

**FENOMENA *GAME ONLINE FREE FIRE* PADA SISWA DI  
SEKOLAH ISLAM TERPADU DAARUL ISTIQLAL  
KECAMATAN PATUMBAK KABUPATEN  
DELI SERDANG**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**NAZWA SAHILA  
218530012**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN**

**2025**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 19/6/25

Access From (repository.uma.ac.id)19/6/25

**FENOMENA *GAME ONLINE FREE FIRE* PADA SISWA DI  
SEKOLAH ISLAM TERPADU DAARUL ISTIQLAL  
KECAMATAN PATUMBAK KABUPATEN  
DELI SERDANG**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik  
Universitas Medan Area

**OLEH :**

**NAZWA SAHILA  
218530012**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 19/6/25

Access From (repository.uma.ac.id)19/6/25

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Fenomena *Game Online Free Fire* Pada Siswa Di Sekolah Islam  
Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli  
Serdang  
Nama : Nazwa Sahila  
NPM : 218530012  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Nina Siti Salmaniah Siregar, M.Si

Pembimbing

Mengetahui

  
Dr. Walid M. Sembiring, S.Sos, M.IP  
Dekan

  
Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP  
Ka: Prodi Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus : 22 Maret 2025

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika dalam penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 22 Maret 2025



Nazwa Sahila  
218530012

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN ALADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nazwa Sahila  
NPM : 218530012  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royal-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Fenomena Game online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang**. Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 22 Maret 2025  
Yang menyatakan



Nazwa Sahila  
218530012

## ABSTRAK

Fenomena *game online*, khususnya Free Fire, semakin marak di kalangan siswa sekolah dasar, termasuk di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan Free Fire terhadap minat dan prestasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* menyebabkan penurunan motivasi belajar, kesulitan berkonsentrasi di kelas, serta berkurangnya waktu yang dihabiskan untuk kegiatan akademik. Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam membimbing serta membatasi waktu bermain anak guna mencegah dampak negatif lebih lanjut. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mengontrol kebiasaan bermain *game* siswa agar tetap seimbang antara hiburan dan tanggung jawab akademik.

**Kata Kunci:** Free Fire, Kecanduan *Game*, Prestasi Belajar



## ABSTRACT

*The phenomenon of online gaming, especially Free Fire, became increasingly prevalent among elementary school students, including those at Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal. This research aimed to analyze the impact of Free Fire games on students' interest and academic performance. The research method used was a descriptive qualitative approach with observation, interviews and documentation techniques. The results of the research showed that addiction to online games caused a decrease in learning motivation, difficulty concentrating in class, and reduced time spent on academic activities. Teachers and parents played an important role in guiding and limiting children's gaming time to prevent further negative effects. The conclusion of this research emphasizes the importance of collaboration between schools and families in controlling students' gaming habits to maintain a balance between entertainment and academic responsibilities.*

**Keywords:** *Free Fire, Game Addiction, Academic Achievement*



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan 19 Desember 2003 dari ayah Muhammad Eddy Syahputra dan Ibu Ifauziah penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2021 dari SMA Islam As-syafi'iyah International Medan dan pada tahun 2021 terdaftar sebagai mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Prodi Ilmu Komunikasi di Universitas Medan Area (UMA). Pada 01 Agustus 2024 – 31 Agustus 2024 Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Telekomunikasi Selular (Telkomsel) Medan.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT atas Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“FENOMENA GAME ONLINE FREE FIRE PADA SISWA DI SEKOLAH ISLAM TERPADU DAARUL ISTIQLAL KECAMATAN PATUMBAK KABUPATEN DELI SERDANG”**. Shalawat dan salam terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW beserta para pengikutnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, dikarenakan adanya keterbatasan pengetahuan dan kurangnya pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, dengan diselesaikannya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang ikut terlibat dalam penyelesaian skripsi, terutama kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, masukan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.

Pada kesempatan ini juga, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga, terutama kepada orang tua tercinta Bapak Muhammad Eddy Syahputra dan Ibu Ifauziah yang senantiasa mendoakan, memotivasi dan memberikan dukungan kepada penulis baik dalam segi moril maupun materi.

Dengan segala keikhlasan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area
2. Bapak Dr. Walid Mustafa Sembiring, S.Sos, M.IP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
3. Bapak Dr. Selamat Riadi, SE, M.I.Kom, selaku Wakil Bidang Penjamin Mutu Akademik.
4. Bapak Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, M.AP, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

5. Ibu Dr. Nina Siti Salmaniah Siregar, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar membimbing dan mengarahkan saya dalam penulisan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Kepala Sekolah serta Guru-guru Sekolah SD Islam Terpadu Daarul Istiqlal, yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta Staf Administrasi FISIP UMA yang telah membantu dalam keperluan administrasi selama perkuliahan.
8. Terimakasih buat Orang tua saya yang telah mendampingi dan mensupport saya dalam pengerjaan skripsi serta selalu memberikan yang terbaik untuk kemajuan anaknya, dan selalu memberikan dukungan serta semangat.
9. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri atas kerja keras, ketekunan, dan kemampuan mengatasi berbagai tekanan selama proses penyusunan skripsi ini. Mampu bertahan dan menyelesaikannya dengan sebaik mungkin adalah sebuah pencapaian yang patut dibanggakan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca.

Medan, 22 Maret 2025  
Penulis

Nazwa Sahila  
218530012

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 <i>Game online</i> .....	10
2.1.1 Definisi <i>Game online</i> .....	10
2.1.2 Faktor Pengaruh <i>Game online</i> .....	11
2.1.3 Efek Bermain <i>Game online</i> .....	12
2.1.4 Dampak Positif dan Negatif Bermain <i>Game online</i> .....	13
2.2 <i>Game online Free Fire</i> .....	14
2.2.1 Definisi <i>Game online Free Fire</i> .....	14
2.2.2 Fitur-fitur <i>Game online Free Fire</i> .....	15
2.3 Fenomena <i>Game online</i> .....	17
2.4 Kecanduan <i>Game online</i> .....	18
2.4.1 Definisi Kecanduan <i>Game online</i> .....	18
2.4.2 Indikator Kecanduan <i>Game online</i> .....	19
2.4.3 Dampak Kecanduan <i>Game online</i> .....	20
2.5 Prestasi Belajar .....	21
2.5.1 Definisi Prestasi Belajar.....	21
2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	23

2.6 Pembelajaran PAI .....	24
2.7 Penelitian Terdahulu .....	25
2.8 Kerangka Pemikiran .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Lokasi dan Waktu penelitian.....	28
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	28
3.2.2 Waktu Penelitian .....	29
3.3 Sumber Data.....	29
3.4 Informan Penelitian .....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Teknik Analisis Data.....	32
3.7 Teknik Keabsahan Data .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	34
4.2 Gambaran Umum Informan .....	35
4.3 Hasil Penelitian .....	36
4.3.1 Sejauh Mana Fenomena Kecanduan <i>Game online Free Fire</i> .....	36
4.3.2 Peran Guru Dalam Mengatasi Dampak Negatif <i>Game online Free Fire</i> .....	37
4.3.3 Peran Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif <i>Game online Free Fire</i> .....	39
4.4 Pembahasan Penelitian.....	40
4.5 Faktor Penghambat Dalam Fenomena Kecanduan <i>Game online Free Fire</i> Pada Siswa.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>61</b>
5.1 Kesimpulan .....	61
5.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil <i>Capture-an Game Free Fire</i> .....	2
Gambar 2.1 Maps <i>Free Fire</i> .....	15
Gambar 2.2 Senjata Jarak Jauh <i>Free Fire</i> .....	16
Gambar 2.3 Senjata Jarak Dekat <i>Free Fire</i> .....	16



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Siswa.....	3
Tabel 1.2 Jenis <i>Game online</i> .....	6
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	29
Tabel 3.2 Informan Penelitian .....	31



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Pemikiran .....	27
-------------------------------------	----



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Salah satu fenomena yang marak di era perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Komunikasi) adalah hadirnya *game online*. Istilah ini sudah tidak asing lagi, karena *game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup banyak orang. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara daring dengan memanfaatkan jaringan *internet* serta perangkat seperti *smartphone*. Saat ini, tersedia berbagai jenis *game online*, mulai dari yang bersifat hiburan sederhana hingga permainan dengan tingkat kompleksitas tinggi yang memerlukan strategi dan kerja sama tim.

Fenomena *game online* juga memberikan dampak yang cukup besar, terutama bagi kalangan pelajar. Terutama dalam hal akademik dan Kesehatan. Banyak siswa yang menghabiskan waktu bermain game daripada belajar, sehingga konsentrasi mereka dalam proses pembelajaran menurun. Akibatnya, prestasi akademik dapat menurun, serta berisiko menimbulkan gangguan kesehatan seperti kurang tidur, dan kurangnya aktivitas fisik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai dampak game online, baik positif maupun negatif. Dengan edukasi yang tepat, diharapkan siswa dapat mengelola waktu bermain dengan bijak, menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik, serta tetap menjaga Kesehatan fisik dan mental.

*Game online* dapat menjadi media pembelajaran karena pemain sering terparar aktivitas dalam permainan. Namun, penggunaan berlebihan sebagai hiburan dapat berdampak negatif, terutama bagi anak-anak yang berisiko meniru perilaku dalam game hingga berujung pada penyimpangan sosial. Anak-anak masa kini lebih memilih game online dibandingkan olahraga karena beberapa factor. Jadwal harian yang padat membuat mereka mencari rekreasi yang cepat dan praktis. Selain itu, game online free fire bisa dimainkan sendiri tanpa memerlukan kehadiran teman, berbeda dengan olahraga yang biasanya melibatkan banyak orang (Setiawan, 2018).

**Gambar 1.1 Profil Capture-an Game Free Fire**



diakses pada tanggal 6 Desember 2024

Sumber : *FreeFire.com*

*Game online Free Fire* memiliki daya Tarik yang khas bagi para pemainnya. Desain visual yang menarik dan tantangan dalam permainan membuat penggemarnya semakin antusias untuk terus bermain. Terlebih lagi, *Game online* ini sangat mudah diakses kapan saja dan di mana saja tanpa memerlukan perangkat yang berat atau rumit. Dengan hanya bermodalkan *smartphone* dan *internet*, pengguna dari berbagai kalangan sudah dapat memainkan *Game online* seperti *Free Fire*.

Penelitian ini menyoroti fenomena *Game online* terhadap siswa sekolah dasar (SD), Khususnya peserta didik kelas 4,5,dan 6 (a,b,c) di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal, terutama dalam pola kehidupan mereka yang berdampak pada mata Pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Anak-anak pada jenjang ini berada pada fase pencarian jati diri, yaitu masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa (Masril et al., 2020). Dalam masa ini, mereka memiliki sangat tinggi dan rasa ingin tau yang besar terhadap perkembangan teknologi modern. Namun, mereka juga masih memerlukan pengawasan yang ketat dari orang tua serta orang-orang di lingkungan sekitarnya untuk memastikan perkembangan mereka berjalan dengan baik.

Kategorisasi yang dimaksudkan di sini ialah siswa kelas 4,5,6 (a,b,c) di Yayasan Islam Terpadu Daarul Istiqlal. Berikut jumlah siswa tersebut:

**Tabel 1.1 Jumlah Siswa**

Kelas	Bagian	Jenis Kelamin	Jumlah
4 SD	A,B,C	Laki-laki : 40 Perempuan : 58	98 siswa
5 SD	A,B,C	Laki-laki : 38 Perempuan : 55	93 siswa
6 SD	A,B	Laki-laki : 41 Perempuan : 40	81 siswa

Sumber : *Peneliti 2024*

Saat ini, *game online* semakin populer dan banyak digunakan, bahkan di kalangan siswa sekolah dasar. Anak-anak pada usia ini masih rentan terhadap pengaruh negatif dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh Jinan (2011:106), “Siswa yang sudah kecanduan *game online* cenderung menjadi malas, seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit

berkonsentrasi, dan hanya bersemangat saat bermain game online.” Anak-anak sekolah dasar masih belum sepenuhnya mampu membedakan mana yang baik dan buruk dalam menggunakan teknologi, termasuk dalam bermain *game online*. Oleh karena itu, diperlukan kebijaksanaan agar dampak buruknya tidak lebih besar daripada manfaatnya. Berdasarkan fenomena ini, peneliti tertarik untuk mengkaji "Fenomena *Game online Free Fire* pada Siswa di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang", yang saat ini marak terjadi di kalangan siswa sekolah dasar.

Menurut Syahrani (2015), *game online* memiliki daya tarik tersendiri karena keseruan dan fitur visualnya yang menarik. Namun, hal ini juga dapat menyebabkan kecanduan, karena pemain terdorong untuk terus bermain tanpa menyadari waktu yang dihabiskan. Akibatnya, peserta didik sering kali mengabaikan kewajiban belajar, yang pada akhirnya berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik mereka. Hal serupa juga diungkapkan oleh Haidar & Antika (2022), menegaskan bahwa bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak buruk pada hasil belajar. Kecanduan ini tidak hanya mengurangi motivasi belajar, tetapi juga membutuhkan sifat malas dalam diri peserta didik. Jika dibiarkan, hal ini dapat menghambat perkembangan akademik dan prestasi mereka di sekolah.

Menurut Barata, dkk (2020:3) menyatakan bahwasanya game online free fire adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. Game free fire adalah game genre battle royale yang dirilis pada 30 september 2017 oleh Perusahaan garena. Game ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta game free fire ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga

orang dewasa serta game ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional. Ketagihan dalam main game ini mengakibatkan kerugian yang tinggi seperti akan berdampak pada aspek pembelajaran. Ketagihan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang didapat oleh peserta didik.

Menurut Yanti, Gimin, & Haryana (2020), kecanduan *game online* merupakan bentuk kecanduan yang termasuk dalam kategori *addictive disorder*. Bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Di dunia *internet*, terdapat banyak *game online* yang digemari dan mudah diakses, sehingga berpotensi meningkatkan tingkat kecanduan bagi para penggunanya.

Menurut Anwar & Winingsih (2022), *game online* dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah kecanduan akibat bermain secara berlebihan. Kecanduan *game online* membuat seseorang kurang memedulikan hubungan sosial dengan orang lain dan lebih mengutamakan kepentingan pribadi dalam bermain dibandingkan berinteraksi dengan masyarakat. Pecandu *game online* cenderung hanya terfokus pada permainan tersebut. Selain itu, kecanduan *game online* juga berdampak pada kesehatan, seperti kurang tidur, tidak menjaga kebersihan diri, serta pola makan yang tidak teratur (Syafi'i, Marfiyanto, & Rodiyah, 2018).

Berikut data mengenai jumlah siswa yang memainkan beberapa jenis game online berdasarkan jenis kelamin. Berikut jumlah siswa tersebut:

**Tabel 1.2 Jenis *Game online***

<b>Jenis <i>Game online</i></b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Siswa Yang Menggunakan</b>
Mobile Legend	Laki-laki : 39 Perempuan : 44	83 siswa
<i>Free Fire</i>	Laki-laki : 68 Perempuan : 49	117 siswa
Roblox	Laki-laki : 18 Perempuan : 66	84 siswa

Sumber : *Peneliti 2024*

*Game online* telah berkembang pesat dengan berbagai jenis permainan, mulai dari yang memiliki grafis sederhana hingga dunia virtual yang kompleks dan imersif. Beberapa permainan bahkan memungkinkan banyak pemain untuk berinteraksi dalam satu permainan, yang sering kali membuat pengguna lupa waktu. Saat ini, terdapat beberapa *game online* yang sangat diminati, seperti Mobile Legends, Free Fire, dan Roblox, yang menjadi tren di berbagai kalangan, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian awal, fenomena meningkatnya popularitas *game online* mendorong peneliti untuk fokus pada *game online* Free Fire, khususnya di kalangan siswa kelas 4, 5, dan 6 (a, b, c) di Yayasan Islam Terpadu Daarul Istiqlal. *Game online* ini semakin berkembang dengan fitur dan grafis yang semakin baik dan realistis, menjadikannya semakin menarik bagi anak-anak sekolah dasar. Visual yang lebih nyata, mode permainan yang beragam, serta interaksi dengan pemain lain membuat *Free Fire* menjadi salah satu *game online* yang paling digemari.

Namun, seiring dengan meningkatnya popularitasnya, *Free Fire* juga menghadirkan berbagai tantangan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif, emosional dan sosial. Dampak dari kecanduan *game online* ini dapat mempengaruhi prestasi akademik, kesehatan seperti kurang tidur, serta mengurangi interaksi sosial siswa. Mereka cenderung lebih fokus pada permainan dibandingkan belajar atau bersosialisasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, Fenomena ini perlu diteliti lebih dalam, terutama di lingkungan Pendidikan berbasis islam seperti Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang. Sebagai Lembaga yang menekankan keseimbangan akademik dan akhlak, sekolah ini menghadapi tantangan dalam mengelola dampak game online terhadap siswanya. Oleh karena itu, penting untuk memahami sejauh mana pengaruh game online free fire serta upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah dan orang tua dalam mengatasinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dalam penelitian berjudul “Fenomena *Game online* Free Fire pada Siswa di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang.” Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai dampak, faktor penyebab, serta solusi yang dapat diterapkan untuk mengurangi dampak negatif dari *game online* di kalangan siswa sekolah dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana fenomena kecanduan *Game online Free Fire* di kalangan siswa SD Islam Terpadu Daarul Istiqlal dalam mempengaruhi minat belajar mereka.
2. Bagaimana peran guru dalam mengatasi dampak negatif dari *Game online Free Fire* terhadap prestasi belajar siswa SD di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal.
3. Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif dari *Game online Free Fire* terhadap prestasi belajar siswa SD di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin di capai ialah:

1. Untuk mengetahui sejauh mana fenomena kecanduan *Game online Free Fire* di kalangan siswa SD Islam Terpadu Daarul Istiqlal dalam mempengaruhi minat belajar mereka.
2. Untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam mengatasi dampak negatif dari *Game online Free Fire* terhadap prestasi belajar siswa di SD Islam Terpadu Daarul Istiqlal.
3. Untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif dari *Game online Free Fire* terhadap prestasi belajar siswa di SD Islam Terpadu Daarul Istiqlal.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki dua manfaat utama yang bertujuan untuk memberikan informasi bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini :

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi rujukan dalam pengembangan keilmuan di Program Studi Ilmu Komunikasi, khususnya terkait dengan “Fenomena *Game online* Free Fire pada Siswa di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang”. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan akademis serta referensi tambahan dalam kajian keilmuan di bidang Ilmu Komunikasi.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi semua pihak, baik sebagai masukan maupun saran bagi instansi terkait dan masyarakat dalam memahami fenomena *game online*. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, memperluas wawasan terkait fenomena *game online*, serta menjadi pengalaman berharga yang mendorong semangat untuk terus mendalami ilmu pengetahuan di bidang Ilmu Komunikasi.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Game online*

##### 2.1.1 Definisi *Game online*

Menurut Kim dkk. (dalam Azis, 2011:13), *game online* adalah permainan yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi dan bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Winn dan Fisher (dalam Azis, 2011:13) menambahkan bahwa *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari permainan yang awalnya dimainkan secara individu, dengan perbedaan utama terletak pada fitur interaksi antar pemain dalam satu lingkungan permainan.

Sementara itu, Burhan (dalam Affandi, 2013) mendefinisikan *game online* sebagai permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui internet, baik sebagai layanan tambahan dari penyedia jasa online maupun langsung dari pengembang game. Untuk memainkan *game online*, diperlukan perangkat dengan spesifikasi tertentu serta koneksi *internet* yang stabil guna mendukung kelancaran permainan. Seiring perkembangan teknologi, *game online* kini hadir dalam berbagai *platform*, seperti PC, konsol, dan *smartphone*, dengan fitur grafis yang semakin canggih serta pengalaman bermain yang semakin interaktif.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi *internet*, yang dikenal sebagai *internet addictive disorder*. Young (dalam Azis, 2011:14) menyatakan bahwa *internet* dapat

menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*, yaitu perilaku bermain game secara berlebihan.

### 2.1.2 Faktor Pengaruh *Game online*

Menurut Immanuel (2009), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang dalam bermain *game online*, yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor ini berkontribusi terhadap kecanduan remaja terhadap *game online*.

1. Faktor internal
  - a. Keinginan dorongan kuat dalam diri remaja untuk mencapai skor tinggi dalam *game online*. Game ini dirancang sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan terdorong untuk terus meningkatkan pencapaiannya.
  - b. Kebosanan perasaan bosan yang dialami remaja, baik di rumah maupun di sekolah. Ketidakmampuan dalam mengatur prioritas dan mengerjakan aktivitas yang lebih penting juga dapat memicu kecanduan *game online*.
  - c. Kontrol diri kurangnya kontrol diri membuat remaja sulit mengantisipasi dampak negatif dan bermain *game online* secara berlebihan.
2. Faktor eksternal
  - a. Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *Game online*.
  - b. Hubungan sosial, Kurangnya keterampilan sosial yang baik menyebabkan remaja memilih *game online* sebagai

alternatif aktivitas yang menyenangkan.

- c. Harapan, Ekspetasi tinggi dari orang tua terhadap anak untuk mengikuti berbagai kegiatan, seperti kursus atau les tambahan, dapat mengabaikan kebutuhan dasar anak, seperti kebersamaan dan waktu bermain bersama keluarga.

### 2.1.3 Efek Bermain *Game online*

Efek yang mempengaruhi kecanduan *internet* atau *Game online* menurut Young (Dalam Martanto., 2014:5), antara lain:

1. Ciri khas

Kecanduan game sering kali dikaitkan dengan pikiran yang berlebihan tentang bermain, bahkan saat sedang offline. Pemain cenderung terus memikirkan permainan atau berfantasi tentang game ketika seharusnya fokus pada tugas atau pekerjaan lain. Akibatnya, bermain game menjadi prioritas utama dibandingkan dengan tanggung jawab lainnya (Young, 2009:360).

2. Penggunaan yang berlebihan

Penggunaan game online secara berlebihan sering kali menyebabkan individu kehilangan kesadaran terhadap waktu dan mengabaikan kebutuhan dasar seperti makan, tidur, dan mandi. Selain itu, mereka cenderung menyembunyikan waktu bermain dari keluarga atau orang terdekat. Aktivitas bermain game menjadi hal yang paling dominan dalam hidupnya, hingga memengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku sehari-hari.

## 2.1.4 Dampak Positif dan Negatif Bermain *Game online*

### 1. Dampak Positif

Menurut Anhar beberapa dampak positif bermain *Game online* antara lain:

- a. Membantu meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, mengembangkan keterampilan motoric halus, serta memperkuat kemampuan memahami dan mengelola ruang secara visual.
- b. Meningkatkan kemampuan dalam menganalisis situasi, mengambil keputusan dengan cepat dan tepat, serta melatih pola pikir yang lebih kritis dan strategis dalam menyelesaikan masalah.

### 2. Dampak Negatif

Menurut Anhar, dampak negatif dari game online muncul karena sekitar 89% dari permainan ini mengandung unsur kekerasan. Sementara itu, menurut H. Anggraini, D. R., dan Wahyuningsih, game online dapat memberikan dampak negatif bagi siswa atau anak-anak, di antaranya:

- a. Anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online, terutama di luar jam sekolah, sehingga mengurangi waktu untuk aktivitas lain yang lebih bermanfaat.
- b. Konsentrasi belajar menjadi terganggu karena pikiran siswa lebih banyak terfokus pada permainan dalam game online

dibandingkan materi pelajaran di sekolah.

- c. Tertidur di sekolah.
- d. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.
- e. Nilai di sekolah menurun. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *Game online*.
- f. Lebih memilih bermain *game* daripada bermain dengan teman.
- g. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- h. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *Game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* pada siswa cenderung memberikan lebih banyak dampak negatif daripada positif. Hal ini disebabkan oleh adanya unsur kekerasan dalam *game online*, gangguan terhadap konsentrasi siswa, berkurangnya waktu belajar, serta isi permainan yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.

## 2.2 *Game online Free Fire*

### 2.2.1 *Definisi Game online Free Fire*

*Game online Free Fire* adalah permainan berbasis *internet* yang mengusung genre *battle royale*. Permainan ini dilengkapi dengan berbagai karakter, senjata, lokasi, dan fitur lainnya yang dapat diperoleh sesuai dengan level yang dicapai. *Free Fire* juga dapat memicu rangsangan emosional bagi

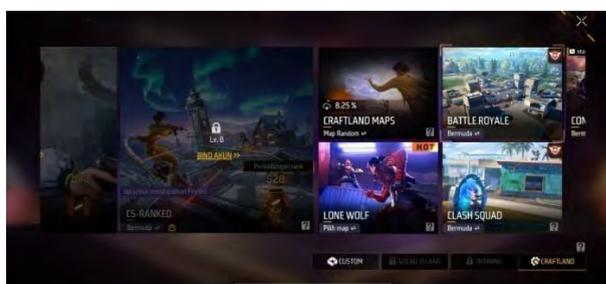
pemain, baik saat meraih kemenangan maupun mengalami kekalahan (Winarni, I, 2020).

Genre *battle royale* sendiri menggabungkan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan survival dengan mekanisme *last man standing*, di mana pemain terakhir yang bertahan akan menjadi pemenang. Dalam *Free Fire*, kemenangan ini dikenal dengan istilah “Booyah”.

### 2.2.2 Fitur-fitur Game online Free Fire

Dalam permainan *Free Fire*, sebanyak 50 hingga 52 pemain ditempatkan dalam satu peta yang luas. Di awal permainan, seluruh pemain diterjunkan dari pesawat dan bebas memilih lokasi pendaratan. Setelah mendarat, pemain harus mencari senjata dan perlengkapan medis untuk bertahan hidup serta melawan pemain lain. Seiring berjalannya waktu, peta akan semakin menyempit akibat lingkaran *safe zone* (zona aman). Pemain yang berada di luar zona aman akan kehilangan darah secara perlahan. Penyempitan zona ini meningkatkan tingkat kesulitan permainan, karena peluang bertemu musuh menjadi lebih tinggi. Oleh karena itu, keterampilan pemain dalam bertahan hidup sangat menentukan peluang untuk meraih kemenangan.

Gambar 2.1 Maps Game Free Fire



Sumber : *FreeFire.com*

Dalam permainan *Free Fire*, terdapat berbagai jenis senjata yang dapat digunakan pemain untuk bertahan hidup. Untuk pertempuran jarak jauh, tersedia senjata seperti Kar98k, SKS, AK47, M4A1, dan SCAR. Untuk jarak menengah, pemain dapat menggunakan MP5, UMP, dan MP40. Sementara itu, untuk pertempuran jarak dekat, tersedia senjata seperti Desert Eagle dan USP.

Senjata-senjata tersebut dapat diperoleh dari berbagai lokasi dan bangunan dalam permainan. Selain itu, terdapat juga senjata untuk pertempuran jarak sangat dekat, seperti pisau, pedang, tongkat kasti, dan pan (panci). Pemain bahkan dapat bertarung dengan tangan kosong, yakni dengan memukul lawan secara langsung.

**Gambar 2.2 Senjata Jarak Jauh Game Free Fire**



Sumber : *FreeFire.com*

**Gambar 2.3 Senjata Jarak Dekat Game Free Fire**



Sumber : *FreeFire.com*

### 2.3 Fenomena *Game online*

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Ghuman & Griffiths (2012), yang menyatakan bahwa bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial, hilangnya kontrol waktu, penurunan prestasi akademik, serta dampak negatif pada hubungan sosial, keuangan, dan kesehatan. Menurut Baggio et al. (2016), bahaya utama kecanduan game online adalah investasi waktu yang berlebihan, yang mengubah prioritas remaja dan menurunkan minat mereka terhadap aktivitas lain (King & Delfabbro, 2018). Akibatnya, mereka kesulitan mengatur waktu bermain dan cenderung mengabaikan tanggung jawab seperti belajar dan membantu orang tua.

Fenomena *game online* membawa dampak baik positif maupun negatif bagi para pemainnya. Pengaruh *game online* mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk moral dan karakter anak yang tercermin dalam kebiasaan sehari-hari, serta aspek kesehatan. Dampak positif dari *game online* antara lain melatih keterampilan kerja sama, meningkatkan konsentrasi, memperkaya kosakata bahasa Inggris, meningkatkan kecepatan berpikir, kreativitas, kesabaran, serta memberikan kesenangan dan membantu mengurangi stress. Di sisi lain, dampak negatifnya meliputi kecanduan, munculnya perilaku negatif seperti penggunaan kata-kata kasar saat bermain, serta tindakan tidak pantas seperti menepuk meja, mengambil hak orang lain, dan kurangnya motivasi untuk melakukan aktivitas lain di luar bermain *game online*.

## 2.4 Kecanduan *Game online*

### 2.4.1 Definisi Kecanduan *Game online*

Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009), kecanduan *game online* terjadi ketika seseorang menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus-menerus, sehingga menimbulkan masalah dalam aspek sosial, emosional, serta ketidak mampuan mengendalikan kebiasaan bermain. Weinstein (2010) menambahkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku kompulsif dalam bermain yang berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari. Individu yang mengalami kecanduan cenderung mengisolasi diri dari interaksi sosial, lebih fokus pada pencapaian dalam permainan, serta mengabaikan tanggung jawab dan kebutuhan lainnya.

Menurut *World Health Organization* (2018), kecanduan *game online* dikategorikan sebagai gangguan mental dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Kondisi ini ditandai dengan hilangnya kontrol terhadap kebiasaan bermain, di mana *game* menjadi prioritas utama dibandingkan aktivitas lain, bahkan ketika sudah menimbulkan dampak negatif. Studi oleh Brand, Todhunter, & Jervis (2017) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja, yang cenderung menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain meskipun berdampak buruk pada kehidupan sosial, akademik, dan kesehatan mereka.

Kecanduan *game online* pada remaja dapat menghabiskan banyak waktu, dengan durasi bermain yang melebihi batas wajar. Menurut Rudhiati, Apriany, & Hardianti (2015), remaja yang kecanduan *game online* menghabiskan lebih dari 2 jam per hari atau 14 jam per minggu. Bahkan,

penelitian oleh van Rooij et al. (2011) menunjukkan bahwa beberapa remaja dapat bermain hingga 55 jam per minggu, sementara Chou, Condrón, & Belland (2005) mencatat rata-rata waktu bermain 20-25 jam per minggu. Durasi yang berlebihan ini berisiko mengganggu keseimbangan antara aktivitas akademik, sosial, dan kesehatan mereka.

Menurut Novrialdy (2019), kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang terus-menerus bermain *game online* hingga menghabiskan banyak waktu, serta menunjukkan ketidakmampuan dalam mengontrol atau menghentikan kebiasaannya. Sementara itu, menurut Lemmens, Valkenburg, dan Fitri (2018), kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu yang berlebihan terhadap *game online*, di mana individu merasa terdorong untuk terus bermain, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada kondisi fisik maupun psikologisnya.

Menurut Hayadi (2021), kecanduan *game online* merupakan kondisi di mana seseorang terikat pada kebiasaan bermain *game online* secara intens dan sulit melepaskannya. Seiring waktu, individu tersebut mengalami peningkatan dalam frekuensi, durasi, atau jumlah permainan tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatif yang dapat timbul pada dirinya.

#### **2.4.2 Indikator Kecanduan *Game online***

Menurut Griffiths dan Davies (2004) mengatakan bahwa terdapat enam indikator kecanduan *Game online* antara lain:

1. Saliency (Merasa sangat berarti), Individu yang kecanduan *game online* menganggap *game* tersebut sebagai bagian yang sangat

penting dan tak tergantikan dalam hidupnya.

2. Mood Modification (Perubahan suasana hati), Mereka yang kecanduan game online cenderung merasa lebih baik saat bermain dan mengalami kegelisahan atau ketidaknyamanan ketika tidak bermain.
3. Tolerance (Menurunnya penghargaan terhadap hal lain), Individu yang kecanduan game online cenderung kehilangan toleransi dan menjadi tidak peduli terhadap aktivitas lain di luar game.
4. Withdrawal Symptoms (Ketertarikan hanya pada game online), Orang yang mengalami kecanduan ini hanya tertarik pada game online dan kurang berminat terhadap kegiatan lain.
5. Conflict (Konflik akibat tidak bermain game online), Kecanduan game online dapat menyebabkan konflik, baik dalam diri sendiri maupun dengan lingkungan sekitar, terutama saat individu mengalami ketergantungan yang kuat terhadap game.
6. Relapse (Keinginan bermain terus-menerus), Orang yang kecanduan game online akan selalu merasa terdorong untuk kembali bermain, bahkan setelah berusaha mengurangi atau menghentikannya.

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan indikator diatas sebagai acuan dalam pengerjaan skripsi.

### **2.4.3 Dampak Kecanduan *Game online***

Kecanduan *game online* merupakan fenomena global yang semakin marak, tidak hanya di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Bagi para

pecandu, game online menjadi prioritas utama hingga mengabaikan tanggung jawab seperti bekerja, belajar, bahkan merawat diri sendiri. Akibatnya, mereka bisa lupa makan, mandi, dan tidur karena terlalu asyik bermain. Dalam DSM-5, kecanduan game online atau *Internet Gaming Disorder* dikategorikan dalam *Section III – Condition for Further Study*, yang menunjukkan bahwa kondisi ini masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk menetapkan kriteria diagnosis yang jelas. Beberapa aspek yang perlu diteliti lebih dalam meliputi preokupasi berlebihan terhadap *game*, kecemasan saat tidak bermain, menurunnya minat terhadap aktivitas lain, memburuknya hubungan sosial, serta gangguan dalam pekerjaan atau kehidupan sehari-hari.

Pecandu *game online* dapat menghabiskan lebih dari 8-10 jam per hari atau setidaknya 30 jam per minggu di depan komputer, sering kali mengabaikan tugas utama mereka. Jika dilarang bermain, mereka cenderung gelisah dan mudah marah. Kebiasaan ini menyebabkan pola makan dan tidur terganggu, serta aktivitas sehari-hari seperti sekolah, pekerjaan, dan tugas rumah tangga terbengkalai.

## 2.5 Prestasi Belajar

### 2.5.1 Definisi Prestasi Belajar

Menurut Arifin (dalam Fatimah, 2015:13), prestasi berasal dari bahasa Belanda *prestatie*, yang berarti hasil usaha (*learning outcome*). Prestasi belajar berkaitan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar mencakup pembentukan karakter peserta didik. Muhibbin (2011:59) menekankan bahwa belajar adalah kunci utama dalam pendidikan. Tanpa

proses belajar, pendidikan tidak akan ada. Sebagai proses penting, belajar berperan dalam berbagai disiplin ilmu, seperti psikologi pendidikan dan psikologi belajar. Oleh karena itu, banyak penelitian difokuskan pada pemahaman lebih mendalam mengenai perubahan manusia melalui pembelajaran.

Menurut Sardiman (2007:20), belajar adalah proses perubahan perilaku melalui berbagai aktivitas seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan secara langsung, bukan hanya secara verbal.

Fatkhurrohman (2010:6) menjelaskan bahwa pada hakikatnya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Namun, tidak semua perubahan dapat dikategorikan sebagai hasil belajar, seperti perubahan fisik, mabuk, atau gangguan mental. Sementara itu, Slameto (2010:2) menekankan bahwa secara psikologis, belajar adalah proses perubahan dalam tingkah laku yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungannya dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup. Dengan kata lain, belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh berdasarkan pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan.

Hamdani (dalam Fatimah, 2015:13) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil pengukuran terhadap siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengukuran ini dilakukan menggunakan instrumen tes atau alat evaluasi yang

relevan, dan hasilnya dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, atau deskripsi yang menggambarkan capaian belajar siswa dalam periode tertentu. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud, 2007:895), prestasi belajar diartikan sebagai tingkat penguasaan atau keterampilan yang diperoleh siswa melalui mata pelajaran, yang biasanya ditunjukkan melalui nilai tes atau penilaian dari guru. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil evaluasi usaha belajar siswa yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Evaluasi ini mencerminkan perkembangan siswa dalam aspek kognitif (pemahaman dan pengetahuan), afektif (sikap dan nilai-nilai), serta psikomotorik (keterampilan dan praktik).

### 2.5.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

(Muhibbin., 2011 : 145) menjelaskan, bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

1. Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa) yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa
2. Faktor *eksternal* (faktor dari luar diri siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi pelajaran.

## 2.6 Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang diperlukan oleh manusia sebagai hamba Allah, dengan berlandaskan ajaran Islam. Pendidikan Islam sendiri merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh individu Muslim yang bertakwa untuk membimbing dan mengarahkan perkembangan fitrah atau potensi dasar anak didik sesuai dengan ajaran Islam, guna mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Tujuan utama pendidikan Islam adalah membentuk individu yang berkarakter, berakhlak mulia, serta memiliki derajat tinggi di hadapan Allah, dengan isi pendidikan yang berorientasi pada ajaran-Nya.

Menurut Depdiknas (2003), Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan terencana yang bertujuan menanamkan keimanan dan akhlak mulia kepada peserta didik agar mampu mengamalkan ajaran Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis, serta berkontribusi dalam menciptakan persatuan bangsa.

Pembelajaran PAI harus ditunjang oleh beberapa komponen utama, yaitu guru, siswa, kurikulum, dan metode pembelajaran. Komponen ini mencakup materi ajar, media pembelajaran, serta model atau strategi pembelajaran yang digunakan. Guru memiliki peran penting dalam proses ini, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan disiplin belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta bermakna.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu membahas tentang fenomena *game online* sebagai dasar dalam penelitian ini dan menjadi salah satu sumber untuk memperkaya teori-teori yang digunakan dalam kajian. Namun, berdasarkan pencarian yang telah dilakukan, belum ditemukan penelitian dengan judul yang sama. Oleh karena itu, berikut disajikan beberapa jurnal penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian ini.

**Table 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama peneliti, tahun dan judul penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan penelitian	Persamaan penelitian
1.	Muhammad Ikram Hanafi, Sandra Bayu Kurniawan, Tri Budiharto (2023) Universitas Sebelas Maret “Analisis permainan <i>Game online</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar”	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa kelas V menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>Game online</i> . Dari 18 siswa, 16 memiliki handphone, dan 9 di antaranya sering bermain. Frekuensi bermain <i>Game online</i> berdampak negatif pada hasil belajar, menyebabkan penurunan motivasi, gangguan kesehatan, dan kemalasan belajar. Siswa yang kecanduan <i>game</i> menjadi kurang fokus dan lambat memahami materi pembelajaran.	Adapun perbedaannya pada fokus penelitian, serta Lokasi penelitian dan juga tahun penelitian.	Terdapat persamaan pada kedua penelitian ini yaitu sama-sama membahas <i>Game online</i> terhadap siswa sekolah dasar.
2.	Nada Kurnada, Rossi Iskandar (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa	Kedua penelitian ini memiliki	Persamaan kedua penelitian ini

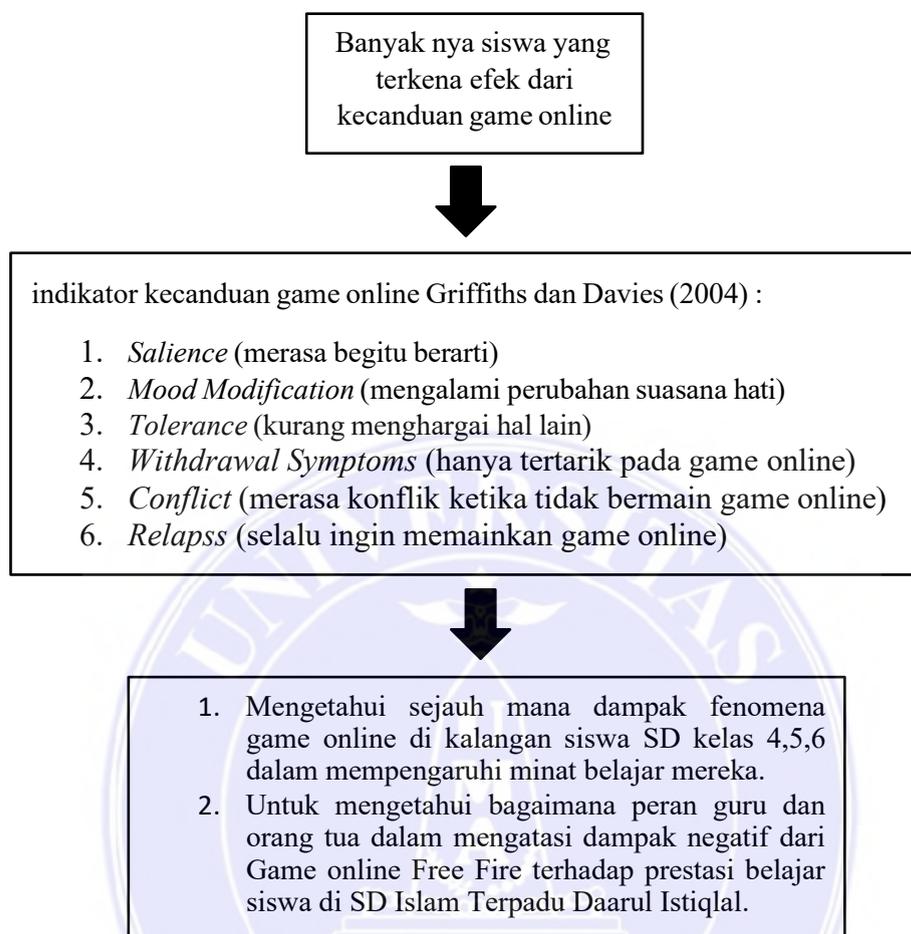
	Universitas Trilogi “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game online</i> terhadap Siswa Sekolah Dasar”	dari enam siswa kelas 4 sekolah dasar yang bermain game online, empat di antaranya mengalami kecanduan. Game yang paling sering dimainkan adalah <i>Mobile Legends</i> dan <i>Free Fire</i> .	perbedaan yang jelas, di mana penelitian terdahulu membahas dampak kecanduan game online.	terletak pada penggunaan metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis melalui observasi dan wawancara.
3.	Mertika, Dewi Mariana (2020) S TKIP Singkawang “Fenomena <i>Game online</i> di Kalangan Anak Sekolah Dasar”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Game online</i> memberikan dampak buruk bagi pemainnya yaitu kecanduan. Selain itu berdampak pula pada kesehatan psikologis pemain <i>game</i> , berkata kasar dan kotor sehingga berdampak pada kebiasaan atau sifat yang dimiliki pemain <i>game</i> .	Perbedaan waktu dan tempat penelitian terletak pada penelitian terdahulu yang dilakukan di Kota Singkawang pada tahun 2020, sementara penelitian ini berlangsung di Sekolah IT Darul Istiqlal pada tahun 2024.	Persamaannya adalah sama sama membahas mengenai fenomena <i>Game online</i> .

Sumber : *Peneliti 2024*

## 2.8 Kerangka Pemikiran

Dapat di pahami kalau kerangka pemikiran dalam penelitian ini dibuat untuk menggambarkan bagaimana berjalannya proses pelaksanaan penelitian Fenomena *Game online* Dan Prestasi Belajar Siswa Bidang Pendidikan Di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang melalui teori (Griffiths dan Davies., 2004).

## Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



Sumber : *Peneliti 2024*

Kecanduan *Game online* di kalangan siswa semakin meluas, dan memengaruhi fokus dan minat belajar mereka. Penelitian ini menggunakan indikator kecanduan *Game online* yang dikembangkan oleh Griffiths dan Davies sebagai acuan dalam proses wawancara dan analisis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengeksplorasi sejauh mana dampak dari kecanduan *Game online* terhadap minat belajar siswa, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6, guna memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hubungan antara aktivitas bermain *Game online* dengan penurunan minat belajar mereka di lingkungan pendidikan formal.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono, metode kualitatif didasarkan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti fenomena secara alami. Peneliti berupaya memahami fenomena secara mendalam untuk mengidentifikasi pola yang muncul.

Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena game online di kalangan siswa Sekolah Yayasan Islam Terpadu Darul Istiqlal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang. Hasil penelitian bersifat deskriptif, karena peneliti ingin menggambarkan dan merangkum berbagai situasi atau kondisi yang menjadi fokus penelitian. Pendekatan ini dianggap tepat untuk menyelidiki masalah yang memerlukan analisis mendalam (Burhan, 2008:69 dalam Adyanti, 2021).

#### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data sebagai acuan dalam menjawab seluruh pertanyaan terkait permasalahan yang ada, penulis menetapkan lokasi berikut sebagai tempat penelitian yaitu Yayasan Islam Terpadu Daarul Istiqlal yang ber alamat di Jl. Pantai Rambung, Gg. Cakra 2, Kec. Patumbak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20355. Dengan perkembangan era digital ini, *Game online* menjadi aktivitas yang sangat digemari oleh banyak siswa, termasuk di lingkungan sekolah berbasis agama seperti Yayasan Islam Terpadu Daarul Istiqlal. Oleh karena itu, memilih sekolah ini sebagai lokasi

penelitian memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi bagaimana *Game online* memengaruhi konsentrasi belajar, motivasi akademik, dan prestasi siswa dalam konteks sekolah yang memiliki nilai-nilai pendidikan karakter yang kuat.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Okt 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025	Apr 2025
1	Penyusunan Proposal							
2	Seminar Proposal							
3	Revisi Proposal							
4	Pelaksanaan Penelitian							
5	Seminar Hasil							
6	Revisi Skripsi							
7	Sidang Meja Hijau							

Sumber : *Peneliti 2024*

### 3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan variabel penting dalam penelitian ini, karena berperan dalam menentukan nilai yang diperoleh selama proses penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

### 1. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan memperoleh informasi secara langsung di lokasi penelitian. Teknik ini melibatkan wawancara dengan mengajukan pertanyaan secara transparan kepada informan atau pihak terkait. Wawancara dilakukan secara tatap muka (eye contact) dengan menggunakan berbagai format, seperti gambar, foto, video, atau rekaman suara sebagai pendukung.

### 2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui catatan tertulis atau dokumen yang tersedia di lokasi penelitian. Data ini berfungsi sebagai sumber informasi tambahan yang mendukung dan melengkapi data primer.

## 3.4 Informan Penelitian

Menurut Aan Komariah (2017), informan adalah individu yang terlibat dalam penelitian dan berperan dalam memberikan informasi mengenai situasi serta kondisi yang diteliti. Untuk memperoleh data yang akurat, penulis memilih informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Dengan demikian, informasi yang diperoleh dapat dipercaya, baik dalam bentuk jawaban atas pertanyaan maupun keterangan berupa data. Dalam penelitian ini, penulis menentukan informan berdasarkan fokus pada fenomena game online *Free Fire* di kalangan siswa Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang.

**Tabel 3.2 Informan Penelitian**

No.	Deskripsi	Jumlah Orang	Jenis
1.	Kepala Sekolah Yayasan Islam Terpadu Darul Istiqlal Bapak. <b>Boge Juniardi, SE, M.Si</b>	1	Informan Kunci
2.	Wali Kelas Siswa 4B Ibu. <b>Fitri Maya Sari</b>	1	Informan Utama
3.	Wali Kelas Siswa 5A Ibu. <b>Yeni Kusmitha Sari</b>	1	Informan Utama
4.	Wali Kelas Siswa 6B Ibu. <b>Afifatul Husna Daulay, S.pd</b>	1	Informan Utama
5.	Orang tua siswa yang bermain <i>Game online Free Fire</i>	3	Informan Pendukung
6.	Siswa yang bermain <i>Game online Free Fire</i>	3	Informan Pendukung
Jumlah		10	Informan

Sumber : *Peneliti 2024*

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik dalam pengumpulan data pada penelitian lapangan (*field research*). Teknik yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi, Kegiatan pengamatan terhadap objek penelitian (Sugiyono, 2015). Dalam proses ini, peneliti menetapkan aspek yang diamati dan mencatat hal-hal relevan. Observasi dilakukan secara langsung di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang.
2. Wawancara Mendalam, Peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan subjek yang telah ditentukan. Wawancara ini menggunakan pedoman sistematis untuk memperoleh data yang dibutuhkan secara lebih mendalam.

3. Dokumentasi, Pengumpulan dokumen yang berkaitan dengan komunikasi pemasaran, baik dokumen publik maupun pribadi, seperti jurnal, buku harian, dan surat (Creswell, 2014).

### 3.6 Teknik Analisi Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi seluruh data yang diperoleh, kemudian menyusunnya secara sistematis. Selanjutnya, data diklasifikasikan, diverifikasi keakuratannya, dan dianalisis secara logis untuk mendapatkan Kesimpulan. Menurut Sugiyono (2018), pengolahan data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan mengumpulkan pernyataan langsung dari informan untuk kemudian dianalisis. Sementara itu, observasi dan dokumentasi berfungsi sebagai metode pendukung guna memastikan keakuratan informasi yang diperoleh.

2. Reduksi Data

Tahap ini melibatkan penyaringan dan pemilihan data yang relevan. Peneliti merangkum informasi dari informan, menyoroti inti permasalahan, serta mengelompokkan data sesuai tema dan pola yang ditemukan agar lebih fokus pada aspek utama penelitian.

3. Penyajian Data

Setelah melalui proses reduksi, data disusun dalam bentuk yang lebih sistematis sehingga mudah dipahami. Penyajian data dapat berupa uraian

singkat, bagan, atau hubungan antar kategori yang mendukung analisis penelitian.

#### 4. Penarik Kesimpulan

Kesimpulan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Menurut Sugiyono (2017), kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat berubah jika ditemukan bukti baru selama proses penelitian.

### 3.7 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data bertujuan untuk memastikan kredibilitas agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara aktual dan faktual. Dalam hal ini, peneliti menerapkan uji kredibilitas dengan metode triangulasi, yaitu membandingkan dan memverifikasi data dari berbagai sumber guna memastikan keakuratan informasi. Triangulasi merupakan proses sintesis dan integrasi data dari berbagai sumber melalui pengumpulan, pemeriksaan, perbandingan, dan interpretasi.

Menurut Sugiyono, triangulasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk mengecek keabsahan data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber. Oleh karena itu, peneliti memverifikasi data melalui wawancara, studi dokumentasi, dan observasi lapangan. Dalam penelitian ini, digunakan tiga metode triangulasi. Triangulasi data, melibatkan berbagai pihak untuk memperoleh data yang valid. Triangulasi peneliti, menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi guna mendapatkan informasi yang komprehensif. Triangulasi metode, membandingkan dan mengonfirmasi data dari berbagai teknik terkait fenomena game online pada siswa di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui pengumpulan data, observasi dan wawancara yang telah dilakukan mengenai Fenomena *Game online Free Fire* Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang maka peneliti menarik kesimpulan yaitu :

1. *Game Free Fire* membawa pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar siswa. Banyak siswa yang lebih memilih bermain *game* daripada belajar, menyebabkan penurunan prestasi akademik, kurangnya motivasi belajar, serta kesulitan dalam berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung.
2. Guru berperan sebagai pembimbing dan konseling bagi siswa, membantu mereka memahami dampak negatif dari bermain *game* secara berlebihan. Melalui bimbingan dan konseling, guru dapat meningkatkan kesadaran akademik, serta memberikan strategi untuk mengelola waktu secara bijak demi mendukung prestasi belajar mereka.
3. Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi dan membatasi waktu bermain *game* anak-anak mereka. Beberapa strategi yang digunakan meliputi penerapan jadwal harian, komunikasi yang terbuka, serta pengenalan aktivitas alternatif yang lebih produktif.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan pembahasan dan menarik simpulan, maka beberapa saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru perlu memberikan edukasi dan bimbingan kepada siswa mengenai dampak negatif bermain *game* secara berlebihan serta membantu mereka dalam mengatur waktu agar tetap fokus pada pembelajaran.
2. Orang tua harus menerapkan aturan yang jelas terkait durasi dan waktu bermain *game*, serta berperan aktif dalam mendampingi anak agar mereka dapat mengembangkan kebiasaan positif seperti membaca, berolahraga, dan mengikuti kegiatan sosial.
3. Sekolah perlu bekerja sama dengan orang tua dalam memantau aktivitas siswa di dalam dan luar sekolah, serta mengadakan program pengendalian kecanduan *game* melalui seminar, workshop, dan kegiatan ekstrakurikuler yang lebih menarik.
4. Siswa perlu dibekali dengan keterampilan manajemen waktu yang baik agar dapat menyeimbangkan antara belajar, bermain, dan beristirahat, sehingga tidak mengabaikan tanggung jawab akademik maupun aktivitas sosial mereka.
5. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa sangat penting dalam menetapkan batasan yang tegas namun tetap fleksibel terhadap kebiasaan bermain *game*, dengan membuat kesepakatan bersama dan memberikan motivasi agar siswa lebih disiplin dalam mengatur waktunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Malik & Muhamad Afandi. (2020). Peningkatan Disiplin Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Kelas VII MTS NU Al Ishlah Binabaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 60.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111-187.
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2022). Dampak Negatif Kecanduan *Game online* terhadap Kesehatan dan Hubungan Sosial Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 23-30.
- Chou, C., Condron, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on *Internet* addiction. *Educational Psychology Review*, 17, 363–388.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1304-1311.
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain *Game online* Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Ilmiah*, 5(1), 1-10.
- Jinan, M. (2011). Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 100-110.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a *game* addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Masril, M., & lainnya. (2020). Pencarian Jati Diri pada Remaja: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Psikologi Remaja*, 15(3), 45-60.
- Mertika, D. M. (2020). Fenomena *Game online* di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 99–104.
- Mirza Farhani Adam, A. R. (2023). Dampak *Game online* Bagi Pelajar. *Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 403.
- Rahayuningrum, D. C., Yanti, E., & Mardiko, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak *Game online*. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 4(3), 475–476.
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan durasi bermain video *game* dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12–17.

- Setiawan, A. (2018). Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 123-130.
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 223–240.
- Siregar, N. S. S. (2013). Persepsi orang tua terhadap pentingnya pendidikan bagi anak. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, 1(1), 11-27.
- Syafi'i, M., Marfiyanto, & Rodiyah. (2018). Kecanduan *Game online* dan Implikasinya terhadap Kesehatan dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 100-110.
- Syahrani. (2015). Kecanduan *Game online* dan Dampaknya terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 90-100.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2010). *Internet addiction or excessive internet use. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277–283.
- Yanti, S. F., Gimin, G., & Haryana, G. (2020). Kecanduan *Game online*: Penyebab dan Dampaknya terhadap Siswa. *JOM FKIP-UR*, 7(2), 1-14.
- Yusufroni Zentrato, H. O. (2022). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 140–141.



Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

	<b>UNIVERSITAS MEDAN AREA</b> <b>FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK</b> Kampus I : Jalan Kolang Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122 Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id
Nomor : 3974 /FIS.3/01.10/XII/2024	Medan, 09 Desember 2024
Lampiran. : -	
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset	
Kepada Yth. <b>Kepala Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal</b> Jl. Pantai Rambung, Gg. Cakra 2, Kec. Patumbak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20355	
Dengan hormat, Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :	
Nama : Nazwa Sahila	
NIM : 218530012	
Program Studi : Ilmu Komunikasi	
Saat ini sedang membutuhkan beberapa data pada Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :	
<b>"Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Yayasan Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang"</b>	
Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang diperlukan ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dalam penyusunan skripsi. Schubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.	
Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.	
	a.n Dekan, Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik  <b>Dr. Selamat Riadi, S.E., M.I.Kom.</b>
Tembusan:	
1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi	
2. Mahasiswa ybs	
3. Arsip	
	

## Lampiran 2 : Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN DAARUL ISTIQLAL MARINDAL-I  
SD ISLAM TERPADU DAARUL ISTIQLAL  
AKREDITASI A "UNGGUL"**  
Sekretariat : JL.Pantai Rambung Gg.Cakra II Psr.III Marindal - I  
NPSN. 60725260 Kode Pos : 20361 Hp. 0813 6140 2444

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor: 83/YP.DI/SDIT-DI/XII/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah SD.IT Daarul Istiqlal, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nazwa Sahila  
NIM : 218530012  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah melakukan dan selesai penelitian di SD IT Daarul Istiqlal sesuai dengan surat nomor: 3974/FIS.3/01.10/XII/2024, dari tanggal 10 Desember 2024, Dengan judul:

"Fenomena Game Onlie Free Fire Pada Siswa di Sekolah SD Islam Terpadu Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Marindal, 15 Desember 2024

Kepala Sekolah SD IT Daarul Istiqlal



Boge Juniardi, SE, M.Si

### Lampiran 3 : Lembar Persetujuan Informan

#### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi Informan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keomunikasi Universitas Medan Area yang bernama Nazwa Sahila, dengan judul "Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang".

Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif dan data mengenai diri saya dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Semua berkas yang mencantumkan identitas saya hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data dan bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan. Hanya peneliti yang dapat mengetahui kerahasiaan data-data penelitian.

Demikian, secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Medan, 2024

(Boge Junardi, S.E, S.Pd)

### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi Informan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keomunikasi Universitas Medan Area yang bernama Nazwa Sahila, dengan judul "**Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang**".

Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif dan data mengenai diri saya dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Semua berkas yang mencantumkan identitas saya hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data dan bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan. Hanya peneliti yang dapat mengetahui kerahasiaan data-data penelitian.

Demikian, secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Medan, 2024

  
(WREZA JULI ASTUTI)

### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi Informan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keomunikasi Universitas Medan Area yang bernama Nazwa Sahila, dengan judul "**Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang**".

Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif dan data mengenai diri saya dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Semua berkas yang mencantumkan identitas saya hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data dan bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan. Hanya peneliti yang dapat mengetahui kerahasiaan data-data penelitian.

Demikian, secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Medan,

2024

  
( RITA YUNITA)

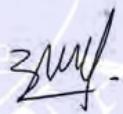
### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi Informan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keomunikasi Universitas Medan Area yang bernama Nazwa Sahila, dengan judul "Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang".

Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif dan data mengenai diri saya dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiannya oleh peneliti. Semua berkas yang mencantumkan identitas saya hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data dan bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan. Hanya peneliti yang dapat mengetahui kerahasaan data-data penelitian.

Demikian, secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Medan, 2024

  
(ENDANG.)

### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi Informan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keomunikasi Universitas Medan Area yang bernama Nazwa Sahila, dengan judul "Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang".

Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif dan data mengenai diri saya dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Semua berkas yang mencantumkan identitas saya hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data dan bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan. Hanya peneliti yang dapat mengetahui kerahasiaan data-data penelitian.

Demikian, secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Medan,

2024

  
(Afriyatul Husna Dzulay S.Pd)

### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi Informan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keomunikasi Universitas Medan Area yang bernama Nazwa Sahila, dengan judul "**Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang**".

Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif dan data mengenai diri saya dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Semua berkas yang mencantumkan identitas saya hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data dan bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan. Hanya peneliti yang dapat mengetahui kerahasiaan data-data penelitian.

Demikian, secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Medan,

2024

  
(Yenni Kusmitha Sari, s.pd.)

### LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia menjadi Informan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keomunikasi Universitas Medan Area yang bernama Nazwa Sahila, dengan judul "Fenomena Game Online Free Fire Pada Siswa Di Sekolah Islam Terpadu Darul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang".

Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif dan data mengenai diri saya dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Semua berkas yang mencantumkan identitas saya hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data dan bila sudah tidak digunakan akan dimusnahkan. Hanya peneliti yang dapat mengetahui kerahasiaan data-data penelitian.

Demikian, secara suka rela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun saya bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Medan,

2024



( Fitri Maya Sari, S.Pd )

#### Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian

1. Foto wawancara dengan Kepala Sekolah, Bapak Boge Juniardi, SE, M.Si sebagai informan kunci, pada 15 Januari 2025



2. Foto wawancara bersama Wali Kelas 5A Ibu Yeni Kusmitha Sari sebagai informan utama, pada 07 Januari 2025



3. Foto wawancara bersama Wali kelas 6B Ibu Afifatul Husna Daulay, S.pd sebagai informan utama, pada 07 Januari 2025



4. Foto wawancara bersama Wali Kelas 4B Ibu Fitri maya sari sebagai infroman utama, pada 07 Januari 2025



5. Foto wawancara bersama perwakilan dari Orang tua siswa kelas 4B Ibu Rita Yunita sebagai informan pendukung, pada 20 Januari 2025



6. Foto wawancara bersama perwakilan dari Orang tua siswa kelas 6B Ibu Endang sebagai informan pendukung, pada 17 Januari 2025



7. Foto wawancara bersama perwakilan dari Orang tua siswa kelas 5A Ibu Ira Juli Astuti sebagai informan pendukung, pada 21 Januari 2025



8. Foto wawancara bersama perwakilan dari Siswa kelas 6B sebagai informan pendukung, pada 17 Januari 2025



9. Foto wawancara bersama perwakilan dari Siswa kelas 4B sebagai informan pendukung, pada 20 Januari 2025



10. Foto wawancara bersama perwakilan dari Siswa kelas 5A sebagai informan pendukung, pada 21 Januari 2025



## Lampiran 5 : Transkrip Wawancara Siswa

### 1. Wawancara Siswa Kelas 4 SD

**Peneliti** : Apakah kamu suka bermain Free Fire? apa yang paling kamu sukai dari permainan ini

**Siswa** : Karena seru bisa main bareng kawan ketawak-ketawak

**Peneliti** : Bagaimana perasaanmu saat kamu menang atau kalah dalam Free Fire? apakah itu mempengaruhi suasana hatimu?

**Siswa** : Kalau menang biasa aja, kalau kalah sedikit kesal

**Peneliti** : Pernahkah kamu merasa kesal atau kecewa saat kalah dalam Free Fire? bagaimana kamu menghadapinya dan tetap bermain?

**Siswa** : Tetap bermain

**Peneliti** : Apakah kamu merasa sulit mengalihkan perhatian dari Free Fire jika kamu harus melakukan aktivitas lain, seperti belajar?

**Siswa** : Iya kadang main game dulu baru belajar

**Peneliti** : Bagaimana cara kamu mengatasi perasaan frustrasi atau kecewa ketika kamu tidak bisa bermain Free Fire, misalnya karena harus belajar atau ada kegiatan lain yang lebih penting?

**Siswa** : Terpaksa belajar dulu biar bisa main

**Peneliti** : Menurut kamu, seberapa sulit untuk berhenti bermain Free Fire setelah mulai bermain? apakah kamu merasa susah berhenti kalau sudah asik bermain?

**Siswa** : Enggak nunggu batre hp nya habis dulu baru berhenti

### 2. Wawancara Siswa Kelas 5 SD

**Peneliti** : Apakah kamu suka bermain Free Fire? apa yang paling kamu sukai dari permainan ini

**Siswa** : Karena bisa mabar sama teman-teman

**Peneliti** : Bagaimana perasaanmu saat kamu menang atau kalah dalam Free Fire? apakah itu mempengaruhi suasana hatimu?

**Siswa** : Iya, kalau missal menang senang kalau kalah gerem

**Peneliti** : Pernahkah kamu merasa kesal atau kecewa saat kalah dalam Free Fire? bagaimana kamu menghadapinya dan tetap bermain?

**Siswa** : Tetap bermain mungkin kalah

**Peneliti** : Apakah kamu merasa sulit mengalihkan perhatian dari Free Fire jika kamu harus melakukan aktivitas lain, seperti belajar?

**Siswa** : Kadang iya tapi biasanya kalau mau main itu disuruh belajar dulu baru boleh main jadi yauda belajar

**Peneliti** : Bagaimana cara kamu mengatasi perasaan frustrasi atau kecewa ketika kamu tidak bisa bermain Free Fire, misalnya karena harus belajar atau ada kegiatan lain yang lebih penting?

**Siswa** : Bingung, tapi terpaksa harus belajar jadi ya belajar

**Peneliti** : Menurut kamu, seberapa sulit untuk berhenti bermain Free Fire setelah mulai bermain? apakah kamu merasa susah berhenti kalau sudah asik bermain?

**Siswa** : Kadang nunggu batrenya lowbet dulu baru bisa berhenti

### 3. Wawancara Siswa Kelas 6 SD

**Peneliti** : Apakah kamu suka bermain Free Fire? apa yang paling kamu sukai dari permainan ini

**Siswa** : Karena bisa mabar

**Peneliti** : Bagaimana perasaanmu saat kamu menang atau kalah dalam Free Fire? apakah itu mempengaruhi suasana hatimu?

**Siswa** : Iya, karna kalau kalah kesel

**Peneliti** : Pernahkah kamu merasa kesal atau kecewa saat kalah dalam Free Fire? bagaimana kamu menghadapinya dan tetap bermain?

**Siswa** : Sering kalau kalah tapi tetep main aja

**Peneliti** : Apakah kamu merasa sulit mengalihkan perhatian dari Free Fire jika kamu harus melakukan aktivitas lain, seperti belajar?

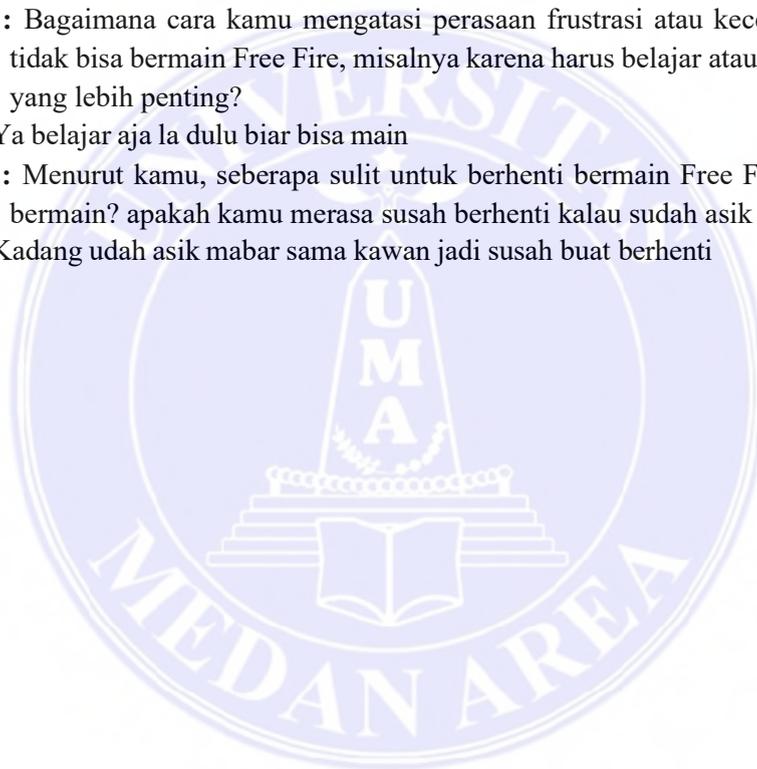
**Siswa** : Sedikit

**Peneliti** : Bagaimana cara kamu mengatasi perasaan frustrasi atau kecewa ketika kamu tidak bisa bermain Free Fire, misalnya karena harus belajar atau ada kegiatan lain yang lebih penting?

**Siswa** : Ya belajar aja la dulu biar bisa main

**Peneliti** : Menurut kamu, seberapa sulit untuk berhenti bermain Free Fire setelah mulai bermain? apakah kamu merasa susah berhenti kalau sudah asik bermain?

**Siswa** : Kadang udah asik mabar sama kawan jadi susah buat berhenti



Lampiran 6 : Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

NO	TANGGAL	OBJEK	KETERANGAN
1.	10/12-2024 Selasa	guru kelas 5 SD	- Diskusi awal dengan guru membahas tentang pandangan guru terhadap fenomena game online
2.	11/12-2024 Rabu	guru kelas 6 SD	- Diskusi awal dengan guru membahas tentang pandangan guru terhadap fenomena game online
3.	12/12-2024 Kamis	Kepala sekolah	- Analisis mengenai ada atau tidak dilakukan sosialisasi tentang game online ke siswa SD
4.	13/12-2024 Jumat	guru kelas 4 SD	- Diskusi awal dengan guru membahas tentang pandangan guru terhadap fenomena game online
5.	14/12-2024 Sabtu	Siswa kelas 6 SD	- penyebaran kuesioner mengenai game online free fire dan prestasi belajar
6.	16/12-2024 Senin	Siswa kelas 4 & 5 SD	- penyebaran kuesioner mengenai game online free fire dan prestasi belajar
7.	17/12-2024 Selasa	Siswa	- melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
8.	6/1-2025 Senin	Siswa	- melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
9.	7/1-2025 Selasa	guru kelas 4, 5, dan 6	- wawancara dengan beberapa perwakilan guru SD
10.	9/1-2025 Rabu	Siswa	- melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas

11.	9/1 - 2025 Kamis	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
12.	10/1 - 2025 Jumat	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
13.	11/1 - 2025 Sabtu	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
14.	13/1 - 2025 Senin	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
15.	14/1 - 2025 Selasa	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
16.	15/1 - 2025 Rabu	Kepala Sekolah	-wawancara dengan kepala sekolah SD IT Pasurul Istiqal
17.	16/1 - 2025 Kamis	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
18.	17/1 - 2025 Jumat	Orang tua dan siswa	-wawancara dengan orang tua dan siswa kelas 6 SD
19.	18/1 - 2025 Sabtu	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
20.	20/1 - 2025 Senin	Orang tua dan siswa	-wawancara dengan orang tua dan siswa kelas 4 SD

21.	21/1-2025 Selasa	Orang tua dan siswa	-wawancara dengan orang tua dan siswa kelas 5 SD
22.	22/1-2025 Rabu	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
23.	23/1-2025 Kamis	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas
24.	24/1-2025	Siswa	-melihat bagaimana siswa disekolah / dikelas