



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Dampak *Game Online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar

Lisnawati<sup>1</sup>, Nana Ganda<sup>2</sup>, Syarip Hidayat<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: lisnawati89@upi.edu<sup>1</sup>, nanaganda.coz99@gmail.com<sup>2</sup>, hidayat@upi.edu<sup>3</sup>

---

#### Abstract

*Games are an alternative means of entertainment during the COVID-19 pandemic. Along with the times and technological advances, games are not only offline games, but there are also online games, which use the internet network to play them. Online games are now becoming very popular among the wider community, from children to adults, including elementary school students. There are various kinds of online games, including free fire, mobile legend, PUBG mobile, Hago and others. Of the many online games available, elementary school age students are more likely to choose free fire online games to play. From the habit of playing online games, it actually triggers an impact on students, both positive and negative impacts. The impact on each student is certainly different, depending on the intensity of playing time. This study aims to determine the impact of free fire online games on elementary school students at SDN 3 Situmandala, Rancah District, Ciamis Regency. This research was conducted using descriptive qualitative research. The subjects of this study were 10 selected elementary school students at SDN 3 Situmandala, with the criteria for playing free fire online games. Research data obtained through interviews and FGD (Forum Group Discussion) with parents of students. Data analysis in this study uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study state that the intensity of time is sometimes 20% positive, time intensity is often 30%, with a slight positive but dominant negative impact, and the intensity of time is always 50% dominant with a negative impact.*

**Keywords:** *Online Game, Free Fire, Elementary School*

#### Abstrak

*Game merupakan sarana alternatif hiburan pada masa pandemic covid-19. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, game tidak hanya berupa game offline saja, namun hadir pula game online, yang memanfaatkan jaringan internet dalam memainkannya. Game online pada saat ini menjadi sangat populer di kalangan masyarakat luas, dari anak-anak sampai orang dewasa, tidak terkecuali pada siswa Sekolah Dasar. Game online bermacam-macam ragamannya, antara lain free fire, mobile legend, PUBG mobile, Hago dan lain-lain. Dari banyaknya game online yang tersedia, siswa usia Sekolah Dasar lebih cenderung memilih game online free fire untuk dimainkan. Dari kebiasaan bermain game online, justru memicu timbulnya dampak bagi siswa, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak yang ditimbulkan pada tiap siswa tentu berbeda-beda, tergantung intensitas waktu bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online free fire pada siswa sekolah dasar di SDN 3 Situmandala, Kecamatan Rancah, Kabupaten Ciamis. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah 10 siswa Sekolah Dasar di SDN 3 Situmandala terpilih, dengan kriteria kebiasaan bermain game online free fire. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dan FGD (Forum Group Discussion) dengan orang tua siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini, menyatakan bahwa intensitas waktu kadang sebesar 20% berdampak positif, intensitas waktu sering 30% sedikit dampak positif namun dominan negatif, dan intensitas waktu selalu 50% dominan berdampak negatif.*

**Kata Kunci:** *Game Online, Free Fire, Sekolah Dasar*

---

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Pada usia Sekolah Dasar, bermain adalah kebutuhan yang dapat meningkatkan daya kreativitas anak. Bukan hanya itu saja, dengan bermain anak juga dapat mengembangkan sikap sosialnya, melalui adanya interaksi bersama teman sepermainan. Dengan bermain anak lebih semangat menjalani kegiatan sehari-harinya, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Perkembangan ilmu dan teknologi pada zaman modern ini semakin pesat dan sangat terasa perubahannya dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Internet merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin hari semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan.

Masa pandemic saat ini, menuntut kita untuk melakukan pembatasan sosial dengan alasan kesehatan. Justru hal ini menjadi awal permasalahan yang muncul di lingkungan anak Sekolah Dasar. Dengan adanya pembatasan sosial, sekolah dilaksanakan secara online, sehingga anak cukup belajar di rumah, bertemu secara maya dengan guru maupun teman sekelasnya. Hingga akhirnya anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, dengan bermain gadget, bermain game atau sekedar menonton televisi.

*Game* merupakan alternatif penyaluran keinginan bermain anak pada masa pandemi. *Game* adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam setiap misi yang akan di capai dalam permainan (Winarni, I, 2020). Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia sendiri menurut Liga game, game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online (Ondang, L.G., Mokal, J. B. & Goni, I.V.Y.S, 2020).

Secara umum, *game* dapat dibedakan menjadi 2 macam yakni *game offline* dan *game online*. Untuk anak laki-laki biasanya lebih mengikuti *trend* zaman, dengan bermain *game online*. Dari beberapa *game* yang dimainkan, anak laki-laki pada jenjang Sekolah Dasar cenderung memilih memainkan *game online* dengan *genre* peperangan.

*Game online* atau sering disebut online games adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan baik LAN maupun Internet (Janttika, N & Juniarta, W, 2020). Sinyal atau jaringan disini yakni menghubungkan server yang satu ke server yang lain (Young, 2017). Sehingga dengan

adanya sinyal *game online* baru bisa dimainkan.

*Game online* yang sering dimainkan oleh anak usia Sekolah Dasar yakni *free fire*. Meskipun banyak sekali *game online* lain, kebanyakan anak usia ini lebih memilih memainkan *game online free fire* dari *game online* lainnya. *Game online free fire* atau *Garena Free Fire* merupakan salah satu *game online* yang banyak membuat pemain ketagihan (Furqon, 2020). Ini dibuktikan dengan data sampai tahun 2021, sebanyak 500 juta lebih pengguna mengunduh aplikasi *Garena Free Fire* ini di *playstore*.

*Game online free fire* adalah sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan internet, yang mana permainan ini bergenre *battle royal*, dilengkapi dengan macam-macam karakter, senjata, tempat, dan lain-lain, yang dapat diperoleh sesuai dengan level permainan yang di capai, dan permainan ini dapat mengakibatkan adanya rangsang rasa ketika terjadi kemenangan ataupun kekalahan (Winarni, I, 2020). Maksud dari permainan *battle royal* adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan dan sering diistilahkan pemenang permainan *free fire* tersebut dengan istilah "*Boyah*".

*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 (Haraphap, H, S, & Ramada, H, Z, 2021).

*Free Fire* dalam *playstore* sebenarnya memiliki rating aplikasi 12+, ini artinya bahwa *free fire* merupakan *game* dengan tingkat kekerasan menengah. Rating tersebut memang tidak membatasi pengguna dalam umur tertentu namun isi didalamnya mengandung hal-hal yang mengharuskan pembatasan usia yang akan menentukan sebab akibat dari bermain *game online* ini terhadap pengguna.

Sejatinya bermain adalah kebutuhan bagi anak. Namun tanpa adanya pengawasan dari orang tua, justru akan menjadi boomerang bagi masa depan anak. Apalagi anak pada usia Sekolah Dasar, kisaran umur 7-12 tahun merupakan umur yang rentan terdoktrin hal-hal negatif. Sehingga kedekatan orang tua dengan anak harus dijalin lebih erat lagi pada masa pandemic ini, agar keseharian anak tetap terkontrol, dan kewajiban anak tetap dijalankan. Hal ini dilakukan agar anak tidak terjerumus pada hal-hal negatif akibat dari aktivitas bermain yang berlebihan.

*Game online* diibaratkan sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda, yang

ini berarti *game online* memiliki pengaruh atau dampak berbeda tergantung penggunaannya (Ariantoro R, T, 2016). Dari kebiasaan bermain *game online*, justru seringkali memicu timbulnya dampak bagi siswa, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak *game online* pada anak sebenarnya dikarenakan faktor minimnya literasi media masyarakat, yang mana ini berawal dari kurangnya kesadaran masyarakat dalam memanfaatkan media secara bijak (Arianto & Bahfiarti, T, 2020). Keterbatasan pengetahuan, berakibat salah penafsiran, sehingga generasi penerus melakukan hal serupa di kemudian hari.

Dampak positif *game online* antara lain yakni (1) dari *game online* anak dapat menambah pertemanan, bahkan dengan orang luar negeri sekalipun; (2) mengembangkan nalar dan daya pikir, karena dengan bermain *game online* seorang gamer berusaha memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan secara cepat dengan strategi yang tepat sesuai dengan hasil analisis situasi dan kondisi dalam arena permainan; (3) meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, karena dalam *game online* mayoritas tulisan menggunakan bahasa Inggris (Anhar, 2014). Hal ini sejalan dengan pendapat Nisrinafatin (2020) bahwa *game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga

kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa.

Selain berdampak positif bermain *game online*, juga berdampak negatif bagi penggunaannya. Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *online game*. Gamer ini rata-rata mengalami gejala seperti orang yang ketergantungan obat bius, yang mengakibatkan lupa waktu dalam bermain *game* (Syahran, R, 2015). *Game Online* memang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain *game* (*gamers*) menyatakan bahwa *game online* permainannya sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan (Izza, K. F, 2019).

Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi (Dhamayanthie, I, 2020). Selain itu *game online* seperti perang, petualangan, dan perkelahian, menimbulkan dampak negatif pula seperti perkelahian di dunia nyata dan lain sebagainya yang bersifat kekerasan yang bisa membentuk karakter anak itu sendiri

untuk mencoba melakukannya, karena rasa keingintahuan yang besar. Memang rasa itu tidak langsung akan timbul, tapi jika sudah terbiasa maka rasa itu akan semakin timbul (Utami, P.R.P.N, & dkk, 2020).

Bukan hanya terhadap sikap saja, namun dampak negatif dari *game online* untuk siswa, bisa berakibat terbelengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang hanya untuk bermain *game* dan menurunnya motivasi belajar (Nisrinafatin, 2020). Sehingga bermain game tanpa adanya pengawasan dari orangtua, akan mengjerumuskan siswa Sekolah Dasar pada hal-hal yang negative.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Karena masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini menunjukkan kondisi obyek yang alamiah. Dengan menggunakan metode tersebut peneliti bertujuan untuk dapat menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai fenomena realitas objek penelitian sebenarnya agar lebih mendalam dan memperoleh pendalaman data yang diinginkan. Hal ini ditujukan agar peneliti dapat menjelaskan atau menguraikan permasalahan secara terperinci mengenai dampak game online free fire di SDN 3 Situmandala.

Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan *Social Situation* atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen, yaitu tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan sebagai objek penelitian yang ingin dipahami secara lebih mendalam apa yang terjadi di dalamnya (Sugiyono, 2011). Oleh karena itu, subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang berada di SDN 3 Situmandala dengan kriteria gemar bermain permainan *Free Fire* dan disertai dengan subjek pendukung yakni orangtua siswa tersebut.

Prosedur penelitian merupakan suatu tahapan yang akan dilakukan peneliti dalam proses penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan perizinan terlebih dahulu dengan lembaga terkait. Dalam hal ini, peneliti mengajukan perizinan kepada lembaga Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya untuk membuat surat rekomendasi perizinan penelitian yang akan dilaksanakan di SDN 3 Situmandala, Kecamatan Rancah, Kabupaten Ciamis. Dilanjutkan dengan tahap pembuatan instrument dimana peneliti membuat dan mengembangkan instrument penelitian berupa lembar wawancara, dan FGD (*Forum Group Discussion*) yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, setelah itu instrumen tersebut dijadikan sebagai alat

untuk mengumpulkan data dari narasumber. Setelah itu dilakukan pengumpulan data dengan wawancara dan FGD (*Forum Group Discussion*) secara langsung kepada narasumber. Setelah data diperoleh, peneliti melakukan pengolahan data dengan mendeskripsikan data yang diperoleh. Dan pada tahap akhir, peneliti menyusun laporan penelitian dengan bimbingan dosen pembimbing.

Prosedur pengumpulan data penelitian kualitatif adalah dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Namun, pada penelitian ini yang digunakan adalah wawancara dan FGD (*Forum Group Discussion*). FGD merupakan sebuah wawancara mendalam dengan sejumlah orang (paling banyak 10 orang) terpilih, yang terdiri dari orang-orang yang setara secara sosial (Afrizal, 2017).

Instrumen pada metode ini berupa lembar wawancara dan pertanyaan yang dijadikan suatu permasalahan untuk di diskusikan. Lembar wawancara terdiri dari soal-soal yang membahas tentang intensitas waktu bermain permainan *free fire*.

Setelah mendapatkan data melalui proses wawancara dan FGD maka peneliti mulai melakukan analisis data. Analisis data pada penelitian ini mengacu pada rambu-rambu analisis data Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2011) yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif

dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh, yang dilakukan dari mulai tahap reduksi data atau proses seleksi dan penyederhanaan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari analisis data ini adalah untuk mengetahui penyebab dan dampak berdasarkan intensitas waktu bermain *game online free fire* pada siswa sekolah dasar di SDN 3 Situmandala, Kecamatan Rancah, Kabupaten Ciamis.

*Game* adalah kegiatan yang bersifat hiburan, dilakukan atas keinginan sendiri, tanpa adanya paksaan dalam melakukannya (Ahmadi, A & Sholeh, M, 2005). *Game online* adalah sebuah permainan yang populer pada saat ini yang merupakan permainan berbasis sinyal atau internet (Khoiriyah, 2019). *Game Online Free Fire* adalah suatu game peperangan bergenre battle royale dengan TPS (*Third Person Shooter*), dengan kunci permainan untuk bertahan hidup (Erofiana, S. A, Santoso, G & Nomi, Suryadi, 2021).

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data dengan wawancara dan FGD dengan 10 narasumber terpilih yakni siswa yang bermain permainan *free fire* di SDN 3 Situmandala beserta orangtua siswa tersebut sebagai narasumber pendukung. Wawancara dan FGD dilakukan secara

bertahap pada tempat yang sama dari narasumber pertama sampai narasumber 10. FGD terhadap orangtua siswa dilakukan ketika pertanyaan yang diberikan kepada narasumber sulit untuk dijawab atau jawaban yang diberikan narasumber mirip dan hampir sama dengan sesama narasumber lainnya, atau jawaban yang diberikan dirasa kurang valid dengan keadaan sebenarnya.

Data yang diberikan melalui penelitian ini merupakan kalimat deskripsi dari jawaban narasumber, melalui proses wawancara dan FGD yang hasilnya dapat mengungkap mengenai penyebab dan dampak dari *game online free fire* ini pada siswa Sekolah Dasar di SDN 3 Situmandala. Data tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.** Analisis Penyebab dan Dampak *Game Online Free Fire* berdasarkan Intensitas Waktu Bermain pada siswa Sekolah Dasar.

| No | Kategori Intensitas Waktu | Nama | Faktor Penyebab   | Waktu Bermain | Dampak Positif  | Dampak Negatif   |
|----|---------------------------|------|---|---------------|---|--|
| 1  | Kadang                    | NIB  | Ikut teman, sarana hiburan, menghilangkan rasa jenuh belajar online dan ukuran game kecil | < 1 jam       | Lebih melek teknologi, belajar sabar, melatih perkembangan pikiran, mengenal istilah bahasa asing, melatih ketangkasan dan menghasilan uang | Tidak ada dampak negatif   |
|    |                           | SAS  |   | < 1 jam       |   |  |
| 2  | Sering                    | FHP  |   | 1-2 jam       | Lebih melek teknologi   | Berkata kasar, mulai kecanduan, mulai malas belajar dan mulai sulit berkonsent |
|    |                           | WMR  |   | 2 jam         |   |  |
|    |                           | MAN  |   | 1-2 jam       |   |  |

|   |        |     |         | rasi saat belajar        |   |
|---|--------|-----|---------|--------------------------|---|
| 3 | Selalu | RJN | 2-3 jam | Tidak ada dampak positif | Berkata kasar, kecanduan, malas belajar, sulit berkonsent rasi saat belajar, cepat emosi, penglihatan menurun, sering merasa pusing setelah bermain menutup diri dari dunia luar dan upa segala kewajiban |
|   |        | AMN | 4 jam   |                          |   |
|   |        | AMS | > 2 jam |                          |   |
|   |        | RHM | > 3 jam |                          |   |
|   |        | FKD | > 6 jam |                          |   |

Berdasarkan Tabel 1 diatas, peneliti mengelompokan data berdasarkan intensitas waktu bermain, yakni intensitas waktu kadang, sering dan selalu. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fahmi Rahman Iskandar, Syarip Hidayat dan Nana Ganda, pada tahun 2019 dengan judul Dampak Permainan *Mobile Legend* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut peneliti juga melihat dampak permainan mobile legend berdasarkan intensitas waktu bermainnya yaitu intensitas waktu kadang, sering dan selalu. Hanya saja penelitian yang dilakukan berfokus pada permainan *Mobile Legend*, dan mengaitkannya dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada penyebab dan dampak *game online Free Fire*, secara keseluruhan tanpa ada keterkaitan dengan variabel lain (Iskandar, R.F., Hidayat, S & Ganda, N, 2019).

Adapun penelitian sejenis terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Tri Rizqi Arintoro, pada tahun 2016 dengan judul Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar. Dalam penelitian ini peneliti juga berfokus pada intensitas waktu bermain, juga dampak yang diteliti pada *game* secara keseluruhan yang dikaitkan dengan prestasi belajar. Sedangkan dalam penelitian ini, lebih berfokus pada satu game yakni *Free Fire* saja dan tidak mengaitkannya dengan variabel lain (Ariantoro, 2016).

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari proses wawancara dan FGD yakni intensitas waktu kadang sebesar 20%, intensitas waktu sering sebesar 30%, dan intensitas waktu selalu sebesar 50%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa siswa Sekolah Dasar di SDN 3 Situmandala cenderung berada pada kategori selalu bermain game online free fire dengan jumlah persentase terbesar yakni sebesar 50% dari keseluruhan data yang diperoleh.

*Game online* tidak selalu berdampak negatif pada perkembangan anak, namun juga dapat berdampak positif (Anhar, 2014). Hal ini juga dibuktikan dari data penelitian yang dilakukan, bahwa dampak dari *game online free fire* di SDN 3 Situmandala, tidak hanya berdampak negative, namun berdampak positif, dan dampak positif yang muncul ini didasarkan pada adanya *controlling* yang baik dari pihak orangtua. Semakin besar

pengawasan dan arahan orangtua terhadap anak maka semakin besar pula dampak positif yang ditimbulkan.

*Game online* bisa dijadikan sarana untuk *refreshing* atau hiburan, untuk mengisi waktu luang, menghilangkan kebosanan/kejenuhan setelah beraktivitas dan bahkan sebagai sarana belajar bahasa asing, serta faktor-faktor lainnya (Izza, K. F, 2019). Adapun keseluruhan subjek dalam penelitian ini cenderung memiliki faktor penyebab bermain *game online free fire* yang sama, yakni dengan alasan mengikuti teman, sebagai sarana hiburan, menghilangkan kejenuhan karena belajar online, serta kapasitas game yang kecil/ringan yakni sebesar 716 *Mega Byte* sehingga mudah di unduh pada gadget dengan spesifikasi rendah sekalipun, karena tidak memakan ruang memori terlalu banyak.

Berdasarkan hasil wawancara dan FGD memperoleh hasil bahwa subjek dengan intensitas waktu bermain kadang adalah NIB dan SAS dengan masing-masing intensitas waktu bermain kurang dari 1 jam perhari. Dengan intensitas waktu tersebut menghasilkan dampak positif yakni membuat siswa tersebut lebih melek teknologi, belajar sabar, melatih perkembangan pikiran, mengenal istilah-istilah bahasa asing, melatih ketangkasan dan menghasilkan uang. Sedangkan subjek dengan intensitas waktu kadang ini, tidak menimbulkan dampak negative, ini diperkuat dengan penjelasan dari



orangtua siswa tersebut bahwa kedua subjek terkontrol dengan baik pada jadwal hariannya. Dampak positif yang ditimbulkan ini sejalan dengan Winarni, I (2020) bahwa dampak positif bermain game online yakni mengembangkan imajinasi anak, melatih konsentrasi, meningkatkan ingatan, daya nalar, dan kemampuan memecahkan masalah, serta melatih koordinasi tangan dan mata (Winarni, I, 2020).

Subjek dengan intensitas waktu sering adalah FHP, MAN yang masing-masing bermain selama 1-2 jam perhari dan WMR bermain selama 2 jam perhari. Dengan intensitas waktu bermain sering ini, menyebabkan dampak positif berupa lebih meleknya subjek akan teknologi dan menyebabkan timbulnya dampak negative berupa mulai kecanduan bermain *game free fire*, seringkali berkata kasar dalam berbicara, mulai malas belajar dan sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar.

Sedangkan subjek dengan intensitas waktu bermain selalu adalah RJN yang bermain selama 2-3 jam perhari, AMN selama 4 jam perhari, AMS lebih dari 2 jam perhari, RHM lebih dari 3 jam perhari dan FKD lebih dari 6 jam perhari. Dengan intensitas waktu bermain selalu ini tidak menimbulkan dampak positif, namun cenderung hanya menimbulkan dampak negative semata. Dampak negative yang di timbulkan yakni berupa kecanduan bermain *game free fire*,

seringnya berkata kasar dalam berbicara, malas belajar, sulit berkonsentrasi, cepat emosi, penglihatan menurun, sering merasa pusing setelah bermain, menutup diri dari dunia luar, serta melupakan segala kewajibannya sehari-hari.

Dampak negative yang terlihat pada subjek dengan intensitas waktu bermain sering dan selalu sejalan dengan pendapat Winarni, I (2020) bahwa dampak negative bermain game online yakni kurangnya waktu bersosialisasi, berperilaku agresif dan bertindak kekerasan, lebih tertutup dan sulit mengekspresikan diri, melakukan hal-hal negative, dan terjadinya gangguan fisik terutama pada mata. Sehingga dari data yang diperoleh tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa game online *free fire* ini memberikan dampak positif dan negative sesuai dengan intensitas waktu bermain dan tidak lepas dari sistem pengawasan dari orangtua.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak *game online free fire* pada siswa sekolah dasar di SDN 3 Situmandala memiliki penyebab yang sama dan menimbulkan dampak yang berbeda, yakni dampak positif dan negative yang didasarkan pada intensitas waktu bermainnya. Intensitas waktu bermain ini diklasifikasikan menjadi 3 kategori dengan persentasenya, yakni kategori intensitas

waktu kadang sebesar 20%, sering 30% dan selalu 50%.

Pada intensitas waktu kadang dengan total waktu bermain kurang dari 1 jam perhari, lebih dominan menghasilkan dampak positif bagi penggunaannya, untuk intensitas waktu selalu dengan waktu bermain paling lama 2 jam perhari menimbulkan sedikit dampak positif dengan ditandai mulai timbulnya dampak negative, dan pada intensitas waktu bermain selalu, dengan waktu bermain paling lama lebih dari 6 jam perhari, ini hanya menimbulkan dampak negative saja bagi penggunaannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, A & Sholeh, M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang. (Skripsi). Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Ariantoro, R.T. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1 (1), hlm. 45-50.
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online terhadap Prilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi dan Sains*, 4 (1), hlm. 13-15.
- Erofiana, S. A, Santoso, G & Nomi, S. (2021). Studi Penggunaan Game Online Free Fire pada Emosi Siswa Kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosaro. *Elementa : Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3 (1), hlm. 1-3.
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire. (Skripsi). Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah. Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Haraphap, H.S. & Ramada. H.Z. (2021). Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (3), hlm.1304-1311.
- Iskandar, R.F., Hidayat, S. & Ganda, N. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (2), hlm.116-122.
- Izza, K. F. (2019). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Janttaka, N & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (2), hlm.132-141.
- Khoiriyah, S. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Skripsi. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Nisrinafatin. (2020). Pagaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*.
- Ondang, L.G., Mokalau, J. B. & Goni, I.V.Y.S. (2020). Dampak Game Online terhadap

Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *Jurnal Holistik*, 13 (2), hlm. 1-15.

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1 (1), hlm. 84-92.

Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND). Bandung: Alfabeta.

Utami, P.R.P.N, & dkk, (2020). Sosialisasi Dampak Game Online terhadap Anak-anak. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*. 1 (2), hlm.69-73.

Winarni, I. (2020). Pengaruh game online free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga tahun 2019/2020. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Young, S. K. (2017). Kecanduan Internet. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Arianto & Bahfiarti, T. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), hlm. 165-184.