

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

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**WANDA NADIYAH AMIRAH
NPM. 176910972**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
OKTOBER, 2021**

ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE *FREE FIRE* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 177 PEKANBARU

**Wanda Nadiyah Amirah
NPM. 176910972**

Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Pembimbing: Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak negatif kecanduan game online *Free Fire* pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Perkembangan teknologi di era digital menyebabkan sebagian siswa kelas III sekolah dasar (SD) lebih menggandrungi game online *Free Fire* daripada kegiatan belajar, sehingga aktivitas bermain game yang berlebihan memicu timbulnya dampak negatif kecanduan game online *Free Fire* pada diri siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah 4 (empat) orang, yang terdiri dari 3 (tiga) orang siswa kelas III SD beserta wali murid kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif game online *Free Fire* lebih mendominasi siswa. Hal ini terlihat melalui aktivitas keseharian siswa, seperti lebih banyak berkomunikasi di dunia virtual (game), berkurangnya rasa empati, jarang melakukan interaksi atau mengabaikan keadaan disekitarnya, terganggunya kesehatan, berkata kasar dan kotor, serta menjadi ketergantungan terhadap game online.

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

ANALYSIS OF THE NEGATIVE IMPACT OF *FREE FIRE* ONLINE GAME ADDICTION ON CLASS III STUDENTS OF SD NEGERI 177 PEKANBARU

**Wanda Nadiyah Amirah
NPM. 176910972**

Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Riau

Mentor: Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to analyze the negative impact of addiction to the Free Fire online game on third grade students of SD Negeri 177 Pekanbaru. Technological developments in the digital era have caused some third grade elementary school (SD) students to prefer the Free Fire online game rather than learning activities, so that excessive gaming activity triggers the negative impact of Free Fire online game addiction on students.

This research is a qualitative research with a case study approach. The data collection method used in this research is in the form of observation, interviews, and documentation. The subjects of this study were 4 (four) people, consisting of 3 (three) third grade elementary school students and their guardians of third grade elementary school students 177 Pekanbaru.

The results showed that the negative impact of the Free Fire online game dominated students. This can be seen through students' daily activities, such as communicating more in the virtual world (games), reduced empathy, rarely interacting or ignoring their surroundings, impaired health, saying rude and dirty words, and becoming dependent on online games.

Keywords: *Negative Impact, Addiction, Free Fire Online Game*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi penelitian kualitatif dengan judul **“Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online *Free Fire* pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Universitas Islam Riau jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penulisannya, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan, saran dan masukan yang membangun dari para pembaca untuk menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, dengan tulus penulis hendak menyampaikan terimakasih yang sebesar-sebesaranya kepada yang terhormat :

1. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD FKIP UIR dan dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, saran serta motivasinya selama penulisan skripsi ini.
2. Seluruh Dosen Prodi PGSD FKIP UIR yang telah memberikan saran/masukan yang bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.
3. Kedua orang tua tercinta dan keluarga yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat dan rekan-rekan yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Diri sendiri, yang telah mampu bertahan hingga detik ini. Terimakasih karena selalu berfikir positif dan mempercayai diri sendiri untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan senantiasa mendapat Ridho Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca.

Pekanbaru, September 2021

Penulis



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI).....	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Dampak Game Online	6
2. Kecanduan	8
3. Game Online	13
a. Pengertian Game Online	13
b. Sejarah Game Online	14
c. Tipe dan Genre Game Online	14
d. Kelebihan dan Kekurangan Game Online.....	16
e. Game Online <i>Free Fire</i>	17
4. Siswa Sekolah Dasar (SD).....	24
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Pendekatan Penelitian.....	32
B. Kehadiran Peneliti	32
C. Lokasi Penelitian	33
D. Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	34
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	35
H. Tahap-tahap Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	41

B. Hasil Penelitian.....	46
C. Pembahasan	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakter Game Online <i>Free Fire</i>	21
Gambar 2.2 Lokasi Pertempuran Permainan	23
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Komponen Analisis Data	34
Gambar 3.2 Tahapan dan Langkah-langkah Penelitian Kualitatif	38



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nama Karakter Game <i>Free Fire</i>	21
Tabel 4.1 Data Keadaan Guru dan Pegawai SD Negeri 177 Pekanbaru.....	42
Tabel 4.2 Data Keadaan Murid SD Negeri 177 Pekanbaru.....	43
Tabel 4.3 Instrumen Penelitian	44
Tabel 4.4 Instrumen Penelitian Profil Informan Penelitian	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Siswa.....	88
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Orang Tua	90
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru	92
Lampiran 4 Pedoman Observasi	94
Lampiran 5 Pedoman Dokumentasi.....	95
Lampiran 6 Hasil Reduksi Data.....	96
Lampiran 7 Hasil Dokumentasi	101
Lampiran 8 Surat Izin Riset	104
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian	105
Lampiran 10 Surat Dinas Pendidikan	106
Lampiran 11 Kartu Bimbingan	107
Lampiran 12 Artikel Ilmiah	108
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang disebut dengan iptek telah merambah ke seluruh penjuru dunia. Perkembangan tersebut merupakan proses perubahan dalam menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan dengan tujuan utama untuk mempermudah keberlangsungan hidup manusia. Perubahan tersebut dinamakan dengan era kehidupan modern, yang mana aktivitas kehidupan masyarakat dunia didukung oleh teknologi yang serba canggih dan modern. Peristiwa tersebut telah kita alami dalam kehidupan saat ini.

Konsekuensi perkembangan iptek tidak semata mempengaruhi aspek di bidang ilmu pengetahuan, melainkan juga turut mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk aspek di bidang penciptaan teknologi elektronik. Sebagai akibat, mulai 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).

Istilah *game online* tidak lagi menjadi kata asing. Pengguna *game online* dimainkan oleh berbagai kalangan masyarakat, khususnya di Indonesia. Pengguna *game online* tidak lagi memandang usia. Mulai dari kalangan dewasa, remaja, bahkan para siswa yang masih menempuh pendidikan di usia sekolah dasar (SD). Maka lumrah apabila melihat siswa sekolah dasar (SD) yang terlihat sibuk menghabiskan waktu dengan bermain *game online* melalui handphone atau *gadget*. Fenomena tersebut telah terjadi di lingkungan sekitar kita, yaitu pada siswa yang masih duduk dibangku pendidikan SD kelas III. Salah satu nama *game* yang mereka gemari adalah *game online Free Fire*. *Game online Free Fire* adalah jenis

permainan yang dilengkapi dengan fitur canggih dengan menjalankan misi petualangan serta terdapat fitur untuk pemilihan tempat, senjata, karakter hingga level permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet

Menurut Surbakti (2017:30) menyatakan bahwa *game online* adalah permainan dalam bentuk video serta terhubung melalui jaringan internet pada komputer atau disebut dengan video game. Sebagian orang beranggapan bahwa bermain *game* merupakan suatu kegiatan yang ditujukan untuk menghibur diri dari kebosanan. Siswa usia sekolah dasar merupakan tahapan usia anak yang sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Indrawati, 2019) yang menyatakan bahwa “bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi mendapatkan kesenangan”. Teori tersebut menegaskan bahwa anak lebih senang apabila mengisi waktu luang nya dengan bermain dan dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan membahagiakan diri mereka sendiri.

Di masa modern, kebanyakan siswa usia sekolah dasar lebih memilih bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebayanya. Mereka menjadi pasif di lingkungan sosial dan lebih aktif berkomunikasi di dunia virtual atau dunia *game*. Mereka belum bisa mengontrol diri dari hal yang bersifat negatif, sehingga tanpa disadari aktivitas bermain *game* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan terhadap *game* yang dimainkan.

Tujuan utama sekolah adalah memberikan pendidikan yang layak kepada peserta didik. Yang didalamnya terjadi proses belajar dan mengajar antara guru dengan peserta didik. Sebagaimana konsep belajar menurut Fatthurrohman (2017:5), belajar adalah proses melihat, dan mengamati sesuatu. Sekolah sebagai lembaga pendidikan hendaknya dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game* terhadap peserta didiknya. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah menjalin kerja sama dengan wali murid dalam rangka mengurangi dampak kecanduan terhadap *game* serta memaksimalkan kegiatan belajar anak melalui bimbingan orang tuanya dirumah.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru, jumlah siswa yang kecanduan bermain game online *Free Fire* berjumlah 3 orang. Ketiga siswa tersebut memainkan game menggunakan *handphone* milik orang tua mereka. Melalui hasil wawancara dengan salah satu wali murid, beliau berpendapat bahwa *game online Free Fire* lebih banyak menimbulkan dampak negatif yang merugikan diri anak daripada dampak positif. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan *game online Free Fire* terhadap proses pembelajaran. Misal, siswa menjadi malas belajar sehingga minat untuk menerima pembelajaran pun semakin menurun. Dalam kegiatan belajar, jadwal belajar siswa menjadi tidak terkontrol karena lebih mementingkan bermain game. Siswa hanya sekedar membaca buku tanpa memahami makna dari hal yang telah dibaca. Sebagai akibat, siswa menjadi kesulitan dalam menyerap pembelajaran yang dipelajari. Materi pembelajaran yang diberikan harus dijelaskan hingga beberapa kali sampai siswa paham dan mengerti. Dan dampak negatif lainnya adalah tugas yang diberikan oleh guru di sekolah menjadi tidak terselesaikan, sehingga mereka harus mengerjakan beberapa tugas sekaligus.

Selain itu, aktivitas dalam bermain *game* ini juga dianggap berlebihan sehingga pola makan dan istirahat menjadi tidak teratur. Berdasarkan wawancara dengan orang tua, dalam setiap harinya siswa lebih meluangkan sebagian waktunya dengan bermain game hingga sebanyak tiga kali bahkan lebih. Keadaan tersebut dapat disebut dengan istilah kecanduan. Kecanduan diartikan sebagai keterlibatan aktif dan dilakukan secara terus-menerus terhadap suatu aktivitas yang dapat mengakibatkan konsekuensi terhadap hal negatif (Sari dkk, 2017:111). Dan kecanduan merupakan kondisi seseorang untuk melakukan suatu hal secara berulang-ulang sehingga menyebabkan ketergantungan.

Bermain game online *Free Fire* juga turut mempengaruhi pola perilaku mereka terhadap orang lain, seperti mudah marah dan kesal karena hal yang sepele. Parahnya, jika tidak diberikan izin bermain *game online*, siswa tersebut memaksa orang tuanya agar tetap diberikan waktu

untuk bermain *game*. Permasalahan tersebut dianggap sebagai kecanduan terhadap *game online* yang dimainkan siswa. Sehingga membuat para orang tua menjadi khawatir munculnya dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* pada diri anaknya.

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”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online Free Fire* pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online Free Fire* pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yang diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari pembahasan penelitian diharapkan dapat memberikan bantuan berupa ilmu pengetahuan dan dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih baik lagi tentang dampak negatif kecanduan yang ditimbulkan oleh *game online Free Fire* pada siswa sekolah dasar (SD).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru dan orang tua

- 1) Untuk memperluas wawasan guru dan orang tua dalam mengenal dampak negatif yang ditimbulkan *game online* pada siswa.

2) Sebagai pedoman guru dalam rangka mengenali tanda-tanda atau dampak negatif dari game online pada siswa siswa.

b. Bagi sekolah

1) Sebagai tolok ukur untuk mengenal dampak negatif yang diakibatkan game online *Free Fire* pada siswa.

2) Sebagai transformasi ilmu pengetahuan baru mengenai game online *Free Fire* secara mendalam.

c. Bagi peneliti

Hasil dari pembahasan penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran keadaan terhadap dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan siswa sekolah dasar (SD) dan dapat memberikan saran dan masukan dari pemikiran yang kritis dari masyarakat agar penelitian ini dapat dikembangkan atau disempurnakan menjadi lebih baik lagi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Dampak Game Online

a. Dampak Positif

Tidak selalu berdampak negatif, *game online* memiliki beberapa dampak positifnya tersendiri. Berikut dampak positif *game online* menurut Suryanto (2015: 11-12).

- 1) Dapat menghilangkan stress, bermain *game online* dapat menghindari kebosanan dan kelelahan akibat kegiatan di sekolah.
- 2) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di kelas, dikarenakan siswa sering bermain *game online* dan mengetahui strategi-strategi dalam mengoperasikan komputer.
- 3) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*), hal ini dapat terjadi karena siswa telah terlatih menyelesaikan berbagai permasalahan yang dialaminya di dalam dunia game. Sehingga mereka juga terbiasa menyelesaikan suatu permasalahan dengan cepat.
- 4) Mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama, siswa yang memiliki hobi yang sama dalam bermain game dapat dengan mudah bergaul atau bersosialisasi dengan teman yang memiliki hobi yang sama dengannya.

Masya&Candra (2016:104) mengemukakan dampak positif *game online* pada peserta didik, antara lain:

- 1) Orang tua lebih leluasa dalam mengawasi pergulan peserta didik.
- 2) Kemampuan proses berfikir peserta didik menjadi lebih aktif.
- 3) Kecepatan dalam merespon.
- 4) Meluapkan emosional melalui game yang dimainkan.
- 5) Peserta didik memiliki kemampuan berfikir kreatif.

b. Dampak Negatif

Umumnya, seseorang menganggap jika bermain *game* merupakan suatu aktivitas yang dapat membuat dirinya terhibur. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Adams (dalam Novrialdy dkk, 2019:114) bahwa: *“in fact, online games should be used for entertainment”*. Padahal bermain *game* online secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif terhadap diri dan lingkungan seseorang yang pada akhirnya menjadi kecanduan terhadap *game* yang dimainkan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat O’Brien & Parks (dalam Novrialdy dkk, 2019:114) yang menegaskan bahwa: *“where all fatigue and stress can be reduced by playing online games. However, in reality online games are played in excess which can lead to online gaming addiction”*.

Berikut beberapa dampak negatif yang disebabkan oleh *game online* menurut Suryanto (2015:11-12).

- 1) Sering bolos agar bisa bermain *game* online di warnet, jika seseorang yang telah kecanduan *game* akan selalu berkeinginan untuk bermain *game* bahkan cenderung tidak peduli dengan kegiatan sekolahnya.
- 2) Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang saku yang diberikan oleh orang tua mereka belikan untuk hal-hal yang kurang penting seperti membeli voucher *game* online.
- 3) Jarang berolahraga, karena siswa cenderung memilih untuk bermain *game* online daripada berolahraga.
- 4) Boros, siswa cenderung menghabiskan sebagian uangnya yaitu dengan cara membelikan voucher *game* ataupun biaya untuk membayar sewa komputer yang mereka gunakan.

Sedangkan dampak negatif *game online* menurut Setiawan (2018:148) adalah:

- 1) Membuang waktu dengan percuma serta kehilangan waktu untuk bersosialiasi.
- 2) Hilangnya rasa empati akibat game dan menyebabkan seseorang memikirkan hal-hal yang buruk,
- 3) Terganggunya kesehatan mata, syaraf maupun otak.
- 4) Berkata kasar dan kotor
- 5) Menjadi kecanduan terhadap *game*.

2. Kecanduan

a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan atau *addiction* menurut Grispon dan Bakular (dalam Anhar, 2014:9) merupakan keadaan fisik dan psikis yang saling berinteraksi pada suatu obat untuk digunakan secara terus-menerus dan ditandai dengan perilaku yang tidak nyaman apabila penggunaan terhadap suatu obat dihentikan. Chaplin dalam Adiningtyas (2017:31) mendefinisikan *addiction* adalah “keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius”.

Addiction tidak hanya merujuk pada kasus penyalahgunaan obat-obatan, tetapi juga mencakup pola tingkah laku seseorang yang diistilahkan dengan *intoxicant* atau suatu hal yang memabukkan (Rohman, 2018:161). Zukav (2006:142) menjelaskan bahwa kecanduan adalah berbagai keinginan yang muncul dari jiwa seorang manusia yang memerlukan penyembuhan. Aspek kecanduan dapat berupa kecanduan terhadap makanan, obat-obatan, kemarahan, dan lain sebagainya.

Konsep kecanduan diperkirakan hanya berkaitan dengan zat adiktif seperti alkohol, tembakau dan obat-obatan terlarang yang memasuki darah dan menuju ke otak manusia. Tetapi konsep kecanduan telah berubah menjadi sesuatu yang tidak hanya melekat pada obat-obatan, melainkan juga dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap suatu kegiatan ataupun hal secara fisik maupun psikologis. (Novrialdy, 2019:150).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kecanduan adalah keinginan yang berasal dari jiwa seseorang untuk selalu bergantung pada suatu hal (obat-obatan, makanan, dan sebagainya) dan merasa tidak nyaman apabila penggunaannya dihentikan.

b. Penyebab Kecanduan

Kecanduan terhadap suatu hal dapat disebabkan oleh beberapa penyebab utama. Berikut beberapa penyebab kecanduan terhadap diri seseorang menurut artikel Verizarie (2019), yaitu:

- 1) Pelepasan dopamin, disebabkan oleh sesuatu yang menyenangkan atau yang dapat diartikan dengan hormon bahagia, sehingga membuat seseorang menghasilkan dopamin yang berlebihan dan sulit untuk dikendalikan.
- 2) Pengaruh lingkungan, merupakan faktor utama yang menyebabkan seseorang melakukan hal yang sama dalam lingkup terdekatnya, seperti lingkungan pergaulan atau keluarga.
- 3) Masalah pribadi, yang dimaksud seperti masalah keluarga, pekerjaan atau asmara pada diri seseorang yang kemungkinan membuatnya depresi. Sehingga ia menjadi kecanduan untuk mengonsumsi alkohol atau sejenisnya.
- 4) Kesehatan mental, yaitu kecenderungan untuk berperilaku impulsif dan rentan mengalami candu terhadap sesuatu yang disenangi.
- 5) Keturunan genetik, yaitu merupakan faktor keturunan yang menjadikan seseorang mengalami suatu kecanduan.
- 6) Karakteristik sifat, dapat berupa sifat yang impulsif atau senang untuk mencoba berbagai hal baru.
- 7) Zat adiktif, contohnya merokok atau narkoba. Zat-zat adiktif inilah yang menyebabkan ketergantungan hingga seseorang menjadi kecanduan yang mempengaruhi cara kerja otak dan melepaskan dopamin.

c. Kecanduan Game Online

Istilah *game* berasal dari bahasa Inggris. Sedangkan *game* dalam bahasa Indonesia mengandung makna permainan. Permainan atau *game* bertujuan sebagai sarana hiburan yang mana membutuhkan keahlian berfikir dalam setiap aksi permainan (Suryadi, 2017:8). Kecanduan merujuk pada kajian yang luas, sehingga kecanduan terhadap game online dapat dikategorikan sebagai kecanduan terhadap teknologi komunikasi dan informasi atau ICT (Kautsar, 2019:13).

Sedangkan kecanduan *game online* menurut Kustiawan (2019:7) bahwa “kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*”. Grant dan Kim (dalam Fitri, 2018:212) menyebutkan bahwa pengertian kecanduan game online disebut disebut dengan *game addiction*, yang artinya ketergantungan terhadap bermain game dan menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk bermain game.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau suatu ketergantungan untuk selalu menghabiskan waktu dengan bermain game.

d. Gejala Kecanduan Bermain Game Online

Kecanduan siswa terhadap game menunjukkan beberapa pertanda yang muncul. Gejala kecanduan game online menurut Adiningtiyas (2017:33) yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa menghabiskan waktu untuk memainkan game dengan rentang waktu dua hingga tiga jam dalam sehari.
- 2) Siswa bermain game dengan tujuan kesenangan belaka, mereka cenderung marah jika dilarang bermain game dan tidak mengenal lelah.

- 3) Siswa mengabaikan interaksi sosial dengan orang-orang di sekitarnya, seperti bermain dengan teman sebaya atau belajar. Gejala ini sesuai dengan pendapat Wilujeng (2018:26) yaitu: “*online games make it easy for a child to socialize and interact with others, but the ease can also bring children into social participation that is further away from real life*”. Yang bahwasannya game online dapat memudahkan anak dalam melakukan interaksi dengan orang lain, tetapi juga dapat menjadikan anak menjadi jauh dengan kehidupan nyata nya.
- 4) Siswa berkeinginan untuk mengatasi kecanduannya terhadap game, tetapi tidak bisa.

Selain itu, Rini (dalam Adiningtiyas, 2017:29) membagi dua jenis gejala kecanduan (adiksi) *game online*, yaitu dari gejala fisik dan psikologis. Gejala fisik ditandai dengan pola makan dan tidur tidak teratur, mata kering, dan sakit punggung dan kepala. Sedangkan gejala psikologis ditandai dengan adanya hasrat untuk bermain game tanpa memperhatikan waktu, berbohong, dimarahi oleh orang tua, dan mengacuhkan kondisi di sekitarnya.

e. Aspek Kecanduan Game Online

Menurut Griffiths dan Davies (dalam Fitri dkk, 2018:213) menyatakan bahwa terdapat 7 aspek kecanduan game online antara lain:

- 1) *Saliance*, bermain game dianggap sebagai kegiatan yang terpenting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- 2) *Tolerance*, meningkatnya aktivitas seseorang dalam bermain game.
- 3) *Mood modification*, seseorang yang bermain game merasakan gairah atau ketenangan.
- 4) *Withdrawal*, perasaan resah ketika berhenti bermain game. Sehingga seseorang tersebut menjadi lebih mudah marah atau murung.

- 5) *Relapse*, kegiatan yang berupa mengulang-ulang permainan game dari awal.
- 6) *Conflict*, konflik yang terjadi antar pemain game dengan orang-orang yang ada disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat dari seseorang tersebut.
- 7) *Problem*, permasalahan yang timbul akibat berlebihan dalam menggunakan game online yang berupa konflik intrapsikis ataupun kehilangan kendali.

f. Faktor-faktor Kecanduan Game Online

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online*, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Berikut faktor internal kecanduan *game online* menurut Immanuel (dalam Rischa dan Silvia, 2018:19) diantaranya sebagai berikut.

1) Faktor internal

- a) Keinginan, adanya keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk mendapatkan nilai tertinggi di dalam game online.
- b) Bosan, timbulnya rasa bosan terhadap sesuatu yang dianggap jenuh dan tidak ada pekerjaan lain yang akan dikerjakan sehingga memicu candu terhadap game online.
- c) Kontrol diri, ketidakmampuan seseorang dalam mengendalikan diri dan memfilter dirinya dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online.

2) Faktor eksternal

Selain faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang, adapun faktor internal yang berasal dari luar diri untuk bermain *game online*, diantaranya sebagai berikut.

- a) Lingkungan, keadaan lingkungan yang buruk dan memungkinkan dapat menimbulkan seseorang untuk bermain game online.

- b) Hubungan sosial, ditimbulkan oleh kurangnya sikap bersosialisasi dengan orang lain sehingga mendorong seseorang untuk bermain game.
- c) Harapan, disebabkan oleh orang tua yang menaruh harapan berlebihan kepada anaknya untuk selalu belajar, sehingga kebutuhan bermain pada diri anak menjadi terlupakan.

3. Game Online

a. Pengertian Game Online

Menurut Kim dkk (dalam Wahidah, 2019:16) menjelaskan bahwa *game* diartikan sebagai permainan yang dimainkan pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN) atau internet. *Game online* merupakan permainan yang hanya dapat diakses melalui jaringan internet” (Kurniawan, 2017:99). Perangkat yang biasa digunakan untuk mengoperasikan *game online* adalah *web browser* yang terhubung dalam jaringan (Yulius, 2017:3)

Chandra Zebeh Aji (dalam Winarni, 2019:24) mengungkapkan bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Setiawan (2018:147) bahwa ”*game* adalah sesuatu yang memiliki akhir dan cara mencapainya”. Pendapat tersebut mempunyai arti yakni *game* memiliki perjalanan misi dengan tujuan akhir memenangkan permainan tersebut.

Surbakti (2017:30) berpendapat bahwa *game online* yaitu permainan digital yang dibuat dengan lingkungan berteknologi teks grafis disertai fitur seolah-olah penghuni dunia maya yang merupakan pemain *game* tersebut. Sedangkan Lestari, D (dalam Pratama, 2014:17) menyebutkan bahwa “sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan”. Emria dkk (2018:212) menyebutkan setiap *game* memiliki

level yang bervariasi beserta peraturan main yang berlaku di dalamnya.

Maka berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet yang dilengkapi fitur grafis game berupa lingkungan digital dan terjadi interaksi antar pemainnya dengan tujuan melaksanakan misi atau memenangkan *game* dalam dunia maya.

b. Sejarah Game Online

Munculnya *game online* merupakan akibat dari perkembangan teknologi dan jaringan komputer dengan cakupan yang kecil (*small local network*) hingga berkembang pesat menjadi cakupan yang luas. Di tahun 1969, komputer untuk bermain game hanya dapat digunakan oleh dua orang saja. Hingga seiring waktu komputer mengalami perkembangan yang baik yang berkemampuan menampung jumlah pemain *game* yang lebih banyak dan dapat dimainkan di tempat yang berbeda.

Jaringan komputer berbasis paket muncul pada tahun 1970 yang merupakan gabungan dari kemampuan jaringan LAN (*Local Area Network*), WAN (*Wide Area Network*) sehingga terbentuklah jaringan internet. Awalnya, *game online* yang banyak dimainkan adalah game jenis peperangan yang digunakan untuk simulasi militer yang pada akhirnya *game* tersebut dikembangkan dan dikomersialkan. Perkembangan *game* tersebut juga memicu jenis *game* lainnya untuk berkembang. Tahun 1995 *game online* mengalami perkembangan yang begitu pesat dalam industrinya (Trisnani&Wardani, 2018:5-6)

c. Tipe dan Genre Game Online

Game online memiliki beberapa tipe atau genre yang berbeda-beda sesuai dengan orientasinya. Mulawarman, dkk (2020:50-52) menyebutkan beberapa tipe *game online* yang umumnya dimainkan, diantaranya:

(1) *Action*, merupakan sebuah game yang menyuguhkan aksi lebih besar dalam setiap *game-play* nya. Contoh: Sniper, Metal Gear, dan Bloody Roar. (2) *Adventure*, tipe game yang mengusung tema eksplorasi suatu dunia virtual dan usaha memecahkan suatu teka-teki dalam *game-play*-nya. Contoh: Mortal Combat, Myst and Syberia. (3) *Puzzle*, game tipe ini biasanya menghadirkan sebuah *game play* yang penuh dengan upaya berpikir ekstra, baik untuk memecahkan masalah atau memenangkan sebuah permainan. Contoh: Chess, Tetris. (4) *Massively Multiplayer Online (MMO)*, permainan tipe ini sangat membutuhkan koneksi internet atau lan (Local Area Connection) untuk dapat memainkannya. Sehingga dapat terhubung dengan para pemain lain di luar sana. Contoh: World of Warcraft, Mobile Legend, Arena of Valor. (5) *Role Playing Game (RPG)*, game ini adalah tipe yang paling digemari oleh para pemain game saat ini. Dimana pemain memiliki peluang membuat karakter/avatar dirinya sendiri yang dapat mempengaruhi *game play* ataupun cerita dalam sebuah game. Contoh: Dark Soul (Series), The Witcher (Series), Mass Effect (Series). (6) *Simulation*, inti dari tipe ini adalah mengajak pemainnya mensimulasikan kehidupan nyata dalam dunia virtual. Contoh: Sim City. (7) *Real Time Strategy (RTS)*, pengembangan dari tipe *rela time strategy* yang tidak hanya berfokus pada upaya memenangkan game tetapi juga upaya pembangunan kekuatan, sumber daya, pasukan. Contoh: Empire Earths (Series), Rise of Nation, Command and Conquer. (8) *Shooter*, inti dari game ini tentu dapat ditebak. Permainan adu tembak, baik dengan NPC (Non Players Character) atau pemain lain. Game ini memiliki beberapa seperti FPS (First Person Shooter) ataupun Stealth Shooter. Contoh: Sniper (Series), Black Hawk Down, Black Ops Counterstrike. (9) *Combat*, tipe game pertarungan *n vs n*, yang membutuhkan kemampuan control dan kombo dalam bertarung. Contoh: Mortal Combat (Series), Tekken. (10) *Sport*, game yang mengusung tema olahraga, tentu sangat digemari oleh para penikmat game. Dan tentunya dengan fitur 3D dan *game play* serealistik mungkin. Contoh: PES (Pro Evolution Soccer), FIFA (Series), NBA (Series). (11) *Education*, penggunaan tipe ini jelas erat kaitannya dengan dunia pendidikan yang dijadikan sebagai salah satu media dalam pembelajaran anak. Contoh: Math Duel, Animal Jam.

Selain itu, terdapat beberapa genre game yang sesuai dengan cerita atau narasi dari setiap game, antara lain:

(1) Drama, contoh: Max Payne. (2) Crime, contoh: GTA (Grand Theft Auto). (3) Fantasy, contoh : Kingdom Hearts, Fable. (4) Horror, contoh: Resident Evil. (5) Mystery, contoh: Indigo Prophecy. (6) Sci-fi (Science Fiction), contoh: Doom, Half Life. (7)

War and Espionage, contoh: Metal Gear Solid, Ghost Recon. (8) Western/Easrtern/Frontier, contoh: Red Died Revolver, Ninja Gaiden. (9) Romance, contoh: Dress up diary, Love Tangle. (10) History, contoh: Call of Duty.

d. Kelebihan dan Kekurangan Game Online

1) Kelebihan Game Online

Trisnani dan Wardani (2018: 8) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari game online. Yaitu sebagai berikut.

- a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, level yang berbeda-beda dalam setiap game memicu si pemain game untuk lebih berkonsentrasi dalam memenangkan permainan.
- b) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, memainkan suatu game dapat melatih kelincahan mata dengan tangan.
- c) Meningkatkan kemampuan membaca, bermain game dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan baik.
- d) Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, aturan dan cara bermain game ditulis dalam bahasa Inggris, sehingga pemain game harus mengetahui arti dari bahasa Inggris tersebut.
- e) Meningkatkan kemampuan komputer, permainan dengan kualitas yang baik biasanya dimainkan pada komputer sehingga si pemain game dapat berlatih menguasai komputer dengan baik.
- f) Mengembangkan imajinasi siswa, bermain game dapat mendorong kemampuan bermain game dengan keadaan asli atau nyata.
- g) Melatih kemampuan bekerjasama, kerjasama yang tercipta dengan tujuan untuk memenangkan game yang dimainkan.

2) Kekurangan Game Online

Trisnani dan Wardani (2018:8) menyebutkan bahwa game online juga memiliki kekurangan yakni sebagai berikut.

- a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, terlalu berlebihan bermain game dapat menimbulkan kecanduan yang pada akhirnya dapat merusak kesehatan dan psikologis pemain game.

- b) Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, hal negatif yang dimaksud seperti mencuri ID pemain lain atau mencari strategi agar mendapatkan fitur-fitur yang berbayar.
 - c) Berbicara kasar dan kotor, hal ini juga diakibatkan karena penggunaan game online yang berlebihan, sehingga pemain game sering mengucapkan kata-kata kasar dan kotor.
 - d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, bermain game membutuhkan waktu yang relatif lama dan dianggap seru sehingga kegiatan di dunia nyata menjadi tidak terselesaikan, seperti kewajiban ibadah, sekolah, tugas, dan sebagainya.
 - e) Perubahan pola istirahat dan pola makan, seseorang yang kecanduan game selalu berusaha untuk bermain game sehingga membuat waktu istirahat dan waktu makannya tidak beraturan.
 - f) Pemborosan uang, hal ini dapat terjadi karena membayar biaya sewa komputer dan membeli karakter game yang relatif mahal.
- e. **Game Online *Free Fire***

1) **Pengertian Game Online *Free Fire***

Seperti yang diketahui, bahwa *game* mengandung makna yang berarti permainan. Sedangkan *game online Free Fire* menurut Winarni (2020:26) yaitu permainan canggih yang memungkinkan pemain dapat menjalankan aksi petualangan dari genre *battle royale* dan dilengkapi dengan fitur pemilihan tempat, senjata, karakter hingga level permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. (Haqiqi&Muhith, 2020:62) menyebutkan:

“*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”.

Game jenis *Free Fire* diartikan dengan game dimainkan oleh satu orang pemain atau dengan beberapa pemain sekaligus hingga batas pemain lima puluh orang yang tersambung dengan jaringan

internet atau online. Permainan tersebut dapat dioperasikan melalui komputer ataupun handphone (*android*). Menurut Anggraini dan Sugiyanto (2021:2):

”*Free Fire* merupakan permainan daring berbasis Android yang cukup populer di kalangan anak muda”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *game Free Fire* merupakan permainan yang bertemakan aksi petualangan dengan fitur pemilihan tempat, karakter dan senjata yang dapat dimainkan oleh satu atau beberapa pemain dan tersambung dalam jaringan internet.

2) Sejarah Game Online *Free Fire*

Winarni (2020:26) menyebutkan bahwa *game online* diperkirakan muncul pada tahun 1960 sebagai awal perkembangan teknologi modern. Yang mana sistem permainan game pada awalnya hanya dapat dimainkan di komputer dengan jumlah dua orang pemain saja. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi, muncul komputer dengan kemampuan teknologi yang lebih canggih yang disebut *timesharing* atau kemampuan bermain game dengan jumlah pemain yang lebih banyak dan tidak harus dimainkan di dalam suatu ruangan yang sama (*multiplayer*).

Sedangkan di Indonesia, *game online* muncul pada tahun 2001 dengan genre game yang bervariasi, seperti action, sport, maupun RPG (*roleplaying game*). Hingga saat ini perkembangan dunia game kian mengalami perubahan yang besar dalam setiap tahunnya. Salah satu game online tersebut yaitu game online *Free Fire* yang dimainkan oleh berbagai kalangan usia, dari kalangan anak-anak maupun kalangan dewasa.

3) Alur Permainan Game Online *Free Fire*

Game online *Free Fire* berisikan alur permainan atau sekumpulan peraturan yang berlaku dalam bermain. Haqiqi dan

Muhith (2020:62) menjelaskan bahwa peraturan bermain game online *Free Fire* adalah mengarahkan sejumlah pemain game untuk terjun bebas menggunakan sebuah pesawat terbang. Para pemain harus mampu bertahan hidup selama permainan berlangsung, maka pemain harus menemukan perlengkapan medis dan senjata. Selain itu, pemain dapat menemukan pesawat yang memberikan airdrop berisikan rompi anti peluru yang dibungkus dalam sebuah kotak besar. Airdrop dapat ditemukan jika kotak tersebut memancarkan cahaya yang terarah ke langit. Apabila elemen di dalam kotak telah diambil, pancaran cahaya tersebut akan menghilang dengan sendirinya. Titik zona berbahaya dan ledakan pada peta ditandai dengan lingkaran berwarna merah. Selama bermain, para pemain game dapat menggunakan fitur voice chat dan fitur chat untuk berkomunikasi dengan sesama pemain game lainnya pada mode squad. Pada mode squad, pemain yang terkunci dapat meminta bantuan pemain lain untuk dapat bermain kembali. Namun pada mode solo, pemain yang terkunci akan mati dan game dinyatakan berakhir. Pemain ditantang untuk memanfaatkan lokasi pertempuran yang semakin mengecil untuk memenangkan permainan. Game online *Free Fire Battleground* merupakan jenis permainan survival yang tujuan utamanya adalah untuk dapat bertahan hidup dan membunuh musuh dalam jumlah 50 orang.. dan dalam peraturannya, game ini mengharsukan pemain untuk memiliki perlengkapan senjata untuk memenangkan game.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

4) Komponen Game Online *Free Fire*

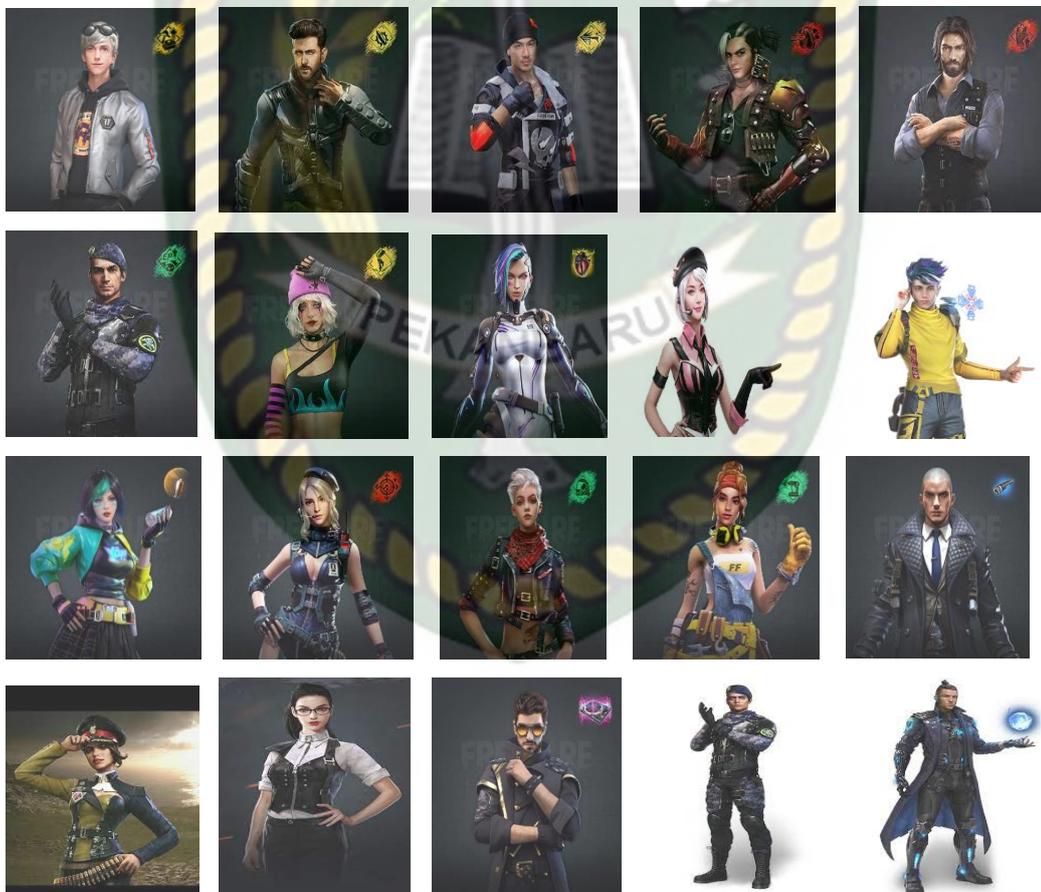
a) Karakter Game

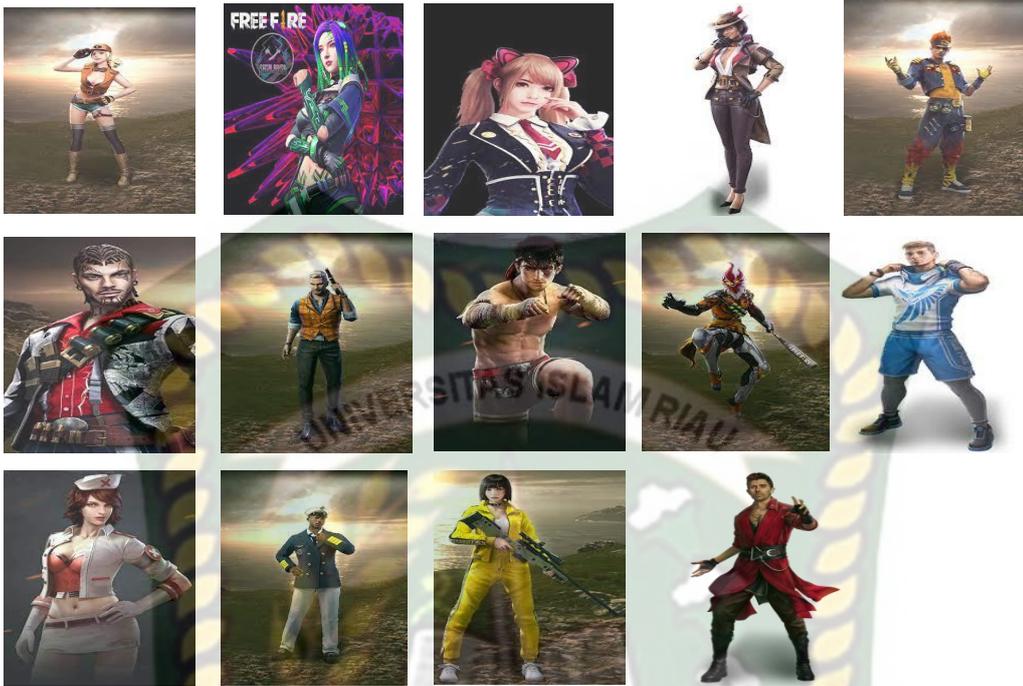
No	Character	Gender	Birthday	Age
1.	Shirou	Male	Nov 20th	19
2.	Chrono	Male	Feb 05th	35
3.	Dasha	Female	Dec 08th	25
4.	K	Male	Oct 06th	31
5.	Jai	Male	Jan 10th	30
6.	Luqueta	Male	Jun 10th	20
7.	Kelly	Female	Apr 01st	17
8.	Hayato	Male	Mar 21st	20
9.	Moco	Female	Feb 13th	20
10.	Steffie	Female	Mar 22nd	23
11.	Misha	Female	Jul 26th	19
12.	Maxim	Male	Nov 30th	17
13.	Andrew	Male	Dec 25th	42
14.	Caroline	Female	Oct 10th	17
15.	Laura	Female	May 21st	24
16.	Rafael	Male	Sep 09th	31
17.	Alok	Male	Aug 26th	28
18.	Jota	Male	Jun 23rd	31
19.	Clu	Female	Feb 28th	24
20.	Wolfrahh	Male	Apr 29th	19
21.	Alvaro	Male	May 28th	26
22.	Antonio	Male	Aug 21st	30
23.	Paloma	Female	Aug 04th	28
24.	Miguel	Male	Sep 07th	26
25.	Nikita	Female	Nov 11th	22
26.	Kapella	Female	Jul 17th	21
27.	Joseph	Male	Feb 14th	45

28.	Notora	Female	Mar 22nd	27
29.	A124	Female	Jan 01st	18
30.	Kla	Male	Dec 12th	27
31.	Wukong	Male	-	-
32.	Olivia	Female	Oct 11th	29
33.	Ford	Male	Jan 23rd	31
34.	Shani	Female	Jun 15th	30

Tabel 2.1 Nama karakter game *Free Fire*

Sumber : ff.garena.com.





Gambar 2.1 Karakter game *Free Fire*

b) Senjata

Perlengkapan senjata sangat diperlukan oleh setiap pemain game dengan tujuan utama untuk memenangkan pertandingan game online. Berikut beberapa penggolongan senjata dalam game online *Free Fire* menurut Winarni (2019:36).

- (1) *Assault Rifle*, yaitu jenis senjata yang dimanfaatkan untuk jarak pertempuran jauh maupun dekat.
- (2) *Damage*, yaitu senjata yang memiliki kekuatan yang besar dalam jarak yang sedang dan jauh.
- (3) *MP 40 submachine Gun*, yaitu jenis senjata yang digunakan untuk melakukan tembakan *headshot* dan *jumpshot*.
- (4) *SCAR*, yaitu jenis senjata yang berkekuatan stabil tingkat tinggi.
- (5) *Groza*, yaitu senjata yang biasanya digunakan untuk meraih booyah karena pencapaian target dalam game.

- (6) *Sniper rifle*, yaitu jenis senjata yang digunakan untuk menembak musuh dalam jarak yang jauh.

c) Lokasi pertempuran

Game online *Free Fire* merupakan salah satu game aksi pertempuran. Maka untuk melakukan pertempuran, pemain game dapat menentukan lokasi pertempuran. Berikut beberapa lokasi pertempuran terbaik dalam game online *Free Fire*.

- (1) Kalahari



- (2) Shrines



- (3) Bayfront



Gambar 2.2 Lokasi pertempuran permainan

Sumber: <https://ff.garena.com>

4. Siswa Sekolah Dasar (SD)

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 2 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 4 berbunyi: “Peserta didik diartikan sebagai anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu”. Firmansyah (2015:35) berpendapat “siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan Belajar Mengajar (KBM)”. Mujib (dalam Ramli, 2015:68) peserta didik yaitu obyek terpenting di dalam sistem pendidikan. “Peserta didik merupakan subjek dan objek pendidikan yang memerlukan bimbingan orang lain (pendidik) untuk membantu mengembangkan potensi yang dimilikinya serta menuju kedewasaan” (Ramli, 2015:74).

Siswa sekolah dasar adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui proses belajar dan mengajar dan memerlukan bimbingan orang lain dalam menuju kedewasaan.

a. Karakteristik Siswa SD

Kata karakter diambil dari bahasa Inggris, yakni *character*. Sedangkan dalam bahasa Latin disebut dengan *Kharassein* atau *kharax* yang berarti membuat tajam atau dalam. Putry (2018:42) mengemukakan bahwa karakter mengandung nilai-nilai yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan sang pencipta, dengan orang lain dan dirinya sendiri. “Karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi sebagai kebijakan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut” (Mughtar&Suryani, 2019:52). Karakter menurut Tafsir (dalam Idris&Al-Hakim, 2018:82) karakter merupakan tindakan manusia yang muncul secara spontan ketika bersikap dan melakukan suatu hal. Sedangkan karakter menurut pendapat Degeng (dalam Septianti&Afiani, 2020:10) bahwa karakteristik adalah kualitas diri yang dimiliki oleh seorang siswa.

Definisi dari karakter adalah sekumpulan nilai yang berasal dari sang pencipta untuk mengatur kehidupan sesama manusia dalam bentuk watak atau tabiat dan muncul secara spontan ketika seseorang bersikap.

Sama halnya dengan siswa sekolah dasar, mereka juga menunjukkan karakter atau kepribadian mereka sebagai peserta didik di sekolah. Karakteristik tersebut menjadi ciri khas dari siswa sekolah dasar pada umumnya. Mustadi, dkk (2020:76) membagi dua karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu karakteristik masa kelas rendah dan karakteristik masa kelas tinggi.

1) Karakteristik siswa kelas rendah

Ditandai dengan ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi belajar di sekolah, senang memuji dirinya sendiri, adanya anggapan bahwa sesuatu yang dikerjakan bukanlah hal yang terpenting, membandingkan dirinya dengan orang lain dan bersifat suka meremehkan orang.

2) Karakteristik siswa kelas tinggi

Ditandai dengan memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu, belajar secara realistis, berfokus pada kehidupan yang praktis, memiliki minat terhadap mata pelajaran tertentu, beranggapan bahwa nilai merupakan hal yang terpenting, memiliki aturan-aturan yang dibuat dalam kelompok seusianya, dan membentuk pergaulan yang sebaya dengannya.

Sedangkan Sundari (2017:71) menyebutkan beberapa karakteristik umum siswa sekolah dasar diantaranya: senang dengan kegiatan bermain, aktif bergerak, bekerja secara berkelompok, dan cenderung menyukai kegiatan yang melibatkan dirinya secara langsung.

b. Perkembangan Siswa Kelas III SD

Perkembangan erat kaitannya dengan pertumbuhan, yang mana keduanya merupakan bagian dari suatu perubahan (Hidayati, 2016:152). Definisi perkembangan menurut Werdiningsih&Kili

(2012:83) adalah proses perubahan yang berlangsung sepanjang hidup manusia. Menurut Hidayati (2016:152) bahwa “perkembangan dapat diartikan sebagai akibat dari perubahan kematangan dan kesiapan fisik yang memiliki potensi untuk melakukan suatu aktivitas, sehingga individu telah mempunyai suatu pengalaman”. Pengalaman yang dimaksud yakni pengalaman yang dapat dilakukan oleh seorang individu pada aktivitas yang sama di masa mendatang. Santrock (dalam Latifa, 2017:186) perkembangan diartikan sebagai perubahan yang berjalan seumur hidup, bersifat kompleks dan melibatkan proses kognitif, sosio-emosional dan biologis.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah proses perubahan kematangan fisik yang berlangsung seumur hidup secara kompleks melibatkan kognitif, sosio-emosional dan biologis dari seorang individu.

Siswa kelas III SD diperkirakan berada pada tahapan usia 9 tahun. Maka sesuai pendapat Fikriyah (2021:201), siswa akan mengalami fase perubahan secara fisik dan mental pada rentang usia 7-12 tahun. Sedangkan menurut Bujuri (2018: 39), siswa yang berusia 7-9 tahun memiliki keterbatasan pada proses berfikir. Sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memikirkan hal yang bersifat abstrak. Piaget (dalam Aini&Hidayati, 2017:26) menegaskan bahwa kemampuan penalaran siswa akan muncul ketika berusia 7 tahun.

Berikut perkembangan siswa SD berdasarkan perkembangan fisik, perkembangan motorik, dan perkembangan belajar menurut Istiqomah&Suyadi (2019:157-158).

1) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan merupakan perubahan yang berlangsung dari masa kanak-kanak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia. perkembangan fisik dibagi menjadi tiga tahapan, diantaranya: tahap anak-anak sampai masa pubertas di usia 3-10 tahun, tahap

pubertas di usia 10-14 tahun, dan tahap remaja di usia 12 tahun ke atas.

2) Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada siswa SD telah terbentuk dengan sempurna dan baik sesuai penambahan berat badan. Kemampuan motorik dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan olahraga fisik, misalnya berenang atau senam.

3) Perkembangan Belajar

Tahapan operasional konkret akan dialami oleh siswa SD saat berumur 7-11 tahun. Perkembangan ini ditandai dengan berfikir secara operasional dan perkembangan pada kemampuan memahami konsep tentang berat, panjang, lebar, luas, tinggi, rendah dan substansi. Mereka cenderung memandang suatu hal secara umum ke khusus.

Dewi, dkk (2019:3-9) mengemukakan perkembangan siswa berdasarkan bahasa, emosi, dan sosial pada siswa SD.

1) Perkembangan Bahasa

Kemampuan berbahasa pada siswa umur 9-12 tahun (kelas III SD) telah berkembang dengan baik. Mereka sudah mengenal kata atau kalimat formal dalam dunia akademik, memahami cara merangkai kalimat, dan kata penggunaan kata sambung.

2) Perkembangan Emosi

Dalam perkembangan emosi di umur 9-10 tahun, siswa sudah dapat merasakan emosi terhadap dirinya dan orang lain di sekitarnya. Perkembangan emosi ditandai dengan merasakan rasa sedih, marah dan takut. Sehingga mereka mampu beradaptasi dengan emosi dan dampak negatif dari emosi tersebut.

3) Perkembangan Sosial

Menyesuaikan diri dengan orang lain dapat dikatakan sebagai bentuk perkembangan sosial pada siswa. Umumnya, perkembangan sosial siswa berlangsung dalam lingkungan pergaulan atau teman

sebayanya. Perkembangan sosial ditandai dengan melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri, kemampuan memahami orang lain, dan kemampuan menyembunyikan sesuatu yang dipikirkannya.

Selain itu, terdapat karakteristik siswa usia SD berdasarkan perkembangan kognitif, psikososial, dan moral yang dikemukakan oleh Trianingsih (2016:199-202).

1) Perkembangan Kognitif

Piaget mengemukakan bahwa siswa yang berada pada rentang umur 7-11 tahun telah berada pada tahap operasional konkret. Perkembangan kognitif siswa pada tahapan ini masih terbatas, sehingga mereka lebih mampu melakukan penalaran yang konkret daripada penalaran yang abstrak. Namun perkembangan kognitif telah berkembang dengan baik, sehingga siswa telah bisa memecahkan masalah dan meneliti objek yang saling berkaitan.

2) Perkembangan Psikososial

Wong (dalam Khasanah dkk, 2019:158) menyebutkan bahwa definisi perkembangan psikososial yakni perubahan yang berkaitan dengan kepribadian, hubungan sosial dan emosi seseorang. Menurut teori Erikson, siswa dalam rentang umur 6-12 tahun dinamakan dengan tahap *versus inferiority* atau tahapan berkarya dan perasaan rendah diri. Pada tahap tersebut, siswa telah mampu menyadari bahwa dirinya merupakan salah satu anggota dalam kelompok sosial selain keluarganya (Trianingsih, 2016:201). Kesenangan dalam mengerjakan tugas sekolah merupakan kesenangan bagi siswa, adanya rasa bangga dalam berprestasi, dan apabila tidak berhasil mencapai sesuatu yang dicapai oleh teman sebayanya, siswa akan merasa rendah diri (Irmilia, 2015:552).

3) Perkembangan Moral

Siswa SD pada rentang umur 7-10 tahun telah berada di tahap transisi atau mengalami perkembangan moral heteronom ke moral

otonom. Karakteristik siswa pada tahap ini didominasi oleh kedua jenis moralitas tersebut, yaitu moralitas heteronom dan otonom.

Maka, dapat disimpulkan bahwa perkembangan yang dialami oleh siswa kelas III dalam rentang umur 9 tahun mencakup perkembangan fisik, motorik, belajar, bahasa, emosi, sosial, kognitif, psikososial, dan moral.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

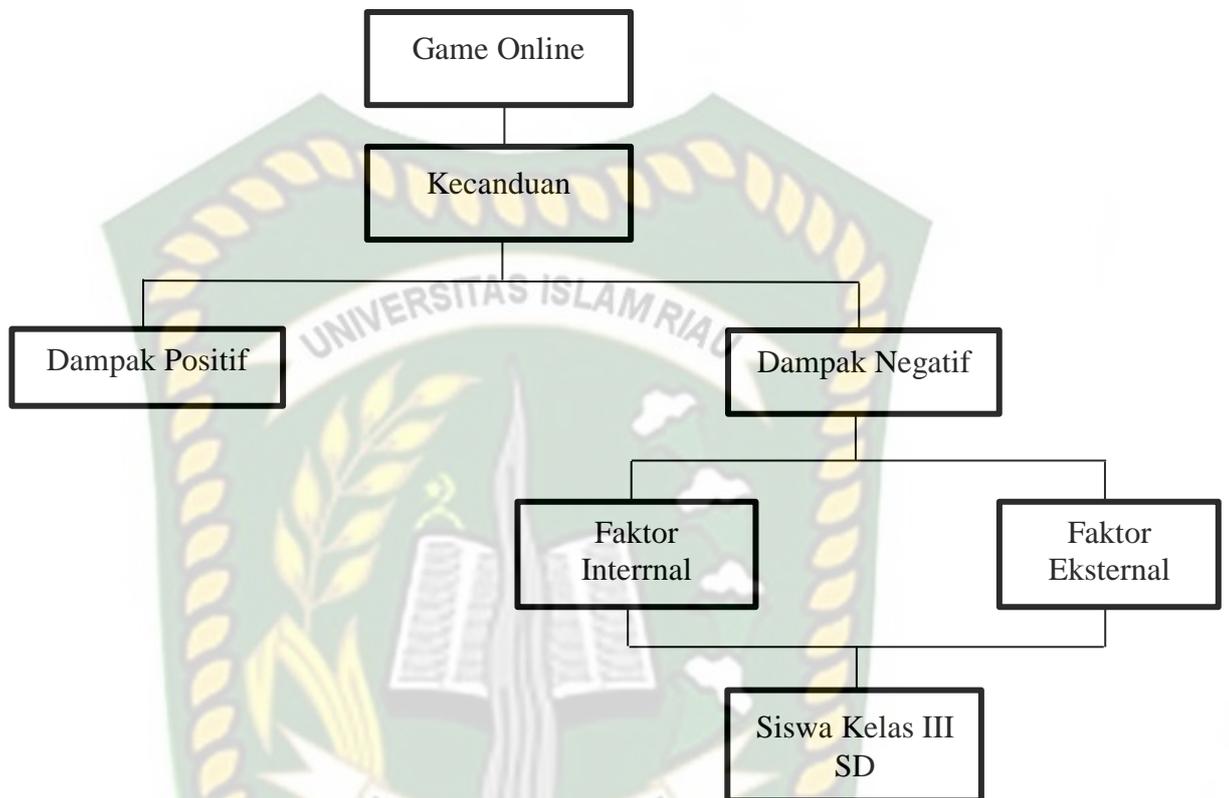
- a. Penelitian oleh Akhmad Nur Haqiqi & Abd Muhith (2020) dengan judul “Efek Negatif Bermain Game Online *Free Fire Battlegrounds*”. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus (*case study*) yang bertujuan untuk memahami efek negatif yang terjadi pada remaja teridentifikasi telah kecanduan bermain game online *Free Fire Battlegrounds*. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah hasil penelitian yang menunjukkan beberapa efek negatif yang timbul dari akhlak remaja yang kecanduan bermain game online *Free Fire Battlegrounds*, diantaranya: menggunakan uang saku untuk bermain game, melalaikan ibadah, kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan emosi yang tidak stabil. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada subjek penelitiannya, yaitu penelitian yang dilakukan terhadap remaja 13-19 tahun dan penelitian yang dilakukan terhadap siswa usia sekolah dasar kelas III SD.
- b. Penelitian oleh Nico Rahmad Suryanto (2015) dengan judul “Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk dapat mengetahui dampak positif dan negatif kecanduan game online pada kalangan pelajar berdasarkan aspek waktu, keuangan, akademik, sosial, kesehatan, dan psikologi. Beberapa persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang akan

dilakukan peneliti, yaitu sama-sama membahas tentang beberapa dampak yang timbul dari game online terhadap anak-anak atau remaja. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online diantaranya: mengabaikan waktu belajar dan lebih mementingkan bermain game online, uang jajan yang disalahgunakan untuk merental komputer di warnet dan cenderung malas berolahraga. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang dibahas peneliti adalah ruang lingkup atau cakupan pembahasan dalam penelitian ini lebih luas, sedangkan peneliti hanya mengkaji tentang dampak negatif dari game online secara umum terhadap beberapa siswa. Penelitian ini dilakukan terhadap remaja usia SMP dan SMA, sedangkan penelitian yang dikaji oleh peneliti dilakukan terhadap siswa usia sekolah dasar (SD)

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka berpikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. 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.

Sedangkan jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Sugiyono (2019:15) mendefinisikan bahwa “penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*)”.

Denzin & Lincoln (dalam Noor, 2017:33) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas dan frekuensinya.

Jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara rinci dari siswa, orang tua beserta guru mengenai dampak negatif kecanduan yang ditimbulkan oleh game online *Free Fire* pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru.

B. Kehadiran Peneliti

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah diri peneliti sendiri. Oleh karena itu, kehadiran peneliti dalam kegiatan penelitian untuk mengukur setiap data sangat berperan penting. Selain itu, hanya manusia sebagai alat sajalah yang dapat berhubungan dengan responden atau objek lainnya dan hanya manusialah yang mampu memahami kaitan kenyataan-kenyataan di lapangan.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui bantuan partisipasi dari guru dan siswa mengenai dampak negatif kecanduan game online *Free Fire* pada diri siswa kelas III SD. Tempat penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 177 Pekanbaru yang beralamat di Jl. Ikhwan, Simpang Tiga, Kecamatan Bukit Raya.

D. Sumber Data

Sumber data adalah tempat atau asal data diperoleh. Maka sumber data yang terdapat dalam penelitian ini diantaranya adalah 3 orang siswa kelas III SD, pihak wali kelas, dan pihak orang tua siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Adapun data pendukung dalam penelitian ini adalah sumber data yang berasal dari jurnal, buku, dan dokumentasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

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). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap subyek penelitian di SD Negeri 177 Pekanbaru, yaitu 3 siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru, wali kelas dan orang tua siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru.

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).

Jenis wawancara yang digunakan di dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas karena peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dengan pedoman wawancara yang berupa inti atau garis besar permasalahan (Sugiyono, 2016:140).

3) Dokumentasi

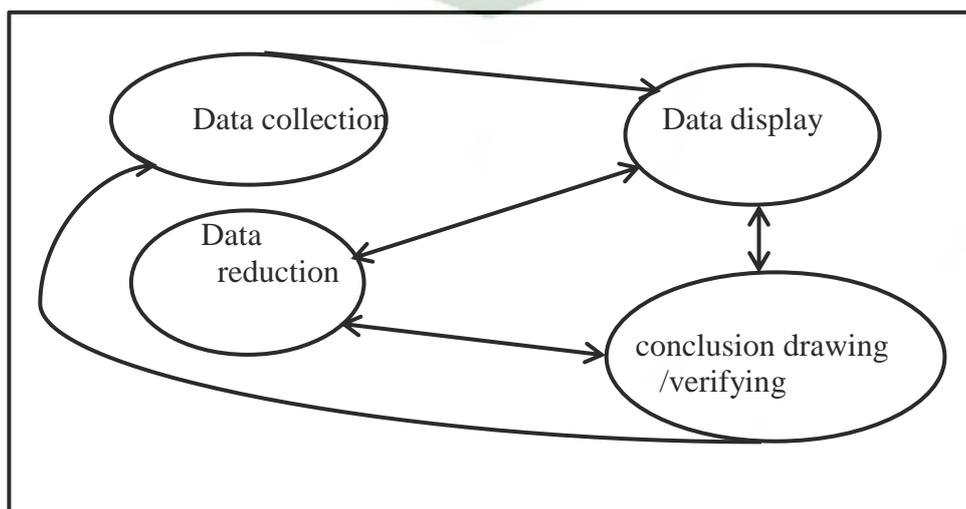
Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data secara langsung dari tempat penelitian yang diperoleh melalui buku, foto-foto, laporan kegiatan, serta berbagai sumber yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Sudaryono, 2016:90).

F. Teknik Analisis Data

Data diperoleh dari berbagai sumber dan menggunakan teknik yang bermacam-macam, sehingga menghasilkan data yang bervariasi. Teknik analisis data bertujuan agar keseluruhan data yang diperoleh disusun secara sistematis atau berurutan.

Analisis data merupakan proses penyusunan data secara sistematis berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan, atau dokumentasi melalui tahap pengkategorian data atau penjabaran data kedalam unit-unit dan menarik kesimpulan yang bertujuan agar data yang dihasilkan dapat dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2016:244).

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). Tahap-tahap analisis data tersebut, yaitu pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Komponen dalam analisis data (*interactive model*)

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data yaitu proses mengkategorikan data sesuai dengan polanya dengan cara mengurangi atau menambahkan data hasil temuan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2016:247).

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Data display yaitu ilustrasi penyajian data ke dalam bentuk grafik, chart atau tabel dengan tujuan agar data yang disajikan lebih rinci dan mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, phi chard, pictogram dan sejenisnya (Sugiyono, 2016:249).

c. *Conclusion Drawing / Verification*

Conclusion berarti kesimpulan. Suatu kesimpulan awal yang masih bersifat sementara dan masih dapat berubah jika tidak disertakan dengan bukti pendukung di tahap pengumpulan data selanjutnya.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono, 2016:253).

G. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan keadaan yang harus memenuhi nilai yang benar, menyediakan dasar agar suatu hal dapat diterapkan, dan mengizinkan

keputusan tertentu dari pihak luar untuk konsisten dengan prosedur yang berasal dari temuan-temuan atau keputusan (Moleong, 2014:321).

Data yang dicantumkan di dalam penelitian harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya melalui uji keabsahan data, diantaranya yaitu *credibility* / validitas interval, *transferability* / validitas eksternal, *dependability* / reliabilitas, dan *comformability* / obyektivitas (Sugiyono, 2016:270).

1) Uji Kredibilitas

Pengujian atau pemeriksaan terhadap data perlu dilakukan agar data yang diperoleh dapat menunjukkan tingkat kebenaran yang ada sesuai dengan pembuktian yang dilakukan oleh peneliti.

1) Perpanjangan Pengamatan

Dalam penelitian kualitatif, data yang telah ditemukan sewaktu-waktu dapat berubah, sehingga perlu dilakukan perpanjangan pengamatan terhadap sumber data yang telah ditemui maupun data yang baru (Sugiyono, 2016:270)

Batas waktu dalam perpanjangan pengamatan tergantung pada kedalaman dan keluasan data yang diperoleh. Perpanjangan pengamatan juga berfokus pada pengujian data yang telah diperoleh sesuai kebenaran yang terdapat di lapangan.

2) Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan, sehingga kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis (Sugiyono, 2016:272)

Kriteria ini sangat perlu diperhatikan agar kredibilitas data dapat diuji kebenarannya dengan realita yang ada. Selain itu, meningkatkan ketekunan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti melakukan pengecekan ulang terhadap data temuan, membaca referensi terkait pada buku dan hasil penelitian atau dokumentasi yang berkaitan dengan data hasil temuan yang diteliti.

3) Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Sugiyono, 2016:273)

a) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa, guru dan orang tua siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru.

b) Triangulasi Teknik

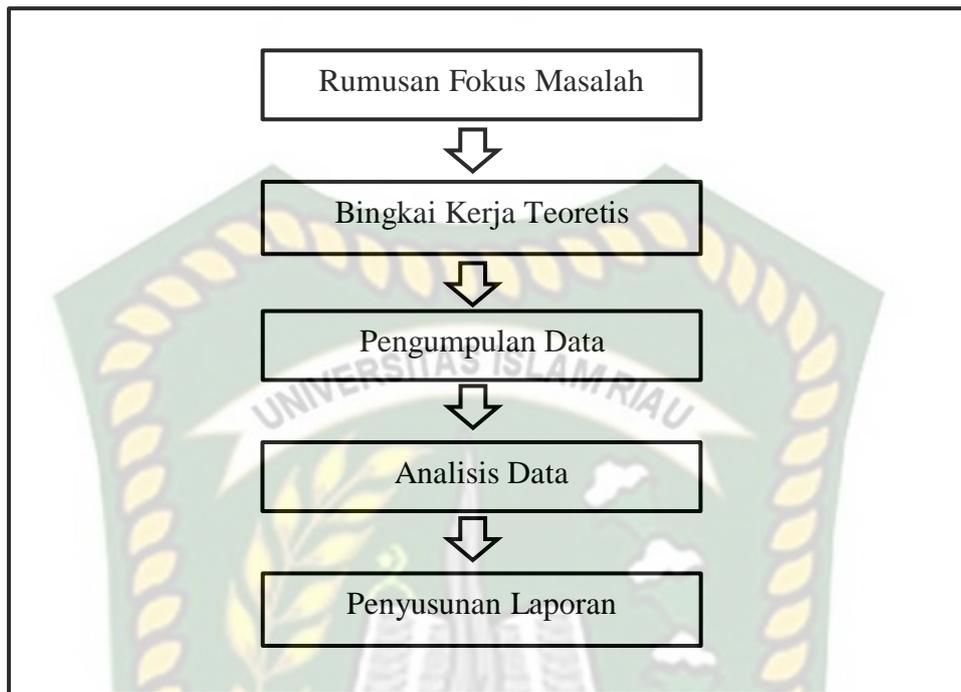
Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu di cek dengan observasi, dokumentasi atau kuesioner (Sugiyono, 2016:274).

Jika masing-masing teknik yang dilakukan menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti dapat melakukan diskusi lebih lanjut terhadap sumber data tersebut atau melakukan pengujian terhadap sudut pandang yang lainnya. Triangulasi teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa triangulasi teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

H. Tahap-tahap Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, sesuatu yang telah diperkirakan akan berbeda dengan data temuan di lapangan. Maka dari itu, peneliti perlu menyusun prosedur penelitian kualitatif secara umum agar tahap-tahap awal hingga tahap akhir penelitian tersusun secara sistematis.

Ali dan asrori (2014:126) membagi prosedur penelitian kualitatif menjadi lima tahapan, yakni sebagai berikut.



Gambar 5. Tahapan dan Langkah-langkah Penelitian Kualitatif (Ali dan Asrori, 2014).

a. Rumusan Fokus Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian kualitatif difokuskan secara detail dan mendalam. Masalah yang muncul disusun berdasarkan penyebab suatu fenomena yang muncul. Pertanyaan tersebut berbentuk kalimat tanya, seperti mengapa dan bagaimana (Ali&Asrori, 2014:126)

b. Bingkai Kerja Teoretis

Menurut Ali&Asrori (2014: 126), bingkai kerja teoretis merupakan pedoman yang dirancang oleh peneliti agar memudahkan proses analisis data penelitian. Tujuan dari tahap ini yaitu agar fenomena atau masalah yang dikaji sesuai dengan bukti-bukti yang dikumpulkan sesuai rancangan kerja teoretis yang telah dibuat.

c. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif berdasarkan telaah kasus tunggal dan telaah kasus jamak. Telaah kasus tunggal yaitu menelaah permasalahan secara detail dan mendalam terhadap suatu

fenomena. Sedangkan telaah kasus jamak yaitu menelaah beberapa permasalahan secara detail dan mendalam untuk membentuk suatu teori (Ali&Asrori, 2014:127). Teknik pengumpulan data dilakukan hingga beberapa kali agar asumsi teoretis juga berubah sesuai dengan fokus masalah yang diteliti berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan

d. Analisis Data

Tujuan analisis data yakni memudahkan orang lain untuk dapat memahami data temuan yang diperoleh. Tahap analisis data dilakukan selama proses penelitian di lapangan berlangsung. Data dalam penelitian kualitatif terdiri dari data lunak, yang mana data tersebut berupa kata-kata, hasil wawancara, observasi ataupun analisis dokumen. Untuk itu, peneliti dapat menggunakan tahap analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016:246), yang terdiri dari reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (*Conclusion/veryfying*).

Reduksi data merupakan tahap memilih data atau merangkum data yang diperoleh ke dalam catatan lapangan. Penyajian data (*data display*) merupakan proses penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh, sedangkan kesimpulan (*conslusion/veryfying*) merupakan tahap pemaknaan data sesuai dengan seluruh alur yang berkaitan dengan data tersebut (Ali&Asrori, 2014:130).

e. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan berfungsi untuk mengkmunikasikan hasil penelitian kepada orang lain. Maka secara umum pedoman penyusunan laporan penelitian kualitatif terdiri atas konteks dan fokus permasalahan, bingkai kerja teoretis, deskripsi data penelitian, dan verifikasi atau kesimpulan dan implikasinya (Ali&Asrori, 2014:131).

Konteks permasalahan memuat masalah beserta tujuan penelitian. Sedangkan menentukan rumusan fokus permasalahan yang dikaji melalui kegiatan penelitian. Bingkai kerja teoretis memuat asumsi-asumsi atau

pendapat yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Deskripsi data berfungsi memuat data yang ditemukan melalui catatan lapangan yang berisikan hasil wawancara, observasi atau telaah dokumen dalam kegiatan penelitian. Dan verifikasi merupakan kegiatan menyimpulkan suatu rumusan yang berupa teori pendukung sesuai dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu berada di kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru di Jl. Ikhwan, Simpang Tiga, Kecamatan Bukit Raya, Kelurahan Air Dingin, Kota Pekanbaru. Sekolah ini berdiri pada tahun 2001 dengan luas tanah 2,000 m². SD Negeri 177 merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki akreditasi A di kota Pekanbaru. Keadaan lingkungan sekolah cukup mendukung proses belajar dan mengajar serta dilegkapi dengan beberapa sarana dan prasarana yang baik dan memadai.

Sekolah ini memiliki 12 rombel dengan jumlah siswa laki-laki 208 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 202 orang. Deskripsi umum mengenai lingkungan sekolah diuraikan sebagai berikut.

1. Sarana dan Prasarana Sekolah

Ketersediaan sarana dan prasarana di SD Negeri 177 Pekanbaru sangat baik. Sarana sekolah meliputi 2 gedung sekolah , 1 ruang perpustakaan dan ruang tata usaha, ruang kepala sekolah, 1 ruang majelis guru, 1 ruang aula / ruang serba guna, 6 ruang kelas, 1 ruang UKS, 2 ruang gudang, dan dilengkapi dengan akses internet di dalam lingkup sekolah. Sedangkan prasarana sekolah meliputi media atau perangkat pembelajaran, ketersediaan sumber buku yang bervariasi, peralatan olahraga, perlengkapan kesehatan seperti 2 westafel / pencuci tangan, peralatan kesenian dan elektronik.

2. Tenaga Pendidik dan Pegawai

Jumlah tenaga pendidik di SD Negeri 177 Pekanbaru saat ini yaitu 18 orang guru. Sedangkan tenaga kependidikan atau karyawan berjumlah 4 orang. Data tenaga pendidik dan karyawan secara rinci terdapat pada tabel berikut.

Data Keadaan Guru dan Pegawai SD Negeri 177 Pekanbaru

NO.	NAMA	NIP	JABATAN	GOL
1.	Hj. Rajumia, S.Pd	196711081988112001	Kepala Sekolah	Pembina TK / IV B
2.	Afrida, S.Pd	196209031982102001	Guru Kelas	Pembina TK / IV B
3.	Hj. Lili Suryani, A.Ma	196203251981012001	Guru PAI	Pembina / IV A
4.	Dra. Suhartini	196212031982102001	Guru PJOK	Pembina / IV A
5.	Elsa Maiga Putri, S.Pd	198105072008012010	Guru Kelas	Penata TK.1 / III D
6.	Desi Mulyati, S.Pd	198608012011022005	Guru Kelas	Penata / III C
7.	Febri Eka Wati, S.Pd	198902162011022001	Guru Kelas	Penata / III C
8.	Jasnita, S.Pd	197612012014072003	Guru Kelas	Penata Muda TK. 1 / III B
9.	Martateri, S.Pd	198709022019032001	Guru Kelas	Penata Muda / III A
10.	Harun Alrasyid, S.Pd	199512282020121014	Guru PAI	Penata Muda / III A
11.	Novi Susanti, S.Pd	199011032020122019	Guru Kelas	Penata Muda / III A
12.	Raja Helnilastari, S.Pd	197311052021212003	Guru PJOK	Penata Muda / IX
13.	Rosmita Arientina, S.Pd	197912022021212003	Guru Kelas	Penata Muda / IX
14.	Mutmainnah, S.Ag	NRGTT.2005.42.262	Guru Kelas	GTT
15.	Adi Tawarman, S.Si	-	Guru Kelas	GB
16.	Ratna Herliwati, S.Pd	-	Guru Kelas	Honor Komite
17.	Mely Zailinah Ha, S.Pd	-	Guru Kelas	Honor Komite
18.	Adi Putra, S.Pd.I	-	Guru BMR	Honor Komite
19.	Tria Puspitasari, S.Pd	-	Guru BMR	Honor Komite
20.	Afdal Efendi, S.Pd	-	Operator Sekolah	Honor Komite
21.	Rini Guswenty	-	Tata Usaha	Honor Komite
22.	Irwan	-	Penjaga Sekolah	PHL
23.	Nurpema	-	Satpam	Honor Komite

Tabel 4.1 Data Keadaan Guru dan Pegawai SD Negeri 177 Pekanbaru

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumah (siswa)
		Laki-laki (LK)	Perempuan (P)	
1.	I	27	44	71
2.	II	35	31	67
3.	III	42	35	77
4.	IV	36	29	65
5.	V	36	33	69
6.	VI	35	29	64
Jumlah		211	201	412

Tabel 4.2 Data Keadaan Murid SD Negeri 177 Pekanbaru

3. Visi dan Misi

SD Negeri 177 Pekanbaru memiliki visi dan misi yang berfokus pada pembentukan kemampuan dan prestasi akademik paara murid nya.

➤ **Visi:**

“menjadikan SD Negeri 177 Pekanbaru menjadi sekolah yang menghasilkan tamatan yang berkualitas dari segi intelektual, kepribadian, keagamaan dan berwawasan lingkungan”.

➤ **Misi:**

- a. Mewujudkan peningkatan iman dan taqwa
- b. Mewujudkan peningkatan prestasi / akademik
- c. Mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan
- d. Mewujudkan peran serta komite sekolah dan masyarakat
- e. Mengembangkan kurikulum berbasis lingkungan
- f. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, indah dan tertib
- g. Menerapkan budaya melayu

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1.	Dampak Game Online	Dampak Negatif	Menurut Setiawan (2018:148) a. Kehilangan waktu untuk bersosialisasi b. Hilangnya rasa empati akibat game c. Terganggunya kesehatan mata, syaraf dan otak d. Berkata kasar dan kotor e. Kecanduan terhadap <i>game</i>
2.	Kecanduan	Kecanduan Game Online <i>Free Fire</i>	Menurut Griffiths & Davies (dalam Fitri dkk, 2018:213) a. Game mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku (<i>salliance</i>) b. Meningkatnya aktivitas bermain <i>game</i> (<i>tolerance</i>) c. Gejolak kesenangan saat bermain <i>game</i> (<i>mood modification</i>) d. Resah dan marah jika tidak bermain <i>game</i> (<i>withdrawal</i>) e. Mengulang <i>game</i> (<i>relapse</i>) f. Konflik interpersonal antar pengguna <i>game</i> maupun dengan orang-orang di sekitarnya (<i>conflict</i>) g. Banyaknya permasalahan (<i>problem</i>)

Tabel 4.3 Instrumen Penelitian

Profil Narasumber Penelitian

No.	Nama (Inisial)	JK	Keterangan	Deskripsi
1.	MAI	L	Siswa kelas III B	MAI merupakan salah satu siswa kelas III yang kecanduan bermain game online <i>Free Fire</i> . Yang berusia 9 tahun dan merupakan anak ketiga dari empat bersaudara. Hobinya dalam bermain game online <i>Free Fire</i> dimulai sejak duduk di kelas III SD karena melihat teman sekelasnya yang sedang bermain game tersebut.
2.	AN	L	Siswa kelas III B	AN merupakan siswa kelas III di SD Negeri 177 Pekanbaru yang juga berusia 9 tahun. Ia merupakan anak laki-laki pertama dari dua bersaudara. Siswa 2 mulai bermain game online <i>Free Fire</i> sejak berada di kelas II SD karena rasa penasarannya terhadap game yang menjadikannya sebagai pecandu game.
3.	CFS	L	Siswa kelas III B	CFS merupakan siswa kelas III SD yang diidentifikasi sebagai pecandu game online <i>Free Fire</i> . Usianya 9 tahun dan merupakan anak laki-laki terakhir di keluarganya. Kegemarannya pada game online <i>Free Fire</i> berawal dari pengaruh lingkungan pertemanan yang sebagian besar selalu bermain game, sehingga juga turut mempengaruhinya untuk bermain game online <i>Free Fire</i> .
4.	Ibu H		Wali murid siswa kelas III B	Ibu dari MAI. Ibu dari empat anak dan berusia 41 tahun
5.	Ibu R		Wali murid siswa kelas III B	Ibu dari AN. Ibu dari dua anak dan berusia 35 tahun
6.	Ibu EM		Wali murid siswa kelas III B	Ibu dari CFS. Ibu dari dua anak dan berusia 37 tahun
7.	Ibu TP	P	Wali kelas III B	Ibu TP merupakan guru kelas yang mengampu siswa kelas III B pada TA 2020/2021 di SD Negeri 177 Pekanbaru. Beliau berusia 28 tahun dan telah diamanahkan menjadi wali kelas selama 4 tahun terakhir.

Tabel 4.4 Profil Informa Narasumber Penelitian

B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dalam kurun waktu 1 bulan dengan hasil penelitian berbentuk data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh melalui hasil wawancara siswa, orang tua dan guru kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru.

1. Hasil Wawancara

a. Dampak Negatif Kecanduan Game Online *Free Fire*

1) Kehilangan Waktu Bersosialisasi

Umumnya, seseorang yang kecanduan game online akan kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti teman karena telah menganggap game sebagai wadah untuk mengekspresikan dirinya. Untuk memahami hal tersebut, peneliti memperoleh data melalui hasil wawancara dari ketiga narasumber penelitian. Narasumber MAI mengatakan:

“Saya lebih sering main game *Free Fire*. Bermain dengan teman-teman juga kalau diajak, tapi lebih suka main di game saja. Kalau waktu belajar hanya sesekali, jarang”.

Kemudian, narasumber AN menyebutkan bahwa ketika bermain dengan teman-teman ia selalu meyempatkan waktu untuk bermain game bersama teman-teman di dunia virtualnya. Narasumber AN mengatakan:

“Waktu untuk belajar lumayan jarang. Tapi kalau main sama teman-teman dan main game *Free Fire* sama-sama sering. Teman saya mengajak bermain abis pulang sekolah, jadi sekalian saja saya main game di tempat bermain di dekat rumah. Kalau tidak main dengan teman-teman, saya lanjutkan main game sama teman-teman di game itu”.

Narasumber CFS juga mengungkapkan jawaban yang tidak jauh berbeda dengan kedua rekannya tersebut. Narasumber CFS mengatakan:

“Menurut saya, lebih sering bermain game *Free Fire*. Main dengan teman-teman lumayan jarang dan kalau diajak saja. Belajar pun juga sekali-sekali kalau ada tugas”.

Selain melakukan wawancara dengan siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan masing-masing pihak orang tua siswa terkait faktor yang menyebabkan siswa lebih menyenangi bermain game online *Free Fire* daripada aktif bersosialisasi dengan orang lain di sekitar. Ibu H mengatakan:

“karena bermain game online *Free Fire* lebih seru daripada bermain bersama teman-temannya. Faktor kurangnya perhatian juga, karena saya juga sibuk bekerja. Jadi anak saya lebih sering bermain game di rumah,”

Jawaban yang cukup berbeda diungkapkan oleh Ibu R, yang mengatakan bahwa:

“Menurut saya, faktor rasa bosan bisa menjadi alasan mengapa anak lebih sering bermain game online. rasa bosan membuat mereka murung dan lebih tertarik bermain game online,”

Sedangkan Ibu E.M memberikan jawaban yang tidak jauh berbeda dengan jawaban Ibu H, yaitu:

“Faktor kurangnya perhatian kepada anak. Karena memang kami sebagai orang tua lebih banyak bekerja di luar rumah. Jadi begitu pulang bekerja langsung memberikan HP dan anak saya pasti bermain game. sehingga jarang berkomunikasi dengan orang lain di sekitar,”

Sementara itu, pihak wali kelas menyatakan bahwa terdapat perubahan pada aktivitas sosial siswa selama di sekolah. Ibu TP mengatakan:

“Ada perubahan interaksi dengan teman-temannya di sekolah. Kurang berinteraksi, beberapa siswa yang kecanduan game sepertinya canggung berkomunikasi dengan orang lain. Dengan guru juga begitu, kasar dan selalu menggunakan bahasa yang kurang baik”.

Maka, berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain game online *Free Fire* merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh siswa daripada kegiatan belajar dan bergaul dengan teman seusinya. Dengan kata lain, aktivitas bermain game online *Free Fire* mempengaruhi interaksi siswa dengan orang lain di sekitarnya. Selain itu, faktor utama yang menyebabkan ketertarikan siswa pada aktivitas game online yakni karena adanya rasa penasaran, faktor rasa bosan dan kurangnya perhatian orang tua kepada siswa di rumah. Sehingga hal tersebut menyebabkan siswa menyenangi bermain game online *Free Fire* dan kegiatan bersosial menjadi terbatas atau canggung kepada orang lain di sekitarnya.

2) Hilangnya Rasa Empati Akibat Game

Dampak negatif game online secara perlahan dapat mengikis rasa empati seseorang terhadap orang-orang disekitarnya. Dalam hal ini, game online membuat para penggunanya menjadi sering mengabaikan keadaan serta lebih mengutamakan aktivitas bermain game. Maka untuk membahas hal tersebut, peneliti mengajukan pertanyaan seputar hal yang menyebabkan siswa mengabaikan nasihat orang tua dan guru ketika melarang siswa bermain game online *Free Fire*. Peneliti memperoleh jawaban yang bervariasi berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga siswa. Narasumber MAI menyatakan:

“Karena saya sedang bermain game online *Free Fire* dan belum menyelesaikan misi gamenya. Saya penasaran juga, saya akan menang atau kalah. Jadi saya kurang mendengar perkataan orang lain karena bermain gamenya lagi seru. Kalau mendengar apa yang diperintahkan, saya kerjakan nanti saja”.

Peneliti juga memperoleh jawaban tambahan dari narasumber AN. Narasumber AN menyatakan:

“Karena bu guru dan orang tua biasanya selalu melarang saya bermain game. Saya tidak menyukai itu, jadi saya

tidak mendengarkannya karena lebih asik bermain game *Free Fire*”.

Selain itu, narasumber CFS menyatakan jawaban yang merupakan gabungan dari jawaban narasumber MAI dan narasumber CFS.. Narasumber CFS menyebutkan:

“Game ini saya membuat penasaran dengan misinya. Seru menjadi ketagihan bermain gamenya. Jadi saya tidak suka dilarang-larang bermain game. Makanya saya kurang mendengar ucapan orang-orang di sekitar saya”.

Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan ketiga orang tua siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap suatu perintah yang diberikan oleh orang tua di rumah. Ibu H mengatakan bahwa:

“Anak saya kurang mendengarkan nasihat yang saya berikan. Misalnya larangan bermain game online. sepertinya sudah sangat sering disampaikan. Tapi ia tetap tidak mempedulikannya,”

Senada dengan jawaban dari Ibu H, berikut merupakan jawaban yang diberikan oleh Ibu R:

“Jarang menerima masukan atau nasihat yang saya sampaikan. Apapun perintah atau larangan saya jarang dituruti,”

Sedangkan Ibu E.M mengatakan bahwa:

“Terkadang mau mengikuti nasihat saya, tetapi terkadang juga tidak mau mengikutinya. Saya merasa anak saya seperti kurang peduli dengan orang lain,”

Pihak guru kelas menyatakan pendapatnya mengenai rasa kepedulian siswa terhadap keadaan dan orang lain di sekitarnya semakin berkurang akibat dampak negatif game online *Free Fire*. Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Ibu TP mengatakan bahwa:

“Karena mereka hanya terfokus pada dunianya sendiri, yaitu dunia game atau dunia virtual. Sedangkan hal-hal yang menyangkut keadaan yang sebenarnya di dunia nyata

telah dilupakan. Baik itu kedisiplinan, adab, dan tata krama terhadap sesama. Kebanyakan mereka lebih mengutamakan game, sedangkan rasa peduli adalah hal yang paling jarang dilakukan. Contohnya, mereka sering mengabaikan sesuatu yang disampaikan oleh orang lain atau kurang menghormati orang lain,”

Maka, berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa game online atau game online *Free Fire* dapat mengikis rasa peduli (empati) siswa terhadap keadaan dan orang-orang disekitarnya dan menganggap sesuatu yang penting merupakan hal yang sepele. Bermain game online *Free Fire* dapat membunuh rasa peduli siswa terhadap sesamanya. Perlakuan tersebut ditunjukkan melalui bentuk mengabaikan siswa terhadap orang lain. Yang mana hal tersebut menyebabkan hilangnya rasa menghormati, adab serta tata krama yang kurang baik.

3) Terganggunya Kesehatan (Mata, Syaraf dan Otak)

Di sisi lain, bermain game online juga dapat mempengaruhi kondisi kesehatan fisik para penggunanya, seperti terganggunya kesehatan mata, syaraf hingga otak. Hal ini dapat terjadi karena adanya kebiasaan bermain game online yang berlebihan. Peneliti melakukan wawancara dengan ketiga siswa dengan tujuan untuk menemukan gejala terganggunya kesehatan fisik yang diakibatkan oleh aktivitas bermain game online *Free Fire* secara berlebihan. Narasumber MAI mengatakan:

“Kalau main gamenya hanya sebentar biasa-biasa saja. Tapi kalau lama seringnya jari-jari tangan saya agak pegal. Punggung menjadi sakit, mata pedih karena jarang berkedip melihat *HP*”.

Kemudian, narasumber AN menambahkan jawaban yang mengatakan bahwa:

“Pernah. Tangan pegal karena lama memegang *HP* dan kesemutan. Mata juga agak kering kadang-kadang, kaki juga kadang pegal-pegal karena bermain game”.

Dan jawaban yang hampir serupa juga diutarakan oleh narasumber CFS yang mengatakan:

“Biasanya mata menjadi kering, agak pedih. Badan sakit-sakit, kepala juga sakit karena lama menunduk sewaktu bermain game”.

Masih terkait dengan kondisi kesehatan siswa akibat bermain game online *Free Fire*, berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan pihak orang tua siswa. Ibu H mengatakan:

“Sedikit banyaknya pasti ada. Contohnya mata yang kemerahan. Itu menandakan terlalu sering bermain game di HP. jari tangannya pegal-pegal, tubuhnya juga sakit karena posisi duduk nya kurang bagus. Saya tahu karena saya juga memperhatikan,”

Jawaban yang sama juga disampaikan oleh Ibu R. Beliau mengatakan:

“Yang paling sering saya perhatikan itu tubuhnya kelelahan. Tapi yang jelas terlihat itu adalah matanya merah karena bermain game,”

Sedangkan Ibu E.M mengatakan bahwa:

“Bermain game secara otomatis membuat kita jarang berkedip. Mata anak saya kering sedikit merah, pandangannya juga nampak keletihan. Keadaan tubuhnya juga sakit-sakit katanya,”

Untuk mendalami hal ini, berikut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Ibu TP mengatakan bahwa:

“Kemungkinan besar berdampak pada keadaan fisiknya, namun masih dalam kategori yang ringan seperti kurang enak badan atau pegal-pegal, mudah letih, lelah, mata perih karena biasanya mereka terlalu lama memandangi layar gadget”.

Maka, dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari game online adalah terganggunya kesehatan siswa dalam kategori yang

ringan. Seperti mata kering dan perih, kondisi tubuh pegal-pegal, jari dan tangan yang kesemutan, dan tengkuk yang terasa pegal akibat lamanya aktivitas bermain game online *Free Fire*.

4) Kecenderungan Berkata Kasar dan Kotor

Game online turut mempengaruhi aspek berbahasa penggunanya terhadap orang lain, sehingga menyebabkan adanya perubahan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, peneliti bertujuan untuk menemukan berbagai jawaban yang berkaitan dengan kebiasaan buruk siswa ketika bermain game online *Free Fire*. Narasumber MAI menyebutkan bahwa ia merasa emosi dan kesal sehingga mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan. Narasumber MAI mengatakan:

“Sewaktu kalah permainan biasanya kesal dan emosi. Jadi saya berkata kasar, mengejek. Sudah kebiasaan seperti itu dan teman-teman yang lain juga.”

Sementara itu, narasumber AN mengatakan bahwa penyebab kekesalannya adalah koneksi internet yang buruk dan berfikir akan kalah dalam permainan. Narasumber AN mengatakan:

“Biasanya kalau sedang bermain game dan jaringannya macet saya jadi kesal. Saya takut tidak menang. Tidak sengaja memakai kata-kata yang kurang sopan”.

Sedangkan narasumber CFS mengatakan bahwa hal yang dapat membuat ia merasa kesal yaitu kemampuan bermain game tim yang buruk. narasumber CFS menyebutkan:

“Menurut saya, sering mengejek teman, pakai kata-kata yang tidak baik. Misalnya mengejek teman yang kalah karena emosi dan marah. Mereka kurang pandai bermain, jadi saya begitu karena teman-teman yang suka bermain game juga seperti itu”.

Secara terperinci, hasil wawancara dengan orang tua siswa menunjukkan adanya perubahan tutur bahasa siswa akibat

bermain game online kepada orang tuanya di rumah. Ibu H mengatakan:

“Tentu ada. Perilaku baiknya mulai terkikis, kurang baik. Sering membentak, marah karena hal-hal yang tidak begitu serius. Sensitif,”

Senada dengan jawaban yang diberikan oleh Ibu H, maka Ibu R mengatakan:

“Semenjak bermain game online *Free Fire*, emosinya kurang terkendali. Misal, karena tidak menang game ia kesal bahkan kadang berbicara kasar secara spontan. Kemudian saya tegur dan dinasehati,”

Dan berikut merupakan jawaban yang diberikan oleh Ibu E.M, yang mengatakan:

“Hampir mirip seperti sifat-sifat temannya. Menjadi sering berbahasa yang kasar, kurang sopan. Marah tanpa sebab yang jelas terutama saat tidak diberikan izin bermain game,”

Dampak negatif lain dari kecanduan game online *Free Fire* adalah kurangnya pengendalian diri serta emosi diri pada siswa. Untuk mendalami hal ini, berikut hasil penelitian dengan pihak guru/ wali kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Narasumber TP mengatakan bahwa:

“Menurut saya, penggunaan bahasa mereka menjadi kurang baik dan kurang sopan. Sepertinya ada pengaruh dari faktor lingkungannya, bisa saja karena teman sesama pemain game. Terkadang saya mendengar mereka mencaci satu sama lain ketika membahas game. Bisa karena faktor teman, itu berpengaruh besar tingkat emosi seseorang. Atau juga karena kesal dan marah akibat gagal pertandingan game”.

Maka, berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa game online *Free Fire* telah mempengaruhi aspek penggunaan bahasa pada siswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui cara berbahasa yang menggunakan kata-kata atau kalimat yang kasar, kotor, dan mencaci akibat pengaruh buruk lingkungan

pergaulan siswa pengguna game online *Free Fire*. Selain itu, bahasa yang digunakan siswa ketika di sekolah cenderung kurang baik atau kurang sopan. Hal tersebut dapat disebabkan oleh lingkungan pergaulan siswa, sehingga emosi diri yang belum stabil akan mengakibatkan tata berbahasa yang kurang tepat.

5) Kecanduan Bermain Game

Siswa dengan aktivitas bermain game yang berlebihan tentunya mengalami kecanduan terhadap game yang dimainkan. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan kontrol diri siswa dalam menahan aktivitas bermain game online *Free Fire* untuk sementara waktu. Narasumber MAI mengatakan bahwa:

“Sangat sulit. Punya keinginan bermain game dan terpikir tentang game itu. Sering mencuri-curi waktu untuk bermain game”.

Peneliti memperoleh jawaban yang serupa berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber AN. Narasumber AN memaparkan bahwa:

“Saya bisa, tapi itu sulit walaupun cuma sebentar. Pasti tiba-tiba terpikir game terutama ketika suntuk. Akhirnya nanti jadi bermain game lagi”.

Dan berikut adalah hasil wawancara peneliti dengan narasumber CFS. Narasumber CFS memaparkan bahwa:

“Bisa kalau hanya sebentar. Saya merasa bosan juga kalau terlalu lama bermain game. Kalau lama-lama saya tidak bisa, nanti ujung-ujungnya bermain game terus”.

Peneliti juga memperoleh hasil wawancara yang dilakukan dengan masing-masing pihak orang tua siswa mengenai solusi dalam mengatasi kecanduan bermain game online *Free Fire* pada anaknya. Ibu H mengatakan:

“Melakukan pembatasan bermain game *Free Fire*. Bermain game boleh saja jika ada yang mengawasi. Itu sudah beberapa kali saya terapkan jika ada waktu luang di rumah.

Yang paling terpenting memberikan nasihat dan perhatian yang cukup,”

Sementara itu, terdapat jawaban cukup berbeda yang disampaikan oleh pihak orang tua siswa lain. Ibu R mengatakan:

“Menurut saya, bermain game perlu dijadwalkan. Jadi anak tidak bermain game online *Free Fire* setiap saat. Saya sebagai orang tua di rumah juga harus mulai bersikap tegas jika itu menyangkut bermain game,”

Dan berikut merupakan hasil jawaban yang peneliti peroleh dari Ibu E.M, beliau mengatakan:

“Memantau waktu bermain game nya. Lebih memperhatikan anak, misalnya mengajak bermain bersama-sama agar nantinya dia tidak berfikir main game terus-menerus,”

Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan pihak guru kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru dengan tujuan untuk mengetahui faktor utama penyebab kecanduan game online *Free Fire* pada siswa. Ibu TP mengatakan:

“Faktor lingkungan dan pergaulan yang biasanya berasal dari teman-teman siswa. Karena jika perilaku siswa baik, bisa diartikan lingkungan pergaulannya juga baik. Begitu juga sebaliknya. Teman sangat mempengaruhi perilaku siswa, sehingga ketika melihat temannya bermain game online, mereka juga ikut bermain game online. Dan akhirnya kecanduan atau ketergantungan oleh game tersebut”.

Maka, berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang berpengaruh besar pada diri siswa adalah rasa candunya terhadap game yang dimainkan. Sehingga siswa kurang dapat mengendalikan dirinya dari aktivitas bermain game dan menjadikan mereka kecanduan terhadap game online *Free Fire* yang berasal dari lingkungan pergaulannya. Selain itu, solusi orang tua dalam mengatasi kecanduan game pada anaknya

yakni memberikan perhatian, mengawasi kegiatan bermain game, dan melakukan penjadwalan bermain game online *Free Fire*.

b. Kecanduan Game Online

Berikut merupakan penjabaran hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru, wali kelas dan pihak orang tua siswa mengenai kecanduan game online *Free Fire*.

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

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui pikiran, perasaan dan tingkah laku yang mendominasi keseharian siswa setelah diidentifikasi sebagai pecandu game. Menurut narasumber MAI, ia merasa kebingungan saat ingin melaksanakan aktivitas lain. Narasumber MAI mengatakan:

“Saya bingung mau mengerjakan apalagi, biasanya cuma sering menonton TV. Kadang pasti timbul ingin main game. Selain itu ajak teman-teman bermain. Pasti timbul ingin main game. Kurang semangat kalau tidak main game, bosan. Kalau ada game pasti sering main game terus main dengan teman-teman juga”.

Jawaban yang diberikan oleh narasumber MAI sejalan dengan jawaban narasumber AN yang mengatakan bahwa ia juga merasakan bosan, murung serta senantiasa memikirkan game. narasumber AN mengatakan bahwa:

“Jadi bosan, mudah murung juga. Menurut saya, game *Free Fire* bisa menghilangkan bosan. Kalau tidak ada kegiatan lain biasanya pasti main game. Saya sering kepikiran game daripada yang lain”.

Sedangkan menurut narasumber CFS, ia menyatakan bahwa walaupun merasakan bosan dan murung, tetapi tetap melakukan aktivitas diluar game online *Free Fire*. Narasumber CFS menyatakan bahwa:

“Merasa bosan, tidak tau mau mengerjakan apalagi kalau tidak ada game. Lumayan sering main game jadi mikir game juga sering. Tapi itu kadang-kadang, tetap buat

kegiatan lain juga seperti baca buku, atau nonton TV di rumah, main ajak teman-teman ke lapangan”.

Peneliti melakukan wawancara lebih lanjut bersama pihak orang tua siswa dengan tujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan pikiran, perasaan dan tingkah laku siswa di rumah. Ibu H mengatakan:

“Perasaannya sensitif. Jika ditegur, dia mudah kesal sedangkan yang disampaikan adalah yang terbaik. Jadi kalau menegur sesuatu harus dengan cara yang lembut. Karena selalu bermain game, pikirannya hanya tertuju untuk bermain game saja. Dan tingkah lakunya otomatis juga banyak bermain game di rumah,”

Selain itu, Ibu R juga mengungkapkan hal yang senada. Ibu R mengatakan:

“Sebagai orang tua di rumah, pasti lebih paham perubahan-perubahan yang ada pada anaknya. Sikapnya tidak mau menerima saran yang diberikan orang lain, termasuk ibunya dan sering bermain game saja. Selalu emosi tanpa sebab yang jelas. Selalu membicarakan game,”

Sedangkan Ibu E.M mengatakan:

“Anak saya kurang terkendali emosinya. Pemarah, kadang juga memberontak begitu dinasehati. Perasaannya mudah tersinggung, ya. Berbeda dengan yang dulu. Sudah pandai berbohong, walaupun saya tahu jika dia berbohong. Yang dipikirkannya hanya bermain game online *Free Fire*,”

Untuk mengetahui pengaruh kecanduan game yang telah mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku siswa, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru yang berkaitan dengan contoh perubahan perilaku siswa kecanduan game online *Free Fire* di sekolah. Ibu TP mengatakan bahwa:

“Saya sebagai wali kelas tentunya saya berharap semua siswa dan siswi berperilaku baik dengan sesamanya. Namun beberapa siswa yang sering bermain game online *Free Fire* ini terkadang bersifat kasar dan acuh tak acuh

ketika di sekolah. Itu bisa diperhatikan ketika siswa sedang mengobrol dengan lawan bicaranya ketika berada di sekolah, misalnya seperti nada berbicara yang tinggi dan membentak kepada temannya”.

Berdasarkan hasil wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa game online *Free Fire* telah mempengaruhi pola pikir, perasaan, dan tingkah laku sehari-hari siswa (*saliance*). Seperti emosi yang tidak terkendali, mudah tersinggung, berbohong, selalu bermain game online, sensitif, dan hanya memikirkan hal-hal yang berkaitan dengan game online. Selain itu, pengaruh game juga menjadikan siswa kurang peduli dan bersikap kasar saat berada di lingkungan sekolah.

2) Meningkatnya Aktivitas Bermain Game (*Tolerance*)

Pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui jumlah intensitas waktu yang dimanfaatkan siswa untuk bermain game online *Free Fire* dalam per-harinya. Narasumber MAI menyatakan bahwa:

“Main gamenya sering. Biasanya dalam satu hari saya main game *Free Fire* sebanyak tiga atau dua kali. Lama main game paling lama tiga jam, kalau paling sebetulnya mungkin dua jam.”

Narasumber AN juga memberikan jawaban yang sejalan dengan jawaban narasumber MAI. Narasumber AN mengatakan bahwa:

“Main game *Free Fire* sangat sering. Dalam sehari bisa sampai tiga kali main game. Itu saya main gamenya juga sampai tiga jam atau dua jam.”

Sedangkan narasumber CFS memberikan jawaban yang sedikit berbeda dengan kedua rekannya. Narasumber CFS mengatakan bahwa:

“Lumayan sering main game. bermain game mungkin tiga atau empat kali dalam sehari. Tapi main gamenya cuma sebentar-sebentar saja, palingan satu jam lebih”.

Mengkaji lebih lanjut, peneliti mengajukan pertanyaan kepada orang tua siswa untuk mengetahui batas waktu maksimal yang diberikan bermain game online *Free Fire* kepada siswa. Ibu H mengatakan:

“Untuk sehari hanya diberikan kesempatan bermain game sebanyak dua atau tiga kali saja. Tapi sesekali juga saya perhatikan dia bermain game. Kalau sudah cukup saya suruh berhenti bermain gamenya,”

Ibu R mengatakan:

“Kadang hanya dua kali bermain game dalam satu harinya. Waktu bermainnya hanya sebentar-sebentar juga,”

Dan Ibu E.M mengatakan:

“Sehari hanya saya perbolehkan dua kali bermain game online. Tetapi jika lebih, itu dia yang memainkan game tanpa seizin saya,”

Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh pendapat beliau mengenai jumlah ideal bagi siswa untuk bermain game online *Free Fire* dalam satu harinya. Narasumber TP mengatakan bahwa:

“Umumnya siswa yang candu dengan game pasti bermain game dalam jumlah yang melampaui batas normal, seperti tiga kali bahkan hingga empat kali dalam sehari. Tapi sebaiknya siswa hanya diperbolehkan satu kali selama satu jam. Itu dilakukan supaya siswa tidak terlalu candu dengan game yang dimainkannya”.

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah bermain game online *Free Fire* yang baik adalah sebanyak satu kali dalam satu hari. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat terhindar dari kecanduan game online *Free Fire*.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa jawaban yang diberikan masih dikategorikan sama dengan jawaban yang diberikan oleh orang tua, yaitu bermain game *Free Fire* sebanyak 3 kali hingga 4 kali dalam sehari selama batas waktu yang ditentukan oleh orang tua. Maka sebagai langkah pencegahan, guru kelas menyarankan waktu bermain game hanya diberikan satu kali dalam satu hari kepada siswa.

3) Adanya Gejolak Kesenangan Saat Bermain Game (*Mood Modification*)

Aspek ini membahas mengenai penyebab siswa merasa senang dan semangat yang bergejolak ketika berada dalam aktivitas game *Free Fire*. Narasumber MAI menyatakan:

“Game *Free Fire* menurut saya permainan yang seru dan menarik, populer juga. Menantang makanya saya penasaran dengan gamenya. Lanjutannya kalah atau menang. Kita juga bisa main dengan teman-teman di aplikasi game supaya menang bersama-sama. Jadi itu yang membuat saya sangat senang waktu main game *Free Fire*”.

Narasumber AN juga memberikan jawaban yang senada bahwa hal yang menyebabkan ia merasa senang saat bermain game *Free Fire* adalah karena merasa tertantang. Narasumber AN menyatakan:

“Saya senang ketika main game karena permainannya sangat seru dan menantang biar menang. Kalau menang pasti bahagia sekali. Fitur-fiturnya juga bagus, bisa saling menolong supaya bisa menang game dan dapat poin”.

Sedangkan narasumber CFS berpendapat bahwa kesenangannya ketika bermain game online *Free Fire* adalah karena game yang sangat menarik dan menantang aksi dalam bermain game narasumber CFS menyatakan:

“Karena menurut saya ini game yang bagus dan sangat menyenangkan, membuat penasaran dengan gamenya. Banyak fitur-fitur canggih, misalnya memilih karakter

game, senjata atau berbicara di chat dengan teman-teman lain”.

Di sisi lain, berikut hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa untuk mengetahui pandangan orang tua terhadap game yang dinilai menarik bagi siswa. Ibu H mengatakan:

“Kalau menurut pandangan saya, game dianggap menyenangkan karena permainannya unik dibandingkan game lainnya. Apalagi anak laki-laki menyukai game perang-perangan seperti *Free Fire*,”

Jawaban serupa juga diberikan oleh Ibu R, yang mengatakan:

“Game nya sudah banyak dikenal, menurut saya karena gamenya bagus, keren menurut anak-anak usia kelas tiga SD. Sesuai dengan jenis permainan anak laki-laki umumnya,”

Selain itu, Ibu E.M mengatakan:

“Kriteria game yang bagus, menyesuaikan dengan kemampuan bermain anak-anak SD. Pastinya juga dianggap game yang unik,”

Peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak wali kelas dengan tujuan untuk mengetahui pendapat beliau mengenai daya tarik yang dimiliki oleh game online *Free Fire*, sehingga menyebabkan siswa begitu menggemari aktivitas bermain game tersebut. Ibu TP mengatakan bahwa:

“Setiap game dibuat dengan gaya visualisasi yang menarik. Menurut saya, siswa tertarik bermain game *Free Fire* karena adanya gambar dan warna yang menarik. Artinya, game *Free Fire* mampu membentuk gambaran obyek sesuai dengan bentuk aslinya. Siswa kelas tiga tentunya tertarik dengan ini, mereka menyenangi sesuatu yang konkrit atau nyata. Misalnya bentuk sebuah perkotaan. Game membuat sebuah perkotaan dengan sedemikian rupa hingga menyerupai bentuk perkotaan umum yang sering dilihat”.

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa gejolak kesenangan dan ketenangan siswa

ketika bermain game disebabkan oleh kecanggihan teknologi pada game online *Free Fire* tersebut, sehingga obyek pada game terlihat begitu nyata atau konkrit.

Maka berdasarkan wawancara, alasan siswa menyenangi aktivitas bermain game online *Free Fire* adalah karena game tersebut dinilai sangat canggih, menantang kemampuan siswa, rasa antusiasme siswa terhadap game yang begitu tinggi dan sesuai dengan jenis permainan anak usia SD. Sehingga muncul gejala kesenangan siswa ketika bermain game.

4) Resah dan Marah jika Tidak Bermain Game (*Withdrawal*)

Aspek ini bertujuan untuk membahas tentang perasaan dan emosi yang dialami siswa ketika aktivitas game dibatasi oleh orang-orang di sekitarnya. MAI mengatakan:

“Saya sering dilarang bermain game oleh orang tua atau teman-teman, guru juga begitu. Saya kesal karena bermain game dilarang. Saya marah-marah, selalu minta supaya diperbolehkan main game lagi. Terus nanti menjadi bosan, pokoknya tidak seru kalau tidak main game”.

Di sisi lain, narasumber NA menambahkan bahwa dirinya juga merasa murung dan tidak nyaman saat aktivitas bermain game online *Free Fire* dibatasi. Narasumber NA memaparkan:

“Kesal, tidak seru. Saya sudah terbiasa selalu main game kalau sedang bosan. Kalau tidak main game tidak ada mainan yang lain jadinya suntuk sekali. Pengen cepat-cepat main game lagi”.

Sementara itu, narasumber CFS juga memberikan jawaban yang tidak jauh berbeda dengan kedua rekan sekelasnya. Narasumber CFS mengatakan:

“Tidak suka kalau dilarang-larang karena masih mau main game *Free Fire*. Tapi kadang dilarang sama orang tua dan ibu guru juga sudah menasehati. Tetap mau main game karena makin bosan kalau diam-diam saja tidak main game, tidak tenang lah”.

Berikut adalah hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa yang bertujuan untuk mengetahui reaksi jika aktivitas bermain game dibatasi oleh orang tuanya. Ibu H mengatakan:

“Marah, kesal, tidak terima. Biasanya dia akan merengek agar diizinkan bermain game online,”

Ibu R dan Ibu E.M juga memberikan jawaban yang tidak jauh berbeda, beliau mengatakan:

“Langsung marah-marah. Meminta supaya diberikan waktu bermain walaupun hanya sebentar,”

Sedangkan Ibu E.M mengatakan:

“Marah. Dia emosi begitu tau tidak dibolehkan bermain game,”

Peneliti juga melakukan teknik wawancara dengan pihak wali kelas dengan tujuan untuk mengetahui pendapat beliau mengenai solusi yang dapat dilakukan untuk meminimalisir rasa ketidaknyamanan siswa ketika berada di luar aktivitas bermain game *Free Fire*. Ibu TP mengatakan bahwa:

“Sebaiknya orang tua dapat memberikan perhatian lebih kepada anaknya ketika di rumah. Jika di sekolah, saya selaku wali kelas tentunya akan membantu mencari solusi terbaik agar kecemasan atau emosi mereka bisa terkendalikan dengan cara menasehati mereka tentang dampak buruk akibat bermain game online *Free Fire* tersebut. Memberikan sedikit gambaran dari efek buruk kecanduan game kepada mereka”.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas dengan tujuan untuk mengetahui pendapat beliau mengenai solusi yang dapat dilakukan untuk meminimalisir rasa ketidaknyamanan siswa ketika berada di luar aktivitas bermain game *Free Fire*. Ibu TP mengatakan bahwa:

“Sebaiknya orang tua dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada anaknya ketika di rumah. Jika di sekolah, saya selaku wali kelas tentunya akan membantu mencari solusi terbaik agar kecemasan atau emosi

mereka bisa terkendalikan dengan cara menasehati mereka tentang dampak buruk akibat bermain game online *Free Fire* tersebut. Memberikan sedikit gambaran dari efek buruk kecanduan game kepada mereka”.

Maka, dapat disimpulkan bahwa perasaan yang dialami siswa ketika aktivitas bermain game online *Free Fire* dibatasi atau dikurangi yaitu munculnya rasa canggung yang mengakibatkan para siswa menjadi mudah kesal dan marah, murung dan merasa tidak nyaman (*withdrawal*). Solusi terbaik yang dapat dilakukan oleh wali kelas dalam meminimalisir rasa ketidaknyamanan dan emosi diri yang berlebihan pada siswa adalah dengan memberikan perhatian yang lebih kepada siswa, terkhususnya bagi orang tua di rumah.

5) Kecenderungan Mengulangi Game (*Relapse*)

Aspek ini bertujuan untuk membahas upaya yang dilakukan siswa untuk memperoleh prestasi kemenangan dalam menyelesaikan misi pada game online *Free Fire*. Narasumber MAI mengatakan:

“Biasanya saya sering mengulang mode game yang dimainkan, saya pakai *clash squad* (mode game yang memungkinkan pemain game bermain secara berkelompok dan membeli senjata terlebih dahulu). Kalau tidak membeli senjata terlebih dahulu nanti akan kalah game. Berusaha menaikkan pangkat di gamenya. Harus konsentrasi juga. Kalau kalah ulang terus sampai menang”.

Senada dengan jawaban narasumber MAI, narasumber AN mengatakan bahwa alasannya mengulangi game adalah untuk memperoleh kemenangan pada game. narasumber AN menyebutkan:

“Selalu diulang-ulangi sampai bisa menang. Saya sering pakai mode game *Free Fire* yang bermain dengan teman-teman, jadi bisa bekerja sama supaya menang permainan. Kalau tidak diulang nanti kalah-kalah terus”.

Sedangkan narasumber CFS juga memberikan jawaban yang sama dengan kedua rekannya tersebut. Ia menambahkan bahwa:

“Sama dengan teman-teman lain, diulang-ulang biar menang dapat diamond. Saya kadang main game *Free Fire* pakai mode solo (bermain sendiri tanpa bantuan teman). Tapi lebih susah menangnya daripada mode *clash squad*. Makanya sering main game karena itu”.

Berikut merupakan hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa untuk mengetahui kebiasaan mengulangi game jika aktivitas game dihentikan dalam sementara waktu. Ibu H mengatakan:

“Kebiasaan mengulangi game itu tetap dilakukan, walaupun sudah dilarang bermain game. Sama saja,”

Sementara, Ibu R mengatakan jawaban yang sama, yaitu:

“Masih tetap bermain game online. Diulangi terus bermain gamenya,”

Dan jawaban dari Ibu E.M, beliau mengatakan:

“Semakin bertambah. Semakin dibatasi dia juga akan bermain game. Cara yang kurang efektif,”

Wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas bertujuan untuk mengetahui pendapat beliau mengenai hal yang menyebabkan siswa mengulangi aktivitas bermain game online *Free Fire* secara terus-menerus. Narasumber TP mengatakan bahwa:

“Karena mereka beranggapan bahwa game online *Free Fire* adalah sesuatu yang harus ditaklukkan. Ketika mengurangi aktivitas bermain game, pada suatu kesempatan kebiasaan mereka dalam bermain game akan semakin meningkat dan selalu mengulang-ulangi kegiatan game tersebut. Faktor keinginan untuk memenangkan game juga dapat mempengaruhi, maka siswa selalu mengulangi game secara terus menerus”.

Maka, berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kecenderungan siswa mengulang-ulangi game semata-mata bertujuan untuk memperoleh prestasi kemenangan dan poin-poin pada game (*relapse*). Hal tersebut dikarenakan game dianggap sebagai sesuatu yang harus ditaklukkan. Sehingga muncul kebiasaan mengulang-ulangi game agar memperoleh kemenangan apabila aktivitas bermain game dikurangi.

6) Konflik Interpersonal Antar-pengguna Game dan Orang-orang Di sekitarnya (*Conflict*)

Aspek yang dikaji dalam hal ini adalah konflik yang muncul akibat game online *Free Fire* yang berhubungan langsung dengan orang-orang di sekitar siswa itu sendiri. Narasumber MAI mengatakan:

“Iya pernah, sering. Ditegur ibu guru kalau berbicara yang tidak sopan. Bicara tentang misi di game *Free Fire*. Misalnya, cara supaya menang game itu bagaimana. Sama orang tua juga seperti itu, dimarahi karena terlalu sering main game. Teman-teman sering mengajak bermain tapi saya sendiri tidak mau main dengan mereka. Lebih suka main game *Free Fire* di rumah saja”.

Narasumber AN menambahkan bahwa konflik yang muncul adalah konflik dengan teman sebaya karena kurangnya komunikasi akibat aktivitas game yang berlebihan dan konflik karena mengabaikan tugas-tugas di sekolah. Ia mengatakan:

“Lumayan sering. Ditegur sama orang tua. Kalau sedang bosan saya biasanya main game online *Free Fire* saja. Kurang seru main dengan teman-teman, karena permainannya membosankan. Mereka kadang tidak mau mengajak saya bermain karena jarang main sama-sama. Di rumah juga begitu, cuma main game, kadang jadi malas mengerjakan tugas sekolah”

Sedangkan narasumber CFS memberikan jawaban yang hampir senada dengan jawaban dari kedua rekannya, yaitu narasumber MAI dan AN, yang mengatakan:

“Iya sering dimarahi karena main game. Karena sering main game jadi lebih sering ditegur sama bu guru dan orang tua. Sama teman-teman juga, mereka jarang mengajak saya juga. Mereka tau saya sedang main game *Free Fire* di rumah makanya tidak mau mengajak bermain lagi. Yang paling sering kena marah karena PR tidak dikerjakan. Tugas menumpuk dan ditegur bu guru,”

Di sudut pandang yang berbeda, tujuan peneliti melakukan wawancara dengan orang tua adalah untuk mengetahui konflik yang pernah dialami sebagai akibat bermain game online *Free Fire*.

“Terlalu sering bermain game di rumah. Akhirnya dilarang bermain tetapi anak saya tidak mendengarkan. Tugas sekolahnya jarang dikerjakan, sehingga saya yang membantu mengerjakannya,”

Jawaban dari Ibu R, yaitu:

“Lalai mengerjakan tugas, lupa waktu karena bermain game, kurang menuruti perintah orang tua,”

Dan jawaban dari Ibu E.M, yaitu:

“Selalu bermain game online sehingga juga sering dimarahi. Tugas sekolah dibuat, tetapi tidak terselesaikan dengan baik,”

Selain itu, tujuan peneliti melakukan teknik wawancara dengan wali kelas yaitu untuk mengetahui pendapat beliau mengenai solusi permasalahan akibat dampak negatif game online *Free Fire* pada siswa dan orang-orang lain di sekitarnya.

Narasumber TP mengatakan bahwa:

“Solusi terbaiknya adalah melakukan pendekatan dengan masing-masing orang tua siswa. Solusi alternatif yang dapat saya lakukan di sekolah yaitu memberikan bimbingan dan arahan . Atau dengan memberikan tugas sekolah yang sesuai dengan bakat dan minat siswa, seperti membuat karya atau kerajinan. Memperbanyak waktu bersosialisasi dengan orang-orang sekitar agar tidak merasa canggung, dan membatasi diri dari aktivitas game yang berlebihan”.

Maka, berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa konflik sering terjadi akibat bermain game online *Free Fire* pada siswa adalah konflik yang berupa teguran atau larangan bermain game, konflik siswa dengan teman sebayanya, serta konflik karena mengabaikan tugas-tugas sekolah. Solusi permasalahan tersebut adalah melakukan konsultasi dengan pihak orang tua siswa, memberikan bimbingan serta arahan yang bijak, memanfaatkan waktu dengan bersosialisasi dengan orang lain, mengasah bakat dan potensi diri siswa lewat suatu karya, dan mengendalikan diri dari segala aktivitas yang berhubungan dengan game online *Free Fire*.

7) Game Menimbulkan Berbagai Permasalahan (*Problem*)

Hampir serupa dengan konflik, kecanduan game online *Free Fire* juga dapat menimbulkan berbagai macam permasalahan yang berdampak buruk pada diri siswa. Narasumber MAI menyebutkan bahwa:

“Yang paling sering kurang fokus belajar waktu mengerjakan tugas terus dimarahi ibu guru kalau disekolah. Disuruh jangan main game lagi supaya pintar belajarnya. PR saya jadi banyak karena jarang dikerjakan. Dikerjakan tapi tidak sampai selesai, terus dimarahi orang tua di rumah. Kadang tidak enak badan karena main game lama-lama, mengantuk tapi tidak bisa tidur juga”.

Selain itu, narasumber NA dan CFS juga memberikan pendapat yang masih berkaitan satu sama lain terkait dengan masalah yang dialami akibat berlebihannya aktivitas bermain game. Narasumber NA menyatakan bahwa:

“Jarang mengumpulkan PR. Kadang mengumpul tugas kalau sudah diminta ibu guru baru saya kerjakan. Malas mengerjakannya karena tidak mengerti. Jari tangan pegal karena main game terus sambil memegang *HP*. Punggung pegal juga. Jarang mengobrol dengan teman-teman”.

Dan narasumber CFS menambahkan bahwa permasalahan yang sering terjadi adalah sebagai berikut:

“Sulit berkonsentrasi, terlalu lelah, malas mengerjakan tugas, saya juga jarang main dengan teman-teman karena sudah ada game. Sering dimarahi karena bermain game *Free Fire* terus”.

Adapun tujuan wawancara peneliti dengan orang tua siswa yaitu untuk mengetahui solusi dari berbagai permasalahan yang dialami siswa akibat kecanduan game online *Free Fire*. Ibu H mengatakan:

“Berusaha untuk selalu mendampingi ketika bermain game dan tetap menerapkan konsekuensi apabila tidak mematuhi peraturan dalam bermain game sesuai jadwal,”

Adapun Ibu R mengatakan:

“Memperhatikannya, dengan artian selalu aktif bertanya tentang tugas dan membantu mengajarkannya. Memahami anak, berusaha lebih dekat dengan orang tua di rumah,”

Dan jawaban Ibu E.M, yakni:

“Selalu memberikan semangat supaya dia tidak bermalas-malasan dengan tanggung jawabnya sebagai murid di sekolah dan membuat kegiatan yang menyenangkan di luar game seperti menggambar atau sekedar jalan-jalan,”

Dalam hal ini, tujuan peneliti melakukan wawancara dengan pihak wali kelas dengan tujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk permasalahan siswa sebagai seorang pelajar di sekolah. Ibu TP mengatakan bahwa:

“Biasanya fokus siswa terhadap kegiatan pembelajaran akan berkurang, jarang mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan, terlambat mengerjakan tugas sehingga tugas menumpuk”.

Maka, berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa permasalahan siswa yang kecanduan game online *Free Fire* dapat dikategorikan sebagai permasalahan secara fisik yang

berhubungan dengan keadaan fisik tubuh siswa dan permasalahan sosial yang secara langsung berkaitan dengan interaksi siswa dengan lingkungan di sekitarnya. Bentuk permasalahan (*problem*) yang terjadi pada siswa sebagai seorang pelajar di sekolah yaitu berkurangnya fokus siswa dalam kegiatan pembelajaran, terlambat dan tidak mengerjakan tugas-tugas sekolah yang telah diberikan.

2. Hasil Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara langsung di lapangan, maka data yang peneliti peroleh yakni sebagai berikut.

- a. Penelitian dilakukan di dua tempat yang berbeda, yaitu di SD Negeri 177 Pekanbaru dan di lapangan yang biasanya digunakan oleh para siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru bermain game online *Free Fire*, yaitu di Jl. Ikhwan, Simpang Tiga, Pekanbaru. Kedua lokasi penelitian tersebut letaknya masih berdekatan.
- b. Selama pengamatan berlangsung, diketahui jumlah siswa kelas III SD yang sangat aktif memainkan game online *Free Fire* berjumlah 3 orang siswa. Ketiga narasumber merupakan teman sekelas di SD Negeri 177 Pekanbaru.
- c. Waktu yang dimanfaatkan siswa untuk bermain game yaitu pada siang dan sore hari. Tempat yang digunakan untuk bermain game online *Free Fire* berlokasi di lapangan bermain yang cukup dekat dengan rumah para ketiga siswa/narasumber.
- d. Ketiga siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru terhitung jarang melakukan hubungan interaksi dengan orang lain di sekitar mereka. Fokus siswa hanya tertuju pada game online *Free Fire* yang dimainkan melalui layar ponsel. Jika orang lain memulai interaksi melalui sebuah percakapan, mereka menjawab dengan sekedarnya. Siswa kurang berminat melakukan interaksi atau kontak komunikasi dengan orang lain

- dan cenderung mengabaikannya. Selain itu, mereka hanya melakukan komunikasi dengan sesama pengguna aplikasi game.
- e. Komunikasi antar siswa pengguna game online *Free Fire* yang terjalin cukup kompak dan bekerja sama untuk mendapatkan poin dan memenangkan game.
 - f. Ketergantungan terhadap game, kurang mampu membatasi diri untuk bermain game online, adab dan tata krama yang berkurang, dan membuang waktu dengan aktivitas yang kurang bermanfaat.
 - g. Penggunaan waktu bermain game yang berlebihan, kondisi fisik yang terganggu (mata perih, jari-jari tangan pegal), berubahnya cara berbahasa siswa terhadap orang lain (berkata kasar, membentak, pengucapan kata-kata kotor), sikap kurang peduli dan mengabaikan orang lain, dan ketergantungan game online *Free Fire*.
 - h. Aktivitas bermain game yang semakin meningkat apabila dihentikan dalam sementara waktu (mengulangi kegiatan bermain game online), pengucapan bahasa yang kasar/ kotor, emosi yang tidak terkendali karena gagal memenangkan pertandingan game, sehingga berakhir dengan saling mengolok-olok atau mengejek teman.
 - i. Ekspresi yang ditunjukkan siswa ketika bermain game adalah ekspresi senang dan bersemangat. Sedangkan tingkat emosi siswa begitu tinggi. Sehingga jika kurang terkendali mengakibatkan kebiasaan-kebiasaan buruk seperti mengolok, mengejek, atau marah tanpa sebab yang jelas karena game online.
 - j. Total waktu yang digunakan siswa untuk bermain game online paling lama yaitu selama 3 jam, sedangkan waktu bermain game paling sedikit adalah 1 jam.

C. Pembahasan

1. Dampak Negatif Kecanduan Game Online *Free Fire*

Bermain game online dianggap sebagai suatu hal yang menyenangkan. Selain dapat menghibur diri, game online juga dipandang sebagai alat yang dipergunakan sebagai penghalau kebosanan seseorang. Namun tanpa disadari, aktivitas bermain game yang berlebihan juga dapat membawa dampak negatif bagi diri sendiri dan orang lain di sekitar. Uraian mengenai dampak negatif yang disebabkan oleh kecanduan game online *Free Fire* dijabarkan sebagai berikut.

a. Kehilangan Waktu untuk Bersosialisasi

Manusia disebut dengan makhluk sosial. Istilah tersebut mengandung makna bahwa manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki kemampuan terbatas, sehingga segala aspek kehidupannya terpenuhi jika dibantu oleh orang lain. Jika dikaitkan dengan aktivitas bermain game online *Free Fire*, siswa memandang game sebagai dunianya. Siswa cenderung pasif di lingkungan sosial dan lebih aktif di dunia virtual. Sebagian waktu dimanfaatkan untuk bermain game online bahkan jarang melakukan interaksi sosial dengan orang lain.

Manfaat bersosialisasi memiliki peran penting dalam meningkatkan fungsi kerja otak dan mengembangkan potensi diri (Safitri, 2020:370). Siswa mengakui ketertarikannya pada game online *Free Fire* yang begitu besar sehingga mereka sulit untuk menjauhkan diri dari kegiatan bermain game online. Sehingga dampak negatif yang muncul akibat permasalahan tersebut yaitu renggangnya hubungan siswa dengan teman dan keluarganya serta banyaknya momen berharga yang terlewatkan.

c. Kurang Berempati

Turut merasakan sesuatu yang sedang dialami oleh seseorang merupakan bagian dari sikap peduli atau empati. Indriasari (dalam

Selvana, 2019:4) menyebutkan bahwa empati merupakan kemampuan dalam merasakan hal yang sama dengan yang dialami oleh orang lain.

Aktivitas game online *Free Fire* telah menghapus rasa peduli siswa terhadap orang lain dan menjadikan mereka bersikap cuek atau acuh tak acuh dengan keadaan di sekitarnya. Maka ketika dinasehati oleh orang lain, mereka cenderung tidak menghiraukan nasehat yang disampaikan. Rasa peduli masih berkaitan erat dengan kegiatan bersosialisasi. Karena dengan adanya sosialisasi dengan orang lain rasa empati tertanam di dalam diri seseorang.

d. Terganggunya Kesehatan (Mata, Syaraf dan Otak)

Kesehatan merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang tak ternilai harganya. Oleh karena itu, kesehatan tubuh sangat penting untuk dijaga dengan baik. Intensitas waktu dalam bermain game yang berlebihan dapat memicu terganggunya berbagai kesehatan pada tubuh seseorang, baik dalam gejala ringan maupun berat. Karena semakin sering bermain game, semakin banyak gangguan kesehatan yang dialami.

Hasil temuan penelitian di lapangan menunjukkan bahwa gangguan kesehatan yang dialami siswa diklasifikasikan dalam kategori yang ringan, antara lain penglihatan mata yang perih atau kering serta tubuh dan tangan pegal-pegal. Faizah (dalam Fithriyana, 2019:13) menyebutkan penyebab mata kering adalah karena jumlah kedipan mata yang berkurang hingga $\frac{2}{3}$ 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. Kecenderungan Berkata Kasar dan Kotor

Siswa beranggapan aktivitas bermain game online *Free Fire* adalah sesuatu yang menyenangkan. Mereka juga berpendapat bahwa game tersebut dapat menantang keahlian mereka dalam

memenangkan misi yang ada. Karena adanya anggapan tersebut, para siswa seolah dapat merasakan suasana yang tergambar pada game yang sedang dimainkan, seperti suasana menegangkan karena gagal memenangkan game dan sebagainya.

Akibatnya, bentuk kekesalan tersebut dilampiaskan dengan berkata kasar atau mengucapkan hal yang tidak sepatutnya diucapkan. Penyebab utamanya adalah karena mereka kehilangan kendali diri ketika bermain game online *Free Fire*. Menurut Yuyu (dalam Mertika&Mariana, 2020:102), permasalahan tersebut tentunya akan merusak karakter siswa, karena suatu kebiasaan buruk bermula karena rusaknya karakter diri seseorang.

f. **Kecanduan Terhadap Game**

Ketergantungan siswa terhadap game online *Free Fire* menunjukkan seberapa sering dan lamanya waktu yang dimanfaatkan untuk bermain game. Siswa kelas III sekolah dasar diklasifikasikan sebagai siswa kelas rendah, sehingga mereka kurang mampu mengendalikan diri dari hal-hal yang negatif. Weinstein (dalam Abdi&Karneli, 2020:11) berpendapat bahwa kecanduan terhadap video game atau komputer merupakan bentuk dari penggunaan yang berlebihan yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. Selain itu, kecanduan game online *Free Fire* juga dapat menimbulkan konflik dan permasalahan dengan lingkungan di sekitar siswa. Misal, permasalahan yang berhubungan dengan tugas (PR) sekolah, permasalahan dengan teman dan lingkungan pergaulan, permasalahan dengan keluarga, hingga permasalahan antar pengguna game online *Free Fire* itu sendiri.

2. **Kecanduan Game Online**

Kecanduan diartikan sebagai keinginan untuk bergantung pada sesuatu, seperti obat-obatan, aktivitas, makanan, dan sebagainya serta mengakibatkan ketidaknyamanan apabila hal tersebut dihentikan. Salah satu aktivitas yang turut mempengaruhi segi kehidupan seseorang

adalah aktivitas bermain game online *Free Fire* pada siswa kelas III SD. Secara detail, berikut uraian pembahasan mengenai kecanduan game online berdasarkan hasil penelitian.

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

Kecanduan terhadap game online secara tidak langsung dapat mengubah pola pikir, perasaan yang dialami, serta tingkah laku seseorang. Hasil wawancara dengan ketiga narasumber menunjukkan bahwa ketiga siswa hampir selalu memikirkan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan bermain game online *Free Fire* dan berkeinginan untuk bermain game tersebut. Perasaan yang mereka alami cenderung menunjukkan suatu kehampaan atau rasa tidak nyaman ketika melakukan kegiatan selain bermain game online *Free Fire*. Sedangkan pada konsep tingkah laku, para siswa mengakui bahwa mereka lebih tertarik dengan aktivitas bermain game. Contoh tingkah laku yang mendominasi siswa yaitu meningkatnya aktivitas bermain game online *Free Fire*. Hal tersebut disebabkan karena siswa lebih menyenangi aktivitas yang menarik baginya, yaitu bermain game online *Free Fire*. Sehingga dengan itu, mereka cenderung untuk selalu mementingkan kegiatan bermain game online *Free Fire* dibandingkan kegiatan bermanfaat yang lainnya.

b. Meningkatnya Aktivitas Bermain Game (*Tolerance*)

Siswa yang mengalami kecanduan bermain game online *Free Fire* selalu berusaha untuk memanfaatkan sebagian besar waktunya untuk memainkan game. Meningkatnya aktivitas bermain game sangat bergantung pada seberapa seringnya siswa bermain game. Karena 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 melalui ketiga narasumber bahwa siswa selalu menyempatkan diri untuk bermain game online *Free Fire* sebanyak

tiga hingga empat kali dalam satu hari. Dari hal tersebut terbukti bahwa kecanduan dapat mempengaruhi aktivitas bermain game.

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

Hal yang kerap ditampilkan oleh seorang pecandu game online adalah gejolak kesenangan dan semangat ketika memainkan game tersebut. Ketika berada dalam aktivitas game online *Free Fire*, siswa selalu menunjukkan ekspresi bahagia dan semangat yang bergejolak 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 yang sedang dijalaninya. Munculnya perasaan senang karena bermain game online disebabkan oleh terpenuhinya kepuasan siswa secara psikologi (Mustikasari, dkk, 2020:184). Sehingga dengan itu, game online dapat mengubah suasana hati siswa, sehingga adanya perasaan senang dan semangat yang berkobar-kobar ketika bermain game online.

d. Resah dan Marah Ketika Tidak Bermain Game (*Withdrawal*)

Game online *Free Fire* sangat mempengaruhi emosional diri dan cara siswa berperilaku. Sebagai contoh, siswa merasa canggung serta tidak nyaman ketika aktivitas bermain game online *Free Fire* dibatasi penggunaannya. Mereka merasa nyaman berada dalam aktivitas game yang cenderung monoton. Sehingga hal tersebut mengakibatkan siswa menarik dirinya dari keadaan di sekitar. Kharisma (dalam Amran, dkk, 2020:1125) menjelaskan penyebab utama penarikan diri (*withdrawal*) yaitu karena adanya keterkaitan atau keinginan yang kuat terhadap aktivitas bermain game online.

Maka, hal ini menunjukkan bahwa penarikan (*withdrawal*), yang berarti kecanduan game online *Free Fire* dapat membuat siswa tidak mampu menarik dirinya untuk keluar dari aktivitas bermain

game, sehingga mereka selalu merasa resah, cemas bahkan tidak tenang apabila penggunaan game dibatasi.

e. Kecenderungan Mengulangi Game (*Relapse*)

Relapse (mengulang game) merupakan kembalinya perbuatan mengulangi bermain game online setelah waktu bermain game dibatasi (Pirantika & Rosalia, 2017:6). Tujuan utama dari game online adalah untuk memperoleh prestasi dan kemenangan. Untuk itu, siswa membutuhkan usaha yang lebih maksimal demi meraih prestasi pada game tersebut. Alasan yang mendasari siswa untuk cenderung mengulangi game online *Free Fire* adalah karena aktivitas bermain game yang dibatasi oleh orang tua atau orang di sekitarnya. Pembatasan tersebut dilakukan pada jangka waktu tertentu sesuai kebijakan. Dengan adanya pembatasan tersebut, siswa mungkin akan berhenti dari aktivitas game nya untuk sementara waktu. Kebiasaan mengulangi game online (*relapse*) diartikan sebagai ketidakmampuan berhenti dari segala aktivitas bermain game (Prasetiawan, 2016:33).

Namun seiring waktu mereka tetap mengulangi perbuatan mengulangi game secara terus-menerus yang pada akhirnya dapat membuat siswa semakin terobsesi dengan aktivitas bermain game online *Free Fire*. Ketiga orang siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru mengungkapkan bahwa upaya yang mereka lakukan untuk memperoleh prestasi pada game adalah dengan cara mengulangi game sebagai latihan awal untuk mencapai prestasi dalam sebuah game.

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

Dalam konteks ini, konflik interpersonal yang dimaksud adalah suatu permasalahan yang muncul akibat game online *Free Fire* yang dampaknya berkaitan langsung dengan kegiatan sekolah, hubungan sosial, hobi dan minat siswa. 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-teman yang lain. 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.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan 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: 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. Sedangkan gejala kecanduan game online, yaitu: game mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku (*saliance*), meningkatnya aktivitas bermain game (*tolerance*), adanya gejolak 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*).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti di lapangan, maka terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Sekolah

Sebagai lembaga pendidikan bagi siswa, sekolah hendaknya menjadikan dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online *Free Fire* sebagai tolak ukur pengalaman dikemudian hari untuk meminimalisir keadaan agar tidak terjadi pada peserta didik selanjutnya.

b. Bagi Guru

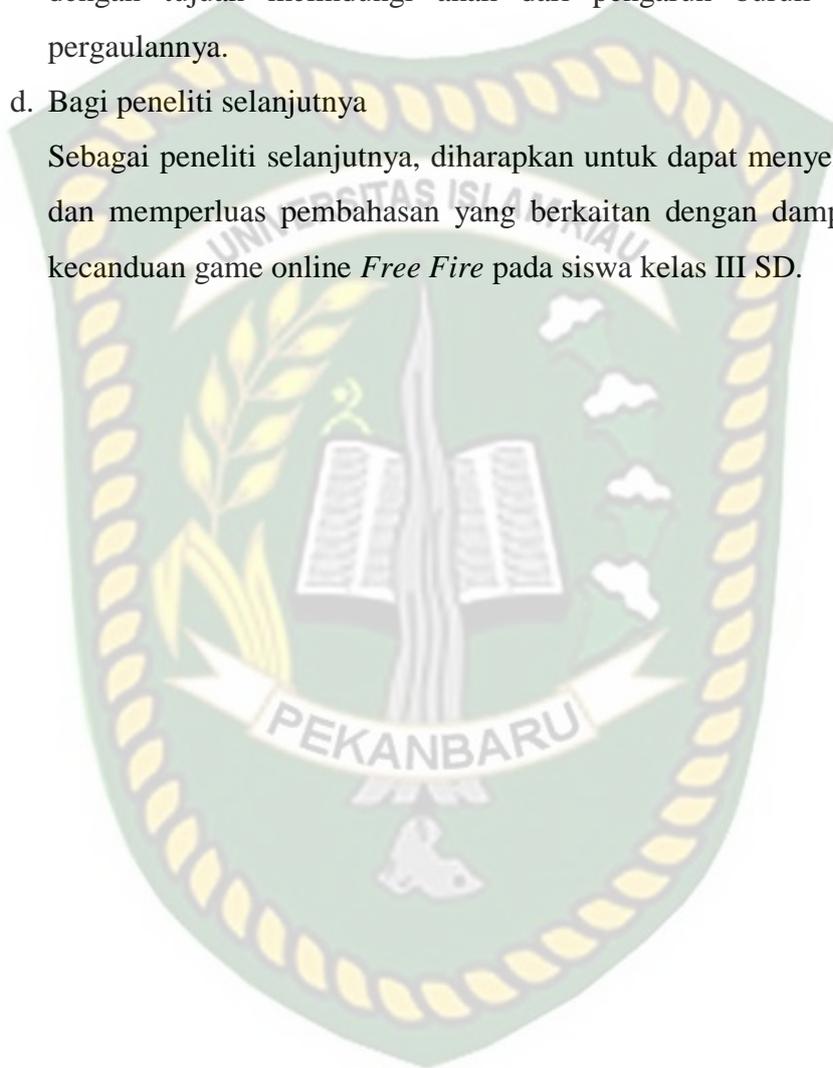
Sebagai tenaga pendidik siswa di sekolah, hendaknya pihak guru dapat menemukan strategi yang baik dan bijak dalam menyikapi permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan game online *Free Fire* pada siswa.

c. Bagi Orang Tua

Sebagai orang tua siswa di rumah, hendaknya pihak orang tua dapat mengawasi kegiatan anak ketika berada di dalam maupun di luar rumah dengan tujuan melindungi anak dari pengaruh buruk lingkungan pergaulannya.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat menyempurnakan dan memperluas pembahasan yang berkaitan dengan dampak negatif kecanduan game online *Free Fire* pada siswa kelas III SD.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 17(02), 9-20.
- Adiningtyas, Sri Wahyuni. 2017. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 4(1) hlm 28-40.
- Aini, N.I, dan Hidayati, N. 2017. Tahapan Perkembangan Kognitif Matematika Siswa SMP Kelas VII Berdasarkan Teori Piaget Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *Jurnal JPPM*, 10(2) hlm 25-30.
- Ali, Mohammad dan Asrori Muhammad. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amran, Ali, dkk. 2020. Kecanduan Game Online *Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4) hlm 1118-1130.
- Anggraini, N. & Sugiyanto, D.R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1) hlm 1-17.
- Anhar, Rahmat. 2014. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang". Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- 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).
- Bujuri, D.A. 2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Literasi*, IX (1) hlm 37-50.
- Dewi, M.P, dkk. 2019. Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1) hlm 1-11.
- Fatthurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori*. Yogyakarta: Garudawacha. <https://books.google.co.id/books?id=6KA2DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=konsep+belajar+dan+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj87v2Y3v7uAhXCWisKHW8BCcIQ6AEwAHoECAQQAg#v=onepage&q=konsep%20belajar%20dan%20pembelajaran&f=false>. (diakses 22 Februari 2021)

- Febrina, Conni La. 2014. Pengaruh Intensitas Bermain Game On-line Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*. 9 (1) hlm 30.
- Fikriyah, S.N. 2021. Analisis Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Tajem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1) hlm 200-207.
- Firmansyah, Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar MTK. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3(1) hlm 34-44.
- 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.
- Fitri, Emria dkk (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3) hlm 214.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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.
- Hidayati, Ani. 2016. Merangsang Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Anak Dengan Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Sawwa*, 12(1) hlm 151-164).
- Idris, Muh dan Al Hakim, L. 2018. Pendidikan Karakter Perspektif Islam dan Thomas Lickona. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, VII hlm 77-102.
- Indrawati, Lilik. 2019. “Bermain dan Permainan”. <https://www.kompasiana.com/lilik23268/5c97b2693ba7f7766649b162/bermain-dan-permainan?page=all>. (diakses 23 Mei 2021).
- Irmilia, E, dkk. 2015. Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah. *Jurnal JOM*, 2(1) hlm 551-557.
- Istiqomah, H, dan Suyadi. 2019. Perkembangan Fisik, Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta. *Jurnal PGMI*. 11(2) hlm 155-168.
- Kautsar. 2019. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Khasanah, U.A, dkk. 2019. Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 2(3) hlm 157-162.

- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1) hlm 97-103.
- Kustiawan, Andri. Bayu Utomo, dan Andy Widhiya. 2019. *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*. Magetan, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika. <https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=jangan+suka+game+online&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwipqPis2NvtAhVa8HMBHXrgCvAQ6wEwAHoECAQQAQ#v=onepage&q=jangan%20suka%20game%20online&f=false>. (diakses 13 Desember 2020).
- Latifa, Umi. 2017. Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2) hlm186-196.
- Marheni, dkk. 2018. Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMA 3 Batusangkar. *Jurnal Potret*, 2(4) hlm 1118-1130.
- Masya, Herdiyansyah, dan Candra, D.A. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(2) hlm 108-118.
- 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.
- Muchtar, AD dan Suryani. 2019. Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Jurnal Pendidikan*, 3(2) hlm 50-57.
- Mulawarman, dkk. 2020. *Problematika Penggunaan Internet (Konsep, Dampak dan Strategi Penanganannya)*. Jakarta: Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=-ZLyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=problematika+penggunaan+internet&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiKleyI1NvtAhVCXSsKHVEnCPsQ6wEwAHoECAQQAQ#v=onepage&q=problematika%20penggunaan%20internet&f=false> (diakses 13 Desember 2020).
- Mustadi, Ali, dkk. 2020. Landasan Pendidikan Sekolah Dasar. Yogyakarta: UNY Press. https://www.google.co.id/books/edition/Landasan_Pendidikan_Sekolah_Dasar/WZsPEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=karakteristik+siswa+sd&pg=PA76&printsec=frontcover (diakses 15 Maret 2021).

- 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.
- Nasrudin, Juhana. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian*. Bandung: Panca Terra Firma. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metode+penelitian+pendidikan&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjWkMmjnpvAhVL63MBHWQ-DwgQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=metode%20penelitian%20pendidikan&f=false> (diakses 6 Maret 2021).
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Novrialdy, Eryzal, dkk. 2019. *High School Student Understanding of The Risk of Online Game Addiction. Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2) hlm 113-119.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal UGM*, 27(2). hlm 150.
- Pirantika, Anggit, dan Rosalia Susila Purwanti. 2017. Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(3) hlm 1-9.
- Prasetiawan, Hardi. 2016. *Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. Journal Guidance and Counseling*, 6 (1) hlm 28-36.
- Pratama, Wahyu. 2014. Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2) hlm 13-31.
- Putry, Raihan. 2018. Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Internasional Journal of Child and Gender Studies*, 4(1) hlm 39-54.
- Ramli, M. Hakikat Pendidik dan Peserta Didik. 2015. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5(1) hlm 61-85.
- Safitri, Salsabila Senja. 2020. Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1) hlm 364-374.
- Sari, Ayu Permata, dkk. 2017. Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2) hlm 110-117.
- Septiani, dan Afiani, R. 2020. Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (1) hlm 7-17.

- Setiawan, Heri Satria. 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Jurnal Faktor Exacta*, 11(2) hlm 146-157.
- Sudaryono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+dokumentasi+dalam+penelitian+kualitatif&printsec=frontcover
- Sudirman, Selvana J. 2019. "Dinamika Empati Pada Remaja yang Kecanduan Gadget". Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, Faulina. 2017. "Peran Guru Sebagai Pembelajar Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD". *Prosiding dari Diskusi Pendidikan Menjadi Guru Pembelajar*: 60-76.
- Surbakti, Krista. 2018. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1) hlm 28-38.
- Suryadi, Andri. 2017. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1) hlm 8-13.
- Suryanto, Nico Rahmad. 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa*, 2(2) hlm 11-12.
- Syahrani, Ridwan . 2015. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1) hlm 89.
- Trianingsih, Rima. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *IAIN Syekh Nurjati Cirebon Journals*, 3(2) hlm 197-211.
- Trisnani, Rischa Pramudia dan Wardani, Silvia Yula. 2019. *Stop Kecanduan Game Online (Mengetahui Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya)*. Madiun, Jawa Timur: Unipma Press. <http://bk.unipma.ac.id/berita/728/stop-kecanduan-game-online> (diakses 18 Desember 2020).

- Verizarie, Rhandy. 2019. “7 Penyebab Kecanduan (Wajib Diwaspadai)”. <https://doktersehat.com/penyebab-kecanduan/> . (diakses 25 Desember 2020).
- 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.
- Werdiningsih, A.T.A, dan Kili, A. 2012. Peran Ibu dalam Pemenuhan Kebutuhan Dasar Anak Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra-sekolah. *Jurnal STIKES* 5(10 hlm 82-98.
- Wilujeng, Panggio Restu. 2018. *Children and Online Game (Case Study of Simulation, Simulacra and Hyperreality in Children Playing Point Blank Game)*. *Berumpun Journal*, 1 (1) hlm 25-35.
- Winarni, Isti. 2019. “Pengaruh Penggunaan *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Institut Agama Islam Negeri, Salatiga.
- Yulius, Rina. 2017. Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian *Item Virtual* Pada *Game Online*. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1) hlm 1-13.
- Zukav, Gary. 2006. *The Seat of Seoul, Visi Baru Tentang Takdir Manusia*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI. https://books.google.co.id/books?id=Yu8Yi_oOJuYC&pg=PA142&dq=kecanduan+gary+zukav&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjAgP-93ujtAhWPWX0KHd4pBXwQ6AEwAHoECAyQAg#v=onepage&q=kecanduan%20gary%20zukav&f=false/ (diakses 25 Desember 2020).