

**DAMPAK GAME *FREE FIRE* TERHADAP AKTIVITAS
ANAK MENGAJI DI MUSHOLLA BUSTANUL ULUM
DESA SUREN KECAMATAN LEDOKOMBO
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh:

M.MUZAMMIL NURUL ARIFIN

NIM : D20161046

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
APRIL 2021**

**DAMPAK *GAME FREE FIRE* TERHADAP AKTIVITAS
ANAK MENGAJI DI MUSHOLLA BUSTANUL ULUM
DESA SUREN KECAMATAN LEDOKOMBO
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

M.MUZAMMIL NURUL ARIFIN
NIM : D20161046

Disetujui Pembimbing



Dr. H. SOFYAN HADI, S.Sos.I, M.Pd
NIP. 197505142005011002

**DAMPAK GAME FREE FIRE TERHADAP AKTIVITAS ANAK
MENGAJI DI MUSHOLLA BUSTANUL ULUM DESA SUREN
KECAMATAN LEDOKOMBO KABUPATEN JEMBER**

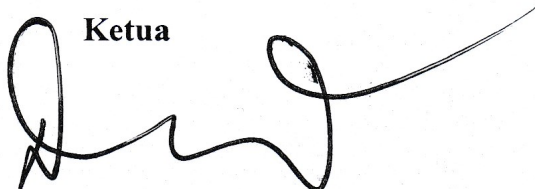
SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sanjana Sosial (S.Sos) Fakultas Dakwah Jurusan Manajemen dan Penyiaran Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Kamis
Tanggal : 22 April 2021

Tim Penguji

Ketua



Mochammad Dawud, S.Sos., M.Sos.
NIP. 197907212014111002

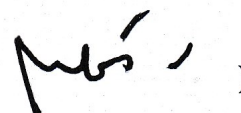
Sekretaris



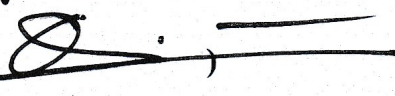
Indah Roziyah Cholilah, S.Psi., M.Psi.
NIP. 198706202019032008

Anggota:

1. **Muhibbin, S.Ag, M.Si**

()

2. **Dr. H. Sofyan Hadi, S.Sos.I, M.Pd**

()

Menyetujui

Dean Fakultas Dakwah




Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag.
NIP. 197406062000031003

MOTTO

﴿ يَا بَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا

يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah disetiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.(Qs. Al-Araf ayat 31).*



*Al-Qur'an terjemahan (Bandung: CV Penerbit Diponogoro,2009), 122.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, teriring rasa syukur yang tidak dapat digambarkan dengan hal apapun atas segala yang telah diterima oleh penulis selama ini. Dengan segala hormat, saya persembahkan karya yang sangat sederhana ini kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kepercayaan dan kesempatan untuk menghadapi banyak hal agar dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua saya, Bapak (Slamet Arifin) dan Ibu (Nur Aini) yang telah memberikan pengorbanan, kasih sayang, dukungan dan do'a selama ini. Semoga selalu mendapatkan kebahagiaan terbaik dari Allah SWT.
3. Saudara kandung saya M. Abdur Rosyid yang tidak henti-hentinya memberikan saya semangat serta do'a, semoga selalu diberikan hal-hal terbaik oleh Allah SWT.
4. Seluruh teman-teman KPI 2016 dan sahabat-sahabat saya terimakasih banyak sudah berjuang bersama menjadi keluarga dan semoga kita semua menjadi orang yang sukses di masa depan.
5. Saya ucapkan terimakasih kepada orang yang pernah merendahkan saya, berkat kalian semua saya mendapatkan dorongan untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan membuktikan bahwa saya bisa.

ABSTRAK

M.Muzammil Nurul Arifin, 2021: *Dampak Game Free Fire Terhadap Aktivitas Anak Mengaji di Musholla Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.*

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, game merupakan salah satu hasil dari perkembangan tersebut. Ada beberapa fenomena anak kecanduan game yang sampai merugikan diri sendiri dan orang lain. Saat ini salah Game yang sangat diandrungi di kota Jember adalah *Free Fire*. Anak di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, alasan anak yang mengaji di musholla Bustanul Ulum lebih memilih game *Free Fire* di bandingkan dengan game lain adalah game *Free Fire* lebih gampang dimainkan tidak banyak menu untuk menggerakkan karakter dalam game, selain itu banyaknya karakter skin baju dan senjata yang menarik. Anak yang mulai kecanduan dengan game *Free Fire* dan bahkan lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan dengan kegiatan yang lain, maka efeknya adalah anak mulai lalai untuk melakukan kewajibannya. Salah satunya kewajiban yang mulai dianggap enteng oleh anak adalah belajar mengaji Al-Qur'an di musholla.

Berdasarkan konteks diatas, maka fokus penelitiannya adalah: Apa faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire*? dan Bagaimana dampak penggunaan Game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum?

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan untuk mengetahui faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire*. dan untuk mengetahui Bagaimana dampak penggunaan game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Adapun metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan triangulasi dengan subyek penelitian yakni game *Free Fire*. Sedangkan analisis data menggunakan analisis data Miles dan Huberman yakni dengan cara data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data) dan *verification* (kesimpulan). Obyek penelitian ini yakni mereka yang memainkan game *Free Fire*.

Temuan dari penelitian ini adalah pertama ada 3 variabel penting dalam proses perubahan sikap yakni perhatian, pengertian dan penerimaan. Selain itu ada faktor pendukung anak memainkan game *Free Fire* adalah para orang tua memberikan fasilitas berupa Smartphone, paket data dan voucher wifi bulanan. Dampak positif meningkatkan kreatifitas anak dan menunjang aktivitas belajar anak. Sedangkan dampak negatifnya, anak semakin antisosial, temperamental, sulit diatur dan malas untuk melakukan aktivitas lain seperti mengaji.

Kata kunci: Game *Free Fire*, Mengaji, Anak.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kehadrat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya serta inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas dan kewajiban akademik dalam bentuk skripsi dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda kita, Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta para pengikutnya yang setia hingga akhir Zaman.

Skripsi yang telah selesai dengan judul “Dampak *Game Free Fire* Terhadap Aktivitas Anak Mengaji di Musholla Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember” ini merupakan upaya dan daya pikir yang membutuhkan waktu yang tidak sedikit, walaupun dalam pembahasan atau penulisan banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dengan tangan terbuka penulis mengharapkan tegur dan sapa yang konstruktif kepada segenap yang membaca demi kesempurnaan skripsi.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka sepatutnya menyampaikan terimakasih dan rasa hormat kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., M.M. selaku Rektor IAIN Jember yang telah meningkatkan mutu penelitian karya ilmiah di IAIN Jember
2. Prof. Dr. Ahidul Asror, M. Ag. sebagai Dekan Fakultas Dakwah yang telah melancarkan proses persetujuan dalam skripsi ini.
3. Muhammad Dawud, M. Sos. selaku kepala program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah melancarkan proses persetujuan dalam skripsi ini.

4. Dr. H. Sofyan Hadi, S. Sos. I., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing proses penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen, khususnya Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu serta pengetahuan dan pengalaman yang berharga kepada peneliti selama di bangku kuliah.
6. Seluruh civitas akademik IAIN Jember, kepada pimpinan, para dosen, dan karyawan yang telah membantu dalam kelancaran proses penyelesaian tugas akhir ini.

Tidak ada kata yang dapat peneliti haturkan selain doa dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberi balasan kebaikan yang berlipat ganda pada semua jasa yang telah diberikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kekurangan yang ada di dalamnya seperti pepatah mengatakan “tidak ada gading yang tak retak” sehingga saran dan kritik yang konstruktif sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat menjadikan kontribusi terhadap khazanah ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi pembaca.

Jember,
Penulis

M. Muzammil Nurul Arifin
NIM. D20161046

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Istilah.....	10
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	17
1. Teori S-O-R.....	17

2. Teori Religiusitas	20
3. <i>Game Free Fire</i>	30
4. Perkembangan Masa kanak-kanak	37
5. Pengertian Belajar	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian.....	43
C. Subjek Penelitian.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data`	44
E. Analisis Data	45
F. Keabsahan Data.....	48
G. Tahap-tahap Penelitian.....	49
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	52
A. Gambaran Objek Penelitian	52
B. Penyajian Data dan Analisis.....	56
C. Pembahasan Temuan.....	65
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Orisinitas Penelitian	15
---------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Analisis Data	47
Gambar 4.1 Menu Untuk Mengendalikan <i>Game Free Fire</i>	57
Gambar 4.2 Skin Karakter dalam <i>Game Free Fire</i>	58
Gambar 4.3 Karakter Alok Dalam <i>Game Free Fire</i>	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan peradaban manusia dari zaman pra-sejarah hingga zaman modern tidak lepas dari perkembangan teknologi, awal diciptakannya untuk mempermudah kehidupan manusia di masa sekarang dan masa depan, manusia berlomba-lomba menciptakan teknologi yang terbaru dan terbaik. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah game. Perkembangan game dimulai pada sejak tahun 1950 an di Universitas Manchester, Universitas Cambridge, Universitas Pennsylvania dan Universitas Princeton, disini lah tempat bermulanya video game yang menjadi hiburan banyak orang. Sebelumnya, video game dibagi menjadi tiga kategori: yaitu program pelatihan dan pengajaran, program penelitian dan program hiburan masyarakat.¹

Pada tahun 1978-1982 game memasuki era keemasannya yang diawali perilisan *Game Space Invaders* yang di desain oleh Tomohiro Nishikado lalu dijual oleh Taito di Jepang dan mendapatkan lesensi di Amerika oleh Midway yang merupakan anak perusahaan dari Billy. *Space Invaders* tersebut merupakan game tembak-tembakan pertama yang menampilkan grafik 2D. Tujuan dari permainan ini adalah menambak pesawat alien dan mengumpulkan koin tertinggi. Kesuksesan permainan ini menjadi inspirasi bagi perusahaan lain untuk membuat game yang lebih bagus lagi.

¹ M Rizal Muttaqin, "Sejarah Singkat Perkembangan Game", Informatiak UNIDA, 20 September 2020, <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>

Berbeda dari awal kemunculannya yang sangat sederhana, saat ini game mengalami banyak perubahan dengan tampilan grafik yang jauh lebih bagus dan jenis permainannya yang sudah beragam. Dari awal kemunculannya game hanya untuk program pelatihan dan pengajaran, program penelitian dan program demonstrasi untuk menghibur masyarakat, berbeda dengan saat ini bermain game bisa dijadikan lahan untuk mendapatkan pundi-pundi uang, yaitu dengan cara menjadi pemain profesional. Dari anak kecil sampai orang dewasa berlomba-lomba agar bisa menjadi *Proplayer* bahkan sampai waktu, kewajiban dan lupa untuk memperhitungkan resiko yang akan mereka dapatkan dari terlalu lama bermain game dan hal tersebut bisa membuat mereka menjadi kecanduan untuk bermain game.

World Health Organization 2018 mendefinisikan kecanduan game *online* yaitu sebagai gangguan mental yang di masukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*.² Hal ini dapat ditandai dengan gangguan kontrol dengan meningkatkan prioritas lebih terhadap game dibandingkan dengan kegiatan yang lain, perilaku tersebut tetap dilakukan meskipun memberikan konsekuensi yang negatif pada diri anak. Anak yang lebih mengutamakan game di bandingkan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat untuk dirinya dan ditambah kurang ketatnya pengawasan dan batasan waktu terhadap anak dalam menggunakan *smartphone*.

Ada beberapa fenomena anak kecanduan game yang sampai merugikan diri sendiri dan orang lain. Seperti yang dilansir dari Detik News, ada seorang

² Eryazal Novrialdy, "Kecanduan *Game* online pada remaja: dampak dan pencegahannya," Buletin Psikologi, No.02 (2019): 150.

anak yang masih berumur 16 di Sidrap, Sulawesi Selatan nekat mencuri uang dan emas tetangganya demi dapat bermain game.

“Pelaku yang masih di bawah umur masuk ke rumah tetangganya, lalu mengambil perhiasan emas seberat 21 gram dan uang Rp 7,3 juta. Uang hasil curian juga telah dihabiskan untuk untuk membeli HP serta akun game *online*. Pelaku termasuk ketagihan game *online* juga ” ujar Kasat Reskrim Polres Sidrap AKP Benny Pornika dalam keterangannya kepada wartawan, Selasa (3/11/2020).³

Berbeda dari berita diatas, dikutip dari CNN Indonesia ada dua remaja di Bekasi mengalami gangguan jiwa akibat kecandua game. Seperti yang di ungkapkan oleh Ketua Yayasan Al- Fajar Berseri Tambun Selatan, Marsan, kepada wartawan tentang bahanya game.

"Ini contoh nyata penggunaan telepon seluler secara berlebihan sebagai dampak perkembangan game.”

Marsan juga mengatakan kalau kedua remaja tersebut sudah satu tahun di rawat di yayasan yang ia dirikan. Dalam kesehariannya mereka hanya berdiam diri dan sesekali berinteraksi, namun kedua pasien itu seketika bereaksi ketika melihat telepon genggam.

“Jadi (sehari-hari) cuma biasa saja, diam saja. Makan juga bisa. Cuma kalau ada HP, langsung direbut, diambil, dimainkan. Misalnya, ada HP di-charge, langsung direbut. Ini karena mereka sudah terlalu ketergantungan dengan game di HP," ucap dia.⁴

Dari kota Jember sendiri dilansir dari Tribunnew.com pada tahun 2019 ada 5 anak yang harus jalani perawatan kejiwaan di rumah sakit umum Dr.

³ Nasrul Nawi, “Demi Game Online. ABG 16 Tahun di Sirdap Sulsel Nekat Curi Emas Tetangga”, Detik News, diakses pada 20 September 2020, pukul 19:00. <https://news.detik.com/berita/d-5239731/demi-game-online-abg-16-tahun-di-sidrap-sulsel-nekat-curi-emas-tetangga? ga=2.228733652.979226905.1611012322-728865935.1611012322>

⁴Safir Makki, “Dua Remaja Bekasi Alami Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Game HP”, CNN Indonesia, diakses pada 22 September 2020 pukul 19:00, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267/dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp>

Soebandi Jember selama kurun waktu dua bulan lantaran mereka kecanduan game *online* sehingga mereka mengalami perubahan perilaku bahkan mereka berubah menjadi emosional. Dokter spesialis kejiwaan RSUD Dr. Soebandi Jember, Justina Evi mengatakan bahwa mereka yang masih duduk dibangku kelas 5 sekolah dasar hingga kelas 1 sekolah menengah pertama ini terlalu fokus bermain game online sehingga mereka melupakan kegiatan lain

“Mereka sudah fokus pada game *online*, sehingga kegiatan-kegiatan lainnya terabaikan seperti makan, belajar, dan sekolah.”⁵

Selang beberapa bulan kemudian pada tanggal 11 januari 2020 Jember digemparkan kembali oleh berita seorang ayah yang tega menganiaya dan menyekap anaknya yang masih duduk di bangku kelas 6 SD karena anaknya kecanduan game *online*, seperti yang dikutip dari Kompas.com.

“Anaknya itu dijemput bapaknya saat sedang bermain game online di salah satu warnet di daerah kampus Jalan Riau. Saat itu si anak ditarik paksa dan langsung dibawa pulang ke rumahnya. Sesampainya dirumah dia disekap dalam posisi tangan diikat dengan tali dari ban. Ujung jempolnya juga diborgol.” Kapolres Jember AKBP Alfian Nurrisal.⁶

Saat ini salah game yang sangat di gandrungi di kota Jember adalah *Free Fire*. Game ini merupakan besutan 11 Dots Studios yang diluncurkan oleh Garena pada 11 agustus 2017 yang lalu di Vietnam. Dari awal pembuatannya permainan ini memang di khususkan agar dapat dimainkan semua kalangan dengan cara menghadirkan game dengan spesifikasi yang

⁵ Muhammad Renald Shiftanto. “5 Anak di Jember Jalani Perawatan Kejiwaan Karena Kecanduan Game.” *TribunNews.com*, diakses pada 28 September 2020, pukul 19:30. <https://www.tribunnews.com/regional/2019/04/01/5-anak-di-jember-jalani-perawatan-kejiwaan-karena-kecanduan-game-online>

⁶ Yokub Mulyono. “Pria di Jember Sekap Anaknya yang Kecanduan Game *Online*”. diakses pada 28 September 2020, pukul 19:35. <http://pukus://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4856902/pria-di-jember-sekap-anaknya-yang-kecanduan-game-online/2>

rendah, seperti yang dilansir dari Tech Tudo, mereka berhasil mewawancarai Garena secara eksklusif dan menggali mengenai asal-usul Garena menciptakan Free Fire untuk ikut bersaing dalam game *eSports* bergenre *Battle Royale*.

“Kami mulai membuat *Free Fire* karena kami melihat bahwa para pemain menginginkan game *Battle Royale* yang sangat mendalam dan menyenangkan yang dirancang khusus untuk ponsel dengan menghadirkan tantangan yang signifikan. Bagaimana kami bisa memasukkan pengalaman *Battle Royale Premium* dalam format yang kompatibel dengan perangkat seluler yang semua orang dapat menikmati. Kami tahu bahwa jika terlalu banyak menggunakan memori, menggunakan terlalu banyak data, atau terlalu banyak kekuatan pemrosesan, banyak orang tidak akan memainkannya”, ungkap perusahaan.⁷

Strategi tersebut tampaknya berhasil, seperti yang dilansir dari Kompas.com laporan terbaru mengklaim jumlah pengguna aktif harian game tersebut telah mencapai 100 juta pemain. Kabar tersebut berasal dari Sea Limited, perusahaan induk Garena yang juga menaungi *e-commerce Shopee*, yang baru saja merilis laporan keuangan kuartal kedua (Q2) kepada publik pekan itu saat berita tersebut dimuat pada tanggal 21 Agustus 2020. Dalam laporan tersebut Garena juga mengklaim bahwa game buatannya tersebut berhasil menjadi game yang paling banyak diunduh diseluruh dunia,⁸ berdasarkan data di *PlayStore* saja sudah mencapai 73 Juta yang mengunduh.

Anak yang ada berada di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember, juga mulai memainkan game *Free Fire*. Pada awalnya

⁷Nugraha “Siapa Pencipta Game *Free Fire*”. Esportsku. diakses pada 28 September 2020, pukul 18: 00. <https://esportsku.com/siapa-pencipta-game-free-fire-dan-sejarah-ff/>

⁸ Bill Clinton "Game Free Fire Catat Rekor 100 Juta Pengguna Aktif Harian". diakses pada 28 September 2020, pukul 18:30. <https://tekno.kompas.com/read/2020/08/21/08410067/game-free-fire-catat-rekor-100-juta-pengguna-aktif-harian>

tidak banyak anak di Desa Suren yang memainkan game tersebut namun semakin lama semakin banyak anak yang mulai memainkannya. Begitu pula dengan anak-anak yang mengaji di mushollah Bustanul Ulum, mereka juga mulai memainkan game *Free Fire*.

Alasan mereka memilih game ini dibandingkan dengan game lain adalah cara memainkannya yang sangat mudah dan banyak karakter yang menarik seperti yang di ungkapkan oleh Risky salah satu murid yang mengaji di mushollah Bustanul Ulum:

“Di game *Free Fire* banyak skin yang bagus-bagus dan harganya murah-murah, seperti skin baju, skin senjata dan skin tato. Selain itu ada juga emot yang dapat di gunakan saat dalam permainan lain dan ada skin joget yang bisa digunakan saat musuh sudah knock (saat musuh terkena tembak dan sekarat) untuk pamer skin kepada musuh.”⁹

M. Darel anak yang masih duduk di kelas 5 sekolah dasar yang juga mengaji di mushollah Bustanul Ulum memiliki alasan kenapa dirinya lebih memilih game *Free Fire* dibandingkan dengan game lain:

“ saya main game *Free Fire* karena suka sama karakternya yang banyak dan saat main ada pelindungnya, jadi tidak mempan saat ditembak oleh musuh. Karakter yang saya suka itu Alok, saya suka dia karena bajunya bagus-bagus.”¹⁰

Apabila anak terlalu memprioritaskan bermain game dibandingkan dengan kegiatan yang lain, efeknya adalah sang anak mulai lalai untuk melakukan kewajibannya. Salah satu kewajiban yang dianggap adalah belajar mengaji Al-Qur’an di musholla. Membaca Al-Qur’an adalah sebuah kewajiban bagi setiap umat muslim, hal tersebut merupakan

⁹ M. Riski Maulana Putra, Wawancara, 17 Januari 2021

¹⁰ M. Darel, Wawancara, 07 Januari 2021

perintah Allah, seperti yang tertuang pada yang diturunkan QS. Al-‘Alaq dan QS. Al-Isra’. Allah SWT berfirman:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿٣﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿٤﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿٥﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿٦﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿٧﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿٨﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿٩﴾ أَلَمْ نَكُنْ نَسْفًا ﴿١٠﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah yang maha mulia”. (QS. Al-‘Alaq: 1-3).¹¹

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

Artinya: “Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu”. (QS. Al-Isra’:14).¹²

Membaca Al-Qur’an termasuk termasuk ibadah paling utama di antara ibadah-ibadah yang lain, sebagaimana yang diriwayatkan oleh An-Nu’man ibn Basyir:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: أَفْضَلُ عِبَادَةٍ أُمَّتِي قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ

Artinya: “Rasulullah Ishallahu ‘alaihi wasallam bersabda, “Sebaik-baiknya ibadah umatku adalah membaca Al-Qur’an”. (HR. Al-Baihaqi).

Sejarah belajar membaca Al-Qur’an di Indonesia dapat ditelusuri dengan melihat dakwah yang dilakukan oleh wali songo, sekitar pada abad ke-15 dakwah para wali berfokus di tanah Jawa. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa para wali pada saat itu sudah mengajarkan Al-Qur’an kepada masyarakat pribumi. Pembelajaran Al-Qur’an pada awalnya dilakukan secara lisan. Pengajian Al-Qur’an biasanya dilakukan secara

¹¹ Al-Qur’an terjemahan (Bandung: CV Penerbit Diponogoro,2009), 479.

¹² Al-Qur’an terjemahan (Bandung: CV Penerbit Diponogoro,2009), 226.

individu di rumah ataupun di Musholla. Di Musholla anak-anak belajar membaca Al-Qur'an dengan cara guru membaca dan murid mengikuti bacaan gurunya sambil menunjuk huruf-huruf hijaiyah yang mereka baca. Tata cara pebelajaran tersebut lazim disebut dengan *Qaidah Baghdadiyah*. Sebagai pemula diajarkan membaca surat al-fatihah dan dilanjutkan dengan surat-surat pendek pada *Juz 'Amma* yang di mulai dari surat ke-78 hingga 144.¹³

Berangkat dari pemaparan dan fenomena diatas, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih jauh tentang dampak *Game Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Apa faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire*?
2. Bagaimana dampak penggunaan game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini di lakukan untuk untuk menganalisis dan menemukan pengaruh game *Free Fire* terhadap aktivitas anak dalam mengaji di Musholla yang berada di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. Guna memperoleh tujuan sebagai berikut:

¹³ Cholid Ma'arif, "kajian Al-Qur'an di Indonesia telaah Historis", QOF1, No. 02, (Juli 2017): 119

1. Untuk mengetahui faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire*.
2. Untuk mengetahui Bagaimana dampak penggunaan game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan.¹⁴

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pengaruh game *online* bagi anak-anak dibawah umur, khususnya game *Free Fire*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan bisa menjadi sumber informasi bagi mahasiswa maupun masyarakat luas. Di mana pembaca akan mendapatkan informasi tentang pengaruh game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustznul Ulum yang berada di Desa Suren.

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti ini dapat menjadi pengalaman dan menambah pengetahuan baru tentang pengaruh dan dampak prilaku bagi pengguna game *online* khususnya di kalangan anak dibawah umur

¹⁴ Tim penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember,2019), 45.

b. Bagi IAIN Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan koleksi bahan bacaan bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa IAIN Jember Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

c. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengetahuan dan pertimbangan orang tua dalam memfasilitasi anak-anak mereka menggunakan *Smartphone*.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti.¹⁵ Berdasarkan tujuan dan rumusan masalah diatas, maka definisi yang bisa dipahami dari konsep atau judul yang peneliti ajukan antara lain:

1. *Game Free Fire*

a. *Game Online*

Game online adalah permainan yang berbentuk virtual di komputer atau di *smartphone* yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan Internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi

¹⁵ Tim penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember,2019), 45.

antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.¹⁶

b. *Free Fire*

Free Fire adalah salah satu *Game battle royale* yang sangat terkenal di Indonesia, *Game* ini mampu mengalahkan *Game* yang lain. *Game* ini adalah besutan 11 Dots Studios yang diluncurkan oleh Garena pada 11 Agustus 2017 yang lalu di Vietnam,¹⁷ ukuran *Game* yang kecil hanya 618 MB dengan grafik yang rendah hanya 8 bit saja adalah faktor utama kenapa *Game* ini bisa sangat di gandrungi oleh anak-anak, karena pemain tidak perlu mempunyai *smartphone* dengan spesifikasi yang tinggi, hanya dengan ram 1 gb saja pemain dapat memainkan *Game* ini dengan lancar.

2. Anak

Anak adalah bayi yang baru lahir (usia 0 tahun) sampai dengan 14 tahun. Seorang individu yang sudah berusia di atas 14 tahun bukan termasuk kategori anak. Begitu juga yang berusia di bawah 0 tahun. Anak adalah orang yang lahir dari rahim seorang ibu, baik laki-laki, perempuan maupun khunsa, sebagai hasil dari persetubuhan antara dua lawan jenis.¹⁸

Anak adalah buah cinta dari pasang suami dan istri laki-laki dan perempuan yang menikah. Ditinjau dari aspek Psikologis, pertumbuhan manusia mengalami fase-fase perkembangan kejiwaan yang masing-

¹⁶ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1

¹⁷ Shuhada sja. "inilah cerita utama dan sejarah game Free Fire". *Game Daim*. diakses pada 15 Januari 2021, pukul 20:00. <https://gamedaim.com/tips/cerita-dan-sejarah-free-fire/amp/>

¹⁸ Qomar, Mujamil, et.al., *Meniti Jalan Pendidikan Islam* (Yogyakarta: P3M STAIN Tulungagung dan Pustaka Pelajar, 2003).15

masing ditandai dengan ciri-ciri tertentu. Untuk menentukan kriteria seorang anak, disamping menentukan atas dasar batas usia, juga dapat dilihat dari pertumbuhan dan perkembangan jiwa yang dialaminya, dalam fase-fase perkembangan yang dialami seorang anak.¹⁹

3. Mengaji

Mengaji adalah salah satu kegiatan pembelajaran al-Qur'an yang dilakukan oleh anak yang berumur mulai dari 5 tahun di masjid atau dilakukan dimusholla. Sejarah mengaji dapat ditelusuri dengan melihat dakwah yang dilakukan walisongo pada sekitar abad ke-15. Pembelajaran al-Qur'an yang paling awal berlangsung pada masyarakat Indonesia dilakukan secara lisan. Pembelajaran ini dapat dilakukan secara sendiri-sendiri di rumah atau juga bisa dilakukan dengan bersama di Musholla. Cara pembelajaran al-Qur'an adalah guru membaca dan murid mengikuti bacaannya.²⁰

F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini agar lebih mudah bagi para pembaca untuk memahaminya, terbagi kedalam lima bab dengan penjelasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini kan diurai tentang gambaran singkat keseluruhan pembahasan yang kemudian dituangkan ke dalam bab-bab

¹⁹ Zakiah Daradjat, Remaja Harapan dan Tantangan, Ruhama, Jakarta, 1994,12

²⁰ Cholid Ma'arif, "kajian Al-Qur'an di Indonesia telaah Historis", QOF1, No. 02, (Juli 2017): 119

selanjutnya. Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Kepustakaan, pada bab ini dibahas mengenai penelitian terdahulu yang di dalamnya dicantumkan berbagai hasil penelitian dan kajian teori yang terkait dengan “Dampak *Game Free Fire* Terhadap Aktivitas Anak Mengaji di Musholla Bustanul Ulum, Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.”

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini akan mengurai tentang pendekatan dan jenis penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Penyajian dan Analisis Data, pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data serta pembahasan temuan berdasarkan data dan fakta yang ada di lapangan sesuai dengan survei dari penelitian lapangan.

Bab V Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan yang terkait dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kesimpulan merangkum semua pembahasan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya. Sedangkan saran dituangkan agar bisa mengacu atau sumber temuan penelitian, pembahasan, dan kesimpulan hasil akhir penelitian.²¹

²¹ Tim penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2019), 66.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini akan disebutkan beberapa penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Semua itu untuk menunjukkan bahwa masalah yang akan diteliti bukanlah sama sekali belum pernah ditulis, diteliti atau disinggung orang sebelumnya. Kegunaannya adalah untuk mengetahui apakah hanya merupakan bentuk pengulangan.

1. Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Khomariah, mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwan dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi pada tahun 2018 yang berjudul “dampak *Game Online* terhadap perilaku remaja dalam melaksanakan ibadah sholat lima waktu di Desa Ragai Kecamatan Ketibung Kabupaten Lampung Selatan”. Penelitian ini dilakukan Siti Khomariah untuk mengetahui dampak *Game Online* terhadap perilaku remaja dalam melaksanakan ibadah sholat lima waktu dan untuk mengetahui usaha da’i dalam meningkatkan pelaksanaan sholat lima waktu. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama sama-sama membahas tentang pengaruh Game. Sedangkan perbedaannya adalah perbedaan tempat penelitian, Ibadah dalam penelitian ini ialah ibadah sholat dan sampel yang di ambil adalah anak.
2. Penelitian kedua berjudul “dampak bermain game *Online* terhadap pelaksanaan ibadah remaja di Dusun Simpang Rowa Desa Dadapan

Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus”. Oleh Atifah kurniasari mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwan dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, skripsi pada tahun 2018. Pada penelitian ini untuk mengetahui dampak bermain game *Online* dan bagaimana pengaruh bermain *Gamedalam* pelaksanaan ibadah remaja di Dusun Simpang Rowa Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus.

3. Penelitian ketiga dari Sepri Ridho, mahasiswa Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi tahun 2018 yang berjudul “*Game online* dan religiusitas remaja (studi di Desa Tanjung Iman Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan game *Online* dan untuk mengetahui dampak game *Online* Terhadap Religiusitas Remaja.

Tabel 2.1
Orisinitas Penelitian

No.	Nama dan Judul Penelitian (Tahun)	Perbedaan	Persamaan	Orisinitas Penelitian
1.	Siti Khomariah, Dampak Game <i>Online</i> Terhadap Perilaku Remaja Dalam Melaksanakan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Ragai, Kecamatan Ketibung, Kabupaten	Perbedaan dari penelitian ini adalah tempat penelitian dan ruusan masalahnya yaitu dampak <i>Game</i> terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu.	Persamaan dari penelitian ini sama-sama membahas tentang dampak dari <i>Game online</i> .	

	Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung., (2018).			
2.	Atifah Kurniasari, Dampak Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Pelaksanaan Ibadah remaja di Dusun Simpang Rowa Desa Dadapan, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2018).	Perbedaan dari penelitian ini bagaimana dampak <i>Game</i> terhadap pelaksanaan kewajiban sehari-hari termasuk dalam pelaksanaan sholat.	Persamaan dari penelitian ini sama-sama membahas tentang efek dari <i>Gam online</i> .	
3.	Sepri Ridho, <i>Game online</i> Dan Religiusitas Remaja (studi di Desa Tanjung Iman Blambangan Pagar, Kabupaten Lampung Utara). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2018).	Perbedaan pada penelitian terdahulu ini yaitu terletak pada fokus permasalahannya, dimana dalam penelitian ini peneliti meneliti efek <i>Game</i> terhadap kegiatan ibadah lila waktu dan ahlak kepada orang tua yang semakin berkurang.	Persamaan dari penelitian ini sama-sama membahas tentang efek dari <i>Game Online</i> .	
4.	M.Muzammil Nurul Arifin, Dampak <i>Game Free Fire</i> Terhadap Aktivitas Anak Mengaji di Musholla			Adapun fokus penelitian saat ini terletak pada Bagaimana dampak penggunaan <i>GameFree Fire</i> terhadap aktivitas

	Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. Institut Agama Islam Negeri Jember. (2021).			anak mengaji di musholla dan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan <i>GameFree Fire</i> terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

B. Kajian Teori

Dalam penelitian ini, penelitian menyerahkan beberapa teori untuk menjadi landasan. Teori-teori yang digunakan dapat menjadi stimulan untuk melakukan perkembangan ilmu pengetahuan, beberapa teori digunakan untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh *Game Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di Musholla antara lain;

1. Teori S-O-R (*Stimulus Organism Respons*)

Teori ini di kemukakan oleh Hovland 1953. Prinsip dari teori ini adalah respon yang merupakan reaksi balik dari individu ketika menerima stimuli dari media. Seseorang dapat mengharapkan atau memperkirakan suatu kaitan efek antara pesan-pesan media massa dan reaksi audiens, dapat juga dikatakan efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus respon, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Teori ini semula berasal dari psikologi, yang kemudian menjadi teori dalam komunikasi. Hal ini merupakan hal yang wajar karena objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama, yaitu manusia yang jiwanya

meliputi komponen-komponen: sikap, opini, perilaku, kognisi, afektif, dan konasi.²²

Menurut teori ini, dalam proses komunikasi, berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek “*how*” bukan “*what*” dan “*why*”. Jelasnya *how to communicate* (bagaimana berkomunikasi) dalam hal ini *how to change the attitude* (bagaimana mengubah sikap), bagaimana mengubah sikap komunikan. Dalam proses perubahan sikap, tampak bahwa sikap dapat berubah, hanya jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. Dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel yang penting yaitu perhatian, pengertian, penerimaan.²³ menurut teori ini efek yang di timbulkan adalah reaksi khusus sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Unsur-unsur dalam model ini adalah:

- a. Pesan (stimulus) yaitu berupa rangsangan yang di dalamnya mengandung pesan-pesan atau gagasan.
- b. Komunikasi (organism) yaitu individu atau komunikan yang akan menjadi objek proses komunikasi persuasif.
- c. Efek (response) yaitu berupa efek yang akan terjadi sebagai sebuah akibat dari adanya stimulus.

Berdasarkan gambaran di atas menunjukkan alur bagaimana model komunikasi dilakukan dalam perubahan sikap. Kemudian hal-hal yang

²² Onong Uchjana Effendy *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung : Citra Aditya Bakti 2003), 225.

²³ Onong Uchjana Effendy *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung : Citra Aditya Bakti 2003), 254-255

patut diperhatikan agar terjadi perubahan sikap maka stimulus yang disampaikan harus memenuhi tiga unsur yaitu perhatian, pengertian dan penerimaan dan barulah efek yang akan terjadi sebagai sebuah akibat dari adanya stimulus.

Prof. Dr. Mar'at dalam bukunya "sikap manusia, perubahan serta pengukurannya, mengutip pendapat Hovland, Jains, dan Kelley yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variable yaitu perhatian, pengertian dan penerimaan. Skinner 1938 seorang psikologi merumuskan bahwa prilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena prilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap *orgnisme* dan kemudian organisme tersebut merespon. Maka teori skinner disebut "S-O-R".²⁴

Berdasarkan penjelasan teori di atas kaitannya dengan penelitian ini adalah bagaimana stimulus yang mengandung pesan yang di sampaikan dari game *Free Fire* dalam proses penyampaian pesan tersebut anak yang memainkannya akan menjadi objek. Dalam unsur yang kedua yaitu *organisme* ada tiga proses yang pertama pengetahuan, yaitu anak memahami cara memainkan game *Free Fire*, proses yang kedua penerimaan, apabila anak sudah memahami cara memainkannya, maka anak tersebut akan menerima game tersebut dengan cara proses yang ketiga yaitu bertindak untuk mainnkannya. Apabila unsur yang kedua sukses maka akhir dari penyampaian pesan ini akan menghasilkan efek berupa

²⁴ Eka Rusnani Fauziah, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja," Ilmu Komunikasi 1, No. 03 (2013): 4-8

anak akan malas untuk melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat, yaitu salah satunya anak akan lalai dengan kewajibannya untuk menuntut ilmu dimusholla dan memilih menghabiskan waktunya untuk memainkan game tersebut.

2. Religiusitas

Religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen”, akar kata religiusitas adalah religoin sering juga disebut religi yang berarti ikatan atau pengikatan diri. Religion kemudian diartikan sebagai hubungan yang mengikat antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan, dalam religi umum terdapat aturan-aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikat dan menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan tuhan sesama dan alam semesta.²⁵

Menurut Jalaluddin menjelaskan bahwa religiusitas merupakan sikap keagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai ketaatannya terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketaatan seseorang terhadap ajaran agamanya yang di wujudkan dalam tingkah laku. Sedangkan menurut menurut Gazalba religiusitas berasal dari kata *Religi* dalam bahasa Latin *Religio* yang akar katanya adalah religure yang berarti mengikat dengan demikian, mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus

²⁵ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), 1.

dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya.²⁶

Setiap manusia pasti memiliki akhlak yang dibagi menjadi dua yaitu akhlak baik dan akhlak buruk, tergantung tata nilai yang dijadikan landasan atau tolok ukurnya. Di Indonesia, kata akhlak selalu berkonotasi positif. Orang yang baik sering disebut orang yang berakhlak, sementara orang yang tidak berlaku baik disebut orang yang tidak berakhlak.

Imam al-Ghazali dalam kitabnya *Ihya Ulumuddin* mengatakan bahwa akhlak adalah : sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan bermacam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.²⁷

a. Macam-macam akhlak

Macam akhlak ada dua yaitu akhlakul karimah (akhlak terpuji) dan akhlakul mazmumah (akhlak tercela). Adapun defenisinya sebagai berikut:

1) Akhlakul Karimah

Akhlakul karimah atau disebut dengan akhlak yang terpuji merupakan salah satu golongan macam akhlak yang harus dimiliki setiap umat muslim. Adapun contoh macam akhlak tersebut

²⁶ Sepri Ridho, "*Game Online dan Religius remaja*" (skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 31.

²⁷Yoke Suryadarma. "Pendidikan Ahklak Menurut Imam Ghazali". diakses pada 12 Desember 2020, pukul 21:00. <https://core.ac.uk/download/pdf/235572839.pdf>

diantarannya sikap rela berkorban, jujur, sopan, santun, tawakal, adil, sabar dan lain sebagainya. Sebagai umat muslim sudah seharusnya kita selalu menjaga akhlak karimah dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

2) Akhlak Mazmumah

Akhlak mazmumah atau akhlak tercela merupakan salah satu tindakan buruk yang harus dihindari setiap manusia. Hal ini harus dihindari karena akhlakul mazmumah dapat mendatangkan mudharat bagi diri sendiri maupun orang lain. Contoh dari macam akhlak akhlakul mazmumah yaitu sombong, iri, dengki, takabur, aniaya, ghibah dan lain sebagainya. Sebagai orang muslim sudah seharusnya kita menghindari akhlakul mazmumah atau akhlak tercela.²⁸

b. Ruang Lingkup Akhlak

1) Akhlak terhadap Allah

Titik tolak akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan melainkan Allah. Adapun perilaku yang dikerjakan adalah:

- a) Bersyukur kepada Allah manusia diperintahkan untuk memuji dan bersyukur kepada Allah karena orang yang bersyukur akan

²⁸ Jevi Nugraha. "Macam Akhlak Dalam Islam Beserta Pengertian, Contoh dan Manfaatnya". Merdeka.com, diakses pada 17 Januari 2021 pukul 17:00. <https://www.merdeka.com/jateng/macam-macam-akhlak-dalam-islam-beserta-pengertian-contoh-dan-manfaatnya-kl-n.html?page=3>

mendapat tambahan nikmat sedangkan orang yang ingkar akan mendapat siksa.

b) Meyakini kesempurnaan Allah meyakini bahwa Allah mempunyai sifat kesempurnaan. Setiap yang dilakukan adalah suatu yang baik dan terpuji.

c) Taat terhadap perintah-Nya tugas manusia ditugaskan di dunia ini adalah untuk beribadah karena itu taat terhadap aturanNya merupakan bagian dari perbuatan baik.

2) Akhlak terhadap diri sendiri

Manusia sebagai makhluk Allah mempunyai kewajiban terhadap dirinya sendiri. Namun bukan berarti kewajiban ini lebih penting dari pada kewajiban kepada Allah. Dikarenakan kewajiban

yang pertama dan utama bagi manusia adalah mempercayai dengan keyakinan yang sesungguhnya bahwa “Tiada Tuhan melainkan Allah”. Keyakinan pokok ini merupakan kewajiban terhadap Allah sekaligus merupakan kewajiban manusia bagi dirinya untuk keselamatannya. Adapun macam-acam akhlak seorang muslim

Pada diri sendiri yaitu sebagai berikut:

a) Berakhlak terhadap jasmani

(1) Senantiasa Menjaga Kebersihan

Islam menjadikan kebersihan sebagian dari Iman.

Seorang muslim harus bersih/ suci badan, pakaian, dan tempat, terutama saat akan melaksanakan sholat dan

beribadah kepada Allah, di samping suci dari kotoran, juga suci dari hadas.

(2) Menjaga Makan dan Minumnya

Makan dan minum merupakan kebutuhan vital bagi tubuh manusia, jika tidak makan dan minum dalam keadaan tertentu yang normal maka manusia akan mati. Allah SWT memerintahkan kepada manusia agar makan dan minum dari yang halal dan tidak berlebihan. Sebaiknya sepertiga dari perut untuk makanan, sepertiga untuk minuman, dan sepertiga untuk udara.

(3) Menjaga Kesehatan

Menjaga kesehatan bagi seorang muslim adalah wajib dan merupakan bagian dari ibadah kepada Allah SWT dan sekaligus melaksanakan amanah dariNya. Riyadhah atau latihan jasmani sangat penting dalam penjagaan kesehatan, walau bagaimanapun riyadhah harus tetap dilakukan menurut etika yang ditetapkan oleh Islam. Orang mukmin yang kuat, lebih baik dan lebih dicintai Allah SWT daripada mukmin yang lemah.

(4) Berbusana yang Islami

Manusia mempunyai budi, akal dan kehormatan, sehingga bagian-bagian badannya ada yang harus ditutupi (aurat) karena tidak pantas untuk dilihat orang lain. Dari

segi kebutuhan alamnya, badan manusia perlu ditutup dan dilindungi dari gangguan bahaya alam sekitarnya, seperti dingin, panas, dll. Karena itu Allah SWT memerintahkan manusia menutup auratnya dan Allah SWT menciptakan bahan-bahan di alam ini untuk dibuat pakaian sebagai penutup badan.

b) Berakhlak Terhadap Akal

(1) Menuntut Ilmu

Menuntut ilmu merupakan salah satu kewajiban bagi setiap muslim, sekaligus sebagai bentuk akhlak seorang muslim. Muslim yang baik, akan memberikan porsi terhadap akalnya yakni berupa penambahan pengetahuan dalam sepanjang hayatnya. Seorang mu'min, tidak hanya mencari ilmu dikarenakan sebagai satu kewajiban, yang jika telah selesai kewajibannya maka setelah itu sudah dan berhenti. Namun seorang mu'min adalah yang senantiasa menambah dan menambah ilmunya, kendatipun usia telah memakan dirinya. Menuntut ilmu juga tidak terbatas hanya pada pendidikan formal akademis namun dapat dilakukan di mana saja, kapan saja dan dengan siapa saja.

(2) Memiliki Spesialisasi Ilmu yang dikuasai

Setiap muslim perlu mempelajari hal-hal yang memang sangat urgen dalam kehidupannya. Menurut Dr.

Muhammad Ali Al-Hasyimi hal-hal yang harus dikuasai setiap muslim adalah : Al-Qur'an, baik dari segi bacaan, tajwid dan tafsirnya; kemudian ilmu hadits; sirah dan sejarah para sahabat; fikih terutama yang terkait dengan permasalahan kehidupan, dan lain sebagainya. Setiap muslim juga harus memiliki bidang spesialisasi yang harus ditekuninya. Spesialisasi ini tidak harus bersifat ilmu syariah, namun bisa juga dalam bidang-bidang lain, seperti ekonomi, tehnik, politik dan lain sebagainya. Dalam sejarahnya, banyak diantara generasi awal kaum muslimin yang memiliki spesialisasi dalam bidang tertentu.²⁹

(3) Mengamalkan Ilmu dalam Kehidupan

Diantara tuntutan dan sekaligus akhlak terhadap akalnya adalah merealisasikan ilmunya dalam “alam nyata.” Karena akan berdosa seorang yang memiliki ilmu namun tidak mengamalkannya.

c) Berakhlak Terhadap Jiwa

(1) Bertaubat dan menjauhkan diri dari Dosa besar

Taubat adalah meninggalkan seluruh dosa dan kemaksiatan, menyesali perbuatan dosa yang telah lalu dan berkeinginan teguh untuk tidak mengulangi lagi perbuatan dosa tersebut pada waktu yang akan datang, yang termasuk

²⁹ Ahmad Al Hasyimi, Syarah Mukhtarul Ahaadits, Sinar Baru, Bandung, 1993, 48

dosa-dosa besar diantaranya adalah syirik, kufur, nifak, riddah, fasik, berzina dan menuduh orang berzina, membunuh manusia, dan bersumpah palsu.

(2) Bermuraqabah

Muraqabah adalah rasa kesadaran seorang muslim bahwa dia selalu diawasi oleh Allah SWT. Dengan demikian dia tenggelam dengan pengawasan Allah dan kesempurnaan-Nya sehingga ia merasa akrab, merasa senang, merasa berdampingan, dan menerima-Nya serta menolak selain Dia.

(3) Bermuhasabah

muhasabah adalah menyempatkan diri pada suatu waktu untuk menghitung-hitung amal hariannya. Apabila terdapat kekurangan pada yang diwajibkan kepadanya maka menghukum diri sendiri dan berusaha memperbaikinya. Kalau termasuk yang harus diqadha maka mengqadhanya. Dan bila ternyata terdapat sesuatu yang terlarang maka memohon ampun, menyesali dan berusaha tidak mengulangi kembali. Muhasabah merupakan salah satu cara untuk memperbaiki diri, membina, menyucikan, dan membersihkannya.

(4) Mujahadah

Mujahadah adalah berjuang, bersungguh-sungguh, berperang melawan hawa nafsu. Hawa nafsu senantiasa mencintai ajakan untuk terlena, menganggur, tenggelam dalam nafsu yang mengembuskan syahwat, kendatipun padanya terdapat kesengsaraan dan penderitaan. Jika seorang Muslim menyadari bahwa itu akan menyengsarakan dirinya, maka dia akan berjuang dengan menyatakan perang kepadanya untuk menentang ajakannya, menumpas hawa nafsunya.³⁰

3) Akhlak Terhadap Keluarga

Orang tua adalah perantara lahirnya seorang anak ke dunia.

Mereka merawat dan mendidik sampai anak dewasa hingga bisa mandiri. Oleh karena itu, islam menekan kewajiban anak untuk berbakti kepada kedua orang tuanya. Sebagaimana yang firman-nya:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفَصَّلَهُ فِي

عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَىٰ الْمَصِيرِ ﴿١٤﴾

Artinya : *“Dan kami perintahkan kepada manusia untuk berbuat baik kepada kedua orang tua nya (ibu-bapak). Ibunya yang telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepadaku dan kepada kedua orang ibu*

³⁰ Muhrin. “Akhlak Kepada Diri Sendiri”. 5 Januari 2021. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/download/3768/2090>

bapakmu, hanya kepada-ku-lah kembalimu". (QS. Luqman:14)³¹

Berbakti kepada kedua orang tua adalah menghayati pengorbanan mereka dalam mendidik dan merawat anak-anaknya. Penghayatan ini melahirkan penerimaan keberadaan orang tua apa adanya, menghormati mereka secara tulus dan ikhlas dengan menempatkan orang tua pada tempat yang paling tinggi dan terhormat. Perintah dan keinginan orang tua diikuti secara sungguh-sungguh sepanjang keinginan itu tidak bertentangan dengan ajaran islam, maka perintah itu harus dihindari tetapi tetap berlaku baik kepada mereka. Merawat mereka jika umur mereka sudah lanjut dan fisiknya sudah lemah. Menjaga perasaan mereka jangan sampai tersinggung, sehingga tidak mengeluarkan kata-kata yang tidak baik. Karena do'a kedua orang tua adalah salah satu do'a yang pasti diijabah.

4) Akhlak terhadap sesama manusia

Banyak sekali rincian tentang perlakuan terhadap sesama manusia. Petunjuk mengenai hal itu tidak hanya berbentuk larangan melakukan hal-hal yang negatif seperti membunuh, menyakiti badan, atau mengambil harta tanpa alasan yang benar, melainkan juga menyakiti hati dengan jalan menceritakan aib sesama.

Di sisi lain, manusia juga didudukan secara wajar. Karena nabi dinyatakan sebagai manusia seperti manusia lain, namun

³¹ Al-Qur'an terjemahan (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2009), 234.

dinyatakan pula beliau adalah Rasul yang memperoleh wahyu Illahi. Atas dasar itu beliau memperoleh penghormatan melebihi manusia lainnya.

5) Akhlak Terhadap Lingkungan

Akhlak terhadap lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar manusia, baik binatang, tumbuh-tumbuhan maupun benda-benda tak bernyawa. Dasar yang digunakan sebagai pedoman akhlak terhadap lingkungan adalah tugas kekhalfahannya di bumi yang mengandung arti pengayoman, pemeliharaan serta pembimbingan agar setiap makhluk mencapai tujuan pencitaannya.³²

3. *Game Free Fire*

a. Sejarah *Game*

Dalam buku yang berjudul “Optimalkan Potensi Anak Dengan *Game* ” yang ditulis oleh Al. Tridhonanto 2011 dijelaskan bahwa *Game* sebenarnya sudah ditemukan sejak tiga dasawarsa lalu, kemunculannya pertama kali atas prakarsa Steven Russel dalam proyeknya yang bernama *Computer Games* pada tahun 1962 dengan produk andalannya bernama *Star Wars*. Delapan tahun kemudian, sekitar tahun 1970-an muncul *game* yang cukup terkenal dikalangan *Gamers* saat itu, namanya *game Pong* dengan sistem disket atau

³² Zaenal Muttaqin, “Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia 6-12 Tahun dalam Pembentukan Akhlak Menurut Prof.Dr. Zakiah Darajat, (Skripsi, Institut Agama Islam Walisongo Semarang, 2014), 56-57

catridge. Setelah itu pada tahun 1980- an muncul game yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni *Game Pacman*. Hingga sekarang game ini juga masih populer dikalangan *Gamers* dimana Pacman ini memakan semua item, dimana diantara item tersebut terdapat item penambah tenaga yang dapat digunakan untuk memakan hantu yang selalu menghalanginya. Pada tahun 1993 tercipta yang juga tidak kalah populer dengan Pacman yaitu *Game Mortal Combat*. *Game* ini mengusung genre aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lima tahun kemudian muncul *Game Doom* dengan desain yang lebih canggih karena teknologinya telah menggunakan basis 3d tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas.³³

b. *Game Online*

Game online adalah *Game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas *Game Online* adalah sebuah permainan yang membutuhkan jaringan internet untuk menjalankannya, dimana dalam memainkannya pemain dapat berinteraksi dengan satu

³³ Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora7, no.2 (Agustus, 2014): 16.

³⁴ Sepri Ridho, "*Game Online dan Religius remaja*" (skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 21

pemain atau lebih secara bersamaan untuk mencapai suatu tujuan, menyelesaikan misi dan berusaha meraih nilai tertinggi.

c. *Gendre Game*

Dalam buku yang berjudul “Langkah Mudah Membuat *Game 3d*” yang ditulis oleh Ivan C. Sibero dijelaskan bahwa genre *Game* adalah klasifikasi *Game* yang didasari interaksi pemainnya. Visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasi genre ini. Namun untuk beberapa kasus pengembang *Game* membuat kompilasi antar berbagai genre ini. Tentu saja variasi format *Game* lebih banyak. Berdasarkan genre-nya, *Game* dibagi menjadi beberapa jenis, seperti :

- 1) *Action* : Sebuah *Game* yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan reflex, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.
- 2) *Fighting* : *Game* fighting biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter di kendalikan oleh computer.
- 3) *Shooter* : Sub-genre dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri.
- 4) *Racing* : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-membalap. *Game* ini populer dengan jenis *Game* yang berkonsep menggunakan mobil atau motor.

- 5) *Sport* : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya.
- 6) *Adventure : Game* adventure menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *Game* action dan *Game* adventure, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.
- 7) *Strategi* : jenis permainan *Game* seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.
- 8) RPG (*Role Playing Game*) : sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.³⁵

d. Dampak *Game*

Akan ada dampak positif dan negatif kepada anak yang sering memainkan *Game* yaitu sebagai berikut:

Dampak Positif *Game*:

- 1) Meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi
- 2) Melatih konsentrasi dan ketekunan
- 3) Mempermudah belajar bahasa dan matematika

³⁵ Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora7, no.2 (Agustus, 2014): 18.

4) Rekreasi dengan santai sejenak

Dampak Negatif *Game*:

- 1) Membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi
- 2) Kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk
- 3) Kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak)
- 4) Meniru kata-kata kotor dan kasar
- 5) Kecanduan bermain games³⁶

e. *Game Free Fire*

Free Fire adalah salah satu *Game Battle Royal* dari Garena yang dapat di unduh secara gratis di ponsel android dan iphone (IOS). *Game* ini menjadi salah satu yang paling terpopuler di wilayah asia tenggara, salah satunya di Indonesia. *Game online Free Fire* memiliki daya Tarik tersendiri dikalangan pecinta game action. Salah satu daya tarik dalam *Free Fire* yaitu:

1) Karakter

Karakter dalam *Free Fire* menggunakan orang ketiga yang hampir mirip dengan wajah manusia asli. Karakter *Free Fire* tersebut masih akan terus dilakukan pembaharuan. *Free Fire* adalah satu-satunya game *mobile battle royale* yang memiliki karakter

³⁶ Heri Satria Stiawan“analisis dampak pengaruh game Mobile terhadap aktifitas pergaulan siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta”(Skripsi, Universitas Indraprasta PGRI, 2018), 145.

yang berbeda-beda. Setiap karakter memiliki desain, kemampuan, dan cerita yang unik dengan menambah karakter-karakter baru dengan *skill* yang berbeda dari sebelumnya dengan menggunakan *Character Fragment*. Semakin tinggi level karakter, semakin banyak *character fragment* dan uang yang dibutuhkan untuk naik *level*. Akan ada karakter *Free Fire* yang dapat dimainkan dalam setiap update besar oleh pihak *developer*. Mereka dapat dibeli pada *shop* dengan menggunakan uang atau *game*. Pakaian yang mereka gunakan dapat diubah dengan menggunakan *crates* (kotak hadiah) dan terdapat pakaian spesial untuk setiap karakter.

2) Tempat Pertempuran

Free Fire salah satu game yang dapat memilih tempat untuk bertempur. Pemain menggunakan parasut dan melakukan terjun memilih tempat yang diinginkan untuk melakukan pendaratan. Terdapat dua pulau dengan daerah masing-masing. Pemain dapat menentukan dimana akan mendarat. Pulau tersebut diantaranya Bermuda dan Mad Dog. Setiap pulau tersebut memiliki banyak wilayah-wilayah kecil. Perbedaan dari kedua pulau tersebut adalah luas pulau, zona aman untuk bermain juga berbeda.

3) Senjata

Free Fire merupakan jenis permainan action yang identik dengan tembak menembak, maka *Free Fire* memiliki berbagai macam jenis diantaranya.

- a) *Assault Rifle*, senjata yang sangat berguna dalam pertempuran jarak menengah maupun jauh.
- b) *Damage*, senjata yang dihasilkan begitu besar. senjata ini baik digunakan di jarak menengah maupun jauh.
- c) *MP 40* jenis submachine gun untuk mengincar *head shot*.

Sering digunakan saat tembakan *jump shot*

- d) *SCAR*, senjata yaang memiliki kesetabilan yang tinggi.
 - e) *Groza* senjata yang digunakan untuk mendapatkan booyah
 - f) *Sniper rifle*, baik digunakan untuk menghabisi musuh dengan jarak jauh.³⁷
- 4) Alur permainan

Berikut adalah alur permainan dalam penggunaan *game online free fire*:

- a) Permainan dimulai di dalam sebuah pesawat. Ketika kamu sudah menentukan lokasi mana untuk mendarat, kamu dapat berparasut ke lokasi tersebut.
- b) Tujuan awalmu di Free Fire adalah untuk tetap hidup dan mencari senjata secepat mungkin. Bunuh atau terbunuh pemain lain, Selalu waspada.
- c) Setelah beberapa menit, zona aman pertama akan muncul di map (diindikasikan oleh Lingkaran Putih) Diam di luar Lingkaran Putih ini nantinya akan sangat berbahaya. Setelah

³⁷ Garena “ Senjata”, 21 Februari 2021. <https://ff.garena.com/weapons/index/id/>

zona aman mengecil, dan jika kamu masih belum masuk ke dalam zona aman, nyawamu akan terus berkurang hingga mencapai 0. Ketika permainan mencapai tahap selanjutnya, damage yang diberikan akan lebih besar ketika kamu masih berada di luar zona aman, hal tersebut akan menyebabkan kamu mati dengan lebih cepat.

- d) Lari, sembunyi, sergap, dan bunuh pemain yang tersisa! Kamu hanya mempunyai 1 nyawa, gunakanlah semua strategi untuk bertahan hidup.³⁸

4. Anak

Menurut Lesmana, secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan seorang laki-laki meskipun tidak melakukan pernikahan tetap dikatakan anak.

Menurut Kosnan, anak yaitu manusia muda dalam umur, muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh dengan keadaan sekitarnya. Sedangkan Sugiri menyatakan bahwa selama di tubuhnya masih berjalan proses pertumbuhan dan perkembangan, anak masih dikatakan sebagai anak dan baru menjadi dewasa ketika proses pertumbuhan dan perkembangan itu selesai jadi batas umur anak-anak adalah sama dengan permulaan menjadi dewasa yaitu 18 tahun untuk wanita dan 21 tahun untuk laki-laki.³⁹ Menurut Hurlock ada lima tahap perkembangan yang dialami pada masa anak-anak. Pertama, periode

³⁸ Garena “ Senjata”, 21 Februari 2021 <https://freefire.gcube.id/>

³⁹ Gusty Ayu Agung Pratiwi, “Gambaran Rasa Takut Akan Perawat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Nomor 3 Petang Tahun 2018” (skripsi, Pliteknik Kesehatan Kemenkes Denpasar, 2018) 5.

prenatal yaitu periode konsepsi sampai akhir. kedua, periode bayi mulai dari kelahiran sampai minggu kedua. Ketiga, akhir minggu kedua masa kelahiran sampai akhir tahun kedua. Keempat, awal masa kanak-kanak dua sampai enam tahun. Kelima, akhir masa kanak-kanak, enam, sepuluh atau 12 tahun. Menurut Harfigurst fase perkembangan anak-anak berlangsung pada usia enam sampai 12 tahun.⁴⁰

Menurut Montessori perkembangan anak berdasarkan kepekaan anak terhadap benda-benda yang ada disekitarnya. Periode kehidupan manusia terjadi pada usia nol sampai enam tahun. Pada usia nol sampai tiga tahun anak-anak menunjukkan perkembangan mental yang sulit didekati dan dipengaruhi orang dewasa. Anak-anak pada usia ini mengalami kepekaan yang kuat terhadap keteraturan, misalnya jika anak bisa melihat sesuatu diletakkan diatas meja, maka anak akan menangis atau memindahkan benda tersebut ke tempat semula, anak-anak pada periode ini juga mengalami kepekaan detail, dimana jika anak melihat sesuatu anak akan memperhatikan benda tersebut sedetail mungkin, misalnya memegangnya, menciumnya, atau memasukkannya ke dalam mulut. Anak-anak pada periode ini juga mengalami kepekaan tangan dan kaki, sehingga pada masa ini anak sangat suka menggunakan tangannya untuk memegang, melempar dan sebagainya serta menggunakan kakinya untuk berjalan. Anak-anak pada usia tiga-enam tahun, sudah mulai bisa didekati dan dipengaruhi pada situasi-situasi tertentu. Periode ini ditandai dengan anak-anak menjadi lebih

⁴⁰ B. Hurlock Elizabet, Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Hidup, Erlangga, Jakarta, 2015.

individual dan memiliki kecerdasan yang cukup untuk memasuki sekolah. Anak-anak pada usia ini sudah menguasai banyak kosa kata sehingga sudah lancar berbicara.⁴¹

Menurut Santrock, tahap perkembangan dan pertumbuhan terdiri dari:

- a. Periode prakelahiran (*prenatal period*)
- b. Masa bayi (*infancy*)
- c. Masa awal anak-anak (*early childhood*)
- d. Masa pertengahan dan akhir anak-anak (*middle and late childhood*)
- e. Masa remaja (*adolescence*)
- f. Masa awal dewasa (*middle adulthood*)
- g. Masa akhir dewasa (*late adulthood*)⁴²

5. Pengertian Belajar

Menurut Ernest R. Hilgard belajar merupakan proses pembuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya.⁴³

Abdurrahman Saleh Abdullah mengatakan bahwa pendidikan Islam bertujuan untuk memberikan kepribadian sebagai khalifah Allah SWT.

⁴¹ Gusty Ayu Agung Pratiwi, "Gambaran Rasa Takut Akan Perawat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Nomor 3 Petang Tahun 2018" (skripsi, Pliteknik Kesehatan Kemenkes Denpasar, 2018), 6.

⁴² Santrock, J.W, *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup, Jilid 2, Penerjemah: Chusairi dan Damanik)*, Erlangga, Jakarta, 2002.

⁴³ Suryabrata Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali, 1984), 252.

Tujuan utama khalifah Allah adalah beriman kepada Allah dan tunduk serta patuh secara total kepadanya yang didasarkan pada sifat dasar manusia, yaitu tubuh, ruh, dan akal yang masing-masing harus dijaga.

Menurut Tobroni dalam Islam terdapat beberapa istilah yang sangat tepat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran. Konsep-konsep itu antara lain: *tilâwah*, *ta'lim*, *tarbiyah*, *ta'dîb*, *tazkiyah* dan *tadriib*.

- a. *Tilâwah* menyangkut kemampuan membaca.
- b. *Ta'lim* terkait dengan pengembangan kecerdasan intelektual (*intellectual quotient*).
- c. *Tarbiyah* menyangkut kepedulian dan kasih sayang secara naluriah yang didalamnya ada asah, asih dan asuh
- d. *Ta'dîb* terkait dengan pengembangan kecerdasan emosional (*emotional quotient*).
- e. *Tazkiyah* terkait dengan pengembangan kecerdasan spiritual (*spiritual quotient*)
- f. *Tadriib* terkait dengan kecerdasan fisik atau keterampilan (*physical quotient atau adversity quotient*).

Salah satu kegiatan belajar adalah belajar al-Qur'an. Sejarah pembelajaran al-Qur'an dalam masyarakat bisa ditelusuri dengan melihat dakwah yang dilakukan Wali Songo pada sekitar abad ke-15. Dakwah para wali tersebut terfokus di tanah Jawa. Hal ini bisa menjadi indikasi bahwa para wali saat itu juga telah mengajarkan al-Qur'an. Selain Wali Songo, masih banyak ulama. Pembelajaran al-Qur'an yang paling awal

berlangsung pada masyarakat Indonesia dilakukan secara lisan. Pengajian al-Qur'an ini biasanya diadakan secara individu di rumah maupun di *langgar* atau *surau*. Guru membaca dan murid mengikuti bacaan gurunya sambil menunjuk kepada *huruf-huruf hijaiyah* yang dibacanya. Tata cara yang dipakai dalam pengajaran ini lazim disebut dengan *Qaidah Baghdadiyah*. Sebagai permulaan, diajarkan *surat al-Fatihah* dan dilanjutkan dengan surat-surat pendek dalam *Juz 'Ammā* (dimulai dari surat ke-78 hingga 144).

Pada tahap selanjutnya, murid mulai dikenalkan juga dengan ilmu tajwid yang mengajarkan bagaimana melafalkan huruf-huruf dalam kesatuan ayat-ayat al-Qur'an. Al-Qur'an menempati posisi penting dalam pembelajaran agama, hingga ia dijadikan satu tolak ukur sebelum mendalami keilmuan yang lain. Terdapat kecenderungan bahwa bacaan al-Qur'an yang baik menentukan seorang murid tersebut diperkenankan mempelajari ilmu-ilmu lain seperti tata tertib shalat, wudhu, dan beberapa doa. Dalam kesempatan ini, dikenalkan juga huruf-huruf arab dan tradisi untuk menghafalkan teks-teks al-Qur'an.⁴⁴

IAIN JEMBER

⁴⁴ Cholid Ma'arif, "kajian Al-Qur'an di Indonesia telaah Historis", QOF1, No. 02, (Juli 2017), 119-120.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu *individu*, kelompok masyarakat dan atau organisasi tertentu dalam suatu *setting* konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, *konprehensif*, dan holistik.⁴⁵ Untuk itu peneliti sedapat mungkin berinteraksi secara dekat dengan informan, mengenal secara dekat dunia kehidupan mereka, mengamati dan mengikuti alur kehidupan informan secara apa adanya (wajar), pemahaman akan simbol-simbol dan bahasa asli masyarakat menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam penelitian ini.⁴⁶

Dengan ini peneliti berusaha mendeskripsikan data atau kejadian yang menjadi pusat perhatian terkait dampak game *online* terhadap aktivitas anak mengaji di mushollah Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. Untuk melihat apa faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire* dan bagaimana dampak penggunaan game *Free Fire* terhadap aktifitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.

⁴⁵ Edy Supriyadi, *SPSS+Amos Statistik Data Analysis* (Jakarta: In Media, 2014), 3.

⁴⁶ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial* (Yogyakarta: Erlangga, 2009), 24

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian pada umumnya memuat tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa teks, dan sebagainya) dan unit analisis.⁴⁷ Lokasi penelitian ini untuk mempermudah menentukan subjek yang diteliti dan merupakan hal yang penting dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini menentukan subjek penelitian, subjek penelitian sebagai sumber informasi dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampel (*Purposive Sampling*) yaitu mengambil sampel (subyek) yang dilakukan, bukan berdasarkan atas strata, random atau daerah tetapi berdasarkan atas adanya tujuan tertentu.⁴⁸ Dari sampel yang sudah ditentukan maka peneliti akan memperoleh data dan informasi dengan menggunakan cara wawancara, adapun sampel dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Murid di musholla Bustanul Ulum
 - a. Andre Wilia
 - b. Rendi Maulana Romadhon
 - c. M. Daniel Habibie
 - d. M. Ilham Retno Budiman
 - e. M. Darel

⁴⁷ Tim penyusun IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2019), 47.

⁴⁸ Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2002), 22.

- f. M.Riski Maulana Putra
2. Ustadz di musholla Bustanul Ulum
 - a. Niman
 - b. Syaifur Rohman
 3. Orang tua murid
 - a. Sutresno
 - b. Redno Budiman
 - c. Ashari
 - d. M.Misbeh
 - e. Yoyok Supriadi
 - f. Eka Sriwanti Ningsih

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.⁴⁹ Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi dilakukan untuk dapat mengetahui secara langsung apa yang terjadi di lapangan, dalam penelitian ini peneliti sudah melakukan observasi secara langsung terhadap yang bersangkutan.

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 145.

2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih, yang pertanyaannya diajukan oleh peneliti kepada subjek atau kelompok subjek penelitian untuk dijawab.⁵⁰ Menurut Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, wawancara adalah Tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Sehingga mendapatkan metode yang diperlukan.⁵¹ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁵²

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar kehidupan, sketsa dan lain-lain⁵³

E. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode penelitian kualitatif, yaitu prosedur peneliti yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis

⁵⁰ Sudarwan Danim, *menjadi peneliti kualitatif* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002), 130.

⁵¹ Husaini Usmandan Purnomo Setiady, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 57.

⁵² Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 231.

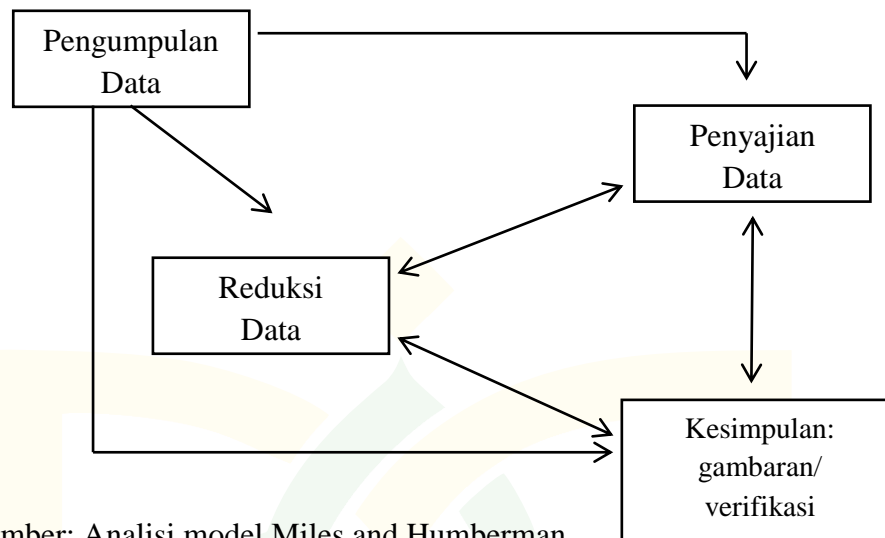
⁵³ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 240.

atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵⁴ Analisis data dalam kualitatif adalah proses mensistematiskan data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data, agar peneliti dapat menyajikan data yang peneliti harapkan data yang didapat sesuai dengan fokus penelitian. Begitu peneliti sampai dilapangan untuk mengumpulkan data data apa saja yang akan diambil dan difokuskan akan lebih teristematiskan melihat objek penelitian yang dipilih oleh peneliti menggunakan teknik *Snowballl Sampling* maka menghindari adanya pecah fokus memutuskan narasumber diperlukannya analisis data baik pra-penelitian dan paska-penelitian lapangan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles dan Huberman. Dalam model analisis ini pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahapan tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Aktivitas dalam analisis meliputi data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data) dan *verification* (kesimpulan).⁵⁵

⁵⁴ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 49.

⁵⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 246-252.



Sumber: Analisi model Miles and Humberman

Gambar 3.1. Model Analisis Data

1. Reduksi Data

Data yang peroleh peneliti dirasa sudah cukup banyak, maka perlu dicatat secara teliti dan rinci, dan yang selanjutnya peneliti harus analisis data melalui reduksi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

3. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Dalam melakukan penarikan kesimpulan peneliti melakukan penafsiran terhadap data yang diperoleh dan telah disesuaikan dengan fokus masalah penelitian yakni terkait

F. Keabsahan Data

Setiap penelitian, keabsahan data dilakukan untuk memperoleh hasil yang valid. Keabsahan data perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan yang dicapai (kesahihan dan keandalan) dan menunjukkan kevalidan hasil temuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada pertanyaan yang diteliti. Dalam menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dimana dilakukan pengecekan data dalam berbagai sumber dengan melakukan berbagai cara dan berbagai waktu, hal tersebut dengan cara sebagai berikut.⁵⁶

1. Membandingkan data dan hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatan secara pribadi.

⁵⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 260.

3. Membandingkan dengan apa yang dilakukan orang-orang dengan situasi penelitian dengan apa yang dilakukan sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif orang dengan pendapat orang lain.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.

Pada intinya data triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Triangulasi menggunakan berbagai sumber data, seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi, dan lain sebagainya. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ada dua cara, yaitu triangulasi sumber, dan triangulasi metode, yaitu membandingkan perolehan data yang sama dengan sumber yang berbeda.

G. Tahap-tahap Penelitian

Untuk mengetahui proses yang dilakukan peneliti hingga akhir maka perlu diuraikan tahap-tahap penelitian. Tahapan penelitian oleh peneliti dibagi menjadi tiga tahapan yang akan dilakukan dalam proses penelitian yaitu:

1. Tahapan pra-lapangan atau persiapan penelitian
 - a. Menyusun rencana penelitian mulai dari menentukan judul penelitian (meskipun memungkinkan akan berubah menyesuaikan pelaksanaan penelitian, namun tidak berubah isi), membuat latarbelakang penelitian, merumuskan rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, menentukan subjek penelitian pertama, kajian pustaka,

metode pengumpulan data serta analisis data dan keabsahan data.

- b. Menyiapkan daftar pernyataan wawancara, karena metode pengumpulan data menggunakan wawancara semiterstruktur. Peneliti menyiapkan pertanyaan sendiri yang berkaitan dengan data dari permasalahan yang ingin dicari.
- c. Menyiapkan peralatan dan perlengkapan penelitian. Seperti teks wawancara, alat tulis dan *Smartphone* untuk merekam suara (bila dibutuhkan) dan untuk mengambil dokumentasi
- d. Mempersiapkan cara berkomunikasi dengan objek penelitian. Peneliti menyiapkan mental dan ucapan yang ingin disampaikan kepada narasumber agar saat waktu wawancara tidak gugup.

2. Tahapan pelaksanaan penelitian

- a. Memasuki ladang atau lapangan penelitian, dalam penelitian ini lokasi yang dipilih oleh peneliti yaitu di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.
- b. Memulai mengumpulkan data melalui observasi partisipan, wawancara dan semi terstruktur.
- c. Mulai bersosialisasi dengan objek penelitian.
- d. Membangun relasi dengan objek penelitian, salah satu cara agar peneliti dengan narasumber menjadi lebih dekat, agar nantinya data yang didapat benar-benar apa adanya tanpa ada yang ditutuo-tutupi.
- e. Mengembangkan sampling, karena peneliti menggunakan teknik *Snowball Sampling*.

3. Tahapan paska-penelitian

- a. Menganalisis data temuan di lapangan. Peneliti mengurai, membedakan meliah data temuan yang sesuai dengan topik permasalahan.
- b. Menyajikan data dalam bentuk laporan. Setelah data selesai dianalisi maka peneliti menyajikan data tersebut dalam bentuk laporan
- c. Serta menyempurnakan laporan dengan revisi. Dari laporan tersebut dosen pembimbing mengarahkan mana data yang kurang tepat yang nantinya data tersebut diperbaiki sampai benar.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Desa Suren

Desa Suren terletak di wilayah Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Desa tersebut terbentuk karena sebuah sejarah yang mana dalam istilah Desa yaitu Suren yang berarti ngasu leren, dimana gambarannya adalah tempat pemberhentian para pedagang-pedagang dalam perjalanannya dari Desa sempolan ke kecamatan kalisat yang merupakan kewedanan untuk jember utara yang sekarang di kenal dengan daerah pemilihan dapil IV. Dalam perjalanan tersebut di wilayah yang diberi nama desa Suren tersebut karena merupakan tempat peristirahatan untuk pejalan kaki serta kendaraan, karena di tempat tersebut karena pejalan kaki dan pengguna kendaraan sering berhenti maka dikenallah wilayah tersebut dengan nama Suren sehingga suren dijadikan nama Desa sampai saat ini.

Pembabat tanah di Desa tersebut di kenal dengan sebutan kakek Sima dan nenek Sima, karen beliaulah yang membabat pertama kali Desa Suren. kemudian Desa Suren terbentuk sekitar pada tahun 1932 karena ditemukan dari penuturan petuah yang telah menetap dan lahir disana sejak jaman penjajahan belanda dahulu.

Desa Suren pertamakali di pimpin oleh kepala Desa yang bernama Soerjo Hajoe Soepakmoe yang mana kepala desa tersebut menjabat

pertama kali di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember pada tahun 1932.

Suren memiliki luas 193,34 Km² dengan ketinggian antara 0 - 3.330 mdpl. Iklim Kabupaten Jember adalah tropis dengan kisaran suhu antara 23°C - 32°C. Bagian selatan wilayah Kabupaten Jember adalah dataran rendah dengan titik terluarnya adalah Desa Sumber Kejayan. Pada kawasan ini terdapat Sungai sebagai pembatas Desa yang berbatasan dengan wilayah administratif Kecamatan mayang. Bagian barat laut berbatasan dengan Desa Lembengan Bagian timur merupakan bagian dari rangkaian Bukit - bukit yang berpotensi untuk perkebunan dan kehutanan.

Mayoritas penduduk Desa Suren terdiri atas Suku Jawa dan Suku Madura, dan sebagian besar beragama Islam. Selain itu terdapat warga Tionghoa dan Suku Osing. Rata-rata penduduk Suren adalah masyarakat pendatang, Suku Madura dominan di Desa Suren bertempat tinggal di daerah utara dan Suku Jawa bertempat tinggal di daerah selatan dan pesisir pantai. Bahasa Jawa dan Madura digunakan di banyak tempat, sehingga umum bagi masyarakat di Suren menguasai dua bahasa daerah tersebut dan juga saling pengaruh tersebut memunculkan beberapa ungkapan khas Suren. Percampuran kedua kebudayaan Jawa dan Madura di Suren melahirkan satu kebudayaan baru yang bernama budaya Pendalungan . Masyarakat Pendalungan di Suren mempunyai karakteristik yang unik sebagai hasil dari penetrasi kedua budaya tersebut. Kesenian Can Macanan Kaduk merupakan satu hasil budaya masyarakat Pendalungan yang masih

bertahan sampai sekarang. Desa Suren berpenduduk 8.642 jiwa (JDA, BPS 2010).⁵⁷

2. Sejarah dan Latar Belakang Berdirinya Musholla Bustanul Ulum

Niman lahir di Jember pada tahun 1956 anak dari pasangan almarhum bapak Alm. Bapak Junaidi dan almarhum ibu Asmina, saat beranjak pada umur 5 tahun beliau mulai belajar membaca Al-Qur'an kepada kyai sinah, seorang guru ngaji satu-satunya yang berada di dusun dampar, desa suren, kecamatan ledokombo, Kabupaten Jember. Setelah cukup lama belajar mengaji kepada kyai sinah, pada umur 12 tahun beliau dimondokkan oleh kedua orangtunya di pondok pesantren Miftahun Ulum Suren, dipondok tersebutlah beliau mulai memperdalam ilmu keagamaannya.

Setelah selesai menuntut ilmu di pondok pesantren beliau langsung menikah dengan ibu Dhima dan beliau ikut pulang kerumah istrinya di dusun tenggir. Dari pernikahan ini beliau dikaruniai dua anak rifatul hasanah dengan mahmuda. Namun setelah melahirkan anak keduanya istri beliau sakit-sakitan dan tidak lama istri beliau meninggal dunia. Tiga tahun berlalu bapak Niman menikah lagi dengan perempuan yang bernama Shawara dan beliau ikut pulang dan tinggal dikediaman istrinya, pernikahan ini beliau dikaruniai 4 anak namun anak ketiganya meninggal dunia. Sejarah musholla Bustanul Ulum ini pun di mulai, Almarhum Bapak Sawara mertua dari bapak Niman memiliki musholla dengan murid

⁵⁷ Desa Suren, "Sejarah Desa", 26 Januari 2021, <http://surendesa.blogspot.com/p/seja.html>

yang cukup banyak yaitu sekitar 30 murid, karena almarhum bapak Sawara sudah sepuh dan beliau tidak mampu lagi untuk mengajar murid-muridnya, beliau pun menyuruh bapak Niman untuk menggantikan beliau untuk mengajar di mushollanya.

Satu tahun berlalu bapak Niman dan istrinya memilih pulang dan tinggal di rumah bapak Nidin di Dusun dampar, desa Suren. Pada tahun 1961 guru sesepuh di dusun Dampar yaitu almarhun kyai sinah sudah berhenti menjar dan tidak ada satu pun orang yang meneruskan untuk menjar, sehingga anak-anak disana belajar mengaji keluar dusun yang jaraknya cukup jauh. Pada tahun 1984 karena tidak ada yang mengajar ngaji di dusunnya, beliau berinisiatif untuk mengajar. Karena dirumah beliau memiliki ruang tamu yang cukup lebar, anak-anak yang pertama kali belajar mengaji kepada beliau di tempatkan diruang tamu. Setelah hampir 3 tahun beliau menjar di ruang tamu dan murid yang belajar saat itu sudah mencapai 50 orang lebih sehingga ruang tamu yang di tempati sudah tidak cukup lagi, kemudian bapak Niman memiliki inisiatif untuk mengumpulkan para orang tua murid dan meminta sumbangan untuk membangun musholla. Setelah satu tahun dana terkumpul masyarakat bergotong royong untuk membangun musholla Bustanul Ulum. Pada tahun 1992 bapak Niman membangun rumah dan musholla baru yang jaraknya tidak jauh dari rumah pertamanya dan pada tahun 2013 mushollah

Bustanul Ulum di serahkan kepada Syaifur Rohman suami dari anak keduanya yaitu Fathatul Jannah sampai sekarang.⁵⁸

3. Kondisi Geografis Musholla Bustanul Ulum

Kode Kemendagri : 35.09.28.2002

Luas Wilayah : 193,34 kilometer persegi

Batas Wilayah :

Utara : Desa Lembengan, Ledokombo

Selatan : Desa Sempolan, Silo

Timur : Desa Sumber Salak, Ledokombo

Barat : Desa Kejayan, Mayang

B. Penyajian Data dan Analisis

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara secara mendalam kepada beberapa anak yang mengaji di musholla Bustanul Ulum, orang tua murid dan guru ngaji. Wawancara ini dilakukan kepada 6 murid, 6 orang tua dan 2 orang pengasuh musholla Bustanul Ulum.

1. Apa faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire*.

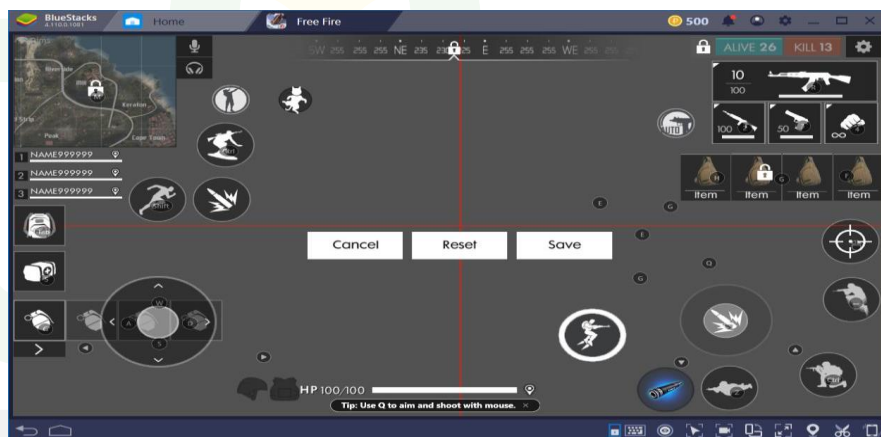
Peneliti akan menjabarkan tentang S-O-R (*Stimulus Organism Respons*) dalam teori ini ada tiga unsur yang harus dipenuhi yang pertama adalah Pesan (*Stimulus*) berupa rangsangan yang di dalamnya mengandung pesan-pesan atau gagasan, kedua Komunikasi (*Organism*) individu atau komunikan yang akan menjadi objek proses komunikasi

⁵⁸ Niman, Wawancara, Jember, Wawancara 20 Desember 2020

persuasif dan yang terakhir Efek (*Response*) berupa efek yang akan terjadi sebagai sebuah akibat dari adanya stimulus.

Pesan terdiri dari komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal adalah dalam bentuk lisan, tulisan dan serta menggunakan media berupa surat, gambar, lukisan, grafik dan lainnya. Sedangkan komunikasi non verbal berhubungan dengan non gesture, mimik, ekspresi wajah, gerak tubuh dan sebagainya.

Adapun maksud dari penjelasan diatas kaitannya dengan penelitian ini adalah pesan (Stimulus) yang terkandung di dalam game *Free Fire*. Peneliti mendapatkan data dari M. Ilham Retno Budiman salah satu murid yang mengaji di musholla Bustanul Ulum tentang fungsi dari setiap menu yang ada di dalam game *Free Fire*.



Gambar 4.1: Menu untuk Mengendalikan Karakte didalam game

“Dalam game *Free Fire* ada banyak menu untuk menggerakkan karakternya. Seperti menu yang bergambar peluru itu menembak, ada gambar orang tidur, jongkok dan loncat, menu item untuk mengambil peralatan senjata, bom dan obat, gambar senjata untuk mengganti senjata dan bom, gambar joystick untuk mengarahkan

karakter, gambar peta dan gambar tas untuk melihat apa saja yang sudah di ambil di item”.⁵⁹



Gambar 4.2: Skin Karakter game *Free Fire*

Selain menu yang ada didalam game *Free Fire* ada unsur pendukung lain seperti hasil data yang peneliti peroleh dari M.Riski Maulana Putra mengenai pesan lain yang ada didalam game:

“Di game *Free Fire* banyak skin yang bagus-bagus dan harganya murah-murah, seperti skin baju, skin senjata dan skin tato. Selain itu ada juga emot yang dapat di gunakan saat dalam permainan lain dan ada skin joget yang bisa digunakan saat musuh sudah knock (saat musuh terkena tembak dan sekarat) untuk pamer skin kepada musuh.”⁶⁰

Selanjutnya peneliti akan memaparkan tentang penjelasan bagaimana proses penyampaian pesan dalam game *Free Fire*. Komunikasi yang digunakan adalah Komunikasi verbal, karena di dalamnya mengandung pesan yang menggunakan media visual, namun media visual tersebut dapat dikendalikan oleh penggunanya. Dari isi pesan tersebut selanjutnya akan melalui proses penyampaian pesan dan dalam proses

⁵⁹ M. Ilham Retno Budiman, Wawancara, Jember, 12 Januari 2021

⁶⁰ M. Riski Maulana Putra, Wawancara, 17 Januari 2021

tersebut komunikasi akan menjadi objek proses komunikasi persuasif. Objek dari penelitian ini adalah murid yang memainkan game *Free Fire*, nantinya murid yang memainkannya akan merasa ada kecocokan antara dirinya dengan game *Free Fire*. beberapa sumber menyatakan bahwa dirinya ada kecocokan di saat dirinya memainkan game *Free Fire*. unsur tersebut sesuai dengan hasil penggalan data dari beberapa informan. Seperti data yang peneliti peroleh dari M. Daniel Habibi mengenai persuasif atau menarik minat komunikasi.

“pada awalnya saya tau game *Free Fire* ini dari Mas Farel, pertama kali saya lihat dia main kayak yang seru jadi saya coba *download* di *play store* dan melihat cara mainnya di *Youtube*. Saya suka main game ini karena cara mainnya tidak sesusah seperti game *PUBG Mobile* yang tidak *Auto Aim* (salah satu fitur yang berfungsi untuk mempresisikan arah tembakan yang secara otomatis mengarah kepada musuh). Selain gampang untuk dimainkan saya juga suka skinnya, saya sering minta uang sama om buat *Top Up* untuk beli skin baju, senjata dan tato terbaru yang saya suka, biasanya dalam satu kali *Top Up* Saya menghabiskan uang Rp. 10,000 bisa dapat 70 *Diamond* dan saya juga pernah *Top Up* sampai Rp. 50,000 bisa dapat 355 *Diamond*.”

Tidak jauh berbeda dengan Daniel. Peneliti juga mendapatkan data dari informan yang bernama Andre Wilia Pratama seorang anak berumur 12 tahun yang masih duduk di bangku kelas 6 sekolah dasar ini juga merasa ada ketertarikan kepada game *Free Fire* setelah memainkannya:

“saya tau game *Free Fire* ini dari Daniel, awalnya saya cuma melihat saja saat dia main lalu saya diajak main bareng sama Daniel dan saya coba *download* sendiri di HP. Pertama main saya tidak tau fungsi dari menu yang ada di game itu, saya coba bertanya kepada Daniel dan dia mengajari saya. Lama kelamaan saya mulai tau cara bermain, saya terus bermain agar menang dan kalau menang terus mode rank saya akan naik juga semakin tinggi semakin bagus rank. Saya lebih suka game ini dari pada game yang lain kalau di game lain mati bisa hidup lagi seperti *Mobile Legends*.

game ini, kenak tembak lalu mati harus main dari awal lagi, selain itu saya juga suka skinnya (Baju karakter) yang banyak dan keren-keren”⁶¹.



Gambar 4.3: Karakter alok game *Free Fire*

M. Darel anak yang masih duduk di kelas 5 Sekolah dasar ini memiliki alasan yang berbeda dari Daniel dan Andre yang suka dengan skin yang bagus:

“ saya main game *Free Fire* karena suka sama karakternya yang banyak dan saat main ada pelindungnya, jadi tidak mempan saat ditembak oleh musuh. Karakter yang saya suka itu Alok, saya suka dia karena bajunya bagus-bagus.”⁶²

Beberapa sumber menyatakan ada faktor dukungan saat anak bermain game. Hal ini di ungkapkan oleh Muhammad Misbeh orang tua murid dari M. Daniel Habibi. beliau memberikan beberapa fasilitas kepada Daniel untuk bermain seperti yang di ungkapkan oleh beliau:

”saya memberikan HP kepada Daniel yang pertama untuk belajar dan selebihnya agar dia seperti anak-anak yang lain bisa pegang HP sendiri, untuk bermain game saya membiarkannya bermain agar dia

⁶¹ Andre Wilia Pratama, Wawancara, Jember, 29 Desember 2020

⁶² M. Darel, Wawancara, 07 Januari 2021

tidak bermain kemana-mana, karena kalau tidak diperbolehkan main game, dia akan bermain sama teman-temannya yang jauh dari rumah. Selain itu saya juga sudah membelikan voucher wifi yang satu bulan untuk dia, karena game yang dimainkan itu game *Online*".⁶³

Retno Budiman wali murid dari M. Ilham Retno Budiman yang berprofesi sebagai penjual gorengan tersebut memberikan dukungan kepada anaknya untuk bermain game *Free Fire*.

“karena sekarang ada wabah Covid-19 sekolah di tutup anak-anak sekolah dari rumah menggunakan HP. Ya saya memberikan Hp ke Ilham buat sekolah online, selesai sekolah kadang dia main game biar dia tidak bosan dirumah dan juga agar dia tidak ketinggalan zaman. Kalau Hpnya tidak ada paketan saya belikan paket data atau voucher wifi yang Rp, 2000/ hari”.⁶⁴

Tidak hanya Misbeh dan Retno, namun Sutresno orang tua dari Andre Wilia Pratama yang setiap hari bekerja sebagai buruh tani ini mengungkapkan hal yang tidak jauh berbeda tentang dukungan orang tua kepada anak untuk bermain game di smartphone mereka.

“saya memberikan HP ke Andre untuk belajar online dan juga agar dia tidak ketinggalan zaman, karena kedepannya itu semua pasti menggunakan HP contoh kalau seperti sekarang itu sekolah online dan sekarang dia sudah bisa ngirim pesan di WA, buka internet dan kadang dia belajar ngedit foto. Selain itu biar dia gampang dihubungi, kalau andre main sama temennya itu suka susah dicarinya, kadang meskipun di telfon untuk pulang tidak di angkat. Agar dia tidak main jauh, dalam satu minggu saya beri dia uang tiga kali untuk dia belikan voucher wifi, di tempat wifi-an dia akan main Game sama temen-temennya yang lain dan apabila saya mau menyuruh dia pulang tidak usah cari jauh-jauh, tinggal cari ke tempat wifian di timur rumah”.⁶⁵

⁶³ Muhammad Misbeh, Wawancara, Jember, 07 Januari 2021.

⁶⁴ Retno Budiman, Wawancara, Jember, 12 Januari 2021.

⁶⁵ Sutresno, Wawancara, Jember, 19 Desember 2020.

Menurut triangulasi sumber yang telah peneliti lakukan terhadap Ilham dan Risky maka kedua narasumber layak dipercaya mereka menjelaskan dengan detail selain itu dan kedua narasumber memperlihatkan secara langsung kepada peneliti yang mereka jelaskan. Sedangkan peneliti juga telah melakukan triangulasi sumber terhadap Daniel, Andre dan Darel, maka ketiga sumber juga layak dipercaya dengan alasan mereka mereka menyatakan hal yang sama atau fakta yang sama yakni terhadap fakta penerimaan pesan dari game *Free Fire*. Selain itu peneliti juga melakukan triangulasi terhadap sumber Misbeh, Retno, dan Sutresno. Ke tiga sumber tersebut juga layak dipercaya dengan alasan mereka juga menyatakan fakta faktor yang membuat anak-anak yang mengaji di musholla Bustanul Ulum memainkan game *Free Fire*.

2. Bagaimana dampak penggunaan game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.

Salah satu fenomena yang muncul akhir-akhir ini adalah dari anak kecil sampai orang dewasa kecanduan bermain game online. Kemajuan teknologi pada awalnya di peruntukan untuk mempermudah kehidupan manusia itu sendiri dan game adalah salah satunya hasil dari kemajuan tersebut. Game merupakan sebuah permainan yang memiliki tujuan awal di ciptakan untuk menghibur. Namun saat ini bermain game bukan hanya untuk mencari kesenangan semata, tapi juga bisa untuk mencari uang, maka dari itu semakin lama banyak pemain yang hebat bermunculan dengan cara membuat video dan *Streaming* di media sosial, karena itulah

banyak orang yang berlomba-lomba agar bisa menjadi pemain game yang hebat dengan cara bermain game terus menerus sampai mereka sampai lupa dengan waktu dan kewajiban yang harus mereka lakukan.

Berdasarkan paparan wawancara yang telah dilakukan terhadap beberapa informan, peneliti menyimpulkan bahwasanya terdapat dampak dari penggunaan game *Free Fire* dikalangan anak-anak yang mengaji di musholla Bustanul Ulum.

Proses komunikasi persuasif antara anak yang mengaji di mussolla Bustanul Ulum dengan game *Free Fire* akan menghasilkan *Response* dari murid yang memainkan game *Free Fire* yaitu berupa efek yang akan terjadi sebagai sebuah akibat dari adanya Stimulus. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru ngaji dan beberapa wali murid terkait dengan efek yang di timbulkan dari anak bermain game *Free Fire*. salah satunya adalah kepada Yoyok Supriadi ayah dari murid Bustanul Ulum yang bernama Rendi Maulana Romadhon.

“ada perubahan yang nampak dari Rendi sebelum dan sesudah saya berikan Hp seperti telat makan dan juga saat dia sudah asyik main game lalu disuruh untuk pergi mengaji dia menjadi rewel. Waktu itu dia pernah tidak mengaji saat saya masih keluar rumah, ibunya sudah membujuk dia agar pergi mengaji tapi tetap tidak mau. Namun kalau saya dirumah dia pasti pergi mengaji, karena dia hanya takut sama saya.”⁶⁶

Pendapat tersebut didukung oleh Muhammad Misbeh orang tua murid dari M. Daniel Habibi yang memiliki pemikiran yang tidak jauh

⁶⁶ Yoyok Supriadi, Wawancara, 10 Januari 2021

berbeda dengan Yoyok. Ia mengaku bahwa anaknya juga mengalami perubahan sikap terutama saat disuruh pergi mengaji:

“Dani sekarang nakal dan sulit diatur, apalagi kalau dia main game pasti melolak disuruh ngaji, caranya biar dia mau pergi ngaji saya ambil Hpnya dan saya ancam tidak akan diberikan lagi”.⁶⁷

Peneliti juga mendapatkan data dari Ashari yang juga mengaku ada perubahan dari yang bernama M. Darel setelah ia memberikan SmartPhone:

“ada perubahan setelah saya memberikan Hp kepada Darel, salah satunya dia sering dirumah main game dan kalau di suru-suruh pasti tidak langsung berangkat, apa lagi saat main game pasti selalu bilang iya tunggu sebentar.”⁶⁸

Eka Sriwanti Ningsih juga berpendapat bahwa ada perubahan sikap dari Risky setelah ia memberikan Smartphone kepada anaknya tersebut.

“Risky sekarang itu sering marah tidak bisa disalahkan sedikitpun, apalagi yang dia minta tidak dituruti. Ia juga sering lupa makan kalau saat dia sudah asyik main game. Selain itu dia sering berontak tidak mau disuruh mengaji.”⁶⁹

Tidak hanya para orang tua yang mendapatkan perubahan dari anaknya, guru ngaji juga mendapatkan perubahan sikap dari murid-muridnya, seperti hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Syaifur Rohman ustadz di Bustanul Ulum:

“Banyak perbedaan perilaku dari murid saya yang dulu dan sekarang, mungkin karena sekarang ada perbedaan cara asuh orang tua kepada anak dan perkembangan zaman. Murid saya yang sekarang lebih sedikit dibandingkan bapak mertua saya yang mengajar dulu. Ada beberapa murid yang sulit memahami yang saya ajarkan kepada mereka. Selain itu kalau dulu jam 17:00 sudah ada di musholla, tapi kalau sekarang jam 17:30 baru ada di

⁶⁷ Muhammad Misbeh, Wawancara, Jember, 07 Januari 2021.

⁶⁸ Ashari, Wawancara, Jember, 20 Januari 2021.

⁶⁹ Eka Sriwanti Ningsih, Wawancara 17 Januari 2021

musholla itu pun tidak murid datang. Kamarin saja habis isyak orang tua Dani datang kesini mencari anaknya, padahal dani tidak ada di musholla. Selang beberapa hari istri saya melihat Dani memainkan Hpnya di tempat wifian padahal saat itu masih jam mengaji”.⁷⁰

Menurut triangulasi sumber yang telah peneliti lakukan terhadap orang tua murid yang mengaji di musholla Bustanul Ulum seperti Yoyok, Misbeh, Ashari dan Eka. Ke empat sumber tersebut juga layak dipercaya dengan alasan mereka juga menyatakan fakta yang sama tentang adanya perubahan sebelum dan sesudah anak mereka diberikan *SmartPhone* yang berupa perubahan tingkah dan perilaku. Sedangkan peneliti juga telah melakukan triangulasi sumber terhadap Saiful sumber juga layak dipercaya karena narasumber sebagai guru mengaji di musholla Bustanul Ulum.

C. Pembahasan dan Temuan

Teori Stimulus - Organism - Respon (SOR) pada awalnya merupakan teori ilmu Psikologi yang ditemukan oleh Hovland pada tahun 1953.⁷¹ Menurut teori ini, efek yang ditimbulkan adalah sebuah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Unsur-unsur menurut model ini ada tiga yang pertama pesan (*stimulus*, S), kedua Komunikan (*organism*, O), dan yang terakhir Efek (*response*, R). Dalam perubahan sikap tampak bahwa sikap dapat berubah, hanya jika Stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. Dalam perubahan sikap tersebut *organism* memiliki tiga variabel penting yaitu perhatian, pengertian dan penerimaan.

⁷⁰ Syaifur Rohman, Wawancara 20 Desember 2020

⁷¹ Dani Kurniawan. Januari 2018. “Komunikasi Model Laswell dan Stimulus-Organism-Respon dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan”. Vol. 02. No. 01. 62.

Perubahan sikap tergantung pada proses yang terjadi pada individu. Stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikan mungkin diterima atau ditolak. Komunikasi berlangsung jika ada perhatian dari komunikan. Proses berikutnya komunikan mengerti. Kemampuan komunikan inilah yang melanjutkan proses berikutnya. Setelah komunikan mengelolanya dan menerimanya, maka terjadilah kesediaan untuk mengubah sikap.⁷²

Menurut teori hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama 5 bulan mengamati keseharian murid di musholla Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember yang memainkan game *Free Fire*. setelah data disajikan dan dianalisis oleh peneliti maka selanjutnya dikemukakan hasil temuan-temuan berdasarkan hasil observasi lapangan dan hasil wawancara.

1. Apa faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire*.

Pesan merupakan unsur terpenting dalam komunikasi. Pesan merupakan representasi gagasan komunikator yang dipertukarkan dalam wujud tanda-tanda tertentu yang isinya mengandung maksud tertentu. Pesan biasanya dengan sengaja disalurkan oleh komunikator kepada komunikan untuk mendapatkan hasil tertentu, yang biasanya telah ditetapkan. Menurut Hafied Cangara dalam bukunya *Pengantar Ilmu Komunikasi* menyatakan bahwa “Dalam proses komunikasi, pengertian pesan adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui

⁷² Idawati Pandia, 2 Desember 2014. “Penggunaan *Smartphone* dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa SMP 1 Kubung Kabupaten Solok Sumatera Barat”. Vol. 15. No. 02. 124

media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasehat atau propaganda".⁷³

Pesan merupakan salah satu elemen dalam komunikasi yang terdiri dari pesan verbal dan non verbal . pesan verbal merupakan pesan yang berbentuk kata, tulisan sedangkan non verbal berhubungan dengan non gesture, mimik, ekspresi wajah dan gerak tubuh.⁷⁴ Tanpa adanya pesan sangat tidak dimungkinkan tidak akan terjadi aktivitas komunikasi karena inti dari komunikasi adalah suatu aktivitas pertukaran pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

Berdasarkan penjelasan diatas pesan yang disampaikan oleh game *Free Fire* mengandung pesan verbal, karena menampilkan audio visual yang berupa karakter-karakter fiktif (tidak ada di dunia nyata), senjata, menu untuk menggerakkan karakter dan tampilan efek dari senjata dan karakter. Seperti yang disebutkan oleh Ilham dan Riski bahwasanya didalam game tersebut terdapat tampilan karakter dan menu untuk menggerakkan karakter didalam game.

Adanya pesan tersebut maka akan terjadi proses selanjutnya adalah komunikasi antara game *Free Fire* dengan Murid musholla Bustanul Ulum. Dalam proses ini murid akan menjadi objek proses komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang dapat menimbulkan efek tertentu. Proses ini direncanakan oleh komunikator

⁷³ Andrik Purwasito. Januari 2017. Alisis Pesan. Vol. 09. No. 01. 105

⁷⁴ Verdansyah, Dani. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Bogor: Ghalia Indonesia. 25

untuk mempengaruhi komunikasi dengan cara mengubah kepercayaan, nilai atau sikap mereka. . Persuasif didefinisikan sebagai “bentuk perubahan akibat paparan informasi dari orang lain”. Sikap pada dasarnya adalah tendensi kita terhadap sesuatu. Sikap adalah rasa suka atau tidak suka atas sesuatu. Konsep lain terkait erat dengan sikap adalah keyakinan, atau pernyataan-pernyataan yang dianggap benar oleh seseorang.⁷⁵

Mar’at berpendapat dalam bukunya menyatakan bahwa ada 3 variabel penting dalam proses perubahan sikap yakni perhatian, pengertian dan penerimaan.

a. Perhatian

Definisi perhatian menurut Sumadi Suryabrata adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertentu kepada suatu objek.
- 2) Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan.⁷⁶

Jalaludin Rahmat perhatian adalah proses mental ketika stimulus atau rangkaian stimulus menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah. Perhatian terjadi bila kita mengkonsentrasikan diri pada salah satu alat indera kita, dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain.⁷⁷

⁷⁵ Wenner J. Severin dan James W. Tankard, Jr. 2011. Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 177.

⁷⁶ Sumadi Suryabrata. 2004. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 14.

⁷⁷ Jalaludin Rakhmat. 2009. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 52

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa apabila tidak ada perhatian dari komunikan maka tidak akan ada komunikasi yang terjalin. Murid di musholla Bustanul Ulum sendiri memberikan perhatian terhadap game *Free Fire*. Seperti yang dilakukan oleh Andre dan Daiel, awalnya ia hanya memperhatikan temannya yang sedang memainkan game tersebut, setelah berkali-kali melihat temannya bermain lalu ia mencoba mengunduh game tersebut di *smartphonenya*.

b. Pengertian

Murid di musholla Bustanul Ulum yang menerima dengan cara memberikan pengertian kepada game *Free Fire* akan mencar tahu bagaimana memainkan game. Seperti yang dilakukan oleh Daniel ia mencari tahu cara memainkan game dari melihat video tutorial di Youtube.

c. Penerimaan

Setelah mengetahui cara bermainnya maka proses selanjutnya ialah menerima game tersebut, dalam proses ini anak akan terus bermain karena mereka menjadikan game tersebut sebagai prioritas dalam kesehariannya dibandingkan kegiatan lainnya.

Menurut hasil penelitian dari pembahasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan:

- 1) Pesan yang di game *Free Fire* berupa audio visual yang dapat dikendalin oleh penggunanya dari. Dari audio visual tersebut

menampilkan banyak karakter, dan aksesoris untuk karakter dalam permainan seperti senjata, skin baju dan aksesoris tatto.

- 2) Terdapat 3 variabel dalam komunikasi anak dan game *Free Fire* yaitu perhatian proses ini anak akan memberikan perhatian atau tidak, dalam proses ini anak dapat menerima dan menolak pesan dari game tersebut. Selanjutnya pengertian, murid yang memberikan perhatian akan mencari tahu cara memainkan game. Dan yang terakhir penerimaan, proses ini anak sudah mengerti cara memainkannya dan mereka terus memainkannya untuk mendapatkan yang mereka inginkan berupa skin baju, senjata dan kemenangan dalam permainan.
- 3) Terdapat fakto dukungan dari para orang tua murid yang mengaji di musholla Bustanul Ulum berupa fasilitas *smartphone*, paket data, dan voucher wifi.

2. Bagaimana dampak penggunaan game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.

Saat ini semua orang pasti pernah mendengar atau bahkan mengetahui game *Free Fire*, karena game tersebut pada tahun 2019 dinobatkan oleh *App Annie* sebuah layanan market intelligence yang memberikan data terkait performa suatu aplikasi di dalam mobile market store seperti *Apple App Store* ataupun *Google Play Store* sebagai *Game mobile* paling banyak diunduh di dunia. Setahun setelahnya di tingkat nasional, dalam acara penghargaan Esports Awards 2020 yang diadakan

secara virtual pada 22 November 2020 itu, game ini menerima penghargaan sebagai *Game Esports* Terfavorit Indonesia.

Dinobatkan sebagai game dengan unduhan terbanyak dan sebagai game favorit maka banyak orang yang sangat antusias untuk memainkannya dan ditambah pada november 2020 diadakan turnamen internasional esports *Free Fire* yaitu *Free Fire Continental Series 2020* atau bisa disingkat FFCS 2020 merupakan turnamen berskala internasional benua yang menggantikan *Free Fire World Series (FFWS)*. Hadirnya hadirnya turnamen tersebut dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua orang di dunia harus tetap berada di rumah untuk memutuskan penyebaran rantai Covid-19. Maka hal tersebut yang membuat antusias untuk memainkannya dari anak kecil sampai orang dewasa dan mereka rela menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk memainkan game tersebut. Begitu pula dengan murid mengaji di musholla Bustanul Ulum, mereka juga terlena dengan keseruan bermain game *Free Fire* hingga mereka sampai lupa waktu dan kewajiban yang harus mereka lakukan.

Terdapat beberapa dampak dari penggunaan game *Free Fire* dikalangan anak- anak yang mengaji di musholla Bustanul Ulum yang berada di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.

a. Dampak Fisik

Kata fisik dalam bahasa inggris adalah *Body* yang berarti suatu wujud dan dapat terlihat oleh kasatmata. Kata fisik biasanya

digunakan untuk suatu benda yang berwujud yang dapat dilihat oleh mata, seperti menggambarkan bentuk bangunan dan termasuk juga bagian tubuh manusia keseluruhan yang dapat dilihat oleh mata. Kondisi fisik manusia yang sehat merupakan tubuh yang tidak penyakitan dan mampu melakukan aktivitas sehari-hari tanpa kelelahan. Seperti yang dilansir dari Tempo.co, dokter spesialis kesehatan olahraga Michael Triangto menjelaskan manusia harus memiliki kondisi yang tidak hanya sehat namun juga bugar. Sehat berarti secara fisik, mental, dan sosial tidak memiliki keluhan penyakit atau gangguan. Sementara bugar berarti mampu melakukan aktivitas sehari-hari dan lebih daripada itu tanpa kelelahan berlebihan.⁷⁸

Murid di musholla Bustanul Ulum yang memprioritaskan game dalam kesehariannya akan menimbulkan dampak fisik yang berupa badan semakin kurus dan sakit-sakitan karena tidak bisa menjaga pola makannya. Seperti yang dikatakan oleh Yoyok bahwasannya apabila Rendi sudah asyik bermain game *Free Fire* akan lupa makan.

b. Dampak Psikologis

Setiap manusia terdiri dari dua unsur yaitu ragawi dan psikis. Ragawi terkait tubuh fisik, sementara psikis adalah kondisi mental seseorang. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai hal seperti cara

⁷⁸ Yuyuk Widiyanti. "Tidak Semua Orang Kaya Konsumtif. Ini Yang Mereka Hindari". Merdeka.com. 19 Maret 2021. <https://gaya.tempo.co/read/1437240/tak-semua-orang-kaya-konsumtif-ini-yang-mereka-hindari>

berpikir, pengaruh lingkungan, pendidikan, dan lain sebagainya. Dalam kenyataannya, psikis seseorang sangat berperan dalam menentukan kepribadian orang tersebut.

Ada beberapa faktor yang mendorong anak untuk memainkan game *Free Fire* yaitu anak suka dengan karakter-karakter fiktif yang dilengkapi dengan skin baju, senjata dan aksesorik pendukung lainnya seperti tato, emoji dan skin joget. Terdapat juga dampak berupa psikis dari murid yang memainkan game *Free Fire*. Murid yang memainkan game dengan berlebihan dan orang tua yang tidak memberikan batasan waktu dalam menggunakan *Smartphone* maka lambat laun akan ada perubahan terhadap mental anak, salah satunya seperti anak sulit diatur dan temperamental. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Misbeh dan Eka. Mereka berdua mendapatkan perubahan berupa psikis dari anaknya setelah mereka memberikan *Smartphone*. Daniel anak dari Misbeh semakin nakal seperti melawan kepada orang tua, tidak mau melakukan yang disuruh oleh kedua orang tua dan sulit diatur sedangkan Risky anak dari Eka sering marah apabila keinginannya tidak dituruti.

c. Dampak Sosial

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang individu merupakan makhluk sosial yang berarti seseorang selalu membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya dan tidak dapat hidup dengan sendiri. Saat Game online hadir hal ini terkadang membuat

seorang individu menjadi seseorang yang anti sosial, yang mana ia merasa tidak membutuhkan lingkungan luar untuk memenuhi kebutuhan sehari – harinya. Faktanya seorang individu bisa berjam-jam bermain komputer dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar. Terkadang seseorang jika telah menjadi pecandu permainan online akan mempunyai indikator tertentu, misalnya seseorang tersebut lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain game dari pada berinteraksi sosial dengan lingkungan luar.

Dampak sosial dari murid yang memprioritaskan game *Free Fire* dibandingkan dengan aktivitas yang lain dalam kesehariannya mereka akan cenderung mengurung diri dirumah karena mereka merasa malas untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.

Seperti yang diungkapkan oleh Ashari orang tua dari Darel, setelah ia memberikan *Smartphone* kepada Darel ada perubahan terhadap sosial yang berupa sering berdiamdir di rumah hanya untuk bermain game dan merasa malas untuk bermain diluar rumah dengan teman-teman sebayanya. Selain itu Yoyok juga mendapatkan perubahan sosial dari anaknya yang bernama Rendi berupa malas untuk pergi mengaji.

Menurut hasil penelitian dari pembahasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan:

Terdapat dampak yang ditimbulkan kepada murid yang memainkannya dan sampai memprioritaskannya yaitu berupa perubahan fisik yang semakin kurus karena tidak bisa menjaga pola

makan yang teratur, perubahan psikis yang semakin temperamental, sulit diatur dan perubahan sosial para murid mulai antisosial dengan mengurung diri dirumah untuk memainkan game *Free Fire* dan merasa malas unutm pergi mengaji saat asyik bermain game.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang dampak game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum desa Suren, kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Maka diperoleh beberapa kesimpulan terkait hasil penelitian yang dilakukan peneliti yakni diantaranya:

1. Faktor yang mendorong anak memainkan game *Free Fire*.

- a. Pesan yang di game *Free Fire* berupa audio visual yang dapat dikendalikan oleh penggunanya dari. Dari audio visual tersebut menampilkan banyak karakter, dan aksesoris untuk kareakter dalam permainan seperti senjata, skin baju dan aksesoris tatto.
- b. Terdapat 3 variabel dalam komunikasi anak dan game *Free Fire* yaitu perhatian proses ini anak akan memberikan perhatian atau tidak, dalam proses ini anak dapat menerima dan menolak pesan dari game tersebut. Selanjutnya pengertian, murid yang memberikan pengertian akan mencari tahu cara memainkan game. Dan yang terakhir penerimaan, proses ini anak sudah mengerti cara memainkannya dan mereka terus memainkannya untuk mendapatkan yang mereka inginkan berupa skin baju, senjata dan kemenangan dalam permainan.

- c. Terdapat fakto dukungan dari para orang tua murid yang mengaji di musholla Bustanul Ulum berupa fasilitas *smartphone*, paket data, dan voucher wifi.

2. Dampak penggunaan game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.

Terdapat dampak yang ditimbulkan kepada murid yang memainkannya dan sampai memprioritaskannya yaitu berupa perubahan fisik yang semakin kurus karena tidak bisa menjaga pola makan yang teratur, perubahan psikis yang semakin temperamental, sulit diatur dan perubahan sosial para murid mulai antisosial dengan mengurung diri dirumah untuk memainkan game *Free Fire* dan merasa malas untuk pergi mengaji saat asyik bermain game.

B. Saran

Adapun saran yang direkomendasikan hasil dari penelitian ini dapat disarankan sebagai berikut:

1. Perlunya bagi orang tua memberikan batasan waktu kepada anak dalam menggunakan *smartphone* agar sang anak tidak ketergantungan terhadap game *Online*.
2. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai dampak game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember atau jika lebih baik perlunya diadakan penelitian dengan lingkup yang lebih luas sehingga tidak hanya terfokus kepada anak-anak yang mengaji di musholla Bustanul Ulum saja

melainkan bisa kepada anak mengaji di musholla di seluruh Kabupaten Jember.

3. Adanya diskusi lanjutan mengenai hasil penelitian ini untuk adanya koreksi secara kolektif supaya penelitian selanjutnya lebih baik mendetail untuk pembahasan mengenai dampak game *Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

2009. *Al-Qur'an terjemahan*. Bandung: CV Penerbit Diponogoro.
- Arikunto, Suharsimin. 2002. *Prosedur Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al Hasyimi, Ahmad. 1993. *Syarah Mukhtarul Ahaadits*. Bandung. Sinar Baru.
- Alwi Said. 2014. *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta: Kaukabah Dipantara.
- Ahmad Al Barry,Zakariya. 1977. *Hukum Anak Dalam Islam*. Jakarta. Bulan Bintang.
- Al Barry, Zakariya Ahmad. *Hukum Anak-anak Dalam Islam*. Penerjemah Chadijah Nasution. Jakarta: Bulan Bintang, 1977.
- Creeber, G. & Martin, R ed. 2009. *Digital Cultures: Understanding New Media*, Berkshire-
- Djamil , M. Nasir. 2013. *Anak Bukan Untuk Dihukum*. Sinar Grafika, Jakarta.
- Daradjat, Zakiah. 1994. *Remaja Harapan dan Tantangan*. Jakarta. Ruhama.
- Danim, Sudarwan. 2002. *menjadi peneliti kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Daradjat, Zakiah. 2009. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Harsan ,Alif. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Trans Media.
- Hefni, Harjani. 2015. *Komunikasi Islam* Jakarta: Prenada Media Group.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga
- James W, Wenner J. Severin . Tankard, Jr. 2011. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi*, edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika. England: Open University Press.

- Moleong, Lexy J. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnomo Setiady ,Husaini Usmandan. 2003. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Qomar, Mujamil. 2003. et.al., *Meniti Jalan Pendidikan Islam*. Yogyakarta: P3M STAIN Tulungagung dan Pustaka Pelajar.
- Rakhmat, Jalaludin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Supriyadi, Edy. 2014. *SPSS+Amos Statistik Data Analysis*. Jakarta: In Media.
- Sugiono. 2013. *Metode Penenlitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata Sumadi. 1984. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali.
- Tim penyusun IAIN Jember. 2019 *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* Jember: IAIN Jember.
- Verdansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Jurnal

- Andrik Purwasito. Januari 2017. “*Alisis Pesan*”. No. 01, Vol. 09.
- Agus Efendi, Puwani Indri, Nuryani Tri Wahyuni. Agustus, 2017. “*analisis pengaruh penggunaan media baru terhadap pola interaksi sosial anak di kabupaten sukoharjo,*” Penelitian humaniora, No. 02, Vol.
- Cholid Ma’arif. Juli 2017 . “*kajian Al-Qur’an di Indonesia telaah Historis*”. QOF1, No. 02, Vol.
- Dani Kurniawan. Januari 2018. “*Komunikasi Model Laswell dan Stimulus-Organism-Respon dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan*”. No. 01, Vol. 02.
- Eryazal Novrialdy. 2019. ” *Kecanduan Game online pada remaja: dampak dan pencegahannya*”. Buletin Psikologi. No.02, Vol.
- Eka Rusnani Fauziah. 2013. “*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*”. Ilmu Komunikasi1. No. 03, Vol.

Fadillah Fidyani Wati. 1 April 2017. Kemampuan Komunikasi Persuasif Pengelola Museum Provinsi Sulawesi Tengah. No. 1, Vol. 4

Haidir Fitriani Siagian. Desember 2012. "Pengaruh Kredibilitas Komunikator Politik Untuk Mendapatkan Dukungan Khalayak Dalam Pemilihan Umum". No. 2, Vol. 13

Idawati Pandia. 2 Desember 2014. "Penggunaan Smartphone dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa SMP 1 Kubung Kabupaten Solok Sumatera Barat". No. 02, Vol. 15.

Wahyu Pratama. Agustus, 2014. "Game Adventure Misteri Kotak Pandora", no.2

Sepri Ridho. 2018. "Game Online dan Religius remaja". Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Heri Satria Stiawan "analisis dampak pengaruh game Mobile terhadap aktivitas pergaulan siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta" (Skripsi, Universitas Indraprasta PGRI, 2018).

Nurul Roosyidah, "aktivitas penggunaan kato nan ampek dalam komunikasi antar personal (studi pada himpunan keluarga sehat malang), (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018).

Zaenal, Muttaqin, "Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia 6-12 Tahun dalam Pembentukan Akhlak Menurut Prof. Dr. Zakiah Darajat, (Skripsi, Institut Agama Islam Walisongo Semarang, 2014)

Gusty Ayu Agung Pratiwi, "Gambaran Rasa Takut Akan Perawat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Nomor 3 Petang Tahun 2018" (skripsi, Pliteknik Kesehatan Kemenkes Denpasar, 2018)

Web

M Rizal Muttaqin. "Sejarah Singkat Perkembangan Game". 20 September 2020. <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>

Nasrul Nawi. "Demi Game Online. ABG 16 Tahun di Sirdap Sulsel Nekat Curi Emas Tetangga". 20 September 2020. <https://news.detik.com/berita/d-5239731/demi-game-online-abg-16-tahun-di-sirdap-sulsel-nekat-curi-emas-tetangga>

Safir Makki. "Dua Remaja Bekasi Alami Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Game HP". 22 September 2020. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267/dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp>

- Muhammad Renald Shiftanto. "5 Anak di Jember Jalani Perawatan Kejiwaan Karena Kecanduan Game". 28 September 2020. <https://www.tribunnews.com/regional/2019/04/01/5-anak-di-jember-jalani-perawatan-kejiwaan-karena-kecanduan-game-online>
- Yokub Mulyono. "Pria di Jember Sekap Anaknya yang Kecanduan Game Online". Detik New. 28 September 2020. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4856902/pria-di-jember-sekap-anaknya-yang-kecanduan-game-online>
- Nugraha "Siapa Pencipta Game Free Fire". Esportsku. 28 September 2020. <https://esportsku.com/siapa-pencipta-game-free-fire-dan-sejarah-ff/> Bill Clinton "Game Free Fire Catat Rekor 100 Juta Pengguna Aktif Harian". Kompas.com. 28 September 2020. <https://tekno.kompas.com/read/2020/08/21/08410067/game-free-fire-catat-rekor-100-juta-pengguna-aktif-harian>
- Yoke Suryadarma. "Pendidikan Ahklak Menurut Imam Ghazali". CORE. 12 Desember 2020. <https://core.ac.uk/download/pdf/235572839.pdf>
- Asmuni, "Konsep Akhlak Sebagai Penggerak dalam Islam", Raudhatul Athfal. 25 Desember 2020. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/2673>
- Muhrin. "Akhlak Kepada Diri Sendiri". Jurnal UIN Antasari. 5 Januari 2021. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/download/3768/2090>
- Garena "Senjata" 21 mei 2021. <https://ff.garena.com/weapons/index/id/>
- Shuhada sja. "inilah cerita utama dan sejarah game Free Fire". Game Daim. 15 Januari 2021. <https://gamedaim.com/tips/cerita-dan-sejarah-free-fire/amp/>
- Jevi Nugraha. "Macam Ahklak Dalam Islam Beserta Pengertian, Contoh dan Manfaatnya". Merdeka.com 17 Januari 2021. <https://www.merdeka.com/jateng/macam-macam-akhlak-dalam-islam-beserta-pengertian-contoh-dan-manfaatnya-kln.html?page=3>
- "Sejarah Desa" Desa Suren. 26 Januari 2021. <http://surendesa.blogspot.com/p/seja.html>
- Yuyuk Widiyanti. "Tidak Semua Orang Kaya Konsumtif. Ini Yang Mereka Hindari". Merdeka.com. 19 Maret 2021. <https://gaya.tempo.co/read/1437240/tak-semua-orang-kaya-konsumtif-ini-yang-mereka-hindari>

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : M.MUZAMMIL NURUL ARIFIN
NIM : D20161046
Prodi/ Jurusan : KPI/ MPI
Fakultas : Dakwah
Institusi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi yang berjudul **Dampak Game Free Fire Terhadap Eksistensi Anak Mengaji di Musholla Bustanul Ulum** ini adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 05 Maret 2021
Saya yang menyatakan



M.MUZAMMIL NURUL ARIFIN
NIM: D20161046

Matrik Penelitian

JUDUL PENELITIAN	VARIABEL	INDOKATOR	SUMBER DATA	METODE PEELITIAN	FOKUS PENELITIAN
1	2	3	4	5	6
Dampak <i>Game Free Fire</i> Terhadap Aktivitas Anak Mengaji di Musholla Bustanul Ulum Desa Suren Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.	1. <i>Game Free Fire</i> 2. Aktivitas Anak Mengaji	1. Dampak Positif <i>Game</i> <ol style="list-style-type: none"> Meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi Melatih konsentrasi dan ketekunan Mempermudah belajar bahasa dan matematika Rekreasi dengan santai sejenak 2. Dampak negatif <i>Game</i> <ol style="list-style-type: none"> Kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak) Meniru kata-kata kotor dan kasar Kecanduan bermain games <ol style="list-style-type: none"> Akhlak terhadap diri sendiri Akhlak terhadap keluarga Akhlak terhadap lingkungan 	Informan <ol style="list-style-type: none"> Murid musholla Bustanul Ulum Orang tua murid Pengasuh Bustanul Ulum Refrensi: <ol style="list-style-type: none"> Jurnal dan skripsi Buku-buku relevan internet 	1. Pendekatan Penelitian: Kualitatif deskriptif 2. Jenis penelitian: penelitian deskriptif 3. Teknik pengambilan data: <i>Snowball</i> 4. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi 5. Teknik analisis data: <ol style="list-style-type: none"> Reduksi data Penyajian data Verifikasi dan penarikan kesimpulan 6. Keabsahan data: Trigulasi data	1. Bagaimana dampak penggunaan <i>Game Free Fire</i> terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum? 2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat <i>Game Free Fire</i> terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum?

PEDOMAN PENELITIAN

1. Pedoman Observasi

Lokasi penelitian dilakukan di Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember dengan pengasuh Musholla Bustanul Ulum, Murid dan orang tua murid.

2. Pedoman Wawancara

a. Pedoman wawancara Apa faktor yang mendorong anak memainkan *Game Free Fire*.

- 1) Dari mana anda tahu *Game Free Fire* dan apa yang membuat Game?
- 2) Kenapa anda lebih suka *Game Free Fire* dibandingkan dengan Game lain?
- 3) Apakah anda memberikan fasilitas *Smartphone* dan paket data?
- 4) Apakah anda memperbolehkan anak anda memainkan *Game Online*?

b. Pedoman wawancara Bagaimana dampak penggunaan *Game Free Fire* terhadap aktivitas anak mengaji di musholla Bustanul Ulum.

- 1) Apakah ada perubahan sebelum dan sesudah anda memberikan *Smartphone* kepada anak anda?
- 2) Perubahan apa sajakah yang sangat menonjol dari anak anda?

IAIN JEMBER



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, kode Pos: 68136
Website: fdakwah.iain-jember.ac.id – e-mail: fdiainjember@gmail.com

Nomor : B./In.20/6.d/PP.00.9/10/2020

12 November 2020

Lampiran : -

Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Ketua Yayasan Bustanul Ulum

Desa Suren Kecamatan Ledokombo

Kabupaten Jember

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : M.Muzammil Nurul Arifin

NIM : D20161046

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Semester : IX (sembilan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama \pm 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Dampak Game Free Fire Terhadap Eksistensi Anak Mengaji Di Musholla Bustanul Ulum Desa Suren Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Siti Raudhatul Jannah



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, kode Pos: 68136
Website: fdakwah.iain-jember.ac.id – e-mail: fdiainjember@gmail.com

Nomor : B./In.20/6.d/PP.00.9/10/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

12 November 2020

Yth.

Kepala Desa Suren

Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : M.Muzammil Nurul Arifin
NIM : D20161046
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Semester : IX (sembilan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Dampak Game Free Fire Terhadap Eksistensi Anak Mengaji Di Musholla Bustanul Ulum Desa Suren Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Siti Raudhatul Jannah



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
KECAMATAN LEDOKOMBO
DESA SUREN

Jalan Burung Cendra Wasih Nomor 01 Kode Pos 68196

Jember, 12 Nopember 2020

Nomor : 470/2527/35.09.28.2002/2020
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Ijin Penelitian/surve

Kepada
Yth Sdr Ketua RT Dan RW
se wilayah Desa Suren

Di

JEMBER

Berdasarkan Surat dari Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Nomor 072/1340/415/2020 tanggal 02 Nopember 2020 tentang surat Rekomendasi Penelitian, maka bersama ini apabila tidak mengganggu kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharap Saudara memberi bantuan, tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud kepada:

Nama/Jabatan : M MUZAMMIL NURUL ARIFIN
Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember
Alamat : Jln. Mataram No. 1 Jember
Keperluan : Mengadakan Penelitian Skripsi yang berjudul "Dampak *Game Free Fire* terhadap eksistensi anak mengaji di musholla bustanul ulum Desa Suren Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember".
Lokasi : Desa Suren Kecamatan Ledokombo
Waktu Kegiatan : 12 Nopember 2020 sampai dengan 5 Maret 2021

Pelaksanaan ijin diberikan dengan ketentuan :

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan pendidikan
2. Tidak dibenarkan melakukan aktifitas politik
3. Apabila situasi dan kondisi di wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui
Kepala Desa Suren
Sekdes

SUWARDI



YAYASAN BUSTANUL ULUM

Desa Suren Rt 02/02, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember
Kode Pos: 68196, No. Telp: 085330207076

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN NOMOR:07/Y.BU/SK/III/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaifur Rahman,S.Pd.I
Jabatan : Ketua Yayasan Bustanul Ulum
Alamat : Desa Suren Rt 02/02, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten
Jember.

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas

Nama : M.MUZAMMIL NURUL ARIFIN
NIM : D20161046
Semester : X (Sepuluh)
Fakultas : DAKWAH
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

Telah selesai melakukan penelitian di Yayasan Bustanul Ulum, terhitung tanggal 12 November 2020 sampai dengan 5 Maret 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang judul "DAMPAK *GAME FREE FIRE* TERHADAP EKSISTENSI ANAK MENGAJI DI MUSHOLLA BUSTANUL ULUM DESA SUREN KECAMATAN LEDOKOMBO KABUPATEN JEMBER".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Mengetahui
Yayasan Bustanul Ulum
Ketua,


Syaifur Rahman,S.Pd.I



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
KECAMATAN LEDOKOMBO
DESA SUREN

Jalan Burung Cendra Wasih Nomor 01 Kode Pos 68196

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 149 / 358 / 28.2002 / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Desa Suren Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas

Nama : M MUZAMMIL NURUL ARIFIN
NIM : D 20161046
Semester : X
Fakultas : DAKWAH
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Jember



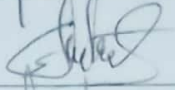


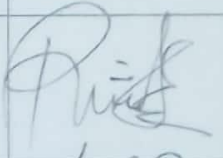
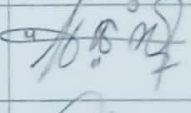
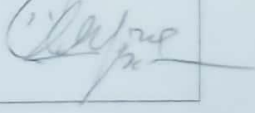
Telah selesai melakukan penelitian di Lingkungan Desa Suren, terhitung tanggal 12 Nopember 2020 sampai dengan 5 Maret 2021 untuk memperoleh data adlam rangka penyusunan skripsi yang judul "Dampak **Game Free Fire** terhadap eksistensi anak mengaji di musholla bustanul ulum Desa Suren Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Mengetahui
a.n Kepala Desa Suren
Sekdes



Jurnal Kegiatan Penelitian

No.	Hari dan Tanggal	Jenis Kegiatan Penelitian	Keterangan
1.	20 Desember 2020	Wawancara dengan Bapak Saniman	
2.	20 Desember 2021	Wawancara dengan Bapak Saifur Rohman	
3.	29 Desember 2021	Wawancara dengan Bapak Sutresno	
4.	07 Januari 2021	Wawancara dengan Bapak Muhammad Misbeh	
5.	10 Januari 2021	Wawancara dengan Bapak Yoyok Supriadi	
6.	12 Januari 2021	Wawancara dengan Bapak Retno Budiman	
7.	17 Januari 2021	Wawancara dengan Ibu Eka Sriwanti Ningsih	
8.	20 Januari 2021	Wawancara dengan Bapak Ashari	

DOKUMENTASI



**Wawancara Dengan
Eka**



**Wawancara Dengan
Sutresno**



**Wawancara Dengan
Retno**



**Wawancara Dengan
Ashari**



**Wawancara Dengan
Saniman**



**Murid Musholla Bustanul Ulum
bermain *Game Free Fire***

BIODATA PENULIS

A. BIODATA PRIBADI

Nama : M.Muzammil Nurul Arifin
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 23 Maret 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Dusun Dampar, RT 02/RW 02, Desa Suren, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Pekerjaan : Mahasiswa
Fakultas : Dakwah
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan : Manajemen dan Penyiaran Islam
Kewarganegaraan : WNI
No. Hp : 0838-5701-3765
Email : muzammilarifin23@gmail.com



B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : MI Miftahul Ulum Suren
2. SMP : MTS Miftahul Ulum Suren
3. SMA : MA Miftahul Ulum Suren
4. Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Jember

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. Pramuka MA Miftahul Ulum Suren
2. PMII IAIN JEMBER