

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

Mohammad Taufik Romadhoni^{1*}

¹ Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, Indonesia

*E-mail: taufikromadhoni01@gmail.com

Keywords

Free fire max, Verbal Aggression, TPQ Students, Online Games, Islamic Education.

Abstract

Online games have become an integral part of children's lives, including in religious education environments. This study aims to analyze the impact of free fire max on verbal aggression in communication among TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) students at Masjid Baitul Hikmah, Dusun Penanggungan, Ajung District, Jember Regency. This research employs a qualitative descriptive approach using observation, interviews, and document analysis. The findings indicate that a high intensity of gaming correlates with increased verbal aggression, including the use of harsh language and raised voices in social interactions. Additionally, the study examines the role of religious teachers (ustadz) and parents in addressing the negative effects of gaming on children. The conclusion highlights the importance of supervision and educational programs to mitigate the negative impact of online games in TPQ environments.

Kata Kunci

Free fire max, Agresi Komunikasi Verbal, Anak TPQ, Game Online, Pendidikan Islam.

Abstrak

Game online telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, termasuk dalam lingkungan pendidikan agama. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game *free fire max* terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah, Dusun Penanggungan, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain game berkorelasi dengan peningkatan agresi komunikasi verbal, termasuk penggunaan kata-kata kasar dan suara tinggi dalam interaksi sosial. Selain itu, penelitian ini juga membahas peran ustadz dan orang tua dalam mengatasi dampak negatif game terhadap anak. Kesimpulan penelitian menekankan pentingnya pengawasan serta program edukatif untuk menekan dampak negatif dari game online di lingkungan TPQ.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang hiburan dan komunikasi. Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah popularitas game online, seperti *free fire max*, yang banyak dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Game ini tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga memengaruhi pola komunikasi dan interaksi sosial pemainnya. Namun, dampak negatif dari keterlibatan dalam game ini,

terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial, menjadi perhatian utama bagi para peneliti dan praktisi pendidikan.

Penelitian mengenai dampak game *online* telah dilakukan oleh berbagai akademisi dalam satu dekade terakhir. Azhar (2021) meneliti dampak game *free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan non-verbal pada pelajar SMP di Parepare dan menemukan adanya korelasi antara frekuensi bermain dengan tingkat agresivitas. Penelitian lain oleh Lisnawati et al. (2021) mengkaji dampak game *online* pada siswa sekolah dasar dan mengindikasikan bahwa permainan ini dapat memengaruhi perilaku komunikasi serta fokus belajar. Selain itu, Furqan (2020) dalam studinya mengenai model komunikasi mahasiswa pemain *free fire* mengidentifikasi adanya perubahan pola komunikasi yang terjadi akibat interaksi di dalam game. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun game online memiliki manfaat sebagai sarana hiburan, efek sampingnya terhadap perkembangan perilaku dan komunikasi masih menjadi isu yang perlu diteliti lebih lanjut.

Sebagian besar penelitian yang ada lebih berfokus pada dampak game online terhadap agresivitas atau prestasi akademik siswa sekolah menengah dan perguruan tinggi. Namun, belum banyak studi yang secara spesifik meneliti bagaimana game online, khususnya *free fire max*, memengaruhi pola komunikasi verbal dan sosial anak-anak di lingkungan pendidikan non-formal, seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Penelitian ini berusaha mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis bagaimana interaksi dalam game dapat mempengaruhi cara anak-anak TPQ berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Fokus pada anak-anak TPQ sebagai subjek penelitian memberikan kontribusi orisinal dalam memahami dampak game online di lingkungan pendidikan berbasis nilai-nilai keagamaan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan objek penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Metode ini bertumpu pada filsafat postpositivisme dan bersifat interpretatif, memungkinkan peneliti untuk memahami dampak game *free fire max* terhadap perilaku komunikasi verbal anak-anak TPQ di Masjid Baitul Hikmah.

Penelitian ini dilakukan TPQ di Masjid Baitul Hikmah, Dusun Penanggungan, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember. Lokasi ini dipilih karena memiliki jumlah murid TPQ terbanyak dibanding TPQ lain di daerah tersebut serta adanya indikasi perilaku agresi komunikasi verbal akibat bermain game *free fire max*.

Subjek penelitian terdiri dari:

1. Pengasuh TPQ – Dipilih karena memiliki pemahaman mendalam tentang kondisi anak-anak TPQ dan dampak game terhadap perilaku mereka.
2. Anak-anak TPQ – Sebanyak 10 anak TPQ yang aktif bermain Free Fire Max dan menunjukkan indikasi agresi komunikasi verbal.

Peneliti menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih subjek penelitian, memastikan bahwa hanya individu yang relevan dengan tujuan penelitian yang menjadi informan.

Hasil dan Pembahasan

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

Adapun pembahasan temuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

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

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain game free fire max memiliki dampak signifikan terhadap perilaku agresi komunikasi verbal anak-anak. Dari observasi yang dilakukan, terlihat bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari untuk bermain game ini cenderung menunjukkan perilaku agresif dalam interaksi sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dafa Zainal Huda yang mengungkapkan bahwa ia merasa sangat terikat dengan permainan dan sering kali menghabiskan waktu lebih lama saat tidak ada kegiatan lain. Keterikatan ini menunjukkan bahwa game telah menjadi salah satu aktivitas utama yang mengisi waktu luang anak-anak, yang berpotensi mengurangi interaksi sosial yang positif di lingkungan sekitar.

Faktor sosial juga berperan penting dalam intensitas bermain game. Desakan dari teman sebaya sering kali mempengaruhi anak-anak untuk bermain lebih lama, seperti yang diungkapkan oleh Dafa Mukarrom. Ketika anak-anak bermain dalam kelompok, mereka tidak hanya berbagi pengalaman tetapi juga merasakan tekanan untuk tampil baik, yang dapat meningkatkan emosi negatif ketika hasil permainan tidak sesuai harapan. Pengalaman Dafa yang merasa marah dan frustrasi saat timnya kalah mencerminkan bagaimana permainan kompetitif dapat memicu reaksi emosional yang kuat, terutama ketika ada kesalahan dari rekan tim. Ini menunjukkan bahwa situasi dalam game dapat menciptakan dinamika yang mempengaruhi pengelolaan emosi anak-anak. Selain itu, interaksi yang terjadi dalam permainan, baik melalui fitur chat maupun voice chat, juga mempengaruhi perilaku komunikasi verbal anak-anak. Aditya menjelaskan bagaimana ia dan teman-temannya berkolaborasi dan saling mendukung saat bermain. Meskipun interaksi ini dapat menguatkan hubungan sosial, ada juga potensi untuk meningkatkan perilaku agresif, terutama ketika mereka merasa tertekan untuk menang. Ketika situasi kompetitif memunculkan stres, anak-anak mungkin cenderung mengekspresikan kemarahan mereka secara verbal, seperti yang diungkapkan oleh Fathir dan Gilang. Keduanya mengakui bahwa mereka menjadi lebih mudah marah dan terburu-buru dalam berbicara setelah bermain game. Namun, penting untuk dicatat bahwa

pengaruh negatif dari bermain game ini dapat diminimalisir melalui bimbingan dari orang tua dan pengajar.

Ustadz Hisib dan orang tua anak-anak tersebut berperan aktif dalam mengingatkan mereka untuk berbicara dengan sopan dan mengelola emosi. Ini menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung dan positif dapat membantu anak-anak untuk tetap berperilaku baik meskipun terpapar pada konten yang kompetitif dalam game. Dengan adanya pengingat ini, anak-anak diharapkan dapat belajar untuk membedakan antara emosi yang muncul dalam permainan dan interaksi di kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, meskipun terdapat dampak negatif, banyak anak yang juga merasakan manfaat dari bermain game. Gilang mengungkapkan bahwa ia merasa senang dan bersemangat saat bermain free fire max, yang memberikan tantangan dan kepuasan tersendiri ketika berhasil memenangkan pertandingan. Hal ini menunjukkan bahwa game dapat berfungsi sebagai sarana hiburan yang positif dan sebagai medium untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi.

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

Akhirnya, penelitian ini menyoroti pentingnya kesadaran akan dampak dari aktivitas bermain game, terutama dalam konteks anak-anak. Dengan memahami bagaimana intensitas bermain dapat mempengaruhi perilaku komunikasi verbal, kita dapat mengembangkan strategi yang lebih baik untuk mendukung anak-anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan baik di lingkungan sosial mereka. Diperlukan kolaborasi antara orang tua, pengajar, dan anak-anak itu sendiri untuk menciptakan pengalaman bermain game yang positif dan konstruktif, sehingga dampak negatif dapat diminimalisir dan manfaat positif dapat dimaksimalkan.

Hal ini sejalan dengan teori Determinasi Teknologi bahwa segala tindakan dan peristiwa yang dilakukan oleh manusia sebagai akibat dari pengaruh perkembangan teknologi sebenarnya merupakan hasil dari determinasi teknologi. Tanpa disadari, manusia telah terpengaruh oleh segala hal yang dibawa oleh teknologi. Meskipun teknologi awalnya dirancang untuk mempermudah pekerjaan dan komunikasi, seiring berjalannya waktu, teknologi justru berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia. Dalam konteks penelitian ini, teori determinisme teknologi

digunakan sebagai alat ukur atau pendukung, di mana game online yang awalnya diciptakan sebagai sarana hiburan secara bertahap mulai mempengaruhi kehidupan manusia, terutama anak-anak, akibat perkembangan teknologi yang semakin cepat.

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

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

Bab ini akan membahas bagaimana kedua pihak ini, orang tua dan ustadz, berperan dalam mengelola perilaku komunikasi verbal anak-anak di TPQ Masjid Baitul Hikmah. Ustadz Hisib mengamati bahwa kecanduan game berdampak negatif pada kemampuan anak-anak untuk memperhatikan dan mempelajari materi keagamaan. Game cenderung lebih menarik perhatian mereka dibandingkan dengan pelajaran agama, sehingga membuat mereka kurang termotivasi dan sulit untuk fokus dalam kegiatan belajar mengaji. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game tidak hanya mempengaruhi perilaku anak-anak, tetapi juga mengganggu perkembangan spiritual dan pengetahuan agama mereka. Pendekatan Ustadz Hisib yang penuh kesabaran dan upaya untuk memberikan kegiatan alternatif yang menarik menunjukkan komitmen beliau dalam mengatasi tantangan ini. Beliau terus mencari cara untuk meningkatkan minat anak-anak pada pelajaran agama, meskipun dihadapkan pada gangguan dari kecanduan game.

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

1) Menciptakan Alternatif Kegiatan Positif

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

2) Menghadapi Tantangan Kecanduan Game dalam Pembelajaran

Agama

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

hal ini, Ustadz Hisib menggunakan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, seperti memanfaatkan aplikasi atau permainan edukatif untuk mendukung pemahaman agama. Dengan cara ini, ustadz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan perkembangan teknologi yang ada.

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

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

1) Komunikasi yang Terbuka dan Sinergi dalam Pendekatan Pendidikan

Orang tua dan ustadz saling berkomunikasi secara terbuka mengenai perkembangan perilaku anak-anak. Orang tua memberikan informasi terkait perubahan perilaku anak setelah bermain game, sementara ustadz memberikan masukan tentang perilaku anak selama di TPQ. Kolaborasi ini memungkinkan kedua pihak untuk menyusun strategi yang lebih tepat dan efektif dalam mengelola perilaku anak-anak.

2) Penyusunan Program Bersama yang Mengedepankan Pengembangan Karakter

Orang tua dan ustadz bersama-sama menyusun program yang tidak hanya bertujuan untuk mengurangi kecanduan game, tetapi juga untuk mengembangkan karakter anak. Program-program ini berfokus pada pembentukan nilai-nilai moral yang kuat, serta mengajarkan anak-anak cara berkomunikasi yang baik dan mengelola emosi mereka secara sehat. Melalui program ini, anak-anak diberi pengalaman langsung tentang pentingnya berbicara dengan penuh hormat dan menghindari perilaku agresif.

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

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

Simpulan

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

Daftar Pustaka

- Abharyyah, N. (2024). *Hubungan Antara Harga diri, Keterlibatan Ayah dan Perilaku Agresif pada Siswa SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Alfiah, F., Martini, M., & Scorviana, N. (2024). Pola Asuh Permisif Orangtua Tunggal Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 297–315.
- Anwar, R. N. (2021). Pendidikan Alquran (TPQ) Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pada Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 44–50. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1342>.
- Azhar, M. R. (2021). Dampak Game Online Free Fire terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Nonverbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare. *IAIN Parepare*.
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire. *IAIN Bengkulu*.
- Hakim, A. R. (2024). Dampak Bermain Game Online terhadap Akhlak Siswa Kelas V di SDN 1 Siswo Bangun kec. Seputih Banyak. *IAIN Metro*.

- Hidayat, M. T., & Aesthetika, N. M. (2024). Membuat Pengalaman Online yang Menarik: Psikologi Keterlibatan Pemain. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(4), 13.
- Indonesia, Presiden Republik. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Kembuan, E. M., & Irwansyah, I. (2019). Peran Teknologi Audio-Visual dalam Pengembangan Pembelajaran Anak di Sekolah Dasar. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 73–92.
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850.
- Nasution, S. R. (2024). Pergeseran Nilai-nilai Pendidikan Islam di Kalangan Remaja Desa Mandasip Kecamatan Simangambat Kabupaten Padang Lawas Utara. *PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan*. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/10573>.
- Putri, R. C. S., Budiyo, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.
- Rahmatullah, A. (2022). Determinasi Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-anak di Kota Parepare. *IAIN Parepare*.
- Rosa, E., Djuwita, P., & Hasnawati, H. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 276–283.
- Simanjuntak, N. T. P. (2022). Pengaruh Intensi Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa di SMA Gajah Mada Medan.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Sulistianingsih, T. A., Rini, R. A. P., & Saragih, S. (2023). Perilaku Agresivitas pada Remaja: Menguji Peranan Kematangan Emosi dan Kohesivitas. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 782–794.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 1(1), 56–64.