

ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE *FREE FIRE* PADA SISWA KELAS III SD

Wanda Nadiyah Amirah¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Surel: wandanadia99@gmail.com , Zakahadi@edu.uir.ac.id

Abstract: *Negative Impact of Free Fire Online Game Addiction on Third Grade Students of SD Negeri 177 Pekanbaru.* This research is a qualitative research with a case study approach. The purpose of this study was to analyze the negative impact of *Free Fire* online game addiction on third grade students of SD Negeri 177 Pekanbaru. The data collection method in this study was obtained through the results of observations, interviews, and documentation. The subjects of this study were 3 third grade elementary school students along with a third grade guardian of SD Negeri 177 Pekanbaru. The results showed that there was a negative impact on the *Free Fire* online game that dominated students.

Keyword: Negative impact, Addiction, *Free Fire* online games

Abstrak: *Analisis Dampak Negatif Game Online Free Fire pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru.* Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak negatif kecanduan game online *Free Fire* pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Metode pengumpulan data dalam penelitian diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah 3 orang siswa kelas III SD beserta seorang wali kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan terdapat dampak negatif game online *Free Fire* yang mendominasi siswa.

Kata Kunci : Dampak negatif, Kecanduan, Game Online *Free Fire*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang disebut dengan iptek telah merambah ke seluruh penjuru dunia dengan tujuan utama sebagai sarana mempermudah keberlangsungan hidup manusia di berbagai aspek. Perubahan ini disebut dengan era kehidupan modern, yang mana aktivitas kehidupan masyarakat dunia didukung oleh teknologi yang serba canggih dan modern seperti saat ini.

Konsekuensi perkembangan iptek tidak semata mempengaruhi aspek di bidang ilmu pengetahuan, namun juga turut mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk aspek di bidang penciptaan teknologi elektronik. Sehingga banyak bermunculan aplikasi digital sosial media yang biasanya kita gunakan dan aplikasi permainan dalam jaringan atau yang biasanya disebut dengan *game online*. Aplikasi *game online* berada di urutan ketujuh

dalam kategori pengguna internet terbanyak di Indonesia setelah email, IM, aplikasi sosial media, blog, *search engine*, dan situs berita *online* (Barata dkk, 2020).

Pengguna *game online* terdiri dari berbagai kalangan dan usia, termasuk siswa sekolah dasar (SD). Maka lumrah jika siswa SD lebih sering bermain *game online* melalui *handphone* atau *gadget*. Surbakti (2017:30), mendefinisikan *game online* adalah permainan dalam bentuk video yang terhubung melalui jaringan internet pada komputer.

Siswa SD berada pada tahap usia bermain. Piaget (dalam Indrawati, 2019):

“bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi mendapatkan kesenangan”.

Artinya, waktu yang dimiliki anak hanya dimanfaatkan demi kegiatan bermain, salah satunya adalah bermain *game online*. Aktivitas bermain *game online* mengakibatkan interaksi anak menjadi pasif di dunia nyata dan lebih aktif berinteraksi di dunia virtual. Siswa belum mampu mengontrol diri dari pengaruh negatif, sehingga tanpa disadari aktivitas bermain *game* yang berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif bagi dirinya maupun orang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 177 Pekanbaru, peneliti menemukan 3 orang siswa kelas III SD yang telah kecanduan bermain *game online*

Free Fire. *Game online Free Fire* merupakan permainan yang dilengkapi fitur canggih untuk menjalankan misi petualangan, fitur pemilihan tempat bermain, senjata, karakter hingga level permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.

Wali kelas berpendapat bahwa *game online Free Fire* lebih banyak menimbulkan dampak negatif yang merugikan diri sendiri, antara lain: jadwal belajar yang tidak terkontrol karena lebih mementingkan bermain *game*. Siswa sekedar membaca buku tanpa memahami makna bacaan. Siswa kesulitan menyerap pembelajaran yang dipelajari dan melalaikan tugas yang diberikan. *Game online Free Fire* juga mempengaruhi pola perilaku siswa terhadap orang lain, yaitu mudah marah atau kesal karena hal sepele. Permasalahan tersebut dianggap sebagai kecanduan terhadap *game online* yang dimainkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud mengangkat penelitian dengan judul **“Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online *Free Fire* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru”**.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Sugiyono (2019:17) mengemukakan bahwa:

Studi kasus merupakan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu atau lebih orang. Suatu kasus terikat oleh waktu dan aktivitas peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam kurun waktu yang berkesinambungan.

Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang naturalistik karena kondisi penelitiannya yang dilakukan secara alamiah (Sugiyono (2019:15).

Sumber data yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya adalah guru atau wali kelas III dan 3 orang siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Adapun data pendukung dalam penelitian ini adalah sumber data yang berasal dari jurnal, buku, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Observasi

Teknik pengamatan atau observasi digunakan untuk menelaah hal yang berhubungan dengan perilaku manusia, suatu kegiatan, gejala alam yang jumlah respondennya tidak terlalu besar (Sugiyono, 2016:145).

2) Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu oleh dua pihak, yaitu pihak pewawancara /*interviewer* dan yang pihak yang memberikan jawaban

terhadap pertanyaan dan terwawancara / *interviewee* (Moleong, 2014:186).

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data secara langsung dari tempat penelitian yang diperoleh melalui buku, foto-foto, laporan kegiatan, serta berbagai sumber yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Sudaryono, 2016:90).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: *data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification* Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016:246). Proses pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara tidak terstruktur karena membahas berdasarkan inti atau garis besar permasalahan.

PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Dampak negatif kecanduan game online *Free Fire*

a. Pemahaman Guru dan Siswa Tentang Game Online *Free Fire*

Kim, dkk (dalam Wahidah, 2019:16) menjelaskan bahwa *game* merupakan permainan yang dimainkan pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (LAN) atau internet. Sedangkan game online *Free Fire* menurut Haqiqi&Muhith (2020:62) adalah:

“Free Fire battleground sebuah game perang yang dapat dimainkan solo, duo dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 50 orang”.

Guru kelas berpendapat bahwa game online *Free Fire* merupakan jenis permainan yang bergenre aksi peperangan yang bertujuan untuk mendapatkan poin atau memenangkan pertandingan. Konsep pemahaman guru mengenai game online *Free Fire* sudah cukup baik. Sedangkan pemahaman para siswa terhadap game online *Free Fire* sangat menyeluruh. Hampir seluruh aspek pada game tersebut telah dipahami oleh siswa, termasuk strategi bermain game.

b. Kehilangan Waktu Bersosialisasi

Aktivitas bermain game online *Free Fire* mengakibatkan siswa jarang melakukan kontak komunikasi dengan orang lain di sekitar. Sebagian besar waktu yang dimiliki siswa hanya digunakan dengan bermain game tanpa memperhatikan waktu untuk belajar maupun bergaul

bersama teman sebangunnya. Manfaat bersosialisasi memiliki peran penting dalam meningkatkan fungsi kerja otak dan mengembangkan potensi diri (Safitri, 2020:370).

c. Kurang Berempati

Indriasari (dalam Selvana, 2019:4) menyebutkan empati merupakan kemampuan dalam merasakan hal yang sama dengan yang dialami oleh orang lain. Game online *Free Fire* telah menghapus rasa peduli siswa terhadap sesamanya. Siswa menjadi pribadi yang apatis atau tidak mempedulikan keadaan dan cenderung mengabaikan orang lain. Mereka menganggap sesuatu yang penting merupakan hal yang sepele dan tidak perlu untuk diterima.

d. Terganggunya Kesehatan (mata, syaraf dan otak)

Gangguan kesehatan akibat bermain game online *Free Fire* yang dialami siswa tergolong kategori yang ringan, antara lain: mata kering dan perih, tubuh atau punggung pegal-pegal, jari dan tangan kesemutan, serta tengkuk yang terasa pegal. Faizah (dalam Fithriyana, 2019:13) menyebutkan penyebab mata kering dan lelah adalah karena jumlah kedipan mata yang berkurang hingga 2/3 kali dari kondisi normal. Sedangkan gejala punggung yang pegal diakibatkan oleh faktor abnormalis postur, sehingga posisi duduk yang buruk dalam jangka waktu lama dapat menimbulkan rasa sakit (Baderi & Siska, 2019:2)

e. Berkata Kasar dan Kotor

Siswa berpendapat bahwa game dapat menantang keahlian mereka dalam memenangkan misi pada game. Anggapan tersebut membuat siswa terobsesi atau seolah merasakan suasana pertempuran secara nyata pada game, seperti suasana menegangkan karena gagal memenangkan game. Emosi yang memuncak berujung pada pengucapan kata yang kurang sopan dalam etika berbahasa, yaitu memaki, mengejek atau mengolok-olok orang lain. Menurut Yayu (dalam Mertika&Mariana, 2020:102), permasalahan tersebut tentunya akan merusak karakter siswa, karena suatu kebiasaan buruk bermula karena rusaknya karakter diri seseorang.

f. Kecanduan Bermain Game

Siswa kelas III dikategorikan sebagai siswa kelas rendah. Mereka kurang mampu mengendalikan diri dari hal-hal negatif. Lama waktu bermain game menentukan tingkat kecanduan siswa terhadap game. Misal, pikiran mereka hanya terfokus untuk bermain game online *Free Fire*. Weinstein (dalam Abdi&Karneli, 2020:11) berpendapat bahwa kecanduan terhadap video game atau komputer merupakan bentuk dari penggunaan yang berlebihan serta dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. *Free Fire* juga menimbulkan konflik dan permasalahan dengan lingkungan di sekitar siswa. Contoh, kelalaian terhadap tugas sekolah, permasalahan dengan teman dan

lingkungan pergaulan, permasalahan keluarga, hingga permasalahan antar pengguna game online *Free Fire* itu sendiri.

2. Kecanduan Game Online

a. Game Mendominasi Pikiran, Perasaan, dan Tingkah Laku (*Saliance*)

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar pikiran siswa hanya tertuju pada aktivitas game dan berkeinginan bermain game setiap saat. Perasaan dialami siswa menunjukkan rasa tidak nyaman ketika melakukan kegiatan di luar game online *Free Fire*. Sedangkan tingkah laku mempengaruhi intensitas bermain game dalam jangka waktu yang lama dalam sehari. Siswa beranggapan bahwa game merupakan satu-satunya hal yang disenangi dibandingkan aktivitas lainnya.

b. Meningkatnya Aktivitas Bermain Game (*Tolerance*)

Siswa yang mengalami kecanduan bermain game online *Free Fire* selalu berusaha untuk memanfaatkan waktu luang dengan bermain game online. Semakin sering aktivitas game dilakukan, maka semakin meningkat pula intensitas waktu dalam bermain game tersebut (Febrina, 2020:30). Teori tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh yang membuktikan narasumber bermain game online *Free Fire* sebanyak tiga hingga empat kali sehari.

c. Gejolak Kesenangan saat Bermain Game (*Mood Modification*)

Ketika berada dalam aktivitas game online *Free Fire*, siswa selalu menunjukkan ekspresi bahagia dan semangat yang berkejang-kejang secara berlebihan. Alasan yang mendasari ketertarikan siswa terhadap game online *Free Fire* adalah karena game tersebut menyuguhkan permainan yang menantang dan menghibur, sehingga siswa merasa penasaran dengan kelanjutan permainan. Perasaan senang karena bermain game disebabkan karena terpenuhinya kepuasan siswa secara psikologi (Mustikasari, dkk, 2020:184).

d. Resah dan marah (*Withdrawal*)

Game online *Free Fire* sangat mempengaruhi emosional diri dan cara siswa berperilaku. Contoh, siswa merasa canggung atau tidak nyaman saat penggunaannya dibatasi. Kenyamanan dalam aktivitas game yang monoton pada akhirnya mengakibatkan siswa menarik dirinya dari keadaan di sekitar. Kharisma (dalam Amran, dkk, 2020:1125) menyebutkan penyebab utama penarikan diri (*withdrawal*) yaitu karena adanya keterkaitan atau keinginan yang kuat terhadap aktivitas bermain game online.

e. Mengulangi Game (*Relapse*)

Relapse (mengulang game) merupakan kembalinya kebiasaan mengulangi bermain game online setelah waktu bermain game dibatasi

(Pirantika & Rosalia, 2017:6). Alasan yang mendasari siswa mengulang-ulangi game online *Free Fire* adalah karena aktivitas bermain game yang dibatasi oleh orang tua atau orang lain di sekitarnya. Pembatasan bermain game mungkin akan terlaksana untuk sementara. Namun seiring waktu, siswa tetap kembali ke tabiatnya dalam mengulangi game terus-menerus sebagai upaya memaksimalkan usaha untuk meraih kemenangan pada game. Hal tersebut yang menjadikan siswa semakin terobsesi bermain game online *Free Fire*.

f. Konflik Interpersonal Antar-pengguna Game dengan Orang-orang di sekitarnya (*Conflict*)

Konflik interpersonal yang ditemukan dalam hasil penelitian adalah permasalahan dalam bentuk teguran, larangan bermain game dari orang tua dan guru, konflik-konflik ringan antara siswa pecandu game online *Free Fire* dengan temannya, dan konflik antara siswa pecandu game *Free Fire* dengan tugas sekolahnya. Bentuk konflik yang terjadi antara siswa dengan teman sebayanya adalah pengabaian. Siswa pecandu game merasa diabaikan oleh teman-temannya karena lebih tertarik bermain game daripada bermain bersama teman-temannya. Sedangkan bentuk konflik siswa dengan tugas sekolahnya yaitu kelalaian dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah sehingga menumpuk dan tidak terselesaikan.

g. Game Menimbulkan Berbagai Permasalahan (*Problem*)

Aktivitas bermain game online *Free Fire* secara berlebihan dapat menyebabkan siswa lalai dari tugas-tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar di sekolah. Contoh kasus yang ditemukan berdasarkan hasil penelitian adalah konsentrasi dan fokus siswa terganggu selama kegiatan pembelajaran berlangsung, jarang dan tidak mengerjakan tugas-tugas sekolah, gejala gangguan fisik (mata lelah dan perih, jari tangan dan tubuh menjadi lelah), serta munculnya rasa malas yang berlebihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dampak negatif kecanduan game online *Free Fire* pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru antara lain:

1. Kehilangan waktu untuk bersosialisasi, kurang bersosialisasi, kurang berempati, Terganggunya kesehatan (mata, syaraf dan otak), Kecenderungan berkata kasar dan kotor, serta kecanduan (ketergantungan) pada game online.
2. Gejala kecanduan game online, yaitu: game mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku (*saliance*), meningkatnya aktivitas bermain game (*tolerance*), adanya gejala kesenangan saat bermain game (*mood modification*), resah dan marah apabila tidak bermain game (*withdrawal*),

kecenderungan mengulangi game (*relapse*), konflik interpersonal dengan orang-orang disekitarnya (*conflict*), dan game menimbulkan banyak permasalahan (*problem*).

DAFTAR RUJUKAN

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 17(02), 9-20.
- Amran, Ali, dkk. 2020. Kecanduan Game Online *Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4) hlm 1118-1130.
- Baderi, dan Siska Andriani. 2019. Hubungan Lama Bermain Game Online *Personal Computer* Dengan Nyeri Punggung Pada Remaja. *Nursion of Journal STIKES Insan Cendekia Medika Jombang*, 17 (1) hlm 1-7.
- Barata, Arya dkk. 2020. Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online *Free Fire* Pada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur. *Jurnal Online Mahasiswa Komunikasi*, 1(1).
- Febrina, Conni La. 2014. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*. 9 (1) hlm 30.
- Fithriyah, Rinda. 2019. Hubungan Durasi Bermain Video Game

- Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah di SDN 007 Pulau Birandang. *Jurnal Ners*, 3(2) hlm11-18.
- Haqiqi, Akhmad Nur dan Muhith, Abd. 2020. Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Journal of Social Studies*, 1(1) hlm 62
- Indrawati, Lilik. 2019. “Bermain dan Permainan”. <https://www.kompasiana.com/lilik23268/5c97b2693ba7f7766649b162/bermain-dan-permainan?page=all>. Diakses 23 Mei 2021.
- Mertika dan Mariana. 2020. Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research*, 3(2) hlm 99-104.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustikasari, Bety, Deka Setiawan, Iko Ari Pratiwi. 2020. Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI (2) hlm 181-190.
- Pirantika, Anggit, dan Rosalia Susila Purwanti. 2017. Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire* (Hal. 28-35)
- PGSD Indonesia*, 3(3) hlm 1-9.
- Safitri, Salsabila Senja. 2020. Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1) hlm 364-374.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Developement)*. Bandung: Alfabeta
- Wahidah, Putri Wardhatul. 2019. “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa”. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.