaan mereka.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja di Jorong Aia Tabik memiliki pandangan positif terhadap potensi dakwah melalui media digital. Ini memperkuat pemikiran bahwa konten live streaming seperti yang dilakukan oleh @abiazkakiaa tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga efektif sebagai sarana internalisasi nilai-nilai agama dan sosial secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan remaja saat ini.

C. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen benar-benar dapat mengukur hal yang seharusnya diukur. Validitas ini menunjukkan seberapa tepat dan akurat alat ukur dalam merepresentasikan konsep yang ingin diteliti pada suatu variabel. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Apabila r hitung melebihi r tabel pada tingkat signifikansi tertentu (misalnya 0,250 untuk N=62), maka butir pertanyaan dianggap valid. Instrumen yang valid sangat diperlukan agar data yang dikumpulkan benar-benar sahih, sehingga hasil penelitian bisa diandalkan dan dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan.[32]

Instrumen yang valid menunjukkan bahwa alat pengukur tersebut mampu menangkap aspek yang seharusnya diukur. Validitas diuji melalui uji signifikansi dengan membandingkan nilai r hitung terhadap nilai r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 (5%). Apabila nilai r hitung lebih besar dan positif dibandingkan r tabel, maka item pertanyaan dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai r hitung lebih kecil, item tersebut dinyatakan tidak valid. Dalam studi ini, nilai r tabel yang digunakan adalah 0,250.

---

[32] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 92

Tabel 4.31
Hasil Uji Validitas Instrumen (x)

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X1	0.662	0.250	Valid
X2	0.748	0.250	Valid
X3	0.685	0.250	Valid
X4	0.634	0.250	Valid
X5	0.613	0.250	Valid
X6	0.738	0.250	Valid
X7	0.607	0.250	Valid
X8	0.527	0.250	Valid
X9	0.565	0.250	Valid
X10	0.601	0.250	Valid
X11	0.664	0.250	Valid
X12	0.644	0.250	Valid
X13	0.596	0.250	Valid
X14	0.654	0.250	Valid
X15	0.477	0.250	Valid

Tabel 4.32
Hasil Uji Validitas Instrumen (y)

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Y16	0.528	0.250	Valid
Y17	0.384	0.250	Valid
Y18	0.504	0.250	Valid
Y19	0.652	0.250	Valid
Y20	0.596	0.250	Valid
Y21	0.601	0.250	Valid
Y22	0.631	0.250	Valid
Y23	0.524	0.250	Valid
Y24	0.625	0.250	Valid
Y25	0.400	0.250	Valid
Y26	0.532	0.250	Valid
Y27	0.538	0.250	Valid
Y28	0.543	0.250	Valid
Y29	0.657	0.250	Valid
Y30	0.653	0.250	Valid

Hasil uji validitas terhadap 30 butir pertanyaan pada variabel X (Perilaku Streamer @abiazkakiaa) dan variabel Y (Pemahaman Sosial

Keagamaan Remaja) menunjukkan bahwa semua item memenuhi syarat validitas. Hal ini ditunjukkan dengan nilai r hitung pada setiap butir yang melebihi nilai r tabel sebesar 0,250 (dengan N = 62 dan tingkat signifikansi 5%). Dengan begitu, seluruh pertanyaan dalam kuesioner telah efektif mengukur indikator variabel yang diteliti. Tingkat validitas yang tinggi ini menandakan bahwa butir pertanyaan sangat relevan dan terhubung erat dengan konstruk teoretis yang menjadi fokus penelitian.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linier (garis lurus) antara dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Uji ini sangat penting dilakukan sebelum melakukan analisis regresi, karena salah satu asumsi utama dalam regresi linear adalah adanya hubungan linier antara kedua variabel tersebut. Dalam pelaksanaannya, uji linearitas dapat dilakukan dengan menggunakan fitur *Test for Linearity* yang tersedia dalam output SPSS. Apabila nilai signifikansi (Sig.) pada bagian "Linearity" kurang dari 0,05, maka hubungan antara variabel dianggap linier. Sedangkan jika nilai signifikansi pada bagian "Deviation from Linearity" lebih besar dari 0,05, maka tidak ada indikasi penyimpangan dari linearitas, sehingga hubungan linier tersebut dapat diterima.[33]

[33] Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.Hal 99-101

Uji linearitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel X, yaitu Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa, berpengaruh terhadap variabel Y, yaitu Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi pada bagian *Deviation From Linearity* dengan tingkat signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi *Deviation From Linearity* lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara variabel independen dan dependen dianggap linear. Sebaliknya, jika nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05, hubungan antara kedua variabel tidak menunjukkan pola linear. Uji ini penting untuk memastikan bahwa asumsi dasar regresi linear telah terpenuhi sebelum melakukan analisis lebih lanjut.

Tabel 4.33
Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Total_y * Total_x	Between Groups	(Combined)	1136.422	20	56.821	3.591	.000
		Linearity	900.524	1	900.524	56.911	.000
		Deviation from Linearity	235.898	19	12.416	.785	.710
	Within Groups		648.756	41	15.823		
	Total		1785.177	61			

Berdasarkan hasil uji linearitas yang tercantum dalam tabel, nilai signifikansi pada bagian Linearity adalah 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier dalam data tersebut. Selain itu, nilai signifikansi pada bagian Deviation From Linearity sebesar 0,710, yang lebih besar dari 0,05 (0,710 > 0,05), menunjukkan tidak adanya penyimpangan dari pola garis linier. Dengan

demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan linier antara perilaku streamer game Mobile Legends @abiazkakiaa dan pemahaman sosial keagamaan remaja.

3. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan metode statistik yang bertujuan untuk menilai sejauh mana sebuah instrumen penelitian, seperti kuesioner, mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil jika digunakan berulang kali. Reliabilitas mencerminkan tingkat keandalan instrumen dalam mengukur variabel yang sedang diteliti. Sebuah instrumen dianggap reliabel apabila hasil pengukurannya konsisten, baik antar item maupun secara keseluruhan dalam skala pengukuran yang dipakai.[34]

Uji reliabilitas dilakukan hanya pada data yang telah memenuhi kriteria validitas, menggunakan teknik Cronbach's alpha dengan batas minimal > 0,60 untuk menentukan keandalan instrumen.

Tabel 4.34
Reliability Statistics

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.920	30

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat balıwa *cronbach's alpha* 0,920 > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa 30 pertanyaan dari 62 responden bisa dikatakan reliabel dan semua variabel dapat digunakan sebagai instrument.

[34] *Ibid*, Hal 47-50

4. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah awal dalam analisis statistik yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah data penelitian mengikuti pola distribusi normal. Distribusi normal merupakan asumsi dasar penting dalam berbagai metode analisis statistik parametrik, seperti regresi linear, uji t, dan ANOVA. Karena itu, keabsahan dan ketepatan hasil analisis sangat bergantung pada terpenuhinya asumsi distribusi normal tersebut.[35]

Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov. Uji ini berfungsi untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Penilaian dilakukan berdasarkan nilai Asymp. Sig.; apabila nilai tersebut kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Asymp. Sig. bernilai sama dengan atau lebih dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4.35
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.80821739
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.080
	Negative	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.630
Asymp. Sig. (2-tailed)		.822

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

[35] Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 160.

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah data, terutama residual dalam model regresi, mengikuti distribusi normal. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,822. Karena nilai ini melebihi batas 0,05 (0,822 > 0,05), dapat disimpulkan bahwa data residual tergolong berdistribusi normal dan memenuhi asumsi utama dalam analisis regresi.

5. Uji Hipotesis

a. Uji F

Uji F adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi secara simultan dari beberapa variabel independen terhadap satu variabel dependen dalam suatu model regresi. Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk menentukan apakah seluruh variabel bebas yang dimasukkan dalam model secara bersama-sama memberikan pengaruh yang berarti terhadap variabel terikat, bukan secara individu tetapi secara keseluruhan. Uji F ini sangat penting untuk mengevaluasi apakah model regresi layak digunakan dalam menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti.[36]

Untuk mengetahui apakah variabel independen (Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja),

[36] Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia. Hal 62

dilakukan uji ANOVA (Analysis of Variance). Hasil uji ANOVA ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.36
Uji F

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	900.524	1	900.524	61.076	.000[b]
	Residual	884.654	60	14.744		
	Total	1785.177	61			

a. Dependent Variable: Total_y
b. Predictors: (Constant), Total_x

Dari hasil yang tertera pada tabel tersebut, diperoleh nilai F sebesar 61,076 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari batas yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa (X) terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja (Y).

Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi keterlibatan remaja dalam menyaksikan live streaming @abiazkakiaa, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman sosial keagamaan yang mereka miliki. Ini menunjukkan bahwa konten live streaming yang dikemas secara menarik dapat menjadi media pembelajaran sosial dan nilai keagamaan yang efektif bagi remaja.

b. Uji t

Uji t, atau dikenal juga sebagai uji parsial, digunakan untuk menguji apakah setiap variabel independen (perilaku streamer game @abiazkakiaa)

secara individual berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (pemahaman sosial keagamaan remaja). Uji ini penting untuk mengevaluasi sejauh mana variabel X memberikan kontribusi terhadap perubahan atau variasi pada variabel Y, dengan mengasumsikan bahwa variabel lain tidak diperhitungkan atau dikendalikan.[37]

Uji t dilakukan untuk menguji apakah variabel independen (X), yaitu perilaku streamer game @abiazkakiaa, memiliki pengaruh signifikan secara individu terhadap variabel dependen (Y), yaitu pemahaman sosial keagamaan remaja.

Tabel 4.37
Uji t

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.588	4.469		5.949	.000
	Total_x	.578	.074	.710	7.815	.000

a. Dependent Variable: Total_y

Berdasarkan tabel di atas, apabila nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti hasil tersebut signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, menunjukkan hasil yang tidak signifikan.

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 7,815, yang jauh melebihi nilai t tabel ±2,000 dengan derajat kebebasan (df) 60 dan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan perbedaan yang signifikan

[37] Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*, *6*(2), Hal 169.

secara statistik. Selain itu, nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, memperkuat keputusan untuk menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Oleh karena itu, dapat disimpulkan secara parsial bahwa perilaku streamer @abiazkakiaa memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja.

c. Uji Korelasi Determinan (R2)

Uji koefisien determinasi, atau yang biasa disebut R Square (R^2), merupakan ukuran dalam analisis regresi yang menunjukkan sejauh mana variabel independen memberikan kontribusi dalam menjelaskan variabel dependen. Dengan kata lain, R^2 menggambarkan persentase variasi pada variabel Y yang dapat dijelaskan oleh variabel X dalam suatu model regresi. Semakin tinggi nilai R^2, semakin baik kemampuan model tersebut dalam memprediksi variabel dependen.[38]

Koefisien determinasi (R Square) digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara keseluruhan.

Tabel 4.38
Uji Korelasi Determinan

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.710[a]	.504	.496	3.840

a. Predictors: (Constant), Total_x
b. Dependent Variable: Total_y

[38] [38] Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia. Hal 67

Berdasarkan tabel di atas nilai R Square sebesar 0.504, artinya 50,4% variasi dalam variabel *pemahaman sosial keagamaan remaja (Y)* dapat dijelaskan oleh *perilaku streamer game @abiazkakiaa (X)*. Sisanya sebesar 49,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku menonton live streaming @abiazkakiaa memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik. Dengan nilai R Square sebesar 50,4%, maka setengah dari variasi pemahaman sosial keagamaan remaja dapat dijelaskan oleh perilaku menonton tersebut, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

6. Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana adalah suatu metode statistik yang menganalisis hubungan sebab-akibat antara dua variabel, yaitu variabel x dan variabel y. Metode ini bertujuan untuk menganalisis nilai variabel x dan variabel y, dengan asumsi bahwa hubungan keduanya bersifat linier atau membentuk garis lurus. Metode ini juga berguna untuk melihat sejauh mana perubahan pada variabel X dapat memengaruhi perubahan pada variabel Y secara matematis.[39]

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh perilaku menonton live streaming @abiazkakiaa (X) terhadap pemahaman

[39] Kurniawan, R. (2016). *Analisis regresi*. Prenada Media. Hal 55

sosial keagamaan remaja (Y). Hasil pengolahan data ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.39
Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.588	4.469		5.949	.000
	Total_x	.578	.074	.710	7.815	.000

a. Dependent Variable: Total_y

Persamaan Regresi Linear Sederhana:

$$Y = 26.588 + 0{,}578X$$

Berdasarkan tabel diatas nilai konstanta (a) = 26.588, artinya jika tidak ada pengaruh dari perilaku streamer @abiazkakiaa, maka skor awal pemahaman sosial keagamaan remaja adalah sebesar 26.588. Koefisien regresi variabel X sebesar 0.578 berarti setiap peningkatan satu satuan pada skor perilaku streamer, akan meningkatkan pemahaman sosial keagamaan sebesar 0.578 poin. Nilai t hitung = 7.815 dan sig. = 0.000 < 0.05, menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y. Nilai Beta standar sebesar 0.710 menunjukkan bahwa pengaruh X terhadap Y bersifat kuat dan positif.

Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi keterlibatan remaja dalam menonton live streaming @abiazkakiaa, maka semakin tinggi pula pemahaman sosial keagamaan yang mereka miliki. Hal ini mengindikasikan bahwa media digital seperti TikTok dapat menjadi sarana yang potensial dalam menyampaikan nilai-nilai sosial dan keagamaan kepada remaja.

D. Pembahasan

1.Adakah pengaruh perilaku dari konten streamer game Mobile Legend @Abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik?

Hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) pada uji ANOVA sebesar 0,000. Hal ini penyebabnya nilai lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05, maka secara statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel perilaku streamer game Mobile Legend @abiazkakiaa (X) terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja (Y).

Temuan ini menunjukkan bahwa konten yang ditampilkan oleh @abiazkakiaa, yang memadukan unsur hiburan melalui permainan game dengan interaksi yang komunikatif dan sopan, mampu memberikan dampak terhadap cara remaja memandang dan memahami nilai-nilai sosial dan keagamaan. Perilaku streamer yang menggunakan bahasa yang santun, menghindari konflik verbal saat bermain, serta konsisten dalam menyampaikan pesan positif secara tidak langsung memberikan stimulus terhadap para remaja untuk merefleksikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sosial mereka, khususnya dalam konteks bermain game atau berinteraksi secara daring.

Selain itu, hasil uji regresi ini memperkuat bahwa media digital seperti TikTok tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga berpotensi menjadi media pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai

keagamaan, terutama di kalangan remaja. Dalam hal ini, peran streamer sebagai figur publik sangat penting karena gaya komunikasi, ekspresi, serta sikap yang ditampilkan dalam kontennya dapat menjadi model perilaku bagi audiens. Ketika seorang streamer seperti @abiazkakiaa mampu menunjukkan perilaku yang positif, maka kemungkinan besar penonton, khususnya remaja, akan meniru atau menginternalisasi sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, perilaku streamer bukan hanya memengaruhi aspek hiburan, tetapi juga turut serta membentuk kesadaran sosial-keagamaan remaja di era digital saat ini.

2. Seberapa berpengaruh perilaku streamer @abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik?

Dalam menjawab rumusan masalah kedua, penulis merujuk pada hasil R Square hasil yang di peroleh 0.504. Angka ini mengindikasikan 50,4% variasi atau perubahan yang terjadi pada pemahaman sosial keagamaan remaja dapat dijelaskan oleh variabel perilaku streamer game @abiazkakiaa. Sisanya, sebesar 49,6%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti pengaruh pendidikan formal, peran orang tua, komunitas keagamaan, atau media lain yang dikonsumsi remaja.

Lebih lanjut, hasil analisis uji t juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada variabel independen sebesar 0.000, yang berarti bahwa secara parsial perilaku menonton konten streamer berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan. Koefisien regresi sebesar 0.578

menunjukkan setiap peningkatan satu satuan dalam skor perilaku menonton akan diikuti oleh peningkatan sebesar 0.578 satuan dalam pemahaman sosial keagamaan, dengan asumsi variabel lain dianggap konstan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa konten yang disampaikan oleh streamer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga dapat menjadi media pembelajaran nilai. Remaja yang menonton tayangan @abiazkakiaa berpeluang lebih besar untuk menyerap pesan-pesan positif yang berkaitan dengan nilai keislaman, seperti kesopanan dalam berucap, sportivitas, saling menghargai, serta pengendalian emosi saat bermain.

Temuan ini semakin mempertegas bahwa dalam era digital, pembentukan pemahaman sosial keagamaan remaja tidak hanya bergantung pada institusi formal seperti keluarga dan sekolah, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh tokoh-tokoh digital yang menjadi panutan baru. Streamer seperti @abiazkakiaa, yang mengemas nilai-nilai moral dan keagamaan dalam konteks hiburan yang digemari remaja, secara tidak langsung telah mengisi ruang edukasi nonformal melalui pendekatan yang lebih inklusif dan komunikatif. Interaksi yang dilakukan secara real time, bahasa yang digunakan, serta konsistensi dalam menyampaikan pesan-pesan positif menjadi faktor penting yang mendorong internalisasi nilai oleh para penonton. Hal ini menunjukkan bahwa strategi dakwah atau pendidikan moral di kalangan remaja dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman, salah satunya melalui

pemanfaatan media sosial dan konten digital yang relevan dengan kehidupan mereka.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh perilaku streamer game Mobile Legend @Abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa perilaku streamer @Abiazkakiaa berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja. Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05, sehingga secara statistik dapat disimpulkan adanya pengaruh nyata antara perilaku streamer dan pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.504, diketahui bahwa 50,4% variasi pemahaman sosial keagamaan remaja dapat dijelaskan oleh perilaku menonton konten live streaming @Abiazkakiaa. Sisanya, 49,6%, dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti pendidikan formal, peran keluarga, komunitas keagamaan, dan media lain.

Konten yang disajikan oleh @Abiazkakiaa, yang menggabungkan hiburan game dengan nilai-nilai keislaman, interaksi yang santun, dan pesan-pesan positif, terbukti mampu memberikan stimulus kepada remaja untuk merefleksikan dan menginternalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sosial mereka. Remaja yang menonton cenderung lebih memahami pentingnya kesopanan, sportivitas, saling menghargai, dan pengendalian emosi, baik dalam dunia maya maupun nyata.

Temuan ini menegaskan bahwa media digital, khususnya melalui figur publik seperti streamer, dapat menjadi sarana efektif dalam pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai keagamaan remaja. Pendekatan dakwah yang kontekstual, komunikatif, dan non-toxic sangat relevan dengan kebutuhan dan kebiasaan remaja masa kini

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Untuk Remaja: Diharapkan remaja dapat lebih selektif dalam memilih konten digital yang dikonsumsi, serta memanfaatkan media sosial dan game online sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri, khususnya dalam hal nilai-nilai sosial keagamaan.
2. Untuk Streamer dan Konten Kreator: Disarankan agar para streamer, khususnya yang memiliki pengaruh besar di kalangan remaja, terus mengedepankan perilaku positif, edukatif, dan santun dalam setiap konten yang disajikan. Pendekatan yang menggabungkan hiburan dan nilai keagamaan terbukti efektif dalam membangun pemahaman sosial keagamaan pada generasi muda.
3. Untuk Orang Tua dan Masyarakat: Diharapkan orang tua dan masyarakat dapat memberikan pendampingan serta bimbingan kepada remaja dalam menggunakan media digital, sehingga mereka tidak hanya terhibur tetapi juga memperoleh manfaat edukatif dan spiritual.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk kajian lebih lanjut mengenai pengaruh media digital terhadap perilaku dan pemahaman keagamaan remaja di wilayah lain, dengan memperhatikan variabel-variabel yang lebih luas dan metode yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. A. (2006). *Pendidikan Agama dan Tantangan Multikulturalisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Almursyidi, M. M., & Harahap, A. (2024). Implementasi Metode Dakwah Bil-Hikmah Abi Azkakia Dalam Konten Gim Mobile Legends Di Tiktok. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *3*(05)

Alwi, Z. (2003). *Etika Sosial dalam Perspektif Agama*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Anies, *Waspada Ancaman Penyakit Tidak Menular Solusi Pencegahan Dari Aspek Perilaku & Lingkungan,* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2006),

Anugrah, D. B. (2022). *Pengaruh Game Mobile Legends: Bang Bang terhadap Religiusitas Mahasiswa S1 (Studi Komunitas Mobile Legends di Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).

Ardianto, E., & Bambang, Q. A. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Azizy, Q. S. (2002). *Pendidikan Agama untuk Pembangunan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azra, A. (2011). *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III*. Jakarta: Kencana.

Bakistuta, E. T., & Abduh, M. (2023). Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Tindak Tutur Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(3)

Campbell, H. A. (2010). *When Religion Meets New Media*. New York: Routledge

Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daradjat, Z. (2005). *Pendidikan Agama dalam Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Bulan Bintang.

Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.

Djelantik, S., Indraswari, R., Triwibowo, A., & Apresian, S. R. (2015). Komunikasi internasional dalam era informasi dan perubahan sosial di Indonesia. *Research Report-Humanities and Social Science*, *2*.

Duryadi, M. (2017). Dinamika Hubungan Antar Agama Dan Masyarakat. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen dan Musik Gereja*, *1*(01).

Effendi, M. R., Kahmad, D., Solihin, M., & Wibisono, M. Y. (2021). Relasi agama dan masyarakat: studi tentang interaksi masyarakat bandung barat dan jamaah tabligh. *Hayula: indonesian journal of multidisciplinary islamic studies*, *5*(1),

Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fachrheza, F., Widya, I. I., Senggono, A. F., & Rahmadian, J. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja*.

Fansuri, H. (2022). *Game online dan perilaku komunikasi remaja muslim milenial dalam perspektif psikologi komunikasi di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).

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

Goleman, D. (2002). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York: Bantam Books.

Gunarsa, S. D. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Gusnara, A. B. (2020). *Pengaturan Pengenaan Pajak Penghasilan Bagi Streamer Nimo TV* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

Heryanto, A. (2020). *Fenomena Influencer dan Dampaknya terhadap Perilaku Konsumen Digital*. Jurnal Komunikasi dan Media, 12(1).

Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). *Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance*. Psychiatry, 19(3).

Hugiono Dan Purwantama, *Pengantar Ilmu Sejarah*. (Jakarta : PT. Bina Aksara, 2000)

Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014)

Husnul, H. K. (2020). Perkembangan Keberagamaan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Al Naqdu: Jurnal Kajian Keislaman*, *1*(1)

Ihsan, F. (2018). *Dakwah di Era Digital: Peluang dan Tantangan*. Jurnal Komunikasi Islam, 8(1).

Ikhwanudin, I. B. N. U. (2024). Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam. *Uin Prof. KH Saifuddin Zuhri*.

Indra Prasetya, *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*, (Medan: Umsu Press 2022).

Ismail Suardi Wekke,dkk *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku 2019)

Jogiyanto Hartono, M. (Ed.), *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018)

Joko Subagyo, *Metode penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta,2004)

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001)

Kesuma, B. R., Romadhani, G. K., Ghozi, M. R. N., Khanza, S. L., Wijaya, M. K., & Rakhmawati, N. A. (2020). Analisis Perilaku, Hubungan, Dan Persebaran Game Streamer Pada Media Sosial Facebook. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, *11*(1)

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.

Kurniawan, R. (2016). *Analisis regresi*. Prenada Media.

Kusumasari, B. (2019). *Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Engagement antara Influencer dan Followers*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 17(2)

Lickona, T. (2012). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

Lisani, N., Khotimah, K., & Ghofur, A. Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Tanjung Karang Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar. *Toleransi: Media Ilmiah Komunikasi Umat Beragama*, *15*(2)

Lubis, H. R. (2017). *Sosiologi agama: Memahami perkembangan agama dalam interaksi Islam*. Kencana.

M. Ridwan Lubis, *Sosiologi Agama Memahami Perkembangan Agama Dalam Interaksi Sosial*, Jakarta, Kencana, 2017.

Maman Abdurahman, Sambas Ali Muhidin, *Dasar-dasar metode Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Cv Pustaka Setia. 2011)

Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, *5*(2)

Maula, M. D. (2023). *Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura Gaming* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).

McQuail, D. (2011). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: Sage Publications.

Meisyarah, A. (2023). *Perilaku sosial keagamaan remaja di Desa Meraran Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).

Miranda, G. L. (2023). *Pengaruh Kehadiran Sosial Live Streamer Dan Atribut Harga Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif Pada Perdagangan Live Live streaming*(Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

Muh. Fitrah Dan Lutfiyah *Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: CV Jejak 2017) Hal 124-125.

Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munandar, A. (2020). *Interaktivitas dalam Komunikasi Digital: Studi pada Fenomena Live Streaming di Media Sosial*. Jurnal Komunikasi, 14(1)

Najtama, F. (2017). Religiusitas dan kehidupan sosial keagamaan. *Tasamuh: Jurnal Studi Islam*, *9*(2)

Nascimento, G., Ribeiro, M., Cerf, L., Cesário, N., Kaytoue, M., Raïssi, C., ... & Meira, W. (2014, October). *Modeling and analyzing the video game live-live streamingcommunity*. In 2014 9th Latin American Web Congress (pp. 1-9). IEEE.

Nasikhin, K., & Sufyanto, S. (2023). Da'wah Communication Style with Games on Ustadz Abi Azkakia Through Live Tiktok. *Indonesian Journal Of Cultural And Community Development*, *14*(3)

Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Nata, A. (2012). *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral*. Jakarta: Rajawali Pers.

Noor, Juliansyah. *"Metodelogi penelitian."* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

Noor, T. R. (2019). Remaja dan Pemahaman Agama. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, *3*(2)

Purnomo, Y. (2017). Pengaruh sikap siswa pada pelajaran matematika dan kemandirian belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, *2*(1)

Rahmansyah, R. T. (2024). *Faktor-Faktor Penyebab Trash-Talking Pada Player Game Online Mobile Legends* (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Rahmansyah, R. T. (2024). *Faktor-Faktor Penyebab Trash-Talking Pada Player Game Online Mobile Legends* (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Rahmawati, R. (2021). *Pengaruh Konten Game Online terhadap Minat Tonton Remaja di Media Sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 9(2).

Raid, D. M., & Syarifudin, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, *1*(4)

Rakhmah, K., Yakob, F., & Juniati, R. K. (2024). Strategi Live Live streamingDalam Mendorong Gerakan Bangga Buatan Indonesia. *Kinesik, 11*(1)

Remaja, A. H. P. (2023). Perkembangan Remaja. *Psikologi Perkembangan*, *155*, 2024.

Rifai, A. (2024). Analisis Karakter Streamer Mobile Legend: Bang Bang dalam Perspektif Akhlak Islami. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, *6*(2)

Rubin, R. B., & McHugh, M. P. (1987). *Development of parasocial interaction relationships*. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 31(3).

Saadah, N. A. (2022). Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa. *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, *13*(02)

Sakinah, P. W. (2023). *Dampak game online, pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).

Sande, K. S. P. E., Bil, A. Q. J. A. H., & Ramadhan, B. (2023, October). Fenomena Toxic Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp.)

Santoso, Imam, and Harries Madiistriyatno. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Indigo Media, 2021.

Santoso, Singgih. *Mengolah Data Statistik secara Profesional dengan SPSS 23*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016,

Santrock, J. W. (2012). *Life-span Development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.

Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, *17*(1).

Sari, W. P., & Hamdy, M. I. (2018). Pengamalan Kehidupan Sosial Keagamaan Masyarakat Muslim Di Riau.

Sayid, N. F. B. A. D. (2024). *Dampak Game Online Dan Religiusitas Remaja Putri Di Kelurahan Sumur Batu Kecamatan Teluk Betung Utara Kota Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Sena, V. N. P., & Japar, M. (2024). *Hubungan Kecanduan Game Online Dan Intensitas Menonton Live Live streamingGame Dengan Agresivitas Pada Remaja Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Sitorus, G. H. (2022). Sumbangsih Teori Fungsionalis Emile Durkheim Untuk mewujudkan Agama Sebagai Wacana Performatifdalam Mewujudkan Solidaritasdi Tengah Pandemi. *Pute Waya: Sociology Of Religion Journal*, *3*(1)

Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). *Live-live streamingchanges the (video) game. In Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video* (pp. 131- 138). ACM.

Strauss, J., & Frost, R. (2014). *E-Marketing* (7th ed.). Pearson Education.

Sugiyono, *Metode penelitian Kombinasi* (Mix Methods), (Bandung, Alfabeta,2015)

Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019)

Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Suhayati, E. (2020). *Definisi perilaku, sikap, kode etik dan etika profesi*.

Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).

Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*, *6*(2).

Sulhaini, S., Sagir, J., & Sulaimiah, S. (2024). Peranan Live Live streamingDalam Menguatkan Pengetahuan Produk dan Minat Beli di Indonesia. *Management and Accounting Expose*, *7*(1).

Suryono, *Analisis Regresi Untuk Penelitian,* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018)

Taufik, M., Hyangsewu, P., & Azizah, I. N. (2020). Pengaruh faktor religiusitas terhadap perilaku kenakalan remaja di lingkungan masyarakat. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *6*(1)

Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.

Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru,* Jakarta, PT Media Pustaka Phoenix 2013

Tolukun, T. (2020). Penyuluhan Dampak Minuman Alkohol Pada Remaja di Keluarahan Koya Kecamatan Tondano Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *6*(4)

Umar, U., Syarifuddin, S., Ihwan, I., & Kuriawansyah, K. (2022). Penguatan Pemahaman Bidang Sosial Dan Keagamaan Bagi Masyarakat Melalui Kegiatan Kkn-Par Di Kelurahan Oi Fo'o Kota Bima. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1)

Wahidin, W., Rozikan, M., & Septiani, D. F. (2022). Pengaruh Sosial-Budaya Akademik terhadap Kesadaran Beragama: Implikasi terhadap Konseling Religius di Perguruan Tinggi. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, *3*(1)

Walian, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Streamer Ustaz Abi Azkakia dalam Channel YouTube M-Key Gaming Game Mobile Legends pada Episode Bane Hijrah. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, *1*(3)

Wibisono, M. Y., Ridho, A., Sarbini, A., & Kahmad, D. (2021). Solusi Sosial Atas Kontestasi Agama Mayoritas-Minoritas Di Arjawinangun Cirebon, Indonesia. *Jurnal Studi Agama-Agama Dan Lintas Budaya*, *5*(1)

Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). Uji persyaratan analisis.

Wisnu Nugroho Aji, 2020. Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Metafora Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Vol. 6 No 1

Wisnu, A. D. (2024). *Implementasi Program Kegiatan Sosial Keagamaan Dalam Pembentukan Karakter Kemandirian Anak Asuh Di Panti Asuhan Sosialanak Darul Amanah (Studi Di Desa Jati Mulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan)* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

Yulius, A., & Aprillia, A. (2023). Pengaruh Live Live streamingTerhadap Pembelian Impulsif Pada Platform Tiktok. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen*, *8*(4).

Yulius, R. (2017). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online. *Journal of Animation and Games Studies*, *3*(1).

Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1)

Zuhairini, et al. (1994). *Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Usaha Nasional.

LAMPIRAN

TABULASI

DATA TABULASI PENELITIAN

PENGARUH PERILAKU STREAMER GAME MOBILE LEGEND @ABIAZKAKIAA TERHADAP PEMAHAMAN SOSIAL KEAGAMAAN REMAJA DI JORONG AIA TABIK NAGARI KAMANG MUDIAK KEC. KAMANG MAGEK

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	X (Perilaku Streamer Game)															Total	Y (Pemahaman Sosial Keagamaan)															Total
				X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15		Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	
1	Intan Nuraini	17	Perempuan	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	63	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	64
2	Ariska Fitri Ayuni	17	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
3	Metri	17	Perempuan	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	59
4	Putri Amelia	17	Perempuan	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	65	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	65
5	Shopia	17	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
6	Gustia	17	Perempuan	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
7	Sindi putri mayona	15	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
8	Elva fitriani	15	Perempuan	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	4	4	4	61	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	70
9	Dila indriani	17	Perempuan	4	4	3	3	2	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	57	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	65
10	Dea Ananda	17	Perempuan	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	59	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	59
11	Delilah Hayati	17	Perempuan	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4	5	5	4	3	63	3	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	63
12	Rahul Latif	17	Laki-Laki	4	3	4	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	5	52	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	53
13	Dani Ramanda	17	Laki-Laki	5	4	4	5	3	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	63	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	3	4	5	65
14	Abdullah akbar	17	Laki-Laki	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	64	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	60
15	Muhammad Farhan	17	Laki-Laki	3	4	3	2	3	5	5	3	4	4	4	3	4	5	3	55	3	3	3	3	3	4	4	5	5	4	4	3	4	2	4	53
16	Restu marliana	17	Perempuan	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	2	3	37	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	51
17	Aditya Mahendra	17	Laki-Laki	3	4	5	3	4	3	4	4	5	3	5	4	4	3	4	58	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	66
18	Adityan kanahaya	17	Laki-Laki	3	4	5	2	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	62	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	66
19	Elsi	16	Perempuan	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	3	55	3	3	5	4	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	64
20	Aulya Rifky	16	Perempuan	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	53	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	5	56
21	Suhaila	15	Perempuan	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	65	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	56
22	Reinima putri	17	Perempuan	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	51	4	3	3	3	5	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	51
23	Rita Sari	15	Perempuan	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	5	5	4	4	5	62	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5	3	3	3	5	4	60
24	Nesa Nurhikmah	16	Perempuan	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	56
25	Rahma Lavenia	16	Perempuan	3	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	3	3	61	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	57
26	Nauval Nadlif	15	Laki-Laki	4	4	4	4	3	5	5	3	4	4	5	4	5	4	4	62	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	67
27	Syahrul Gunawan	17	Laki-Laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
28	Hayunas Fiqra	17	Laki-Laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	63
29	Ayunda Putri	16	Perempuan	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	64	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	68
30	Muhammad hafiz	15	Laki-Laki	4	4	4	4	5	5	5	3	3	5	5	3	5	4	3	62	5	3	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	64
31	Aisyah Salsabilla	16	Perempuan	4	4	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	65	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	70
32	Indah Rizky Mulyani	15	Perempuan	4	5	5	3	3	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	64	3	3	4	4	5	5	5	3	3	4	3	5	4	4	5	60
33	Dian	15	Perempuan	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	70	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	68
34	Wabel	15	Perempuan	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	68	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	67
35	Adi putra wijaya	15	Laki-Laki	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	4	4	4	3	2	2	2	2	4	5	3	4	3	4	49
36	Eva lestari	15	Perempuan	3	4	4	3	4	3	3	4	5	5	4	4	3	4	4	57	4	5	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	54
37	Malin Saidi	17	Laki-Laki	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	60	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	60
38	Mona Liza	16	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	68
39	Selly	15	Perempuan	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
40	Desri Haliza	16	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
41	Hikmah	16	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
42	Lidaini Ikhsana	16	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
43	Sakila	16	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
44	Syadefi Mulya	17	Perempuan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	61	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
45	Usniati	16	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
46	Hardian	17	Laki-Laki	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	3	3	4	5	57
47	nada	15	Perempuan	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	59	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
48	Yudi Maulana	15	Laki-Laki	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	3	4	5	4	3	63	5	4	3	4	5	5	5	4	5	4	3	3	4	5	4	63
49	Muhammad Ilham	16	Laki-Laki	5	4	5	3	4	5	5	3	3	5	5	5	4	4	4	64	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3	5	5	4	65
50	Algi Saputra	15	Laki-Laki	3	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	5	3	3	63	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	67
51	Andi mulana	15	Laki-Laki	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	5	3	4	62	4	5	4	5	3	4	3	4	3	5	3	4	4	4	3	58
52	Handika ananda defki	15	Laki-Laki	3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	5	63	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	65
53	Fadhlan	16	Laki-Laki	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	62	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	58
54	Fauzan Ilham	16	Laki-Laki	4	5	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	62	4	5	5	3	4	5	3	4	4	4	3	5	3	4	5	61
55	Muhammad Nur Kholis	15	Laki-Laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
56	Fahri Adha	15	Laki-Laki	2	3	3	2	2	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	46	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	60
57	Jumadil Ahnan	16	Laki-Laki	3	4	3	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	65	4	5	4	5	5	3	4	2	5	5	4	5	5	5	4	65
58	Syahrul Gunawan	16	Laki-Laki	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	64	4	5	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	5	65
59	Alfauzan Fadhil	15	Laki-Laki	5	3	4	5	3	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	65	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	3	5	4	3	4	64
60	Ilham Yani Putra	16	Laki-Laki	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	64	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	65
61	Robby Azhary	16	Laki-Laki	4	3	5	5	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	3	61	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5	4	66
62	Habibullah	15	Laki-Laki	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	58	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	60

KUESIONER

Judul Penelitian: “Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja di Jorong Aia Tabik, Nagari Kamang Mudiak, Kec. Kamang Magek”.

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : Laki-laki ( ) atau Perempuan ( )

Petunjuk: Berikan tanda centang (✔) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	X (Perilaku Streamer Game)	Streamer Attraktivitas	Saya merasa @abiazkakiaa menarik untuk ditonton.					
2			Saya suka cara bicara dan gaya @abiazkakiaa saat live streaming.					
3			Kepribadian @abiazkakiaa membuat saya betah menontonnya.					
4		Para-Social Interaction	Saya merasa seperti mengenal @abiazkakiaa walaupun hanya menontonnya.					
5			Saya merasa dekat dengan @abiazkakiaa meskipun belum					

			pernah bertemu.					
6			Saya senang mengikuti aktivitas @abiazkakiaa di media sosial.					
7		Percaya Diri & Responsif	@abiazkakiaa percaya diri saat tampil live di TikTok.					
8			@abiazkakiaa cepat merespon komentar dari penontonnya.					
9			Saya suka karena @abiazkakiaa aktif berinteraksi dengan penonton.					
10		Interaksi & Komunikasi	Saya mengerti apa yang disampaikan @abiazkakiaa saat live streaming.					
11			@abiazkakiaa berbicara dengan jelas dan mudah dipahami.					
12			Komunikasi @abiazkakiaa membuat suasana live seru dan menyenangkan.					
13		Kualitas & Konsistensi Konten	Konten yang dibuat @abiazkakiaa menurut saya menarik dan tidak membosankan.					
14			@abiazkakiaa sering live streaming secara rutin.					

15			Saya merasa @abiazkakiaa konsisten dalam kualitas dan gaya kontennya.					
16	Y (Pemahaman Sosial Keagamaan)	Agama sebagai Sistem Sosial	Setelah menonton @abiazkakiaa, saya lebih sadar bahwa agama mengajarkan kita bersikap baik ke orang lain.					
17			Tayangan @abiazkakiaa mengingatkan saya pentingnya hidup tertib sesuai ajaran agama.					
18			Saya bisa melihat contoh sikap sosial yang selaras dengan nilai agama dalam live @abiazkakiaa.					
19		Agama sebagai Agen Integrasi Sosial	Saya merasa live @abiazkakiaa mendorong remaja untuk saling menghargai dan bergaul baik.					
20			Saya melihat bahwa kontennya sering mendorong untuk tidak merendahkan orang lain saat bermain.					
21			Saya menjadi lebih sadar untuk bersikap adil dan sportif setelah menonton konten @abiazkakiaa.					

22		Interaksi Simbolik Keagamaan	Saat melihat @abiazkakiaa menggunakan bahasa sopan, saya jadi ingat pentingnya nilai agama dalam bicara.					
23			Saya merasa nilai-nilai agama bisa muncul lewat cara streamer menyapa dan berinteraksi.					
24			Tayangan live membuat saya berpikir kembali soal pentingnya menghargai simbol keagamaan.					
25		Agama sebagai Kontrol Sosial	Saya jadi lebih sadar menghindari kata-kata kasar saat bermain game setelah menonton @abiazkakiaa.					
26			Tayangan tersebut membantu saya menjaga perilaku agar sesuai dengan ajaran agama.					
27			Saya merasa lebih ingin mengendalikan emosi saat main game karena terinspirasi dari sikap @abiazkakiaa.					
28		Perubahan Sosial dan Adaptasi Agama	Saya merasa @abiazkakiaa bisa menunjukkan bahwa agama tetap bisa relevan di dunia digital.					

29			Saya merasa belajar nilai agama jadi lebih mudah melalui cara seperti yang dilakukan @abiazkakiaa.					
30			Saya melihat contoh bahwa dakwah atau sikap positif bisa disampaikan lewat game dan media sosial.					

TABEL

Tabel 3.1
Populasi Remaja Jorong Aia Tabik

No	Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Populasi
1	15	11	10	21
2	16	7	12	19
3	17	10	12	22
	Total	28	34	62

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen

No	Variabel	Indikator	Deskripsi	Nomor Butir
1	Perilaku Streamer Game @abiazakiaa (X)	Streamer Attraktivitas	Daya tarik fisik, gaya komunikasi, dan kepribadian yang menarik perhatian.	1–3
2		Para-Social Interaction	Hubungan semu yang dirasakan penonton seolah-olah dekat secara personal.	4–6
3		Keberanian dan Responsif	Kemampuan streamer tampil percaya diri dan cepat merespons komentar/interaksi.	7–9
4		Komunikasi yang Baik	Kejelasan dalam menyampaikan pesan dan membangun interaksi yang menyenangkan.	10–12
5		Kreativitas dan Konsistensi	Inovasi dalam konten serta konsistensi waktu dan kualitas live streaming.	13–15
6	Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja (Y)	Agama sebagai Sistem Sosial	Pemahaman remaja bahwa agama bagian dari tatanan norma sosial.	16–18

7		Agama sebagai Agen Integrasi Sosial	Kesadaran akan peran agama dalam menyatukan masyarakat.	19–21
8		Interaksi Simbolik dalam Praktik Keagamaan	Kemampuan memahami simbol/tindakan keagamaan sebagai bentuk sosial.	22–24
9		Agama sebagai Kontrol Sosial	Tingkat ketaatan terhadap nilai dan norma agama dalam kehidupan.	25–27
10		Perubahan Sosial dan Adaptasi Agama	Sikap terhadap adaptasi nilai agama dalam kehidupan modern.	28–30

Tabel 3.3
Model Kualifikasi Jawaban

No.	Variabel	Skala Likert	Skor
1	Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa (X)	Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)	5–1
2	Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja (Y)	Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)	5–1

Tabel 4.1
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	3.2	3.2	3.2
	N	15	24.2	24.2	27.4
	S	36	58.1	58.1	85.5
	SS	9	14.5	14.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.2
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	12	19.4	19.4	21.0
	S	38	61.3	61.3	82.3
	SS	11	17.7	17.7	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.3
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	13	21.0	21.0	22.6
	S	33	53.2	53.2	75.8
	SS	15	24.2	24.2	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.4
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	6.5	6.5	6.5
	N	18	29.0	29.0	35.5
	S	26	41.9	41.9	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.5
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	6.5	6.5	6.5
	N	12	19.4	19.4	25.8
	S	37	59.7	59.7	85.5
	SS	9	14.5	14.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.6
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	4.8	4.8	4.8
	N	7	11.3	11.3	16.1
	S	36	58.1	58.1	74.2
	SS	16	25.8	25.8	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.7
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	9	14.5	14.5	16.1
	S	35	56.5	56.5	72.6
	SS	17	27.4	27.4	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.8
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	16	25.8	25.8	25.8
	S	35	56.5	56.5	82.3
	SS	11	17.7	17.7	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.9
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	10	16.1	16.1	16.1
	S	38	61.3	61.3	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.10
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	10	16.1	16.1	17.7
	S	32	51.6	51.6	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.11
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	8	12.9	12.9	14.5
	S	31	50.0	50.0	64.5
	SS	22	35.5	35.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.12
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	7	11.3	11.3	12.9
	S	36	58.1	58.1	71.0
	SS	18	29.0	29.0	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.13
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	7	11.3	11.3	12.9
	S	35	56.5	56.5	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.14
Frekuensi Alternatif Jawaban

x_14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	12	19.4	19.4	21.0
	S	41	66.1	66.1	87.1
	SS	8	12.9	12.9	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.16
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	8	12.9	12.9	12.9
	S	35	56.5	56.5	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.17
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	9	14.5	14.5	14.5
	S	37	59.7	59.7	74.2
	SS	16	25.8	25.8	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.18
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	6	9.7	9.7	9.7
	S	39	62.9	62.9	72.6
	SS	17	27.4	27.4	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.19
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	7	11.3	11.3	11.3
	S	41	66.1	66.1	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.20
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	11	17.7	17.7	17.7
	S	32	51.6	51.6	69.4
	SS	19	30.6	30.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.21
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	11	17.7	17.7	19.4
	S	36	58.1	58.1	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.22
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	6	9.7	9.7	11.3
	S	37	59.7	59.7	71.0
	SS	18	29.0	29.0	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.23
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	3.2	3.2	3.2
	N	11	17.7	17.7	21.0
	S	40	64.5	64.5	85.5
	SS	9	14.5	14.5	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.24
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_24

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	6	9.7	9.7	11.3
	S	40	64.5	64.5	75.8
	SS	15	24.2	24.2	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.25
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_25

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	9	14.5	14.5	14.5
	S	42	67.7	67.7	82.3
	SS	11	17.7	17.7	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.26
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_26

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	11	17.7	17.7	17.7
	S	37	59.7	59.7	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.27
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_27

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	15	24.2	24.2	24.2
	S	33	53.2	53.2	77.4
	SS	14	22.6	22.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.28
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_28

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	12	19.4	19.4	19.4
	S	37	59.7	59.7	79.0
	SS	13	21.0	21.0	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.29
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_29

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	1.6	1.6	1.6
	N	9	14.5	14.5	16.1
	S	36	58.1	58.1	74.2
	SS	16	25.8	25.8	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.30
Frekuensi Alternatif Jawaban

y_30

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	8	12.9	12.9	12.9
	S	31	50.0	50.0	62.9
	SS	23	37.1	37.1	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Tabel 4.31
Hasil Uji Validitas Instrumen (x)

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X1	0.662	0.250	Valid
X2	0.748	0.250	Valid
X3	0.685	0.250	Valid
X4	0.634	0.250	Valid
X5	0.613	0.250	Valid
X6	0.738	0.250	Valid
X7	0.607	0.250	Valid
X8	0.527	0.250	Valid
X9	0.565	0.250	Valid
X10	0.601	0.250	Valid
X11	0.664	0.250	Valid
X12	0.644	0.250	Valid
X13	0.596	0.250	Valid
X14	0.654	0.250	Valid
X15	0.477	0.250	Valid

Tabel 4.32
Hasil Uji Validitas Instrumen (y)

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Y16	0.528	0.250	Valid
Y17	0.384	0.250	Valid
Y18	0.504	0.250	Valid
Y19	0.652	0.250	Valid
Y20	0.596	0.250	Valid
Y21	0.601	0.250	Valid
Y22	0.631	0.250	Valid
Y23	0.524	0.250	Valid
Y24	0.625	0.250	Valid
Y25	0.400	0.250	Valid
Y26	0.532	0.250	Valid
Y27	0.538	0.250	Valid
Y28	0.543	0.250	Valid
Y29	0.657	0.250	Valid
Y30	0.653	0.250	Valid

Tabel 4.33
Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Total_y * Total_x	Between Groups	(Combined)	1136.422	20	56.821	3.591	.000
		Linearity	900.524	1	900.524	56.911	.000
		Deviation from Linearity	235.898	19	12.416	.785	.710
	Within Groups		648.756	41	15.823		
	Total		1785.177	61			

Tabel 4.34
Reliability Statistics

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.920	30

Tabel 4.35
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.80821739
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.080
	Negative	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.630
Asymp. Sig. (2-tailed)		.822

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Tabel 4.36
Uji F

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	900.524	1	900.524	61.076	.000[b]
	Residual	884.654	60	14.744		
	Total	1785.177	61			

a. Dependent Variable: Total_y
b. Predictors: (Constant), Total_x

Tabel 4.37
Uji t

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.588	4.469		5.949	.000
	Total_x	.578	.074	.710	7.815	.000

a. Dependent Variable: Total_y

Tabel 4.38
Uji Korelasi Determinan

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.710[a]	.504	.496	3.840

a. Predictors: (Constant), Total_x
b. Dependent Variable: Total_y

Tabel 4.39
Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]

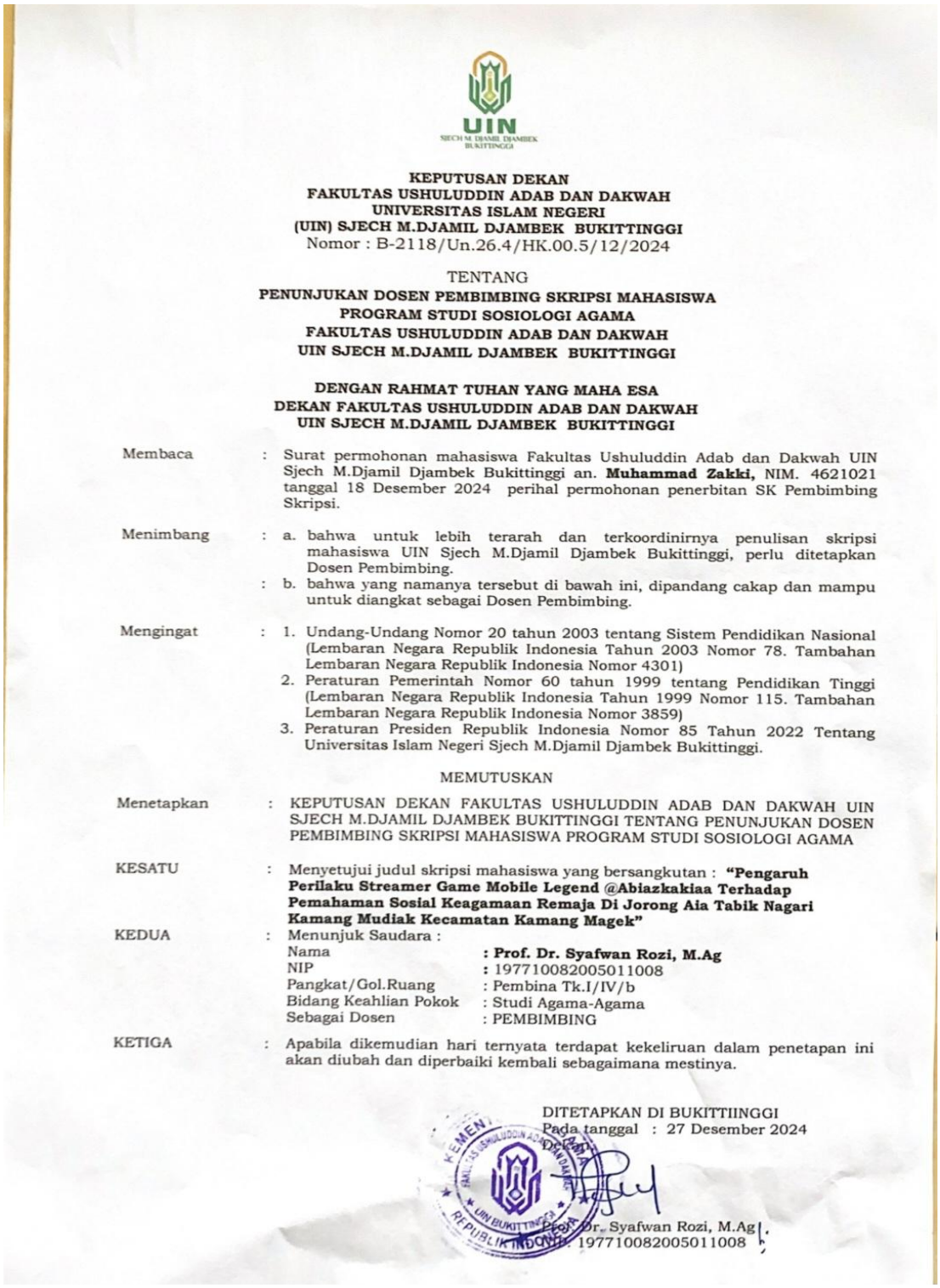
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.588	4.469		5.949	.000
	Total_x	.578	.074	.710	7.815	.000

a. Dependent Variable: Total_y



Gambar 4.1
Peta Jorong Aia Tabik

SK PEMBIMBING



KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
(UIN) SJECH M.DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
Nomor : B-2118/Un.26.4/HK.00.5/12/2024

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UIN SJECH M.DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UIN SJECH M.DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi an. **Muhammad Zakki,** NIM. 4621021 tanggal 18 Desember 2024 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 85 Tahun 2022 Tentang Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH UIN SJECH M.DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan : **"Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kecamatan Kamang Magek"**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	**: Prof. Dr. Syafwan Rozi, M.Ag**
NIP	**:** 197710082005011008
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina Tk.I/IV/b
Bidang Keahlian Pokok	: Studi Agama-Agama
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 27 Desember 2024
DEKAN

Prof. Dr. Syafwan Rozi, M.Ag
NIP. 197710082005011008

SURAT IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://fuad.uinbukittinggi.ac.id | Email : fuad@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-284/Un.26.4/TL.00/02/2025 25 Februari 2025
Lamp : -
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth : Bapak/Ibu
Wali Nagari Kamang Mudiak
Kec. Kamang Magek Kab. Agam
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Muhammad Zakki**
NIM	:	4621021
Program Studi	:	Sosiologi Agama
Judul Skripsi	:	**Pengaruh Perilaku Streamer Tiktok @Abiazkakiaa Game Online Mobile Legend Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek**
Lokasi Penelitian	:	Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam
Waktu	:	Februari s/d April 2025

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalam,
Dekan

Prof. Dr. Syafwan Rozi, M.Ag
NIP. 197710082005011008

Tembusan Yth : Rektor UIN SMDD Bukittinggi

SURAT BALASAN PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
KEC. KAMANG MAGEK
NAGARI KAMANG MUDIAK
Sekretariat :Jln.Raya Durian- Kamang MudiakKodePos 26153

REKOMENDASI
Nomor : 420/ **65** /KM/VI-2025

TENTANG
IZIN PELAKSANAAN PENELITIAN

Berdasarkan Surat Rekomendasi dari **Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi** tentang surat izin/ rekomendasi Penelitian, dengan ini Walinagari Kamang Mudiak menyatakan tidak keberatan untuk melakukan Penelitian/ Observasi tersebut di Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek yang dilakukan oleh:

Nama	:	**MUHAMMAD ZAKKI**
NIM	:	**4621021**
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Judul Penelitian	:	***"Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak"***
Lokasi Penelitian	:	Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kecamatan Kamang Magek Kab. Agam

Dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Tidak boleh menyimpang dari kerangka serta tujuan Penelitian / Observasi.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud Penelitian yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum meninggalkan Daerah / Wilayah penelitiannya kepada Pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dengan menghormati adat dan kebijaksanaan pada masyarakat setempat.
4. Mengirimkan laporan hasil Penelitiannya sebanyak 1 (satu) eksemplar, masing-masing untuk Bupati Agam C/q Kantor Kesbang dan Linmas Kab. Agam, Camat serta Walinagari yang bersangkutan.
5. Bilamana terjadi penyimpangan / pelanggaran terhadap ketentuan tersebut diatas maka Surat Keterangan Rekomendasi ini dicabut kembali.

Demikianlah Surat Keterangan Rekomendasi Izin Penelitian / Observasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan oleh yang berkepentingan dimana perlu.

Kamang Mudiak, 17 April 2025
An. Walinagari Kamang Mudiak
Sekretaris Nagari

SLAMET HIDAYAT, S.HI

Tembusan disampaikan kepada Yth,
1. Bapak Camat Kamang Magek di Kamang Hilir
2. Ketua BAMUS Nagari Kamang Mudiak di Kamang Mudiak