

**DAMPAK GAME FREE FIRE MAX
TERHADAP PERILAKU AGRESI KOMUNIKASI VERBAL ANAK TPQ
DI MASJID BAITUL HIKMAH DUSUN PENANGGUNGAN
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Mohammad Taufik Romadhoni
NIM: 201103010016

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
SEPTEMBER 2024**



**DAMPAK GAME FREE FIRE MAX
TERHADAP PERILAKU AGRESI KOMUNIKASI VERBAL ANAK TPQ
DI MASJID BAITUL HIKMAH DUSUN PENANGGUNGAN
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh:
Mohammad Taufik Romadhoni
NIM: 201103010016

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
SEPTEMBER 2024**



**DAMPAK GAME FREE FIRE MAX
TERHADAP PERILAKU AGRESI KOMUNIKASI VERBAL ANAK TPQ
DI MASJID BAITUL HIKMAH DUSUN PENANGGUNGAN
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

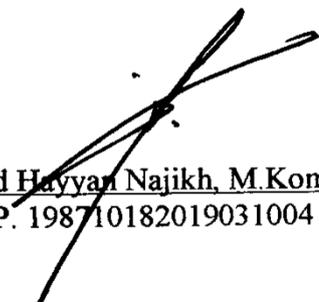
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Mohammad Taufik Romadhoni
NIM: 201103010016

Disetujui Pembimbing



Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I.
NIP. 198710182019031004



**DAMPAK GAME FREE FIRE MAX
TERHADAP PERILAKU AGRESI KOMUNIKASI VERBAL ANAK TPQ
DI MASJID BAITUL HIKMAH DUSUN PENANGGUNGAN
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Desember 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Tim Penguji

Ketua

Arrumaisha Fitri, M.Psi.

NIP. 198712232019032005

Sekretaris

Fiqih Hidayat Tunggal Wiranti, M.M.

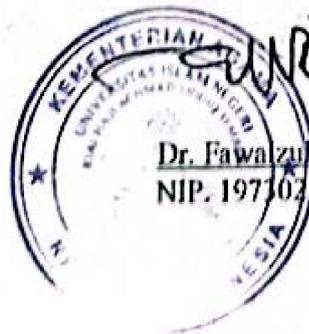
NIP. 199107072019032008

Anggota :

1. Dr. Hj. Siti Raudhatul Jannah, M.Med.Kom.
2. Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawazul Umam, M.Ag

NIP. 197102272000031001



MOTTO

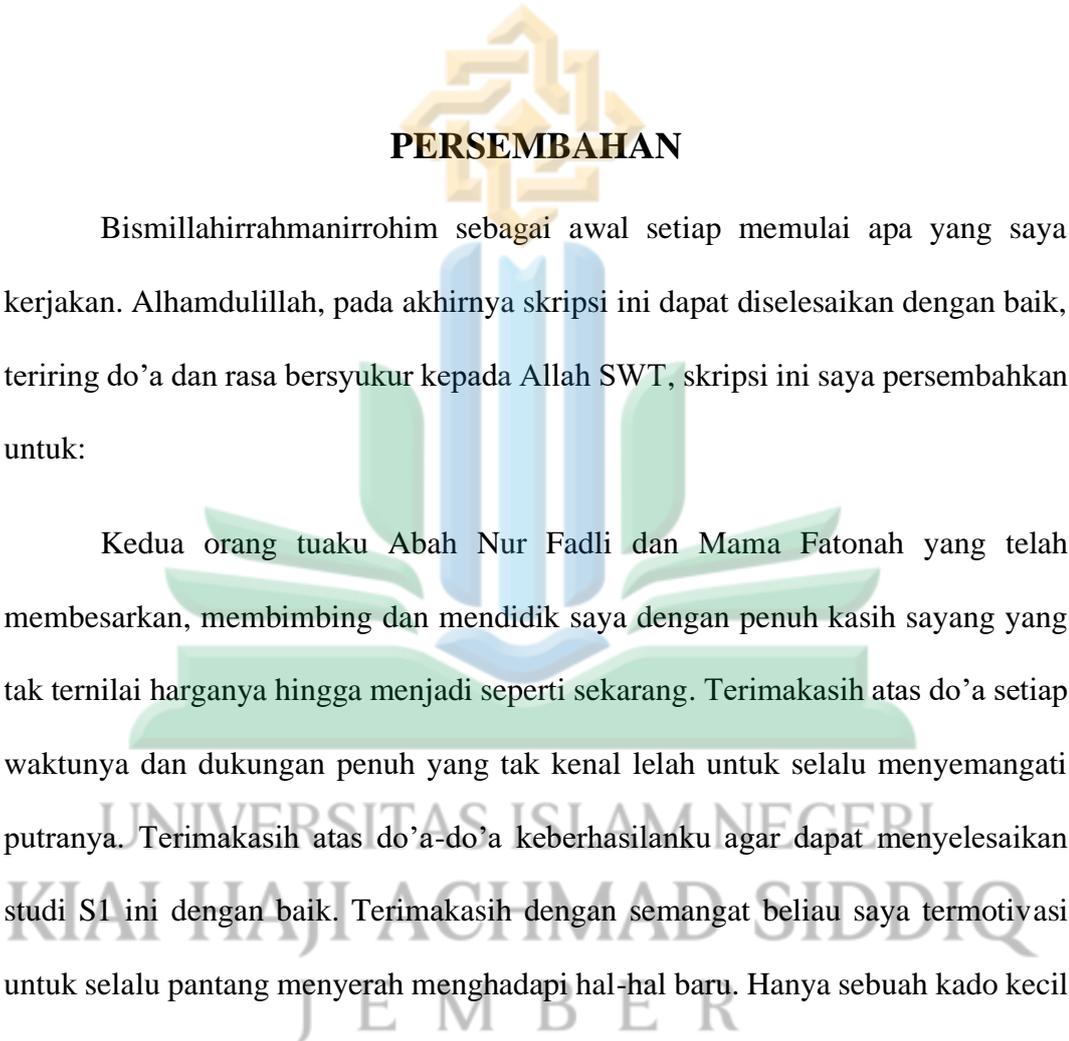
وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ

عَدُوًّا مُّبِينًا

Artinya: Katakanlah kepada hamba-hamba-Ku supaya mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (dan benar). Sesungguhnya setan itu selalu menimbulkan perselisihan di antara mereka. Sesungguhnya setan adalah musuh yang nyata bagi manusia. QS. Al-Isrā': Ayat 53 (Juz 15)*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* "Quran Kemenag" diakses 11 November 2024, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/17?from=1&to=111>

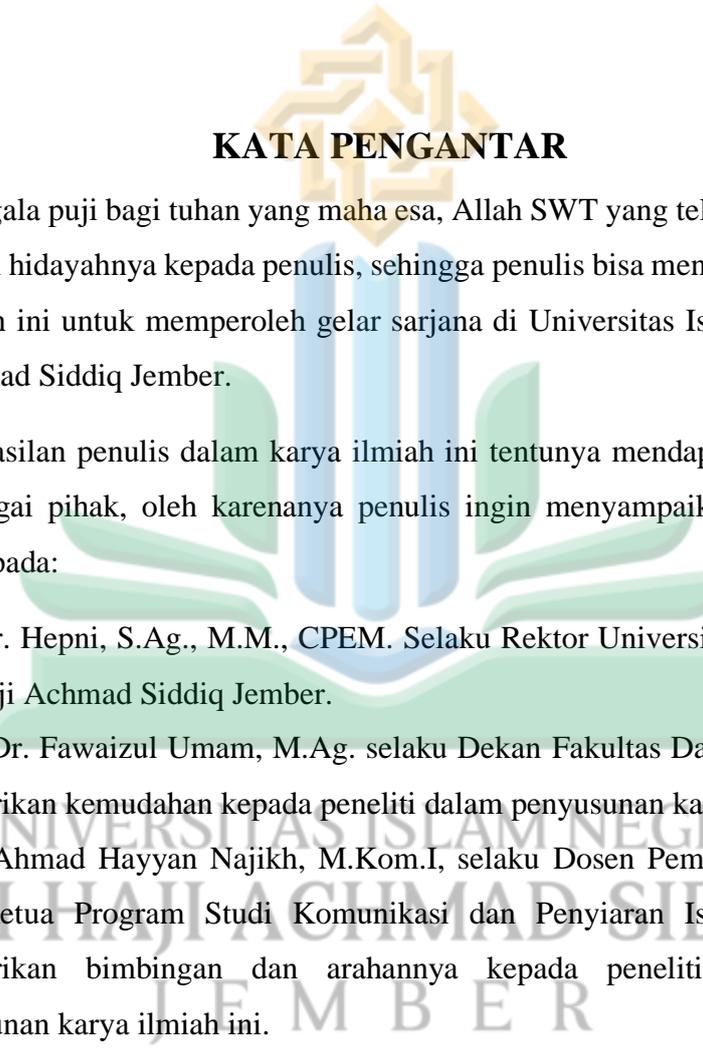


PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrohim sebagai awal setiap memulai apa yang saya kerjakan. Alhamdulillah, pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring do'a dan rasa bersyukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku Abah Nur Fadli dan Mama Fatonah yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang yang tak ternilai harganya hingga menjadi seperti sekarang. Terimakasih atas do'a setiap waktunya dan dukungan penuh yang tak kenal lelah untuk selalu menyemangati putranya. Terimakasih atas do'a-do'a keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik. Terimakasih dengan semangat beliau saya termotivasi untuk selalu pantang menyerah menghadapi hal-hal baru. Hanya sebuah kado kecil yang dapat kuberikan yang memiliki banyak pengorbanan, kenangan, perjuangan dalam menggapai masa depan yang indah.

Keluarga tanpa terkecuali kedua adik kecilku Zahira dan Syanum, semua sepupu yang tidak bisa di sebut satu persatu, pak de, buk de, om, tante yang tidak bisa di sebut satu persatu dan nenek terimakasih yang selalu memberikan do'a, semangat dan support untuk selalu mengerjakan skripsi ini.

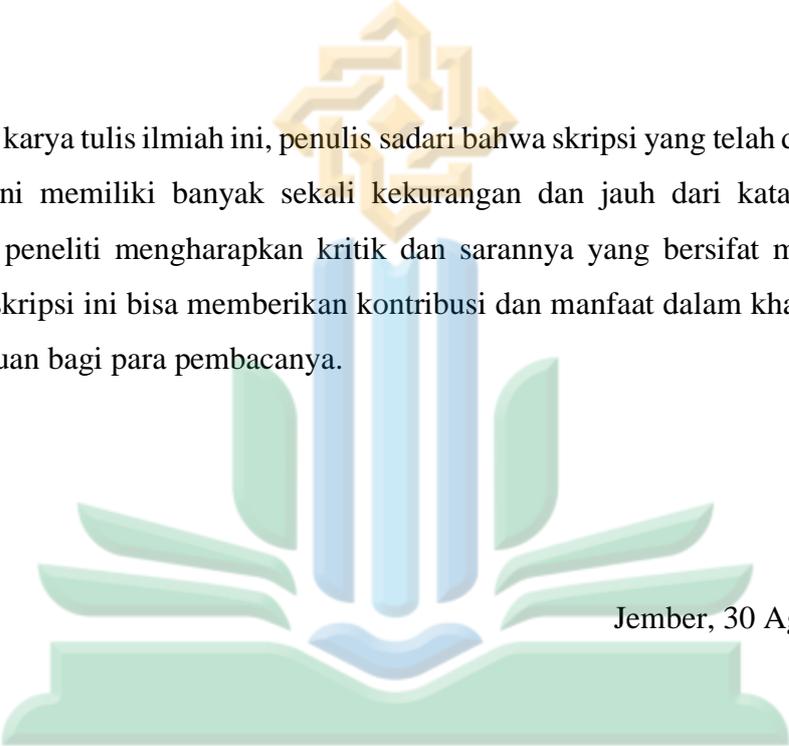


KATA PENGANTAR

Segala puji bagi tuhan yang maha esa, Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan karya tulis ilmiah ini untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Keberhasilan penulis dalam karya ilmiah ini tentunya mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, oleh karenanya penulis ingin menyampaikan terima kasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam penyusunan karya ilmiah ini.
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I, selaku Dosen Pembimbing Peneliti serta Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah memberikan bimbingan dan arahnya kepada peneliti dalam proses penyusunan karya ilmiah ini.
4. Bapak dan ibu dosen khususnya di Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada peneliti selama masih di bangku perkuliahan.
5. Ustad Ahmad Hisbullah selaku Pengasuh Darul Ummah yang telah memberikan kemudahan dan dukungan kepada peneliti dalam proses penelitian dan pencarian data.
6. Seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang membantu melancarkan proses penyusunan karya ilmiah ini.
7. Murid-murid TPQ Masjid Baitul Hikmah yang telah membantu dan berkenan menjadi objek penelitian.
8. Saudara seperjuangan Family of KPI 1 Angkatan 20 yang telah memberikan dukungan serta semangatnya selama penulis di bangku kuliah.
9. Teman-teman kontrakan, Farid, Gufon, Rozak, Wail, Rahman, Hadi, Sony, dan teman teman yang lain yang memberikan dukungan kepada peneliti dalam menulis karya ilmiah ini.



Hadirnya karya tulis ilmiah ini, penulis sadari bahwa skripsi yang telah disusun oleh peneliti ini memiliki banyak sekali kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan sarannya yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bisa memberikan kontribusi dan manfaat dalam khazanah ilmu pengetahuan bagi para pembacanya.

Jember, 30 Agustus 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Penulis
J E M B E R



ABSTRAK

Mohammad Taufik Romadhoni, 2024: *Dampak Game Free Fire Max Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ Di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggunggan Kecamatan Ajung Kabupaten Jember*

Kata kunci: *Game Free Fire Max, Perilaku Agresi Komunikasi Verbal*

Penelitian Dampak Game *Free Fire Max* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang semakin pesat, contoh kemajuan teknologi adalah munculnya *smartphone* yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai perangkat untuk bermain game. Anak-anak sering dianggap rentan terhadap perkembangan teknologi, menyerap segala hal, termasuk yang negatif, seperti bermain game *online* secara berlebihan dan mempelajari bahasa yang kurang baik dari pemain lain. Seperti yang terjadi pada anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah sering bahkan hampir setiap hari berperilaku agresi komunikasi verbal pada saat bermain game *free fire max*. Dengan hal ini, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian.

Rumusan masalah yang diteliti pada skripsi ini yaitu, 1) Bagaimana dampak intensitas bermain game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah. 2) Bagaimana peran dan upaya para orang tua dan ustadz terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ Masjid Baitul Hikmah.

Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui dampak intensitas bermain game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah. 2) Untuk mengetahui peran dan upaya para orang tua dan ustadz terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ Masjid Baitul Hikmah.

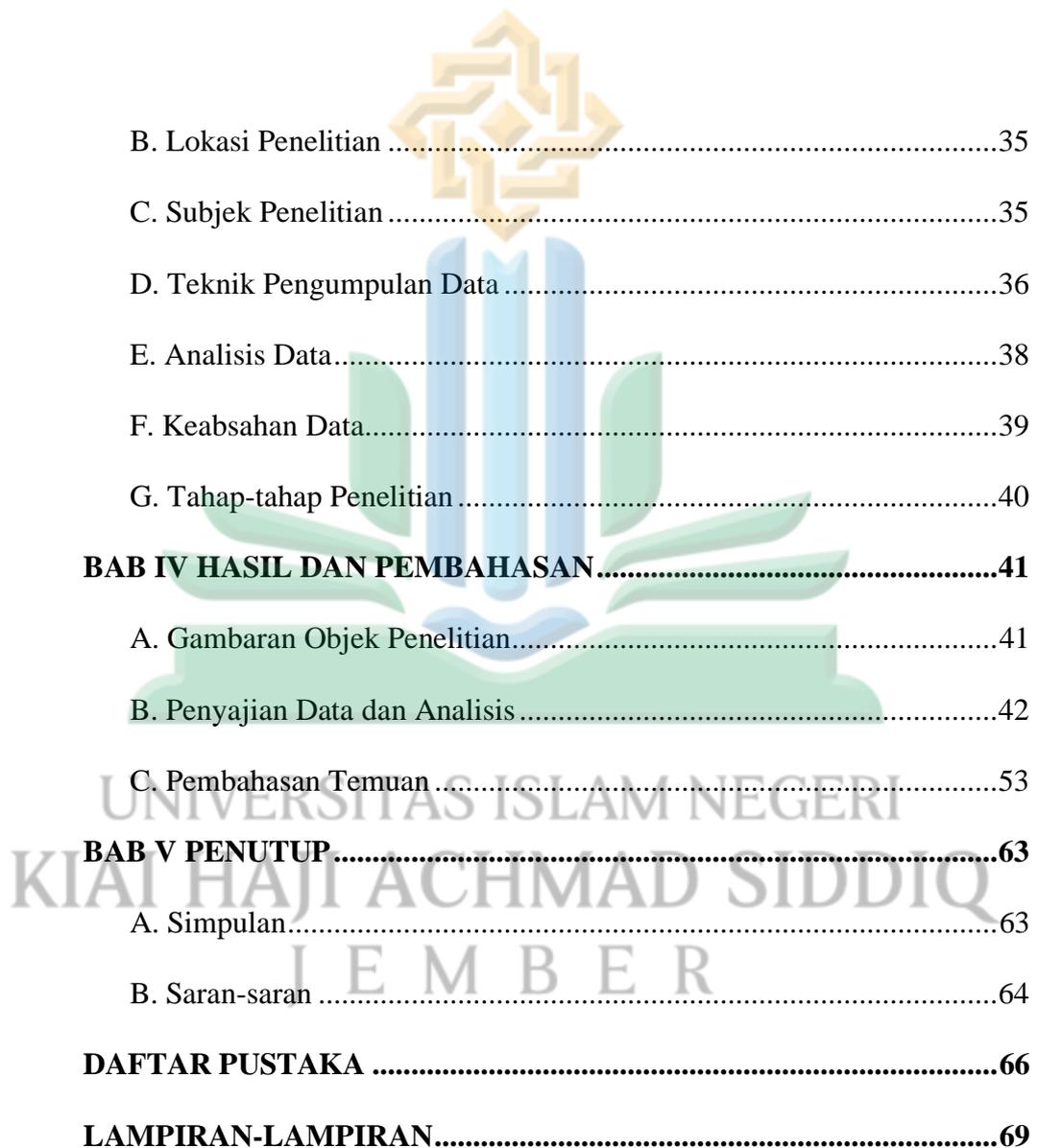
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Judul dampak game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Data yang diperoleh dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam komunikasi organisasi dan dampaknya terhadap produktivitas.

Hasil ditemukan bahwa banyak anak yang mengalami kecanduan game *free fire max*, yang berujung pada berbagai perilaku negatif, termasuk agresi komunikasi verbal. Hal ini menjadi perhatian utama bagi ustadz, yang melihat bahwa interaksi dalam permainan dapat memengaruhi cara anak-anak mengelola emosi dan berkomunikasi dengan orang lain. Upaya ustadz terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak menunjukkan upaya yang serius untuk mengatasi dampak negatif dari bermain game *free fire max*. Ustadz di TPQ berupaya menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan positif anak-anak melalui program-program yang menarik dan berkolaborasi dengan para orang tua.



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Konteks Penelitian..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 7 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| D. Manfaat Penelitian | 8 |
| E. Definisi Istilah..... | 9 |
| F. Sistematika Pembahasan | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 12 |
| A. Penelitian Terdahulu..... | 12 |
| B. Kajian Teori..... | 21 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 34 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 34 |



| | |
|---|-----------|
| B. Lokasi Penelitian | 35 |
| C. Subjek Penelitian | 35 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 36 |
| E. Analisis Data..... | 38 |
| F. Keabsahan Data..... | 39 |
| G. Tahap-tahap Penelitian | 40 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 41 |
| A. Gambaran Objek Penelitian..... | 41 |
| B. Penyajian Data dan Analisis | 42 |
| C. Pembahasan Temuan | 53 |
| BAB V PENUTUP..... | 63 |
| A. Simpulan..... | 63 |
| B. Saran-saran | 64 |
| DAFTAR PUSTAKA | 66 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 69 |



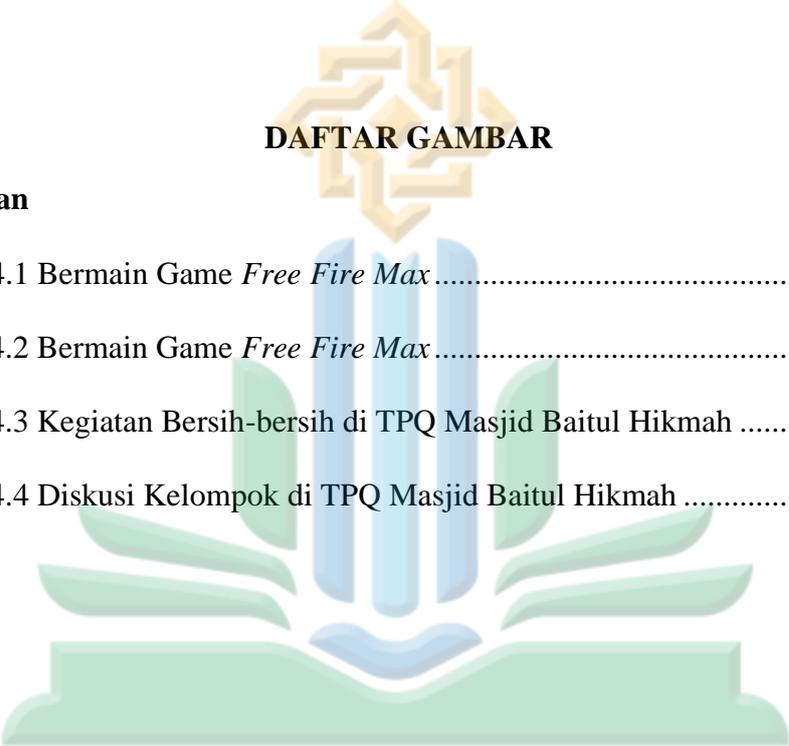
DAFTAR TABEL

No. Uraian

TABEL 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang dilakukan dan penelitian terdahulu18



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



DAFTAR GAMBAR

No. Uraian

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Bermain Game <i>Free Fire Max</i> | 43 |
| Gambar 4.2 Bermain Game <i>Free Fire Max</i> | 47 |
| Gambar 4.3 Kegiatan Bersih-bersih di TPQ Masjid Baitul Hikmah | 50 |
| Gambar 4.4 Diskusi Kelompok di TPQ Masjid Baitul Hikmah | 50 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan pesat dalam teknologi dan informasi telah memberikan manfaat besar bagi peradaban manusia. Aktivitas komunikasi yang dulu memerlukan peralatan rumit kini telah digantikan oleh mesin otomatis. Teknologi ini telah menggantikan tenaga manusia dengan efisiensi dan kecepatan yang luar biasa. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengharuskan kita untuk bijak dalam memilih informasi yang diterima.¹ Contoh kemajuan teknologi adalah munculnya smartphone yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai perangkat untuk bermain game.

Berbagai permainan kini dapat diakses secara bebas melalui internet. Selain informasi, internet juga menyediakan berbagai sarana hiburan, termasuk game online. Dengan perkembangan teknologi, berbagai genre game menarik perhatian anak-anak hingga orang dewasa, mempengaruhi perilaku dan cara mereka berkomunikasi. Game online yang bersifat adiktif dapat mempengaruhi emosi anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sifat adiktif ini dapat memberikan dampak negatif, seperti penggunaan kata-kata kasar yang

¹ Muhamad Mustari, *Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan* (Sunan Gunung Djati Publishing, 2023), 7.

dipelajari dari game.² Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain di luar sering kali dihabiskan untuk bermain game online.

Seiring waktu berjalan, anak-anak dapat terpengaruh oleh game *online*, yang bahkan memengaruhi cara mereka berkomunikasi. Emosi yang muncul saat bermain, seperti saat kalah atau melakukan kesalahan, dapat berdampak pada cara mereka berbicara. Hal ini juga terjadi pada anak-anak di TPQ Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungungan ketika mereka bermain game online, seperti *free fire*.

Free fire adalah game bergenre *battle royale* yang sangat populer saat ini, dimainkan oleh gamer pemula hingga profesional dan digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa.³ Dikembangkan oleh Garena, game ini memiliki *gameplay* unik dan grafis memukau, dengan ukuran yang relatif kecil sehingga mudah diakses melalui jaringan *WiFi* dan seluler. Game ini dapat dimainkan di *smartphone* berbasis OS dan iOS, dan karakter-karakternya memiliki kemampuan beragam serta desain unik yang membuat pemainnya terkesan.

Namun kenyataannya saat ini adalah anak-anak sering menjadikan game *online free fire* sebagai prioritas, mengabaikan kegiatan yang lebih penting seperti belajar. Orang tua memberikan *smartphone* kepada anak-anak mereka sebagai alat pembelajaran, tetapi seringkali hanya digunakan untuk bermain

² Ahmar Rahmatullah, "Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare" (IAIN Parepare, 2022), 1–2.

³ Muhamad Teguh Hidayat dan Nur Maghfira Aesthetika, "Membuat Pengalaman Online yang Menarik Psikologi Keterlibatan Pemain," *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital* 1, no. 4 (2024): 9.

game *online*, yang menyebabkan kecanduan dan berperilaku agresif dalam komunikasi mereka dengan orang lain. Anak-anak yang terpengaruh oleh game online ini berusia antara 6-13 tahun.

Anak-anak sering dianggap rentan terhadap perkembangan teknologi, menyerap segala hal, termasuk yang negatif, seperti bermain game online secara berlebihan dan mempelajari bahasa yang kurang baik dari pemain lain.⁴ Akibatnya, mereka sering melupakan kewajiban yang seharusnya dilakukan, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi perilaku agresif komunikasi mereka. Pengaruh game online dapat berdampak pada prestasi akademik dan perilaku anak dalam konteks pendidikan. Banyak anak yang bermain game mengalami penurunan dalam prestasi belajar, menghadapi masalah kepribadian, dan bahkan tidak sedikit di antaranya mereka lupa atau tidak tahu pelajaran yang mereka dapat dalam pendidikan.⁵

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuannya adalah agar peserta didik menjadi manusia yang

⁴ Alfiah, Martini, Dan Scorviana, "Pola Asuh Permisif Orangtua Tunggal Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Rt 05 Dan Rt 11 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan," 304–6.

⁵ Simanjuntak, "Pengaruh Intensi Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di Sma Gajah Mada Medan," 9–21.

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.⁶

Pada dasarnya pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perjalanan hidup manusia. Lebih lanjut, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membantu mengembangkan potensi dan keterampilan anak, sehingga dapat memberikan manfaat bagi kehidupannya. Perkembangan suatu bangsa juga sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang diberikan, karena pendidikan berperan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan memiliki potensi yang baik.⁷

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam rangka menciptakan manusia yang berkualitas dan mencerdaskan kehidupan bangsa.⁸ Dalam konteks pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa menjadi inti dari proses belajar dan mengajar. Guru, sebagai pendidik, memiliki tanggung jawab untuk membimbing, mengajar, mendidik, dan mengarahkan siswa.

Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi tiga jenis utama: formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah jenis pendidikan yang diselenggarakan melalui institusi sekolah. Sistem ini memiliki tahapan pendidikan yang terstruktur dan jelas, dimulai dari pendidikan dasar (SD), kemudian menengah

⁶ Presiden Republik Indonesia, "Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional," Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, 2003.

⁷ Uswatun Hasanah dan Dian Eka Priyantoro, "Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2019): 63–65.

⁸ Laurensius Dihe Sanga dan Yvonne Wangdra, "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa," dalam *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, vol. 5, 2023, 84–88.

(SMP dan SMA), hingga pendidikan tinggi. Sedangkan nonformal adalah jalur pendidikan yang berlangsung di luar sistem pendidikan formal. Pendidikan ini dapat dilaksanakan secara terstruktur dan bertingkat. Contoh pendidikan non formal meliputi kegiatan yang terdapat di masjid (TPQ/TPA), pondok pesantren, sekolah minggu, dan lain-lain.⁹ Salah satu bentuk pendidikan agama di Indonesia khususnya Islam yang diperuntukkan bagi anak-anak sejak dini adalah TPQ.

TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) adalah salah satu lembaga atau kelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan nonformal jenis keagamaan Islam yang bertujuan untuk memberikan pengajaran membaca Al Qur'an sejak usia dini, serta memahami dasar-dasar agama Islam pada anak TK, SD/MI atau bahkan yang lebih tinggi. Dengan fokus pada pembelajaran Al-Quran, TPQ bertujuan untuk membimbing mereka dalam mempelajari, memahami, dan mengamalkan isi suci Al-Quran. Dalam kurikulumnya, TPQ menekankan pembelajaran tajwid (teknik bacaan yang benar), tafsir (penjelasan makna ayat), hafalan surat-surat Al-Quran, serta pelajaran agama lainnya seperti fiqih, akidah, dan akhlak. Metode pengajaran di TPQ bervariasi, mulai dari pengajaran langsung oleh guru hingga penggunaan teknologi yang mendukung.¹⁰ Biasanya, TPQ berlokasi di masjid, langgar, rumah-rumah warga, atau bangunan khusus yang disediakan oleh pemerintah atau lembaga sosial. Selain sebagai tempat belajar, TPQ juga memiliki peran sosial dalam

⁹ Raudatus Syaadah dkk., "Pendidikan formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal," *PEMA (Jurnal pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2022): 127.

¹⁰ Rosyida Nurul Anwar, "Pendidikan Alquran (TPQ) Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pada Anak," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2 Februari 2021): 2-4, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1342>.

memperkuat kebersamaan dan kesadaran beragama dalam masyarakat, serta membantu menjaga dan mengembangkan identitas keislaman generasi muda. Dengan demikian, TPQ tidak hanya menjadi tempat pembelajaran agama, tetapi juga menjadi wadah yang penting dalam pembentukan karakter dan spiritualitas anak-anak Muslim sejak usia dini.

TPQ Masjid Baitul Hikmah merupakan Taman Pendidikan Al-Qur'an tradisional. Tidak seperti TPQ lainnya yang berada di Dusun Penanggungan. TPQ Masjid Baitul Hikmah ini lahir di tengah-tengah masyarakat khususnya masyarakat Islam. Di mana hal pembelajarannya tidak hanya mengaji Al-Qur'an, akan tetapi mengaji kitab seperti kitab Akhlaq, Akidah, Fikih dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua murid di TPQ Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan, menyatakan bahwa anaknya yang bermain game dengan teman-temannya terkadang berkata kotor dan juga masih pasif dalam pembelajaran.¹¹ Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TPQ Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan, menunjukkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik. Ustadz dan ustadzah mengajar murid-murid dengan model pembelajaran seperti ceramah, tausiah dan berkelompok sesuai tingkatan kelas mengaji. Akan tetapi pada saat pembelajaran masih ada beberapa murid yang kurang kondusif dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada saat perjalanan pulang murid-murid

¹¹ Nining Agustina Riskiyah, (Orang tua murid TPQ di Masjid Baitul Hikmah), pada tanggal 30 Juli 2024.

TPQ masih menggunakan kata-kata kotor dan meninggikan suara saat berbicara. Seharusnya murid-murid TPQ memiliki kepribadian yang baik setelah mendapatkan pembelajaran, akan tetapi murid-murid TPQ berperilaku agresi komunikasi verbal.

Berdasarkan tipe karakter murid TPQ di Masjid Baitul Hikmah, sebagian murid masih meninggikan suara dan berkata kotor saat pulang dari mengaji, dalam hal ini juga termasuk perilaku agresi komunikasi verbal anak. Seperti dari penelitian Ahmar Rahmatullah dengan hasil penelitian intensitas bermain game *online free fire* telah menjadi kebiasaan bagi anak-anak hingga 9 jam perhari, serta dampak game *online free fire* terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak melibatkan penggunaan bahasa yang didengar saat bermain, berbicara kasar, meninggikan suara saat berbicara, serta tindakan memukul benda di sekitarnya untuk melampiaskan kemarahan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Dampak Game *Free Fire Max* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ Di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember**”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana dampak intensitas bermain game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ Masjid Baitul Hikmah?
2. Bagaimana upaya ustadz terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ Masjid Baitul Hikmah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak intensitas bermain game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ Masjid Baitul Hikmah.
2. Untuk mengetahui upaya ustadz terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ Masjid Baitul Hikmah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak, secara garis besar dibagi menjadi 2 bagian, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang dampak game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal pada anak di TPQ. Informasi ini dapat membantu orangtua, pendidik, dan masyarakat dalam memahami implikasi penggunaan game online kepada anak-anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi orang tua

Membantu orang tua memahami lebih baik tentang apa yang anak-anak mereka alami saat bermain game *free fire max*. Dengan pengetahuan ini, orang tua dapat lebih aktif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka.

b. Bagi ustadz

Membantu ustadz memahami lebih baik tentang bagaimana game *online* seperti *free fire max* memengaruhi perilaku agresi

komunikasi verbal pada anak TPQ. Dengan pemahaman ini, guru dapat mengidentifikasi perubahan perilaku komunikasi dan mengambil tindakan yang sesuai.

c. Bagi murid TPQ

Memberikan pemahaman pada anak-anak TPQ yang suka bermain game *free fire max* tentang bagaimana game tersebut memengaruhi perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ. Dengan pemahaman ini, mereka dapat mengenali perubahan perilaku agresi komunikasi verbal.

d. Bagi peneliti

Dapat memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang pengaruh game *free fire max* yang memengaruhi perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ. Informasi ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut atau pengembangan intervensi.

E. Definisi Istilah

1. Dampak game *free fire max*

Dalam penelitian ini, dampak game *free fire max* dianalogikan sebagai keadaan di mana game *free fire max* berdampak negatif pada anak TPQ, seperti: 1) Perubahan perilaku anak dengan kurangnya tanggung jawab, perubahan emosi dan sosial, perubahan etika, dan kurangnya disiplin waktu. 2) Perubahan bahasa yang diperoleh saat bermain game seperti jancok, patek reh, babi, matanah, dll. 3) Perubahan sikap dengan menurunnya minat belajar, dan memengaruhi perilaku sosial pada anak.

Akan tetapi selain berdampak negatif, game *free fire max* juga berdampak positif, seperti: 1) Dalam bermain game online, anak dapat mengasah kemampuan berpikir logis dan mengambil keputusan dengan cepat berdasarkan analisis situasi dan kondisi di dalam permainan. 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing, karena dalam game *free fire* menggunakan bahasa Inggris, sehingga anak harus memahami dan mayoritas game *online* berbahasa Inggris. 3) Bermain game memerlukan fokus dan konsentrasi, dapat membantu anak meningkatkan konsentrasinya.

2. Agresi Komunikasi Verbal

Dalam penelitian ini, agresi komunikasi verbal diartikan sebagai tolak ukur yang merujuk pada tindakan berbicara yang dapat menyakiti orang lain. Perilaku verbal ini mencakup menghina, mengancam, memaki, dan menjelek-jelekkan orang lain. Hal ini diukur melalui cara berkomunikasi anak-anak TPQ saat bermain game *free fire max*, mereka berbicara kotor, menghina, menjelek-jelekkan temannya, hingga mengancam.

F. Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi mengikuti sistematika yang telah ditetapkan dalam buku pedoman skripsi yang dikeluarkan oleh kampus. Sistematika tersebut dibagi menjadi beberapa bagian, di antaranya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam pendahuluan ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

Di dalam bab ini berisi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

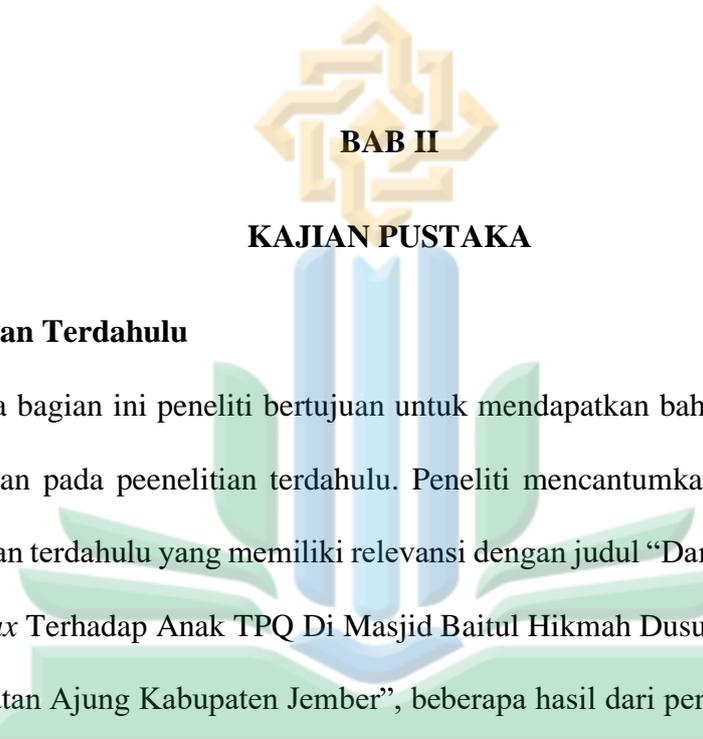
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Bab ini membahas tentang beberapa hal seperti gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran-saran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan pada penelitian terdahulu. Peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan judul “Dampak Game *Free Fire Max* Terhadap Anak TPQ Di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggung Kecamatan Ajung Kabupaten Jember”, beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Muhammad Rahmat Azhar. Dampak Game *Online Free Fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare.¹²

Penelitian ini memfokuskan pada faktor-faktor yang mendorong pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare untuk bermain game *online Free Fire*, serta dampak perilaku agresi verbal dan non-verbal yang mungkin timbul akibatnya. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi upaya dalam menanggulangi pengaruh negatif dari permainan tersebut terhadap perilaku pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memanfaatkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data

¹² Muhammad Rahmat Azhar, “Dampak Game Online Free fire terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare” (IAIN PAREPARE, 2021).

dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan induktif, deduktif, dan komparatif. Selain itu, keabsahan data diperoleh melalui teknik triangulasi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu: 1) Latar Belakang Bermain Game *Online Free Fire* oleh Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare: Pelajar tertarik bermain game *online Free Fire* karena kecanduan, merasa tertantang, dan dipengaruhi oleh teman sebaya. 2) Dampak Game *Online Free Fire* pada Perilaku Agresi Verbal dan Nonverbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare: Kecanduan bermain game *online Free Fire* menyebabkan perilaku agresif, kurangnya komunikasi karena sikap apatis, dan ketidakmampuan mengontrol diri. Namun, bermain game juga memiliki manfaat, seperti mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengontrol diri, berkolaborasi dalam tim, dan meningkatkan kreativitas. 3) Upaya Mengatasi Dampak Negatif Game *Online Free Fire*: Guru harus memberikan pengarahan agar siswa tidak menggunakan ponsel selama jam pelajaran. Di rumah, pengawasan keluarga dengan dasar agama yang kuat juga diperlukan untuk menggunakan gadget secara bijak .

2. Lisnawati, Nana Ganda, Syarip Hidayat. “Dampak Game *Online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar”. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: Vol. 8, No. 4 (2021) 840-850.¹³

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menggambarkan dan meringkaskan berbagai

¹³ Lisnawati Lisnawati, Nana Ganda, dan Syarip Hidayat, “Dampak game online free fire pada siswa sekolah dasar,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 840–50.

kondisi, situasi, dan fenomena realitas objek penelitian yang alamiah. Tujuannya adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan mendapatkan data yang diinginkan. Penelitian ini fokus pada dampak game *online Free Fire* di SDN 3 Situmandala.

Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mengolah data yang diperoleh dalam proses penelitian sehingga menghasilkan informasi yang mudah dipahami dan memberikan manfaat. Fokus analisis data ini adalah mengetahui penyebab dan dampak berdasarkan intensitas waktu bermain game *online Free Fire* pada siswa sekolah dasar di SDN 3 Situmandala.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi, dan fenomena realitas objek penelitian yang alamiah. Tujuannya adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan mendapatkan data yang diinginkan. Penelitian ini fokus pada dampak game *online Free Fire* pada siswa Sekolah Dasar di SDN 3 Situmandala. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa Sekolah Dasar di SDN 3 Situmandala yang bermain game *online Free Fire*.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa intensitas bermain game *online Free Fire* memiliki dampak yang berbeda-beda. Intensitas bermain kadang-kadang (20%) berdampak positif, sering (30%) sedikit berdampak positif namun dominan negatif, dan selalu (50%) dominan berdampak negatif.

3. Fitri Ramadani, Febrina Dafit. “Dampak Game *online Free Fire* terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Aulad: Journal on Early Childhood* Volume 3 Issue 3 2023, Page 478-485.¹⁴

Penelitian ini berfokus pada dampak game *online Free Fire* terhadap karakter tanggungjawab dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket, dengan partisipasi dari guru, orang tua, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game *online Free Fire* memengaruhi karakter tanggungjawab siswa, terlihat dari indikator seperti mengerjakan tugas dengan baik, bertanggungjawab atas perbuatan, dan kedisiplinan dalam menjalankan jadwal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game *online Free Fire* memiliki dampak terhadap karakter tanggungjawab siswa di sekolah dasar. Dampak ini dapat dilihat dari empat indikator: (1) kemampuan mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, (2) tanggungjawab atas setiap perbuatan, (3) kedisiplinan dalam melakukan piket sesuai jadwal yang ditetapkan, dan (4) kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok. Selain itu, bermain game *online Free Fire* juga berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Anak-anak yang sering bermain game ini cenderung mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Kecanduan bermain game online dapat mengganggu konsentrasi dan semangat belajar, sehingga pekerjaan rumah

¹⁴ Fitri Ramadani dan Febrina Dafit, “Dampak Game online Free Fire terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 3 (2023): 478–85. DOI: 10.31004/aulad.v6i3.567

dan ulangan menjadi lebih sulit. Materi yang seharusnya mudah pun menjadi sulit karena pikiran mereka lebih terfokus pada game dan gadget.

4. Ahmar Rahmatullah. *Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare*.¹⁵

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengamati dampak game *online free fire* terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak di Kota Parepare. Tujuannya adalah untuk memahami intensitas bermain game *online free fire* pada anak-anak di kota Parepare dan dampaknya terhadap perilaku agresi komunikasi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah 1) Intensitas bermain game *online free fire* telah menjadi kebiasaan bagi anak-anak, dengan rata-rata bermain selama 9 jam per hari. Hal ini menjadikan game tersebut sebagai rutinitas, yang memengaruhi anak-anak untuk terus memainkannya. 2) Dampak game *online free fire* terhadap perilaku agresi komunikasi anak-anak melibatkan penggunaan bahasa yang didengar saat bermain, berbicara kasar, meninggikan suara saat berbicara, serta tindakan memukul benda di sekitarnya untuk melampiaskan kemarahan.

5. Shelly Furqan. *Model Komunikasi Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*.¹⁶

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian lapangan.

Metode deskriptif adalah pendekatan yang menggambarkan fenomena dan

¹⁵ Rahmatullah, "Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare."

¹⁶ Shelly Furqan, "Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)" (IAIN Bengkulu, 2020).

keadaan gejala yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang mengumpulkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu dan mengamati perilaku.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan analisis kualitatif untuk memeriksa model komunikasi mahasiswa yang sering bermain game *online Free Fire* dan bagaimana pesan komunikasi verbal dalam game tersebut mempengaruhi komunikasi mahasiswa di Fakultas UAD IAIN Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi, fakta, dan data tentang perilaku komunikasi mahasiswa yang bermain game *online free fire*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua model komunikasi yang dimiliki oleh mahasiswa pemain game online. Pertama, Model Komunikasi Schramm terbentuk melalui proses komunikasi antar pemain game, di mana para pemain dapat berperan sebagai pengirim maupun penerima pesan. Dalam interaksi, kedua belah pihak memberikan umpan balik terhadap informasi yang disampaikan dan sekaligus menafsirkannya. Model ini terungkap ketika anggota kelompok berkomunikasi satu sama lain melalui *Voice Chat* dalam permainan. Kedua, Model Seiler terbentuk dari tindakan proses komunikasi antar anggota kelompok. Model ini menekankan pentingnya balikan dan faktor lingkungan dalam proses komunikasi. Lingkungan yang sepi dan damai memungkinkan komunikasi antar pemain terdengar dengan jelas, sehingga proses komunikasi berjalan lancar tanpa hambatan. Selain itu, pesan komunikasi verbal yang digunakan oleh pemain

sering mengandung bahasa kekinian dan kata-kata yang kurang baik. Bahasa ini menjadi elemen penting dalam keseharian pengguna game online, baik dalam komunikasi langsung maupun tidak langsung.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

| No. | Nama dan Judul | Persamaan | Perbedaan | Kelebihan |
|-----|--|--|--|---|
| 1. | Muhammad Rahmat Azhar, “Dampak Game Online <i>Free Fire</i> terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare” | - Subjek penelitian yang digunakan - Metode penelitian kualitatif | - Keabsahan data diperoleh melalui teknik triangulasi - Objek penelitian yang dilakukan | - Pembahasan tentang perilaku agresi komunikasi verbal dan non verbal |

| No. | Nama dan Judul | Persamaan | Perbedaan | Kelebihan |
|-----|--|---|---|--|
| 2. | Lisnawati, Nana Ganda, Syarip Hidayat, “Dampak Game <i>Online</i> <i>Free Fire</i> pada Siswa Sekolah Dasar” | - Subjek penelitian yang digunakan - Metode penelitian kualitatif | - Objek penelitian yang dilakukan | - Pembahasan lebih mendalam tentang dampak game <i>online</i> <i>free fire</i> |
| 3. | Fitri Ramadani, Febrina Dafit, “Dampak Game <i>online</i> <i>Free Fire</i> terhadap Karakter Tanggungjawa b dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” | - Subjek penelitian yang digunakan - Metode penelitian kualitatif | - Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber - Objek penelitian yang dilakukan | - Membahas tentang dampak game <i>online</i> <i>free fire</i> terhadap karakter tanggung jawab dan hasil belajar siswa sekolah dasar |

| No. | Nama dan Judul | Persamaan | Perbedaan | Kelebihan |
|-----|---|--|--|--|
| 4. | Ahmar Rahmatullah, "Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare" | - Subjek penelitian yang digunakan - Metode penelitian kualitatif | - Teori yang digunakan adalah teori media exposure, - Objek penelitian yang dilakukan | - Membahas determinasi game online free fire terhadap perilaku agresi komunikasi |
| 5. | Shelly Furqan, "Model Komunikasi Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)" | - Subjek penelitian yang digunakan - Metode penelitian kualitatif | - Objek penelitian yang di teliti - Objek penelitian yang dilakukan | - Pembahasan tentang model komunikasi pemain game online free fire |

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, peneliti menemukan perbedaan dari metode yang digunakan, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif, triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Serta teori yang digunakan oleh peneliti terdahulu menggunakan teori media exposure, sedangkan peneliti menggunakan teori determinisme teknologi. Objek penelitian yang digunakan peneliti yaitu anak TPQ, sedangkan objek penelitian yang digunakan penelitian terdahulu ialah SD, SMP, dan Mahasiswa. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan peneliti ialah sama-sama meneliti dampak dari game *free fire*.

B. Kajian Teori

1. Game *Online*

A. Pengertian Game *Online*

Pada saat ini game telah menjadi salah satu cara yang di gunakan anak usia dini untuk menghabiskan waktunya di rumah. Game *online* adalah perangkat permainan yang terhubung melalui jaringan dan memungkinkan pemain untuk bermain kapan saja dan di mana saja bersama dengan pemain lain di seluruh dunia.¹⁷ Permainan ini menampilkan gambar-gambar menarik sesuai keinginan dan didukung oleh komputer. Game *online* merupakan permainan yang melibatkan banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet.¹⁸

Bermain game *online* adalah salah satu cara alternatif untuk menghibur diri dan mengatasi kejenuhan setelah melakukan kegiatan

¹⁷ Andri Arif Kustiawan Or S. Pd , M. dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Cv. Ae Media Grafika, 2019), 5.

¹⁸ Arief Rahman Hakim, “Dampak Bermain Game Online terhadap Ahlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun kec. Seputih Banyak” (IAIN Metro, 2024), 12–13.

rutin yang melelahkan. Penyebaran penggunaan game *online* di Indonesia sudah merambah kurang lebih enam tahun lamanya dan popularitasnya sangat tinggi.¹⁹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa game *online* adalah permainan yang dimainkan untuk menghibur diri dan mengatasi kejenuhan. Selain itu, permainan dimainkan melalui internet dengan melibatkan banyak pemain dari berbagai lokasi di seluruh dunia. Pemain dapat berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan virtual yang seru.

B. Jenis-jenis Game *Online*

Jenis-jenis game online yang sering dimainkan di Indonesia saat ini adalah *Free Fire*, *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *AOV* yang merupakan game *action*. Sebagian pemain bermain game online hanya untuk mengatasi kejenuhan dalam aktivitas sehari-hari, sementara yang lain menghabiskan waktu berjam-jam atau bahkan sepanjang hari.²⁰ Namun, ketergantungan pada bermain game dapat berdampak positif dan negatif pada aspek perilaku agresi komunikasi verbal dan hasil belajar anak.

¹⁹ Riska Cahaya Snindya Putri, Budiyo Budiyo, dan Wawan Kokotiasa, "Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja," *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021): 2.

²⁰ Ika Kurniawati dan Heru Utomo, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD," *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2021): 76–77.

C. Dampak Bermain Game

Dari kesimpulan diatas, bermain game menimbulkan dampak pada pemainnya, yaitu berdampak positif dan juga negatif. Berikut dampak positif bermain game:²¹

- 1) Dalam bermain game online, anak dapat mengasah kemampuan berpikir logis dan mengambil keputusan dengan cepat berdasarkan analisis situasi dan kondisi di dalam permainan.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing, karena dalam game *free fire max* menggunakan bahasa inggris, sehingga anak harus memahami dan mayoritas game *online* berbahasa inggris.
- 3) Bermain game memerlukan fokus dan konsentrasi, dapat membantu anak meningkatkan konsentrasinya.

Selain berdampak positif, bermain game *free fire* juga berdampak negatif. Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan online game. Gamer ini rata-rata mengalami gejala seperti orang yang ketergantungan obat bius, yang mengakibatkan lupa waktu dalam bermain game.²²

²¹ Andri Arif Kustiawan Or S. Pd , M. dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, 11–12.

²² Efri Rosa, Puspa Djuwita, dan Hasnawati Hasnawati, “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu,” *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2021): 277.

Berikut dampak negatif saat bermain game pada anak:

- 1) Perubahan perilaku anak dengan kurangnya tanggung jawab, perubahan emosi dan sosial, perubahan etika, dan dan kurangnya disiplin waktu.
- 2) Perubahan bahasa yang diperoleh saat bermain game seperti jancok, patek reh, babi, matanah, dll.
- 3) Perubahan sikap dengan menurunnya minat belajar, dan memengaruhi perilaku sosial pada anak.

2. Game *Free Fire Max*

A. *Free Fire*

Free fire adalah game battle royale yang sangat populer di seluruh dunia, *free fire* dirilis pada 30 September 2017 yang dikembangkan oleh Garena. Garena adalah sebuah perusahaan teknologi asal Singapura yang didirikan pada tahun 2009 oleh pengusaha muda bernama Forrest Li. Saat ini, Forrest Li juga sebagai CEO Garena. Selain *Free Fire*, Garena juga menciptakan game-game populer lainnya seperti *Arena of Valor*, *FIFA Online*, dan *League of Legends*.²³

²³ Agnesia Titian Mbuzu, "Pencipta Free Fire dari Negara Mana? Cari Tahu di Sini," iNews.ID, 7 Oktober 2023, <https://www.inews.id/techno/internet/pencipta-free-fire-dari-negara-mana-cari-tahu-di-sini>. <https://www.inews.id/techno/internet/pencipta-free-fire-dari-negara-mana-cari-tahu-di-sini> diakses pada tanggal 24 Juni 2024

B. *Free Fire Max*

Free fire tergolong berkembang dengan sangat pesat, bukan hanya dari segi para pemain di seluruh dunia. *Free fire* juga mengembangkan dari kualitas grafis dan suara demi kenyamanan pemain.

Pada saat ini *free fire* sudah memiliki versi terbaru yaitu *free fire max* yang dirilis pada 18 September 2021. Adapun ciri-ciri yang dimiliki dari game *free fire max* yaitu:

a. Mode

Mode dalam *free fire max* adalah Setiap lokasi dalam permainan memiliki tingkat keseruan bermain yang berbeda, tergantung pada mode yang dimainkan. Hal ini memungkinkan pemain untuk menikmati pengalaman bermain *Free Fire Max* dengan lebih variatif. Adapun 6 mode dalam game *free fire max*:

1. *Battle Royale*
2. *Clash Squad*
3. *Color Spray*
4. *Craftland*
5. *Lone Wolf*
6. *Comic Racer*
7. *Duo Active Skills*
8. *Bomb Squad 5v5*

b. *Rank*

Rank atau juga disebut *ranked match* adalah untuk menentukan level atau peringkat seseorang dalam *Free Fire Max*.

Adapun nama-nama tingkatan peringkat di *free fire max* yaitu:

1. Bronze: Bronze I, Bronze II, Bronze III
2. Silver: Silver I, Silver II, Silver III
3. Gold: Gold I, Gold II, Gold III, Gold IV
4. Platinum: Platinum I, Platinum II, Platinum III, Platinum IV
5. Diamond: Diamond I, Diamond II, Diamond III, Diamond IV
6. Master
7. Grandmaster: Grandmaster I, Grandmaster II, Grandmaster III, Grandmaster IV, Grandmaster V

3. Perilaku Agresi Komunikasi Verbal

Agresi adalah tindakan fisik atau verbal yang bertujuan menyebabkan kerusakan atau melukai orang lain. Agresi sebagai perilaku yang ditujukan untuk menyakiti makhluk hidup lain yang berusaha menghindari perlakuan semacam itu.²⁴

²⁴ Sri Aulia, "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan," 2022, 53, <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/17828>.

Emosi marah yang bersifat negatif dan meledak-ledak, disertai dengan faktor eksternal seperti frustrasi dan provokasi, mengakibatkan penyaluran energi negatif dalam bentuk dorongan agresi yang memengaruhi perilaku individu. Individu dengan kematangan emosional yang tinggi dapat menahan dorongan agresi, mengendalikan emosi, memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain, dan menjaga hubungan baik dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, individu yang memiliki kematangan emosi yang baik mampu mengendalikan perilaku agresinya.²⁵

Perilaku agresi memiliki berbagai bentuk. Bentuk perilaku ini melibatkan niat untuk menyakiti orang lain secara fisik, verbal, atau merusak harta benda. Buss & Perry mengklasifikasikan agresivitas menjadi empat aspek, yaitu agresi fisik, verbal, kebencian, dan kemarahan. Sementara itu, Myers menyatakan bahwa perilaku agresi terdiri dari dua aspek, yaitu fisik dan verbal.²⁶

Perilaku agresi verbal dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:²⁷

1. Faktor biologis: Setiap anak dilahirkan dengan karakter dan emosi yang berbeda, tetapi ini bisa diubah melalui pola asuh orang tua. Selain itu, penyakit yang diderita juga dapat mempengaruhi perilaku agresi seseorang.

²⁵ Triyas Agil Sulistianingsih, Rr Amanda Pasca Rini, dan Sahat Saragih, "Perilaku agresivitas pada remaja: Menguji peranan kematangan emosi dan kohesivitas," *INNER: Journal of Psychological Research* 2, no. 4 (2023): 790–92.

²⁶ Nayirotul Abhariyah, "Hubungan Antara Harga diri, Keterlibatan Ayah dan Perilaku Agresif pada Siswa SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang" (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2024), 13–16.

²⁷ Alfi Laili Nur F, Moh. Solihuddin Zuhdi, dkk, *Teori Dasar Memahami Perilaku* (GUEPEDIA, t.t.), 39.

2. Faktor keluarga: Pola asuh orang tua berperan penting. Misalnya, orang tua yang selalu menekan anak untuk bertindak sesuai keinginannya dapat membuat anak memiliki perilaku agresif yang cenderung menetap akibat tekanan yang diberikan.
3. Faktor sekolah: Banyak anak menunjukkan perilaku yang berbeda sebelum dan sesudah masuk sekolah. Mereka cenderung lebih agresif setelah masuk sekolah karena merasa bebas dari lingkungan keluarga.
4. Faktor budaya: Budaya yang dimaksud bukan adat istiadat, tetapi kebiasaan sehari-hari. Contohnya, anak-anak yang sering menonton tayangan kekerasan di televisi dan bermain game *online*, seperti kartun atau film robot, cenderung meniru perilaku tersebut.

Agresi dibagi menjadi dua, verbal dan non verbal. Agresi verbal merujuk pada tindakan berbicara yang dapat menyakiti orang lain. Perilaku verbal ini mencakup menghina, mengancam, memaki, dan menjelek-jelekkan orang lain. Sedangkan Agresi non verbal merujuk pada tindakan fisik yang dapat menyebabkan kerugian, kerusakan, atau melukai orang lain. Contoh perbuatan non-verbal ini termasuk menendang, meludahi, dan memukul.²⁸

Kesimpulannya, perilaku agresi adalah tindakan yang bertujuan merusak atau menyakiti organisme lain, benda, atau bahkan diri sendiri, baik secara fisik maupun verbal. Lebih lanjut, Dayakisni & Hudaniah

²⁸ Selvi Komariyah, "Dampak Bullying School Terhadap Perkembangan Sosial Remaja di SMK Al-Muhtadin Depok" (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), 11.

menjelaskan bahwa perilaku agresi dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu verbal dan nonverbal. Bentuk verbal melibatkan serangan melalui kata-kata, seperti ancaman dan tuntutan. Sementara itu, bentuk nonverbal melibatkan tindakan fisik, seperti menendang dan memukul. Perilaku agresi dapat terlihat sejak bayi, ketika bayi merasa tidak senang, dan semakin tampak pada masa remaja ketika mereka menghadapi situasi yang tidak disukai.

4. Komunikasi

Komunikasi adalah proses di mana seorang individu (komunikator) menyampaikan rangsangan, biasanya dalam bentuk kata-kata, dengan tujuan mempengaruhi atau membentuk perilaku orang lain (khalayak).²⁹

Menurut Harold Lasswell, komunikasi pada dasarnya melibatkan proses yang menjelaskan “siapa” yang mengatakan “apa” melalui “saluran apa” kepada “siapa” dan dengan “akibat apa” atau “hasil apa”.³⁰

Menurut Barnlund, komunikasi muncul karena dorongan kebutuhan individu untuk mengurangi ketidakpastian, bertindak secara efektif, dan mempertahankan atau memperkuat ego.³¹

5. Teori Determinisme Teknologi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori determinasi teknologi. Segala tindakan dan peristiwa yang dilakukan oleh manusia sebagai akibat dari pengaruh perkembangan teknologi sebenarnya merupakan hasil dari

²⁹ Desi Damayani Pohan dan Ulfi Sayyidatul Fitriah, “Jenis Jenis Komunikasi,” *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2021, 32.

³⁰ Kun Wazis, *Komunikasi Massa: Kajian Teoritis dan Empiris*. Wazis, 1 (1). (UIN KHAS Jember Press, Jember. ISBN 978-623-09-0864-4,2022), 2, <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/17996>

³¹ Riris Uli Siburian, “Hubungan Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada Siswa MTS Al-Muslimin Hamparan Perak” (Universitas Medan Area, 2015), 12.

determinasi teknologi. Tanpa disadari, manusia telah terpengaruh oleh segala hal yang dibawa oleh teknologi. Meskipun teknologi awalnya dirancang untuk mempermudah pekerjaan dan komunikasi, seiring berjalannya waktu, teknologi justru berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia.

Determinisme Teknologi adalah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Thornstein Veblen pada tahun 1920. Veblen berpendapat bahwa teknologi merupakan entitas independen dan otonom. Selama abad ke-20, muncul seorang ahli filsafat komunikasi bernama Marshall McLuhan yang mengeksplorasi konsep ini lebih lanjut dalam tulisannya *'The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man'* pada tahun 1962.³² Inti dari teori ini adalah bahwa perubahan dalam berbagai bentuk komunikasi akan mempengaruhi eksistensi manusia. Teknologi membentuk cara berpikir dan berperilaku individu, serta mengarahkan manusia untuk beradaptasi dari satu era teknologi ke era teknologi berikutnya.³³ Dalam konteks penelitian ini, teori determinisme teknologi digunakan sebagai alat ukur atau pendukung, di mana game online yang awalnya diciptakan sebagai sarana hiburan secara bertahap mulai mempengaruhi kehidupan manusia, terutama anak-anak, akibat perkembangan teknologi yang semakin cepat.

Teknologi komunikasi menyampaikan pesan dan membentuk perilaku manusia. Teknologi audio menyampaikan informasi melalui pendengaran,

³² Ferdinandus Jehalut, "Kerangka Konseptual Teori Determinisme Teknologi," *Jurnal Industri Kreatif dan Inovatif* 1, no. 1 (2023): 38.

³³ I. Made Suyasa dan I. Nyoman Sedana, "Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online," *Jurnal Komunikasi Dan Budaya* 1, no. 1 (2020): 56–57.

media fotografi melalui gambar visual, dan televisi melalui kombinasi audio dan visual. Pesan dari ketiga media ini mempengaruhi emosi manusia dan berdampak pada kehidupan mereka. Semakin sering teknologi digunakan, semakin sulit bagi manusia untuk melepaskan diri dari ketergantungannya.³⁴ Terlebih lagi, anak-anak yang masih berusia belasan tahun sering menggunakan teknologi komunikasi tanpa pengawasan orang tua. Hal ini dapat menyebabkan ketergantungan yang sulit diatasi di masa depan karena mereka hampir setiap hari menggunakan teknologi tersebut dan berinteraksi dengan banyak orang dari berbagai daerah, sehingga mereka terpapar informasi yang tidak sesuai untuk usia mereka.

6. Teori Pola Asuh

Teori pola asuh oleh Diana Baumrind pertama kali dikemukakan dalam artikelnya yang berjudul "*Child Care Practices Antecedent Three Patterns of Preschool Behavior*" yang diterbitkan pada tahun 1967.³⁵ Gaya Pola Asuh yang Dikemukakan oleh Diana Baumrind:

1. Otoritatif (Authoritative)

Gaya asuh ini ditandai oleh keseimbangan antara kontrol dan dukungan. Orang tua menetapkan aturan yang jelas dan konsisten, namun juga responsif terhadap kebutuhan anak. Anak-anak yang diasuh

³⁴ Ester Magdalena Kembuan dan Irwansyah Irwansyah, "Peran teknologi audio-visual dalam pengembangan pembelajaran anak di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa di Manado [The role of technology and audio-visual media in learning development at Anak Bangsa Elementary School, Manado]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 15, no. 1 (2019): 76–79.

³⁵ Diana Baumrind, "Child care practices antecedent three patterns of preschool behavior.," *Genetic psychology monographs*, 1967, 1, <https://psycnet.apa.org/record/1967-05780-001>.

dengan gaya ini cenderung memiliki kemampuan sosial yang baik, mandiri, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

2. Otoriter (Authoritarian)

Gaya asuh ini ditandai oleh kontrol yang ketat dan sedikit kebebasan untuk anak. Orang tua sering kali menggunakan hukuman untuk menjaga disiplin dan tidak terlalu responsif terhadap kebutuhan emosional anak. Anak-anak yang diasuh dengan gaya ini cenderung patuh namun kurang inisiatif dan mengalami kesulitan dalam keterampilan sosial.

3. Permisif (Permissive)

Gaya asuh ini ditandai oleh kebebasan yang luas dan sedikit aturan. Orang tua cenderung sangat responsif namun tidak menetapkan batasan yang jelas. Anak-anak yang diasuh dengan gaya ini cenderung kurang disiplin dan mungkin mengalami kesulitan dalam pengendalian diri.

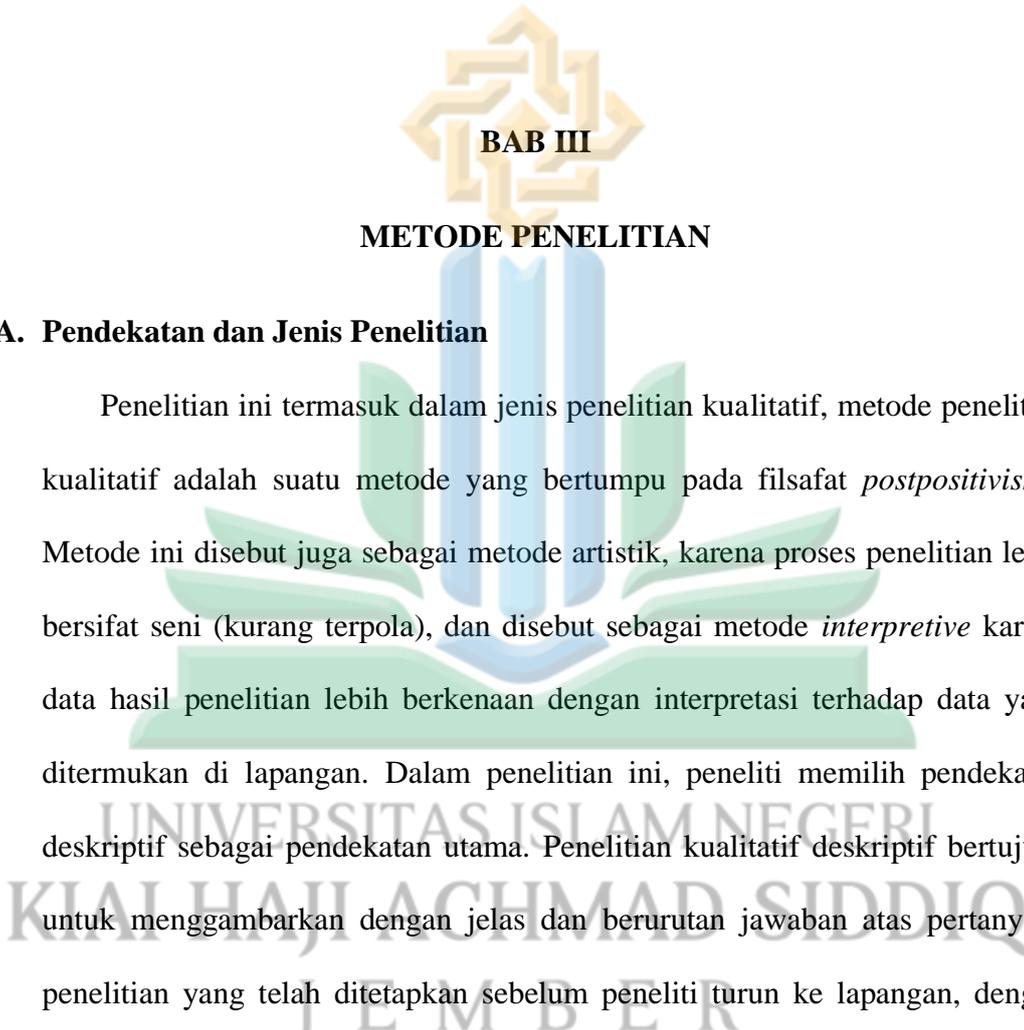
Teori pola asuh yang dikembangkan oleh Diana Baumrind bisa sangat relevan. Berikut adalah analogi yang dapat menjelaskan kaitannya:

Pola asuh otoritatif, yang seimbang antara kontrol yang tegas dan responsivitas yang tinggi, dapat berperan penting dalam memitigasi dampak negatif dari game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak. Orang tua dan pengajar yang menerapkan gaya asuh ini akan menetapkan batasan waktu bermain game yang jelas, namun tetap mendukung dan berkomunikasi dengan cara yang empatik. Mereka

mengajarkan anak untuk mengelola emosinya dengan baik dan menghargai orang lain dalam berkomunikasi.

Sebaliknya, pola asuh otoriter yang sangat ketat tanpa memberi ruang untuk diskusi atau pemahaman, bisa memperburuk perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak. Anak mungkin merasa tertekan dan memberontak, yang kemudian diekspresikan melalui perilaku agresif saat bermain game.

Pola asuh permisif yang terlalu longgar dan kurang menetapkan batasan juga dapat menyebabkan anak-anak mengembangkan perilaku agresi komunikasi verbal karena kurangnya pengawasan dan arahan yang jelas. Anak-anak mungkin merasa bebas untuk mengekspresikan frustrasi mereka secara verbal tanpa memikirkan dampaknya terhadap orang lain.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif adalah suatu metode yang bertumpu pada filsafat *postpositivisme*. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode *interpretive* karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih pendekatan deskriptif sebagai pendekatan utama. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dengan jelas dan berurutan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelum peneliti turun ke lapangan, dengan tujuan memperkuat prediksi tentang fenomena yang terjadi berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.³⁶

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menggambarkan atau menjelaskan objek penelitian berdasarkan analisis data dari jawaban responden yang diteliti melalui wawancara dengan bertujuan untuk mengetahui Dampak Game *Free Fire Max* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ Di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

³⁶ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018), 16

B. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu bertempat di Dusun Penanggungan, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember, yaitu disalah satu TPQ di Dusun Penanggungan. Peneliti memilih tempat penelitian di TPQ masjid Baitul Hikmah karena adanya perilaku agresi komunikasi verbal pada anak TPQ dan paling banyak jumlah muridnya daripada TPQ lain di dusun Penanggungan, serta TPQ tersebut dalam pembelajarannya tidak hanya mengajar mengaji Al-Qur'an akan tetapi ada pembelajaran kitab seperti kitab Akhlaq, Fikih, Akidah dll. Adapun penelitian yang akan dilaksanakan pada bulan Juli 2024 hingga selesai, dan data yang diteliti selama penelitian tersebut adalah untuk mengetahui dampak game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah individu atau kelompok yang berperan sebagai narasumber atau informan utama dalam suatu penelitian. Subjek penelitian juga mencakup karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel, dan teknik sampling yang diterapkan.³⁷

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak TPQ dan ustadz. Peneliti akan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih narasumber sebagai subjek penelitian. Teknik *purposive sampling* adalah

³⁷ Putu Gede Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2724.

metode seleksi narasumber yang dilakukan dengan sengaja dan spesifik untuk memilih sampel sesuai dengan kriteria tertentu.³⁸ Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pengasuh TPQ di Masjid Baitul Hikmah: Peneliti memilih ustadz sekaligus pengasuh TPQ di Masjid Baitul Hikmah, karena sebagai pendiri utama dari TPQ di Masjid Baitul Hikmah. Pengasuh adalah pihak yang bertanggung jawab mengelola dan mengawasi kegiatan di TPQ, pengasuh juga pihak yang paling memahami tentang agama Islam, khususnya Al-Qur'an, hadits, kitab dan ilmu-ilmu keagamaan lainnya, serta memahami bagaimana kondisi para santri-santrinya. Pengetahuan ini dapat membantu peneliti untuk mengetahui dampak game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah.
2. Anak TPQ: Peneliti memilih 10 anak TPQ yang bermain game *free fire max* dan berperilaku agresi komunikasi verbal.

Peneliti memperkirakan akan memilih 11 narasumber sebagai subjek penelitian. Jumlah ini dianggap cukup untuk mendapatkan data yang kaya dan mendalam untuk penelitian ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi selama penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti

³⁸ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 133

akan menerapkan tiga teknik pengumpulan data. Adapun teknik-teknik yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan 11 narasumber yang dipilih. Wawancara mendalam merupakan teknik pengumpulan data kualitatif yang memungkinkan peneliti mendapatkan informasi mendalam dan rinci dari subjek penelitian. Selama wawancara, peneliti akan menggunakan panduan wawancara yang telah disiapkan sebelumnya untuk memastikan penelitian tetap fokus pada topik yang dituju.³⁹

2. Observasi

Peneliti melakukan observasi di TPQ Masjid Baitul Hikmah selama 1-2 minggu. Observasi adalah teknik pengumpulan data kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perilaku dan interaksi subjek penelitian dalam konteks alaminya. Selama observasi, peneliti akan berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan mencatat apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan.⁴⁰

3. Dokumentasi

Peneliti akan menganalisis dokumen-dokumen terkait anak-anak TPQ Masjid Baitul Hikmah, seperti laporan kegiatan, rapat, dan media sosial. Analisis dokumen adalah teknik pengumpulan data kualitatif yang

³⁹ Prof. Dr. Sugiyono, 195

⁴⁰ Prof. Dr. Sugiyono, 204

membantu peneliti memahami konteks penelitian dan memperoleh informasi tambahan mengenai anak-anak TPQ Masjid Baitul Hikmah.

E. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif untuk mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Analisis data kualitatif adalah proses yang rumit dan iteratif yang melibatkan beberapa tahapan, antara lain:⁴¹

1. Reduksi Data

Peneliti akan mereduksi data yang telah dikumpulkan dengan langkah-langkah berikut:

- a. Membaca kembali transkrip wawancara dan catatan observasi.
- b. Mengidentifikasi tema dan pola yang muncul dalam data.
- c. Membuat kode untuk tema dan pola tersebut.
- d. Mengembangkan kategori untuk mengorganisir kode-kode tersebut.

2. *Display Data*

Peneliti akan menyajikan data yang telah dianalisis dengan beberapa cara:

- a. Menyusun tabel, bagan, atau grafik untuk memvisualisasikan hasil penelitian.
- b. Menggunakan kutipan langsung dari subjek penelitian untuk menguatkan temuan.
- c. Menguraikan temuan penelitian secara naratif.

⁴¹ Matthew B. Miles, dan A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*, Sage Publication, 1984, 174.

3. Verifikasi Data

Peneliti akan memverifikasi data guna memastikan keakuratan dan kredibilitas temuan penelitian. Proses verifikasi data ini dilakukan dengan beberapa langkah:

- a. Meminta subjek penelitian untuk meninjau kembali temuan penelitian.
- b. Membandingkan temuan penelitian dengan data lain yang tersedia.
- c. Mendapatkan masukan dari peneliti lainnya.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif sangat penting untuk memastikan bahwa temuan penelitian kredibel dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data yaitu perolehan data yang dapat diperoleh melalui pengecekan terhadap kejujuran, subjektivitas, dan kemampuan merekam data oleh peneliti di lapangan.

Triangulasi yang digunakan peneliti adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber yaitu pengecekan data yang diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda untuk menguji kredibilitas data.⁴² Triangulasi teknik dilakukan dengan memverifikasi data terkait dampak game *free fire max* terhadap anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah. Verifikasi ini dilakukan pada sumber data yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

⁴² Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 369

G. Tahap-tahap Penelitian

Pada tahap ini, peneliti mencoba untuk merinci beberapa perencanaan yang dimulai dari tahap persiapan hingga penyusunan laporan berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan selama penelitian:

1. Tahapan Pra Lapangan

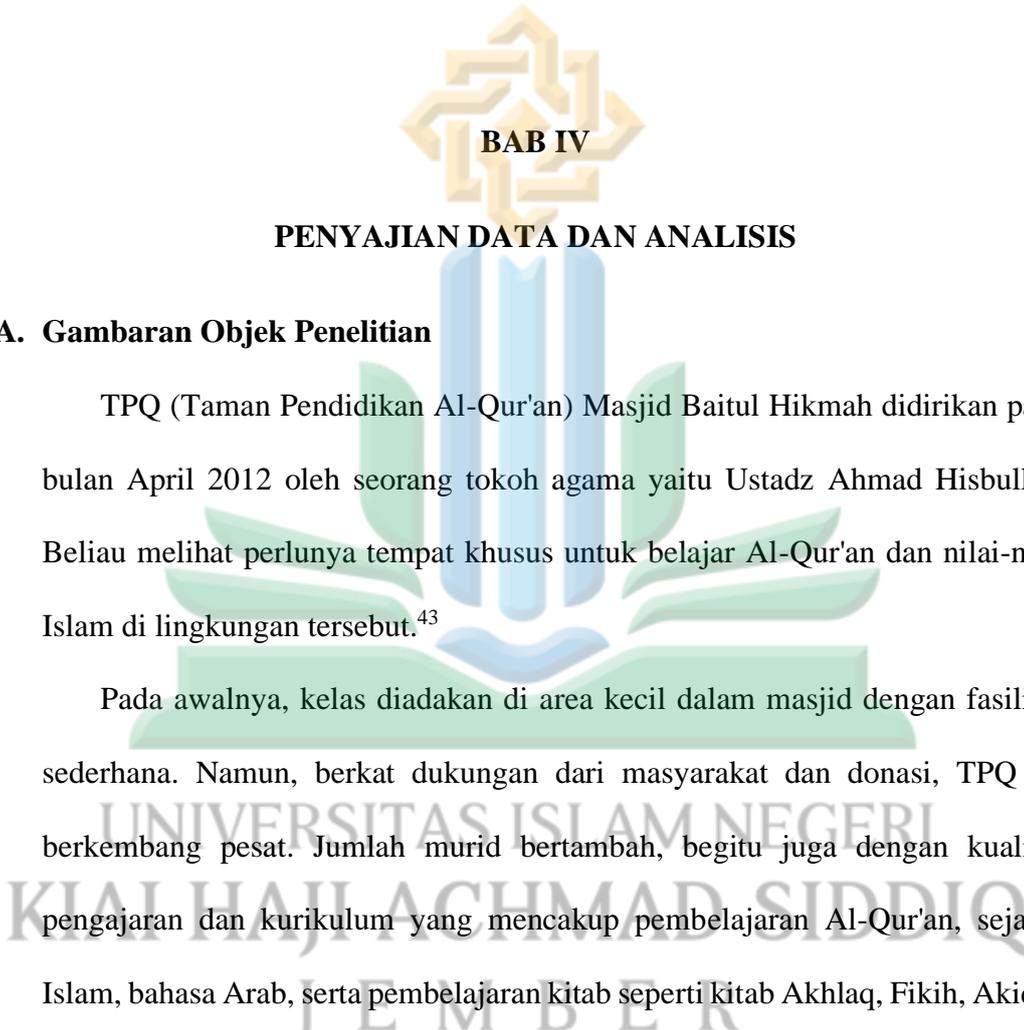
Pada tahap pra lapangan ini, peneliti berusaha menentukan lokasi penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, mengidentifikasi masalah yang perlu dikaji, menentukan dan menyusun fokus penelitian, serta mempersiapkan semua yang diperlukan sebelum turun langsung ke lapangan. Peneliti juga melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.

2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti diharapkan untuk langsung melakukan penelitian di lokasi yang telah dipilih sebelumnya. Peneliti perlu memahami kondisi lokasi tersebut serta mengetahui siapa saja subjek yang akan menjadi informan. Informasi akan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah-langkah ini bertujuan untuk mempermudah proses penelitian.

3. Tahapan Penyelesaian

Pada tahap akhir ini, peneliti mulai menganalisis dan menyajikan data yang telah dikumpulkan, serta menyusun laporan dari penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti juga harus mempertahankan hasil penelitian.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Masjid Baitul Hikmah didirikan pada bulan April 2012 oleh seorang tokoh agama yaitu Ustadz Ahmad Hisbullah. Beliau melihat perlunya tempat khusus untuk belajar Al-Qur'an dan nilai-nilai Islam di lingkungan tersebut.⁴³

Pada awalnya, kelas diadakan di area kecil dalam masjid dengan fasilitas sederhana. Namun, berkat dukungan dari masyarakat dan donasi, TPQ ini berkembang pesat. Jumlah murid bertambah, begitu juga dengan kualitas pengajaran dan kurikulum yang mencakup pembelajaran Al-Qur'an, sejarah Islam, bahasa Arab, serta pembelajaran kitab seperti kitab Akhlaq, Fikih, Akidah dll.

Saat ini, TPQ Masjid Baitul Hikmah mempunyai nama Darul Ummah dimana pusat pendidikan agama yang diakui oleh masyarakat setempat. Dengan fasilitas dan tenaga pengajar yang kompeten, TPQ ini terus berupaya mencetak generasi muda yang berakhlak mulia dan berpengetahuan luas tentang Islam. TPQ ini juga aktif mengadakan berbagai acara keagamaan dan sosial yang mempererat tali silaturahmi di antara masyarakat. Akan tetapi Darul Ummah masih di kenal sebagai TPQ masjid Baitul Hikmah oleh masyarakat setempat.

⁴³ Ahmad Hizbullah, diwawancarai oleh penulis, Jember,

Melalui dedikasi dan kerja keras, TPQ Masjid Baitul Hikmah tidak hanya berkontribusi pada pendidikan agama tetapi juga pada pembangunan karakter anak-anak yang lebih baik.

B. Penyajian Data dan Analisis

Pada tahap ini, akan disajikan data dan analisis berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber terkait dampak game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah. Proses pengumpulan data melibatkan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ini akan menyediakan data yang relevan untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan. Berikut adalah data yang diperoleh oleh peneliti:

1. Dampak Bermain Game *Free Fire Max* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal

Dampak bermain game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ memengaruhi beberapa faktor termasuk kecanduan, desakan dari teman sebaya, serta minimnya pengawasan orang tua.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara bersama para subjek pelaku di dalam penelitian ini. Data ini memberikan wawasan yang mendalam mengenai topik yang sedang diteliti dan diharapkan dapat membantu dalam memahami lebih jauh fenomena yang diamati.

Dampak bermain game *free fire max* berkontribusi pada peningkatan perilaku agresi verbal dan non-verbal pada anak-anak. Anak-anak yang

bermain game lebih dari dua jam sehari cenderung menunjukkan perilaku yang lebih agresif dalam berinteraksi sehari-hari, baik di rumah maupun di tempat pendidikan.

"Aku biasanya bermain game *free fire max* sekitar 2 jam setiap hari. Kadang-kadang aku bermain lebih lama jika sedang tidak ada kegiatan di TPQ atau saat liburan. Game ini sangat seru dan membuatku ingin terus memainkannya."⁴⁴

Dafa Zainal Huda, seorang anak TPQ, menjelaskan kebiasaannya bermain game *free fire max* sekitar dua jam setiap hari. Durasi ini dapat meningkat terutama saat tidak ada kegiatan di TPQ atau saat liburan. Dafa mengungkapkan bahwa game ini sangat seru dan membuatnya ingin terus memainkannya.

Gambar 4.1
Bermain Game *Free Fire Max*



Di ruang tamu yang nyaman, Dafa Zainal Huda duduk dengan tenang, jemarinya lincah mengendalikan karakter dalam game *free fire max*. Setiap hari, dia meluangkan waktu sekitar 2 jam untuk menjelajahi dunia virtual yang penuh tantangan. Ketika tidak ada kegiatan di TPQ atau saat liburan, waktu bermainnya bisa lebih panjang. Bagi Dafa, game ini bukan sekadar

⁴⁴ Dafa Zainal Huda, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 Desember 2024.

hiburan, tetapi juga sumber semangat dan kegembiraan. Setiap kemenangan dan pencapaian dalam permainan memberikan kepuasan tersendiri yang membuatnya ingin terus bermain. Dalam setiap pertempuran di dunia maya, Dafa menemukan keseruan yang tak pernah habis.⁴⁵

"Ya, pernah. Aku merasa marah ketika kalah dalam pertandingan, apalagi pas teman-teman di tim blunder. Pernah sekali, ada teman yang terus-menerus membuat kesalahan sehingga kami kalah, dan aku menjadi sangat kesal dan memakinya."⁴⁶

Dafa Mukarrom menceritakan pengalaman emosionalnya saat bermain game *free fire max*, di mana ia merasa marah ketika timnya kalah dalam pertandingan. Rasa frustrasi ini semakin kuat ketika rekan timnya membuat kesalahan berulang kali, sehingga menyebabkan kekalahan. Pernah ada kejadian di mana seorang teman terus melakukan kesalahan, yang membuat Dafa sangat kesal hingga memaki temannya tersebut.

Pertandingan berlangsung sengit, namun kekalahan tiba-tiba menghantam tim mereka. Kekecewaan mulai merayapi pikirannya ketika Dafa Mukarrom menyadari bahwa kekalahan ini disebabkan oleh kesalahan berulang dari salah satu temannya. Rasa marah dan frustrasi memuncak, dan tanpa sadar, Dafa Mukarrom meluapkan amarahnya kepada temannya. Malam itu, pertandingan yang seharusnya menyenangkan berubah menjadi momen penuh emosi.⁴⁷

"Ada perbedaan. Setelah bermain game, kadang-kadang aku jadi lebih mudah marah dan berbicara dengan nada tinggi. Namun, Ustadz Hisib

⁴⁵ Observasi di rumah Gilang, Jember, 21 Desember 2024.

⁴⁶ Dafa Mukarrom, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 Desember 2024.

⁴⁷ Observasi di rumah Gilang, Jember, 21 Desember 2024.

sering mengingatkan kami untuk selalu berbicara dengan sopan dan menghormati satu sama lain."⁴⁸

Fathir mengungkapkan bahwa ada perbedaan perilaku yang ia rasakan setelah bermain game *free fire max*. Ia menyatakan bahwa setelah bermain, ia kadang menjadi lebih mudah marah dan berbicara dengan nada tinggi. Namun, Fathir juga menambahkan bahwa ustadz Hizib sering mengingatkan anak-anak untuk selalu berbicara dengan sopan dan saling menghormati.

Setelah beberapa jam bermain, emosinya lebih mudah terpancing. Saat berbicara dengan teman, nadanya kadang-kadang menjadi tinggi dan mudah marah. Namun, di tengah kegelisahan tersebut, nasihat bijak dari Ustadz Hizib selalu terngiang di telinganya. Sang Ustadz sering mengingatkan mereka untuk berbicara dengan sopan dan saling menghormati, bahkan ketika sedang emosi. Dengan tekad untuk menjadi lebih baik, Fathir mencoba menerapkan nasihat itu dalam kesehariannya, berusaha mengendalikan amarah dan berbicara dengan lebih lembut.⁴⁹

"Kadang-kadang aku jadi lebih terburu-buru dalam berbicara dan kurang sabar. Ketika sedang asyik bermain game, aku bisa menjadi marah jika ada yang mengganggu. Namun, orang tua sering mengingatkan aku untuk tetap berbicara dengan baik dan tidak membawa emosi dari game ke dalam kehidupan sehari-hari."⁵⁰

Gilang mengungkapkan bahwa ia kadang-kadang menjadi lebih terburu-buru dalam berbicara dan kurang sabar setelah bermain game *free fire max*. Ketika sedang asyik bermain, ia bisa merasa marah jika ada yang

⁴⁸ Fathir, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 Desember 2024.

⁴⁹ Observasi di rumah Gilang, Jember, 21 Desember 2024.

⁵⁰ Gilang, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 Desember 2024.

mengganggu. Namun, Gilang juga menekankan bahwa orang tuanya sering mengingatkannya untuk berbicara dengan baik dan tidak membawa emosi dari game ke dalam kehidupan sehari-hari.

"Aku berinteraksi dengan teman-temanku melalui fitur chat dan voice chat dalam game ketika kami sedang di rumah masing-masing. Kami sering berdiskusi tentang strategi dan saling memberikan semangat agar bisa memenangkan pertandingan. Kadang-kadang kami juga bercanda untuk mengurangi ketegangan saat bermain."⁵¹

Aditya dan teman-temannya menjelajahi dunia virtual melalui fitur *chat* dan *voice chat* saat bermain game, meskipun berada di tempat yang berbeda. Melalui interaksi ini, mereka tak hanya menyusun strategi kemenangan, tetapi juga saling memberikan dukungan emosional. Tawa dan canda hadir di sela-sela permainan, menghilangkan ketegangan dan mempererat ikatan persahabatan mereka. Di balik layar, setiap percakapan adalah bukti betapa teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi dan berkolaborasi, menghadirkan kedekatan bahkan dalam jarak yang terpisah.

Suara temannya terdengar melalui fitur voice chat di game, membuat jarak fisik seolah lenyap. Bersama-sama, mereka mendiskusikan strategi dan rencana, setiap suara penuh semangat, memotivasi satu sama lain untuk terus berjuang dalam pertandingan. Tawa dan canda pun menghiasi percakapan mereka, mencairkan suasana tegang dan menambahkan keceriaan dalam sesi permainan.⁵²

"Ketika bermain game *free fire max*, aku merasa sangat senang dan bersemangat. Game ini memberikan tantangan yang membuatku ingin terus mencoba hingga berhasil. Selain itu, aku juga merasa ada kepuasan

⁵¹ Aditya, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 Desember 2024.

⁵² Observasi di rumah Gilang, Jember, 21 Desember 2024.

tersendiri ketika berhasil memenangkan pertandingan atau mencapai peringkat tinggi."⁵³

Saat bermain *free fire max*, Gilang merasakan gelombang kegembiraan dan antusiasme yang tak tertandingi. Setiap tantangan yang dihadirkan oleh game ini bukan hanya sekadar rintangan, melainkan sumber motivasi yang membuatnya ingin terus mencoba dan berkembang. Dengan semangat yang membara, Gilang tidak hanya mengejar kemenangan, tetapi juga menikmati setiap langkah dalam prosesnya. Kepuasan yang dirasakan ketika berhasil memenangkan pertandingan atau mencapai peringkat tinggi memberikan makna tersendiri, seolah-olah setiap pencapaian adalah piala yang diraih dengan usaha dan dedikasi.

Gambar 4.2
Bermain Game *Free Fire Max*



Gilang duduk di teras depan bersama teman-temannya, jari-jarinya lincah menari di layar smartphone. Di dalam game *free fire max*, ia menemukan dunia yang penuh tantangan dan petualangan. Setiap kali ia mengalahkan lawan atau mencapai peringkat tinggi, senyum puas terpancar dari wajahnya. Baginya, setiap kemenangan adalah sebuah pencapaian yang membangkitkan semangat untuk terus mencoba dan menguasai permainan. Malam itu,

⁵³ Gilang, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 Desember 2024.

ruangan tempat ia bermain dipenuhi kegembiraan dan antusiasme, seolah-olah setiap detik yang berlalu membawa Gilang lebih dekat ke puncak prestasi dalam dunia game yang penuh warna dan tantangan.⁵⁴

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa bermain game *free fire max* adalah kegiatan yang sangat menyenangkan dan memotivasi bagi Gilang dan teman-temannya. Mereka sering bermain game ini sekitar dua jam setiap hari, terkadang lebih lama saat tidak ada kegiatan lain atau saat liburan. Meskipun berada di tempat yang berbeda, mereka tetap bisa berinteraksi melalui fitur *chat* dan *voice chat* dalam game, berdiskusi tentang strategi, memberikan semangat, dan saling bercanda untuk mengurangi ketegangan.

Namun, emosi yang muncul saat bermain game juga mempengaruhi perilaku mereka di kehidupan nyata. Ketika kalah dalam pertandingan atau ketika ada teman yang melakukan kesalahan, Gilang dan teman-temannya bisa merasa marah dan berbicara dengan nada tinggi. Ustadz Hisib dan orang tua mereka sering mengingatkan untuk tetap berbicara dengan sopan, menghormati satu sama lain, dan tidak membawa emosi dari game ke dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa bermain game *free fire max* memberikan kebahagiaan dan tantangan yang membuat mereka terus ingin bermain dan berkembang. Kepuasan yang dirasakan ketika berhasil

⁵⁴ Observasi di rumah Gilang, Jember, 21 Desember 2024.

memenangkan pertandingan atau mencapai peringkat tinggi memberikan makna tersendiri, dan melalui pengalaman ini, mereka dapat menguji kemampuan serta meraih kepuasan personal yang mendalam.

2. Upaya Ustadz Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ Masjid Baitul Hikmah

Upaya ustadz dalam mengajari murid di TPQ sangatlah penting. Sebagai pendidik, ustadz tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama seperti fiqih, akhlaq, dan akidah, tetapi juga membimbing murid dalam menerapkan ajaran-ajaran ini dalam kehidupan sehari-hari. Ustadz juga berperan sebagai pembentuk karakter, menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang baik kepada murid. Mereka memberikan contoh teladan dalam berperilaku dan bersikap, sehingga murid dapat meneladani sikap dan perilaku yang baik.

Di bawah ini adalah data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti selama proses penelitian. Data ini memberikan wawasan yang mendalam mengenai topik yang sedang diteliti dan diharapkan dapat membantu dalam memahami lebih jauh fenomena yang diamati.

“Kami memiliki program-program seperti kegiatan bersih-bersih setiap hari minggu, lomba-lomba keagamaan, dan diskusi kelompok yang bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari game dan meningkatkan minat mereka pada kegiatan positif.”⁵⁵

Berdasarkan pernyataan Ustadz Hisib, terlihat bahwa mereka memiliki program-program yang dirancang untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari game dan meningkatkan minat mereka pada kegiatan positif. Program-

⁵⁵ Ahmad Hisbullah, diwawancara oleh penulis, Jember, 27 Desember 2024.

program tersebut meliputi kegiatan bersih-bersih setiap hari Minggu, lomba-lomba keagamaan, dan diskusi kelompok.

Gambar 4.3
Kegiatan Bersih-bersih TPQ di Masjid Baitul Hikmah



Gambar 4.4
Diskusi Kelompok TPQ di Masjid Baitul Hikmah



Melalui kegiatan bersih-bersih setiap hari ahad, anak-anak diajarkan pentingnya menjaga kebersihan dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar serta bisa mengisi waktu luang tidak untuk bermain game. Lomba-lomba keagamaan memberikan wadah bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan mendalami ilmu agama dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif seperti serunya bermain game. Diskusi kelompok membuka ruang bagi anak-

anak untuk berdialog, berbagi pemikiran, dan belajar dari satu sama lain dalam suasana yang suportif.⁵⁶

“Tantangan terbesar adalah menjaga perhatian dan minat anak-anak dalam pelajaran agama. Anak-anak yang kecanduan game sering kali sulit untuk fokus dan lebih tertarik pada game daripada pelajaran agama dan mengaji.”⁵⁷

Berdasarkan pernyataan Ustadz Hisib, tantangan terbesar yang dihadapi adalah menjaga perhatian dan minat anak-anak dalam pelajaran agama. Anak-anak yang kecanduan game sering kali sulit untuk fokus dan lebih tertarik pada game daripada pelajaran agama dan mengaji.

“Terkadang setelah isya itu banyak orang tua yang konsultasi mengenai perilaku agresi komunikasi verbal.”⁵⁸

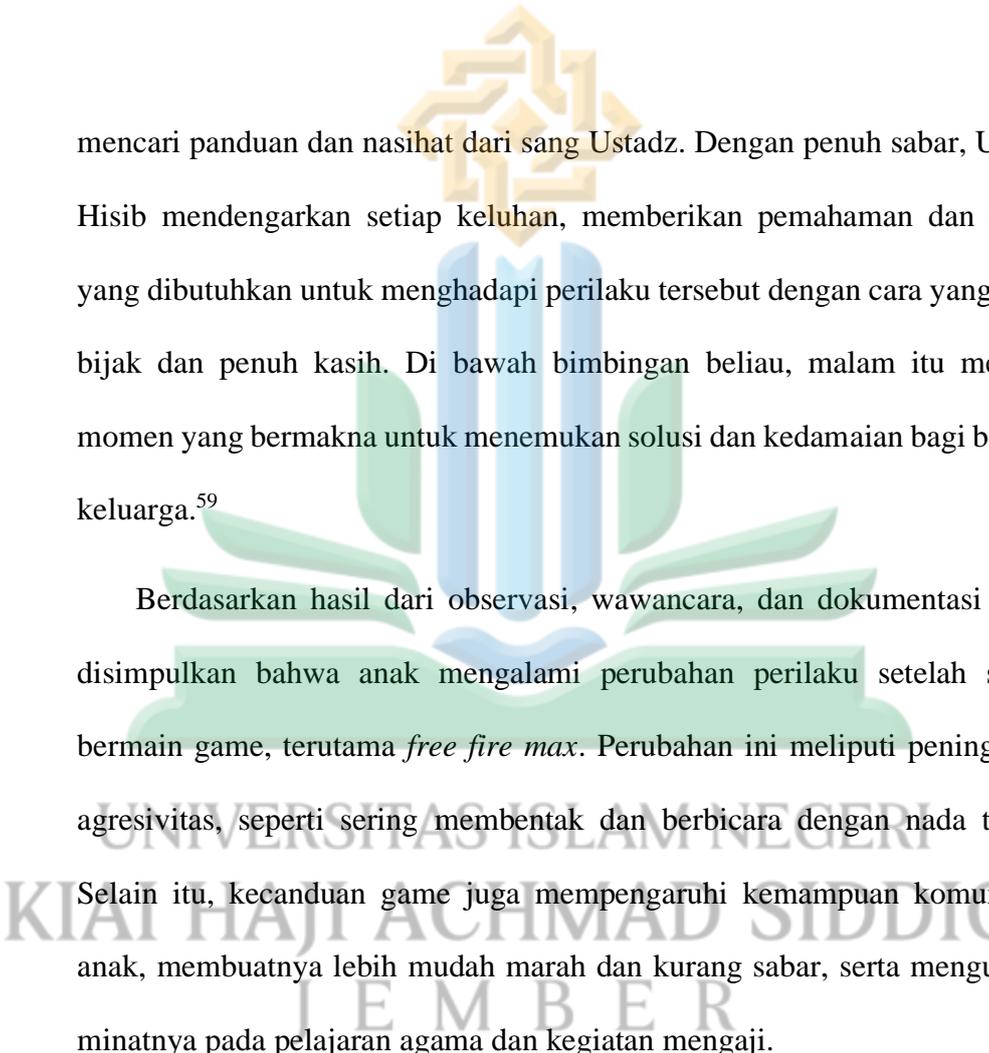
Ustadz Hisib menjelaskan bahwa pada malam hari setelah sholat isya, banyak orang tua datang berkonsultasi mengenai perilaku agresif dalam komunikasi verbal. Ini menunjukkan bahwa waktu setelah isya adalah saat yang tepat bagi mereka untuk berbicara tentang masalah ini. Biasanya, pada waktu tersebut, aktivitas harian sudah selesai, sehingga orang tua memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada permasalahan keluarga dan mencari solusi.

Seusai sholat isya, Ustadz Hisib menyambut kehadiran para orang tua yang memenuhi ruang tamu. Setiap malam, tempat itu menjadi saksi percakapan mendalam tentang tantangan dalam mendidik anak-anak. Mereka yang resah akan perilaku agresif dalam komunikasi verbal anak-anak mereka,

⁵⁶ Observasi di TPQ Masjid Baitul Hikmah, Jember, 27 Desember 2024.

⁵⁷ Ahmad Hisbullah, diwawancara oleh penulis, Jember, 27 Desember 2024.

⁵⁸ Ahmad Hisbullah, diwawancara oleh penulis, Jember, 27 Desember 2024.



mencari panduan dan nasihat dari sang Ustadz. Dengan penuh sabar, Ustadz Hisib mendengarkan setiap keluhan, memberikan pemahaman dan solusi yang dibutuhkan untuk menghadapi perilaku tersebut dengan cara yang lebih bijak dan penuh kasih. Di bawah bimbingan beliau, malam itu menjadi momen yang bermakna untuk menemukan solusi dan kedamaian bagi banyak keluarga.⁵⁹

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa anak mengalami perubahan perilaku setelah sering bermain game, terutama *free fire max*. Perubahan ini meliputi peningkatan agresivitas, seperti sering membentak dan berbicara dengan nada tinggi. Selain itu, kecanduan game juga mempengaruhi kemampuan komunikasi anak, membuatnya lebih mudah marah dan kurang sabar, serta mengurangi minatnya pada pelajaran agama dan kegiatan mengaji.

Ustadz hisib berupaya keras untuk mengatasi dampak negatif dari game dengan menjadi contoh yang baik, mengajarkan nilai-nilai akhlaq, dan membatasi waktu bermain game agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan ibadah. Mereka juga memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat seperti kegiatan bersih-bersih, lomba keagamaan, dan diskusi kelompok untuk mengalihkan perhatian anak dari game dan meningkatkan minat mereka pada kegiatan positif.

⁵⁹ Observasi di TPQ Masjid Baitul Hikmah, Jember, 27 Desember 2024.

Meskipun demikian, tantangan terbesar yang dihadapi adalah menjaga perhatian dan minat anak-anak dalam pelajaran agama. Kecanduan game membuat anak-anak lebih sulit untuk fokus dan lebih tertarik pada game dibandingkan dengan pelajaran agama dan mengaji. Upaya untuk mengatasi tantangan ini memerlukan pendekatan yang konsisten dan komprehensif dari ustadz dan lingkungan sekitar.

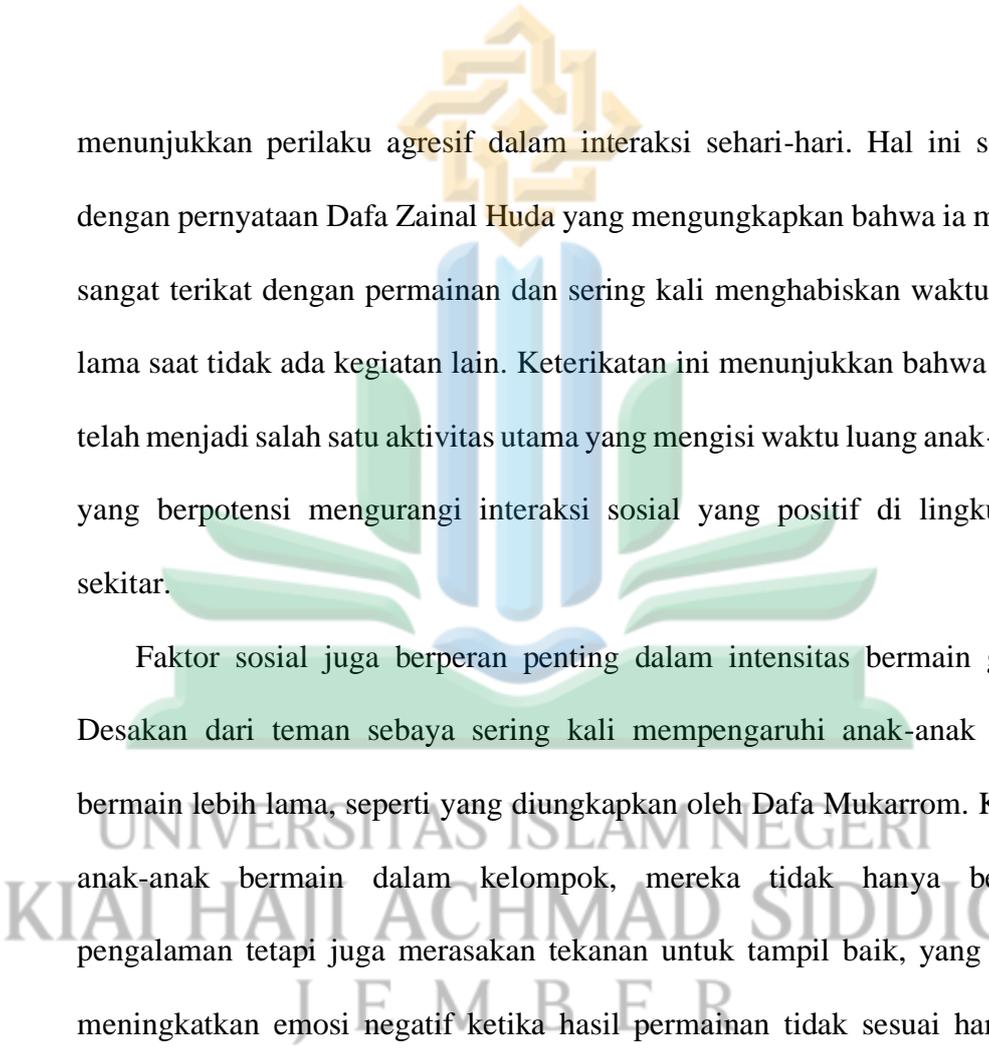
C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti terhadap data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang dampak game *free fire max* terhadap perilaku agresi verbal anak-anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan, diperlukan pembahasan hasil temuan. Pembahasan tersebut akan disesuaikan dengan subtopik utama untuk mempermudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. Dalam pembahasan hasil temuan, pemikiran peneliti, hubungan antara kategori dan aspek, posisi hasil dalam konteks hasil sebelumnya, serta interpretasi hasil di lapangan akan dianalisis secara menyeluruh.

Adapun pembahasan temuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dampak Bermain Game *Free Fire Max* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal

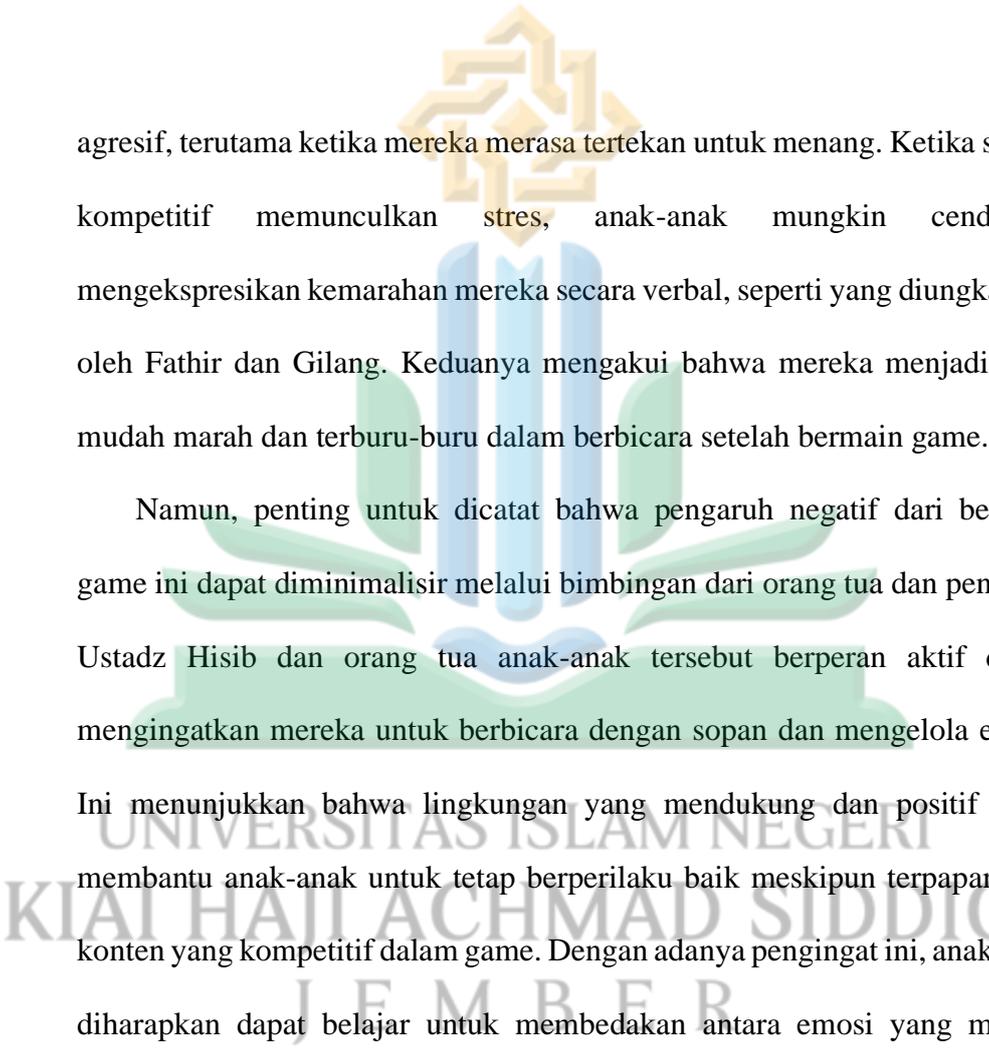
Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain game *free fire max* memiliki dampak signifikan terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak. Dari observasi yang dilakukan, terlihat bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari untuk bermain game ini cenderung



menunjukkan perilaku agresif dalam interaksi sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dafa Zainal Huda yang mengungkapkan bahwa ia merasa sangat terikat dengan permainan dan sering kali menghabiskan waktu lebih lama saat tidak ada kegiatan lain. Keterikatan ini menunjukkan bahwa game telah menjadi salah satu aktivitas utama yang mengisi waktu luang anak-anak, yang berpotensi mengurangi interaksi sosial yang positif di lingkungan sekitar.

Faktor sosial juga berperan penting dalam intensitas bermain game. Desakan dari teman sebaya sering kali mempengaruhi anak-anak untuk bermain lebih lama, seperti yang diungkapkan oleh Dafa Mukarrom. Ketika anak-anak bermain dalam kelompok, mereka tidak hanya berbagi pengalaman tetapi juga merasakan tekanan untuk tampil baik, yang dapat meningkatkan emosi negatif ketika hasil permainan tidak sesuai harapan. Pengalaman Dafa yang merasa marah dan frustrasi saat timnya kalah mencerminkan bagaimana permainan kompetitif dapat memicu reaksi emosional yang kuat, terutama ketika ada kesalahan dari rekan tim. Ini menunjukkan bahwa situasi dalam game dapat menciptakan dinamika yang mempengaruhi pengelolaan emosi anak-anak.

Selain itu, interaksi yang terjadi dalam permainan, baik melalui fitur *chat* maupun *voice chat*, juga mempengaruhi perilaku komunikasi verbal anak-anak. Aditya menjelaskan bagaimana ia dan teman-temannya berkolaborasi dan saling mendukung saat bermain. Meskipun interaksi ini dapat menguatkan hubungan sosial, ada juga potensi untuk meningkatkan perilaku



agresif, terutama ketika mereka merasa tertekan untuk menang. Ketika situasi kompetitif memunculkan stres, anak-anak mungkin cenderung mengekspresikan kemarahan mereka secara verbal, seperti yang diungkapkan oleh Fathir dan Gilang. Keduanya mengakui bahwa mereka menjadi lebih mudah marah dan terburu-buru dalam berbicara setelah bermain game.

Namun, penting untuk dicatat bahwa pengaruh negatif dari bermain game ini dapat diminimalisir melalui bimbingan dari orang tua dan pengajar. Ustadz Hisib dan orang tua anak-anak tersebut berperan aktif dalam mengingatkan mereka untuk berbicara dengan sopan dan mengelola emosi.

Ini menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung dan positif dapat membantu anak-anak untuk tetap berperilaku baik meskipun terpapar pada konten yang kompetitif dalam game. Dengan adanya pengingat ini, anak-anak diharapkan dapat belajar untuk membedakan antara emosi yang muncul dalam permainan dan interaksi di kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, meskipun terdapat dampak negatif, banyak anak yang juga merasakan manfaat dari bermain game. Gilang mengungkapkan bahwa ia merasa senang dan bersemangat saat bermain *free fire max*, yang memberikan tantangan dan kepuasan tersendiri ketika berhasil memenangkan pertandingan. Hal ini menunjukkan bahwa game dapat berfungsi sebagai sarana hiburan yang positif dan sebagai medium untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi. Kegembiraan yang dirasakan anak-anak saat bermain dapat menjadi motivasi untuk terus

berusaha dan mencapai tujuan, meskipun ada risiko peningkatan perilaku agresif.

Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game *free fire max* tidak hanya berdampak pada perilaku agresi komunikasi verbal, tetapi juga menciptakan pengalaman sosial yang kompleks bagi anak-anak. Pengaruh dari permainan ini sangat tergantung pada konteks sosial dan bimbingan yang mereka terima di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengajar untuk terus memantau dan memberikan arahan yang tepat agar anak-anak dapat menikmati permainan tanpa mengorbankan keterampilan komunikasi yang baik dan pengelolaan emosi yang sehat.

Akhirnya, penelitian ini menyoroti pentingnya kesadaran akan dampak dari aktivitas bermain game, terutama dalam konteks anak-anak. Dengan memahami bagaimana intensitas bermain dapat mempengaruhi perilaku komunikasi verbal, kita dapat mengembangkan strategi yang lebih baik untuk mendukung anak-anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan baik di lingkungan sosial mereka. Diperlukan kolaborasi antara orang tua, pengajar, dan anak-anak itu sendiri untuk menciptakan pengalaman bermain game yang positif dan konstruktif, sehingga dampak negatif dapat diminimalisir dan manfaat positif dapat dimaksimalkan. Hal ini sejalan dengan teori Determinasi Teknologi bahwa segala tindakan dan peristiwa yang dilakukan oleh manusia sebagai akibat dari pengaruh perkembangan teknologi sebenarnya merupakan hasil dari determinasi teknologi. Tanpa disadari, manusia telah terpengaruh oleh segala hal yang dibawa oleh

teknologi. Meskipun teknologi awalnya dirancang untuk mempermudah pekerjaan dan komunikasi, seiring berjalannya waktu, teknologi justru berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia. Dalam konteks penelitian ini, teori determinisme teknologi digunakan sebagai alat ukur atau pendukung, di mana game online yang awalnya diciptakan sebagai sarana hiburan secara bertahap mulai mempengaruhi kehidupan manusia, terutama anak-anak, akibat perkembangan teknologi yang semakin cepat.

2. Upaya Ustadz Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ Masjid Baitul Hikmah

Perilaku agresi komunikasi verbal yang timbul pada anak-anak, khususnya yang diakibatkan oleh kecanduan game, menjadi masalah yang semakin mendapatkan perhatian dalam konteks pendidikan agama. Pada TPQ Masjid Baitul Hikmah, fenomena ini sangat berkaitan dengan interaksi anak-anak dalam dunia digital, yang kerap menumbuhkan perilaku kasar, berbicara dengan nada tinggi, atau konflik verbal akibat frustrasi. Dalam hal ini, upaya ustadz sangat penting dalam mengelola dan memperbaiki perilaku tersebut. Bab ini akan membahas bagaimana kedua pihak ini, orang tua dan ustadz, berperan dalam mengelola perilaku komunikasi verbal anak-anak di TPQ Masjid Baitul Hikmah.

Ustadz Hisib mengamati bahwa kecanduan game berdampak negatif pada kemampuan anak-anak untuk memperhatikan dan mempelajari materi keagamaan. Game cenderung lebih menarik perhatian mereka dibandingkan dengan pelajaran agama, sehingga membuat mereka kurang termotivasi dan

sulit untuk fokus dalam kegiatan belajar mengaji. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game tidak hanya mempengaruhi perilaku anak-anak, tetapi juga mengganggu perkembangan spiritual dan pengetahuan agama mereka.

Pendekatan Ustadz Hisib yang penuh kesabaran dan upaya untuk memberikan kegiatan alternatif yang menarik menunjukkan komitmen beliau dalam mengatasi tantangan ini. Beliau terus mencari cara untuk meningkatkan minat anak-anak pada pelajaran agama, meskipun dihadapkan pada gangguan dari kecanduan game.

Ustadz juga memegang peranan yang sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan anak-anak untuk mengelola perilaku komunikasi verbal mereka. Berikut adalah temuan utama mengenai upaya ustadz dalam konteks ini:

1) Menciptakan Alternatif Kegiatan Positif

Ustadz Hisib memiliki peran aktif dalam menciptakan kegiatan yang menarik dan bermanfaat bagi anak-anak, seperti lomba keagamaan, kegiatan bersih-bersih, dan diskusi kelompok. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat mengalihkan perhatian dari kecanduan game dan menyalurkan energi mereka dalam aktivitas yang lebih produktif. Hal ini tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, tetapi juga mendukung pengembangan minat mereka dalam kegiatan yang lebih mendidik.

2) Menghadapi Tantangan Kecanduan Game dalam Pembelajaran Agama

Tantangan utama yang dihadapi oleh ustadz adalah bagaimana menjaga minat anak-anak terhadap pembelajaran agama di tengah kecanduan game yang semakin meningkat.

Dalam upaya mengatasi hal ini, Ustadz Hisib menggunakan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, seperti memanfaatkan aplikasi atau permainan edukatif untuk mendukung pemahaman agama. Dengan cara ini, ustadz

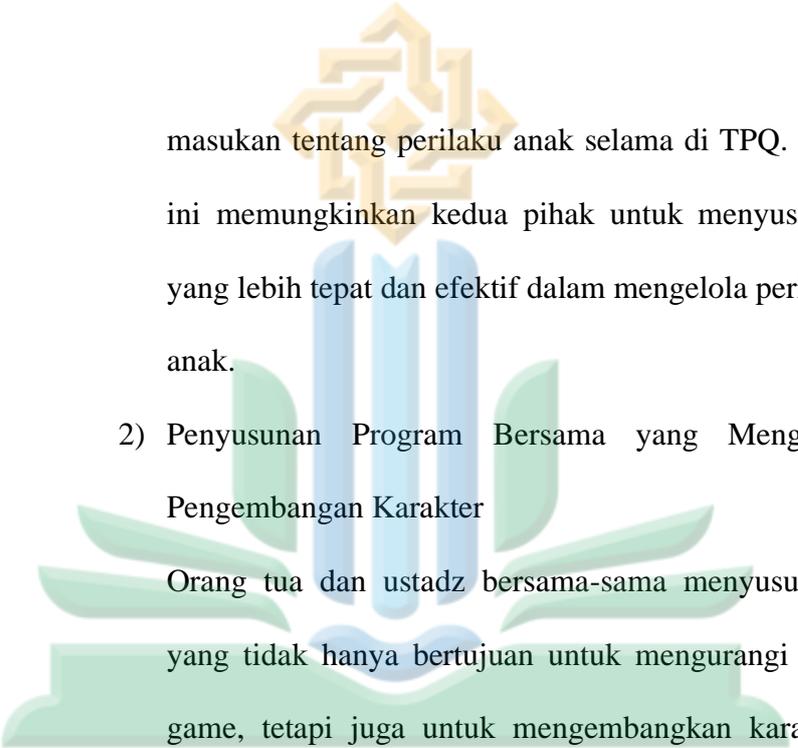
mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan perkembangan teknologi yang ada.

a. Kolaborasi Ustadz dan Orang Tua dalam Mengelola Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak

Kolaborasi yang erat antara orang tua dan ustadz sangat diperlukan untuk menciptakan pendekatan yang holistik dalam mengatasi masalah perilaku anak-anak. Berikut adalah bentuk kolaborasi yang ditemukan dalam penelitian ini:

1) Komunikasi yang Terbuka dan Sinergi dalam Pendekatan Pendidikan

Orang tua dan ustadz saling berkomunikasi secara terbuka mengenai perkembangan perilaku anak-anak. Orang tua memberikan informasi terkait perubahan perilaku anak setelah bermain game, sementara ustadz memberikan



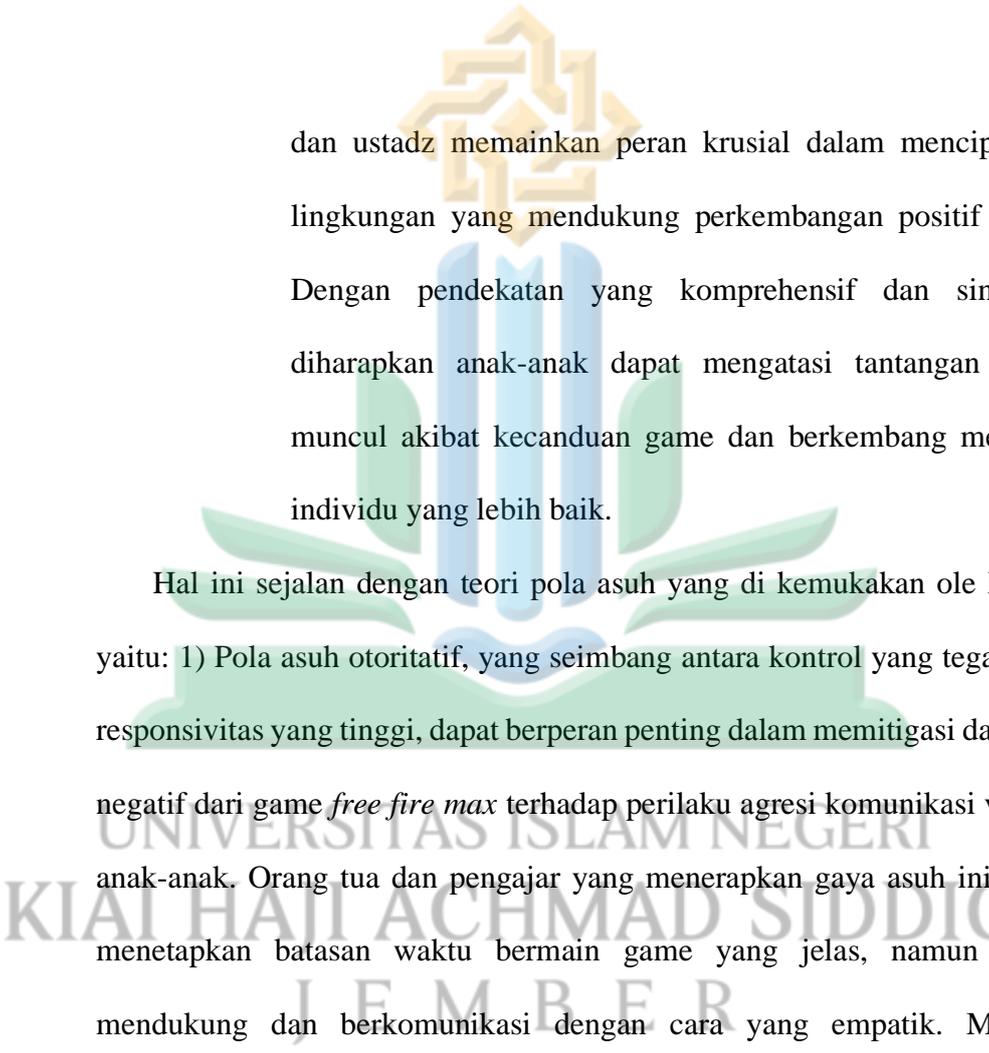
masukannya tentang perilaku anak selama di TPQ. Kolaborasi ini memungkinkan kedua pihak untuk menyusun strategi yang lebih tepat dan efektif dalam mengelola perilaku anak-anak.

2) Penyusunan Program Bersama yang Mengedepankan Pengembangan Karakter

Orang tua dan ustadz bersama-sama menyusun program yang tidak hanya bertujuan untuk mengurangi kecanduan game, tetapi juga untuk mengembangkan karakter anak.

Program-program ini berfokus pada pembentukan nilai-nilai moral yang kuat, serta mengajarkan anak-anak cara berkomunikasi yang baik dan mengelola emosi mereka secara sehat. Melalui program ini, anak-anak diberi pengalaman langsung tentang pentingnya berbicara dengan penuh hormat dan menghindari perilaku agresif.

Berdasarkan hasil temuan, dapat disimpulkan bahwa peran atau upaya orang tua dan ustadz sangat penting dalam mengelola perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak di TPQ Masjid Baitul Hikmah. Orang tua berperan sebagai pengawas, teladan moral, dan pemberi alternatif kegiatan positif, sementara ustadz menciptakan kegiatan yang menarik dan menghadapi tantangan kecanduan game dalam pembelajaran agama. Kolaborasi yang erat antara orang tua



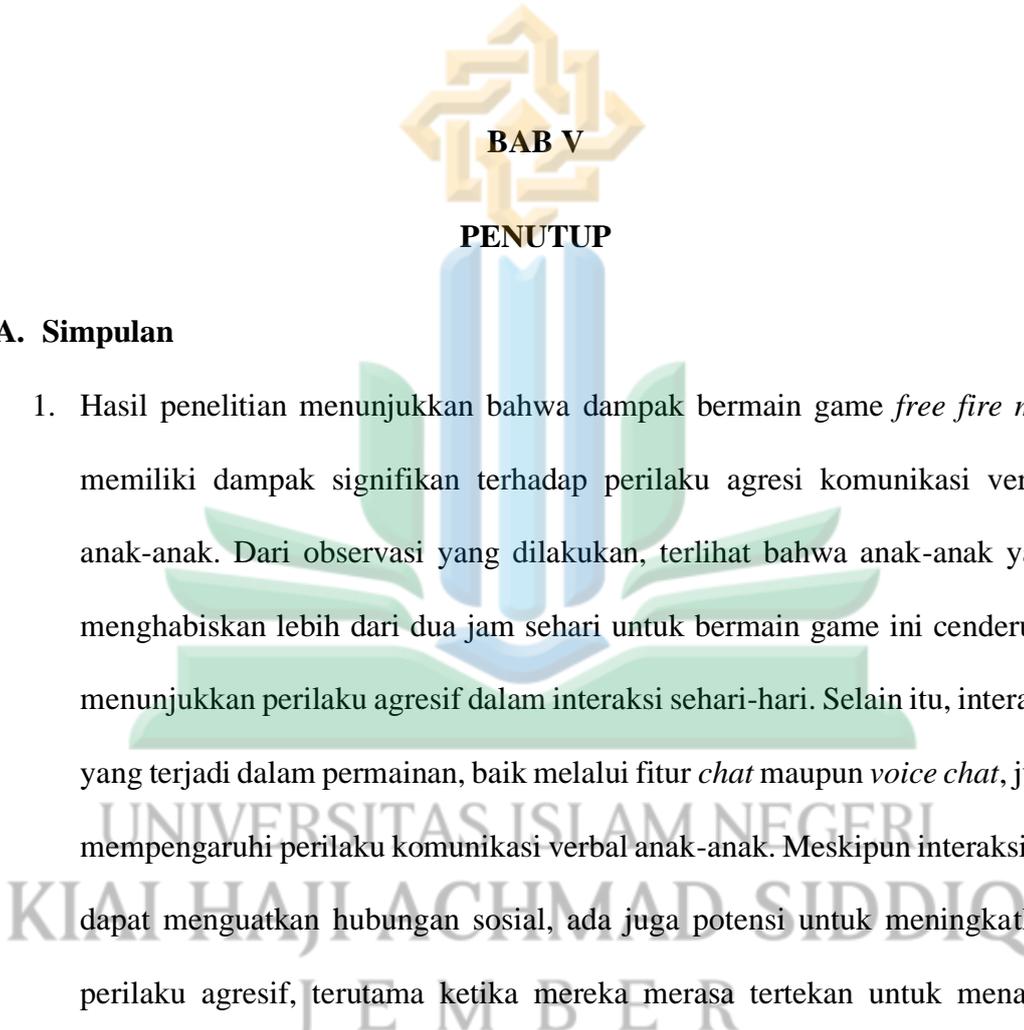
dan ustadz memainkan peran krusial dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif anak. Dengan pendekatan yang komprehensif dan sinergis, diharapkan anak-anak dapat mengatasi tantangan yang muncul akibat kecanduan game dan berkembang menjadi individu yang lebih baik.

Hal ini sejalan dengan teori pola asuh yang di kemukakan oleh Diana yaitu: 1) Pola asuh otoritatif, yang seimbang antara kontrol yang tegas dan responsivitas yang tinggi, dapat berperan penting dalam memitigasi dampak negatif dari game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak. Orang tua dan pengajar yang menerapkan gaya asuh ini akan menetapkan batasan waktu bermain game yang jelas, namun tetap mendukung dan berkomunikasi dengan cara yang empatik. Mereka mengajarkan anak untuk mengelola emosinya dengan baik dan menghargai orang lain dalam berkomunikasi. 2) Sebaliknya, pola asuh otoriter yang sangat ketat tanpa memberi ruang untuk diskusi atau pemahaman, bisa memperburuk perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak. Anak mungkin merasa tertekan dan memberontak, yang kemudian diekspresikan melalui perilaku agresif saat bermain game. 3) Pola asuh permisif yang terlalu longgar dan kurang menetapkan batasan juga dapat menyebabkan anak-anak mengembangkan perilaku agresi komunikasi verbal karena kurangnya pengawasan dan arahan yang jelas. Anak-anak mungkin merasa bebas untuk

mengekspresikan frustrasi mereka secara verbal tanpa memikirkan dampaknya terhadap orang lain.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain game *free fire max* memiliki dampak signifikan terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak. Dari observasi yang dilakukan, terlihat bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari untuk bermain game ini cenderung menunjukkan perilaku agresif dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, interaksi yang terjadi dalam permainan, baik melalui fitur *chat* maupun *voice chat*, juga mempengaruhi perilaku komunikasi verbal anak-anak. Meskipun interaksi ini dapat menguatkan hubungan sosial, ada juga potensi untuk meningkatkan perilaku agresif, terutama ketika mereka merasa tertekan untuk menang. Ketika situasi kompetitif memunculkan stres, anak-anak mungkin cenderung mengekspresikan kemarahan mereka secara verbal
2. Temuan utama mengenai upaya ustadz terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ yaitu, 1) Temuan utama mengenai upaya ustadz. 2) Menghadapi Tantangan Kecanduan Game dalam Pembelajaran Agama. Ustadz juga mengadakan kolaborasi dengan orang tua dalam mengelola perilaku agresi komunikasi verbal anak untuk 1) Komunikasi yang terbuka dan sinergi dalam pendekatan pendidikan. 2) Penyusunan program bersama yang mengedepankan pengembangan karakter.

B. Saran-saran

1. Untuk anak-anak yang bermain game *free fire* di Dusun Penanggungan

Bermain game online memang boleh dilakukan karena game bisa menjadi sarana hiburan. Selain menghibur, game online juga bisa digunakan untuk mengasah otak, melatih kerja sama tim, dan belajar menyusun strategi, asalkan tidak dilakukan secara berlebihan. Namun, ada hal yang lebih penting dari game online yang harus diutamakan, yaitu beribadah dan belajar, karena kedua hal ini merupakan kewajiban yang harus dilakukan untuk menjadi pribadi yang baik di masa depan.

2. Untuk orang tua anak-anak yang bermain game *online*

Sebagai orang tua, penting untuk mendidik anak dengan baik dan penuh kesabaran, terutama terkait penggunaan gadget. Pengawasan sangat diperlukan karena anak-anak rentan terhadap informasi yang mereka peroleh dari media dan belum dapat membedakan antara yang baik dan buruk. Informasi negatif yang dominan dapat berdampak buruk pada masa depan anak-anak. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting karena mereka merupakan pendidik pertama bagi anak dan menjadi teladan yang akan dicontoh oleh anak-anak.

3. Untuk penelitian selanjutnya

Penulis merekomendasikan agar penelitian mendatang mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ. Untuk penelitian lebih lanjut diharapkan

dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana game tersebut mempengaruhi perilaku anak-anak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abhariyah, Nayirotul. "Hubungan Antara Harga diri, Keterlibatan Ayah dan Perilaku Agresif pada Siswa SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang." Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2024.
- Alfiah, Fifi, Martini Martini, dan Nova Scoryiana. "Pola Asuh Permisif Orangtua Tunggal Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Rt 05 Dan Rt 11 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan." *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2024): 297–315.
- Anwar, Rosyida Nurul. "Pendidikan Alquran (TPQ) Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pada Anak." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (2 Februari 2021): 44–50. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1342>.
- Aulia, Sri. "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan," 2022. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/17828>.
- Azhar, Muhammad Rahmat. "Dampak Game Online Free fire terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare." IAIN Parepare, 2021.
- Baumrind, Diana. "Child care practices anteceding three patterns of preschool behavior." *Genetic psychology monographs*, 1967. <https://psycnet.apa.org/record/1967-05780-001>.
- Furqan, Shelly. "Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)." IAIN BENGKULU, 2020.
- Hakim, Arief Rahman. "Dampak Bermain Game Online terhadap Ahlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun kec. Seputih Banyak." IAIN Metro, 2024.
- Hasanah, Uswatun, dan Dian Eka Priyantoro. "Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2019): 61–72.
- Hidayat, Muhamad Teguh, dan Nur Maghfira Aesthetika. "Membuat Pengalaman Online yang Menarik Psikologi Keterlibatan Pemain." *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital* 1, no. 4 (2024): 13–13.
- Indonesia, Presiden Republik. "Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional." Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, 2003.

- Jehalut, Ferdinandus. “Kerangka Konseptual Teori Determinisme Teknologi.” *Jurnal Industri Kreatif dan Inovatif* 1, no. 1 (2023): 37–47.
- Kembuan, Ester Magdalena, dan Irwansyah Irwansyah. “Peran teknologi audio-visual dalam pengembangan pembelajaran anak di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa di Manado [The role of technology and audio-visual media in learning development at Anak Bangsa Elementary School, Manado].” *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 15, no. 1 (2019): 73–92.
- Komariyah, Selvi. “Dampak Bullying School Terhadap Perkembangan Sosial Remaja di SMK Al-Muhtadin Depok.” Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Kurniawati, Ika, dan Heru Utomo. “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD.” *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2021).
- Lisnawati, Lisnawati, Nana Ganda, dan Syarif Hidayat. “Dampak game online free fire pada siswa sekolah dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 840–50.
- Mbuzu, Agnesia Titian. “Pencipta Free Fire dari Negara Mana? Cari Tahu di Sini.” iNews.ID, 7 Oktober 2023. <https://www.inews.id/techno/internet/pencipta-free-fire-dari-negara-cari-tahu-di-sini>.
- Mustari, Muhamad. *Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan*. Sunan Gunung Djati Publishing, 2023.
- Nasution, Santi Riyati. “Pergeseran nilai-nilai pendidikan Islam di kalangan remaja Desa Mandasip Kecamatan Simangambat Kabupaten Padang Lawas Utara.” PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/10573>.
- Or, Andri Arif Kustiawan, S. Pd , M., dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.
- Pohan, Desi Damayani, dan Ulfi Sayyidatul Fitria. “Jenis Jenis Komunikasi.” *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2021, 29–37.
- Putri, Riska Cahaya Snindya, Budiyono Budiyono, dan Wawan Kokotiasa. “Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja.” *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021): 1–7.

- Rahmatullah, Ahmar. "Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare." IAIN Parepare, 2022.
- Ramadani, Fitri, dan Febrina Dafit. "Dampak Game online Free Fire terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 3 (2023): 478–85.
- Rosa, Efri, Puspa Djuwita, dan Hasnawati Hasnawati. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu." *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2021): 276–83.
- Sanga, Laurensius Dihe, dan Yvonne Wangdra. "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa." Dalam *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5:84–90, 2023.
- Siburian, Riris Uli. "Hubungan Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada Siswa MTS Al-Muslimin Hamparan Perak." Universitas Medan Area, 2015.
- Simanjuntak, Natalia Try Putri. "Pengaruh Intensi Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di Sma Gajah Mada Medan," 2022.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2721–31.
- Sulistianingsih, Triyas Agil, Rr Amanda Pasca Rini, dan Sahat Saragih. "Perilaku agresivitas pada remaja: Menguji peranan kematangan emosi dan kohesivitas." *INNER: Journal of Psychological Research* 2, no. 4 (2023): 782–94.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Suyasa, I. Made, dan I. Nyoman Sedana. "Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online." *Jurnal Komunikasi Dan Budaya* 1, no. 1 (2020): 56–64.
- Syaadah, Raudatus, M. Hady Al Asy Ary, Nurhasanah Silitonga, dan Siti Fauziah Rangkuty. "Pendidikan formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal." *PEMA (Jurnal pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2022): 125–31.
- TA, Mahasiswa BKI 1C UINSATU. *Teori Dasar Memahami Perilaku*. GUEPEDIA, t.t.

Lampiran-Lampiran
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Taufik Romadhoni
 NIM : 201103010016
 Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Fakultas : Dakwah
 Institusi : UIN Kiai Haji Acmmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan siapapun.

Jember, 22 November 2024

Saya yang menyatakan



Mohammad Taufik Romadhoni
 NIM 201103010016

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



MADRASAH AL-QUR'AN DAN DINIYAH DARUL UMMAH

Jalan Curah Udang, Dusun Penanggungan, RT5 RW1, Desa Wirowongso
Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Pengasuh Madrasah Al-Qur'an dan Diniyah Darul Ummah Dusun Penanggungan

menerangkan bahwa:

Nama : Mohammad Taufik Romadoni
NIM : 201103010016
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Nama yang bersangkutan diatas telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian di Darul Ummah Dusun Penanggungan dengan judul "Pengaruh Game Free Fire Max Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ Di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan Kecamatan Ajung Kabupaten Jember".

Demikian surat keterangan ini di buat sebenar-benarnya dan apabila ternyata ada kekeliruan akan diperbaiki dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Oktober 2024

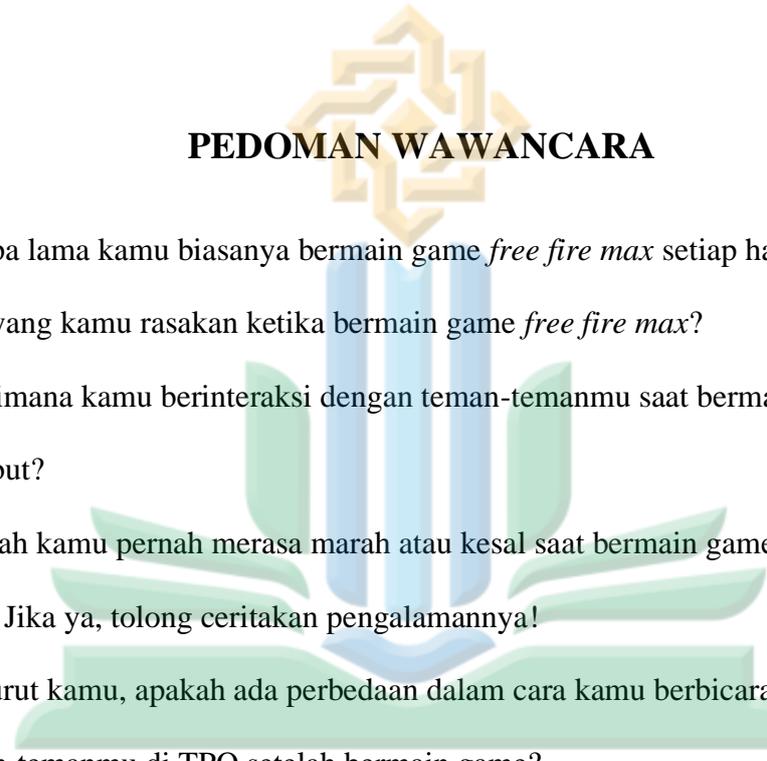
Pengasuh Darul Ummah


AHMAD HUSBULLAH



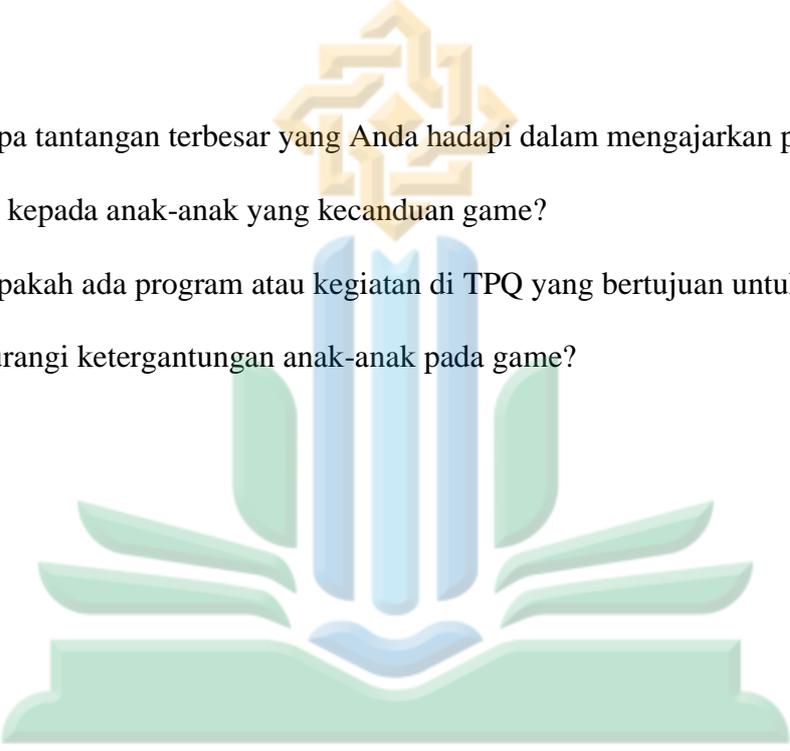
MATRIK PENELITIAN

| JUDUL | VARIABEL | SUB VARIABEL | INDIKATOR | METODE PENELITIAN | SUMBER DATA | FOKUS PENELITIAN |
|---|-------------------|-----------------------------|---|---|---|--|
| Dampak Game Free Fire Max Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Verbal Anak TPQ Di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan Kecamatan Ajung Kabupaten Jember | 1. Variabel Bebas | - Dampak Game Free Fire Max | - Perubahan Perilaku - Perubahan Bahasa - Sikap | - Kualitatif - Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi | - Informan: a. Ustadz b. Murid c. Orang tua - Dokumentasi | 1. Bagaimana dampak intensitas bermain game <i>free fire max</i> terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah? 2. Bagaimana respon para orang tua dan ustadz terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ Masjid Baitul Hikmah? |



PEDOMAN WAWANCARA

1. Berapa lama kamu biasanya bermain game *free fire max* setiap hari?
2. Apa yang kamu rasakan ketika bermain game *free fire max*?
3. Bagaimana kamu berinteraksi dengan teman-temanmu saat bermain game tersebut?
4. Apakah kamu pernah merasa marah atau kesal saat bermain game *free fire max*? Jika ya, tolong ceritakan pengalamannya!
5. Menurut kamu, apakah ada perbedaan dalam cara kamu berbicara dengan teman-temanmu di TPQ setelah bermain game?
6. Apakah ada perubahan dalam cara kamu berbicara dengan keluarga setelah kamu mulai bermain game *free fire max*?
7. Berapa lama anak Anda biasanya bermain game *free fire max* setiap hari?
8. Apakah Anda melihat perubahan dalam cara anak Anda berkomunikasi sejak bermain game tersebut?
9. Bagaimana reaksi anak Anda ketika dilarang bermain game *free fire max*?
10. Bagaimana Anda menilai pengaruh game *free fire max* terhadap perilaku komunikasi anak Anda?
11. Apakah Anda pernah melihat anak Anda menunjukkan perilaku agresi verbal setelah bermain game *free fire max*?
12. Bagaimana Anda menanamkan nilai-nilai akhlaq dalam kehidupan sehari-hari anak Anda?
13. Bagaimana Anda menilai hubungan antara kecanduan game dan perilaku komunikasi anak Anda?

- 
14. Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi dalam mengajarkan pendidikan agama kepada anak-anak yang kecanduan game?
 15. Apakah ada program atau kegiatan di TPQ yang bertujuan untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada game?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jurnal Kegiatan

Judul Penelitian : Dampak Game Free Fire Max Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak TPQ Di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan Kecamatan Ajung Kabupaten Jember

Lokasi Penelitian : TPQ di Masjid Baitul Hikmah Dusun Penanggungan

| No. | Tanggal | | Jenis Kegiatan | |
|-----|---------------------|----------------|---|--------|
| 1. | 14-17 Desember 2024 | | Mempersiapkan pertanyaan untuk wawancara | |
| 2. | 19-20 Desember 2024 | | Membuat janji hari dan tanggal bersama narasumber untuk bersedia diwawancarai | |
| No. | Tanggal | Jenis Kegiatan | Narasumber | Ceklis |
| 1. | 21/12/2024 | Wawancara | Gilang | ✓ |
| 2. | 21/12/2024 | Wawancara | Fathir | ✓ |
| 3. | 21/12/2024 | Wawancara | Aditya | ✓ |
| 4. | 21/12/2024 | Wawancara | Dafa Mukarrom | ✓ |
| 5. | 21/12/2024 | Wawancara | Dafa Zainal Huda | ✓ |
| 6. | 27/12/2024 | Wawancara | Ahmad Hisbullah | ✓ |



Foto Kegiatan

| No. | Foto | Kegiatan | Hari dan tanggal |
|-----|---|---|--------------------------------|
| 1 |  | <p>Wawancara dengan anak TPQ yang bermain game <i>free fire max</i></p> | <p>Sabtu, 21 Desember 2024</p> |
| 2 |  | <p>Wawancara dengan anak TPQ yang bermain game <i>free fire max</i></p> | <p>Sabtu, 21 Desember 2024</p> |
| 3 |  | <p>Wawancara dengan anak TPQ yang bermain game <i>free fire max</i></p> | <p>Sabtu, 21 Desember 2024</p> |

| | | | |
|---|---|---|--------------------------|
| 4 |  | Wawancara dengan anak TPQ yang bermain game <i>free fire max</i> | Sabtu, 21 Desember 2024 |
| 5 |  | Wawancara dengan anak TPQ yang bermain game <i>free fire max</i> | Sabtu, 21 Desember 2024 |
| 6 |  | Wawancara dengan dengan ustadz sekaligus Pengasuh TPQ di Masjid Baitul Hikmah | Jum'at, 27 Desember 2024 |



BIODATA PENELITI



Nama : Mohammad Taufik Romadhoni
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 05 Desember 2000
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Alamat : RT002/RW001, Dusun Penanggungan,
 Desa Wirowongso, Kecamatan Ajung,
 Kabupaten Jember.
 Agama : Islam
 E-mail : taufikromadhoni01@gmail.com
 Nomer HP : 0878-7871-4229
 Nama Ayah : Nur Fadli
 Nama Ibu : Fatonah
 Riwayat Pendidikan : SDN Wirowongso 02 (2007-2013)
 SMP Plus Darus Sholah (2013-2016)
 MA Darus Sholah Jember (2019-2020)
 UIN KHAS JEMBER (2020-Sekarang)