

ANALISIS PENGARUH *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS IV SD

Nur Fadilah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Nur.18141@mhs.unesa.ac.id

Suprayitno

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Suprayitno@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui realitas penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas IV SD, (2) untuk mengetahui pendapat siswa kelas IV SD dalam mengartikan pengalamannya selama bermain *game online free fire*, (3) untuk mengetahui dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD, (4) untuk mengetahui solusi yang diberikan guru dan orang tua terhadap adanya *game online free fire* yang mempengaruhi perilaku sosial siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) realitas penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas IV SD kebanyakan dari mereka pernah dan sering bermain *game online free fire*; (2) pendapat siswa dalam mengartikan pengalamannya selama bermain *game online free fire* yaitu *game* nya seru, menyenangkan dan membutuhkan kerjasama dalam tim saat memainkannya, namun kadangkala mereka kesal saat kalah dalam permainan sehingga membuat mereka bermain lagi dan lagi; (3) terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online free fire*, dampak positif di antaranya : daya fokusnya tinggi, dapat berbahasa asing, dan memiliki banyak teman. Sedangkan dampak negatifnya lebih ke dampak perilaku sosial anak diantaranya: anak gampang emosi, tidak mendengarkan perintah orang tua, suka menyendiri, sopan santun kurang, dan kesulitan mengatur waktu belajar; (4) solusi dari dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD yaitu sebagai pendidik : lebih sering mangajak diskusi kelas, apabila terdapat laporan penyimpangan perilaku sosial pada anak, pihak sekolah akan memanggil yang bersangkutan untuk diberi arahan dan bimbingan lebih, Sedangkan solusi sebagai orang tua : membatasi waktu anak dalam memegang *gadget*, melatih anak disiplin waktu, mengingatkan anak untuk beraktifitas lain yang bermanfaat.

Kata Kunci: *Game Online*, Perilaku Sosial, *Free Fire*

Abstract

The purposes of this study are (1) to determine the reality of using free fire online games in fourth grade elementary school students, (2) to find out the opinions of fourth grade elementary school students in interpreting their experiences while playing free fire online games, (3) to determine the impact of online games. free fire on the social behavior of fourth grade elementary school students, (4) to find out the solutions given by teachers and parents to the free fire online game that affects the social behavior of fourth grade elementary school students. This research uses descriptive qualitative method with a case study approach. Data collection techniques used include interviews, observation, and documentation. The results showed that (1) the reality of using free fire online games in fourth grade elementary school students most of them had and often played free fire online games; (2) students' opinions in interpreting their experience while playing free fire online games, namely the game is fun, fun and requires teamwork when playing it, but sometimes they get annoyed when they lose the game so that they make them play again and again; (3) there are positive and negative impacts in playing free fire online games, the positive impacts include: high focus power, can speak foreign languages, and have many friends. While the negative impact is more on the impact of children's social behavior including: children are easily emotional, do not listen to parental orders, like to be alone, lack manners, and have difficulty managing study time; (4) the solution to the impact of free fire online games on the social behavior of fourth grade elementary school students, namely as educators: more often invite class discussions, if there are reports of deviations in social behavior in children, the school will call the person concerned to be given more direction and guidance, while solutions as parents: limiting children's time in holding gadgets, training children to be disciplined in time, reminding children to do other useful activities.

Keywords: *Online Games*, *Social Behavior*, *Free Fire*

PENDAHULUAN

Mudahnya dalam mengakses segala hal, peran internet yang semakin pesat diharapkan dapat memberikan hal-hal positif yang bermanfaat bagi semua orang, terutama bagi siswa Sekolah Dasar, namun pemanfaatan internet dapat berdampak positif maupun negatif. apabila internet digunakan dengan bijak, hal tersebut dapat membantu dalam pendidikan mereka dalam hal keperluan belajar untuk mendapat beragam wawasan dan referensi. Namun, pada kenyataannya tidak sedikit anak usia Sekolah Dasar yang tidak hanya memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana belajar mereka, akan tetapi juga sebagai kesempatan untuk bermain *game online*.

Game Online adalah *game* yang dimainkan secara *online* atau menggunakan jaringan internet di mana pemain dapat berkomunikasi secara langsung antar pemain bahkan dalam jarak jauh sekalipun. *Game online* yang biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar adalah *game free fire* meskipun ada juga banyak *game* sejenis lainnya seperti *mobile legend*, *Coc* dan *Pubg*.

Bermain adalah dunia anak itu sendiri, dengan bermain bisa menunjukkan hal-hal yang berbeda yang mengajarkan berbagai hal kepada anak dan bermain adalah salah satu hak yang hakiki. Dengan bermain, seorang anak mengembangkan fisik, emosi, sosial, dan intelektual. Namun, jika bermain memengaruhi aktifitas lainnya, maka bermainnya bukan lagi menjadi suatu hal yang lumrah, namun penting dilakukannya penelitian untuk menemukan alasan dan membuat sebuah solusi.

Menurut Clark dan Scott (dalam Handayani, 2017:38) ketagihan pada *game online* sering disebut *Game Addiction* yang bisa diartikan dengan permainan *game* yang bisa membuat perasaan seseorang merasa bahagia pada *game* dan akan punya kecenderungan bermain *game* secara terus-terusan yang kemudian bisa mengakibatkan dunia nyata bisa terabaikan. Yuswanto (dalam Wahyuni, 2018:8) mengemukakan jika *Game Addiction* merupakan kegagalan seseorang dalam mengendalikan kecanduan bermain, yang dapat berakibat pada sikap yang bermasalah. Jadi sangat penting bagi anak mengatur waktu dalam bermain *game online*, karena jika tak memperdulikan waktu, anak akan mengalami kecanduan atau *game addiction* di mana dapat memengaruhi kondisi fisik, mental maupun perilaku sosialnya.

Beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya, salah satu penelitian dilakukan oleh Sri Wahyuni dengan judul penelitian pengaruh permainan *game online* terhadap perilaku menyimpang anak SD inpres buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar. Pada tahun 2021 dari Hasil penelitian menyatakan bahwa perubahan perilaku

siswa kelas V SDN Buttatianang II Makassar, khususnya mengenai penyimpangan moral anak mungkin tidak dapat dilihat secara langsung, namun dapat dirasakan oleh orang di sekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua, pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Penyimpangan moral yang dimaksud lebih ke perbuatan atau tingkah laku atau ucapan seseorang dalam berinteraksi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Pajri Marlita dengan judul penelitian analisis dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial anak SD di masa pandemi covid-19. Pada tahun 2021 dari hasil penelitian menyatakan anak yang bermain *game online free fire* berjumlah 8 anak, diantaranya 6 laki-laki dan 2 perempuan dari semua anak sekolah dasar pada RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang, perilaku sosial anak sekolah dasar yang bermain *game online free fire* tidak semuanya berperilaku baik dan tidak semuanya juga berperilaku kurang baik, dan dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar yaitu anak menjadi malas, kurang bergaul, suka membantah orang tua dan menolak untuk mengaji, penggunaan *game free fire* perlu adanya bimbingan terutama orang tua.

Sikap sosial merupakan suasana saling bergantung satu sama lain, dan memang sebuah kewajiban agar keberadaan manusia terjamin, bisa diartikan jika kehidupan manusia berjalan pada situasi untuk saling mendukung di dalam sebuah kebersamaan (Nisrima, dkk, 2016:198). Sikap sosial seseorang bisa terbentuk dari beragam faktor, bisa dari faktor internal ataupun eksternal, yang berarti perilaku dari seseorang bisa menyesuaikan dengan beragam keadaan. Namun pada kenyataannya tidak sedikit anak usia Sekolah Dasar yang mulai melupakan sopan santun, tolong menolong, dan juga disiplin waktu, kebanyakan kurang peka dan kurang tertarik dengan keadaan nyata yang berada di lingkungan sekitarnya.

Dari pengalaman peneliti ketika bertemu dengan beberapa anak kelas IV SD di lingkungan sekitar, ditemukan adanya celotehan celotehan yang keluar seperti *booyah*, *jumpshoot*, *knock* disaat yang tidak diperlukan. Setelah peneliti bertanya kepada yang bersangkutan ternyata kata *booyah* adalah ungkapan kebahagiaan saat memenangkan suatu *game*, kemudian *jumpshoot* adalah salah satu trik menembak musuh dengan cara melompat, sedangkan *knock* adalah keadaan sekarat setelah ditembak dalam permainan, dan kata kata tersebut terdapat dalam *Game online free fire*. Penemuan ini terjadi pada saat peneliti sedang bersama beberapa anak yang berkumpul mengerjakan PR. Ketika peneliti sedang menjelaskan materi yang sedang dikerjakan, beberapa anak ramai membicarakan sebuah *game* sehingga mengganggu

teman-teman lainnya yang serius mengerjakan sedangkan ada juga anak yang melamun ketika dijelaskan setelah peneliti bertanya reaksi mereka kaget dan tanpa sengaja mengeluarkan kata-kata yang ada dalam sebuah game tersebut. tidak hanya itu, peneliti juga menemukan beberapa anak yang sepulang mengaji tidak langsung pulang kerumah dulu, namun mereka berkumpul kemudian bermain *game* bareng yang mereka sebut *maabar*, saat tengah asik memainkan *game* tersebut beberapa anak berteriak cukup keras tanpa mempedulikan sekitar. Sehingga beberapa orang merasa terganggu dan marah-marah sebelum akhirnya mereka disuruh pulang kerumah masing-masing.

Berdasarkan kondisi tersebut, menyadari pentingnya usia sekolah dasar dalam belajar dan berperilaku sosial agar tak mempengaruhi prestasi dalam sekolahnya, maka dirasa peneliti perlu melaksanakan penelitian tentang dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa yang akan peneliti laksanakan di SD sekitar peneliti yaitu SDN Megaluh Jombang, dengan tujuan membiasakan diri berperilaku sosial yang baik sejak usia sekolah dasar, Sopan santun, saling bekerja sama, saling menghormati dan disiplin sebagai budaya Indonesia dalam berperilaku sosial.

METODE

Dalam suatu penelitian, dibutuhkan metode yang digunakan untuk mengambil data. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus (*case study*). Studi kasus termasuk dalam penelitian analisis deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat sampai tuntas. Penelitian kualitatif deskriptif mengungkap fakta, peristiwa, situasi, dan fenomena yang sesungguhnya terjadi pada saat penelitian dilakukan di wilayah pelaporan. Menurut Sugiyono (2016:9) teknik deskriptif kualitatif memiliki maksud dengan menerangkan, menjelaskan, menggambarkan lalu menjawab dengan rinci suatu permasalahan yang dilakukan penelitian, dengan cara mempelajari dengan maksimal seseorang, sebuah kelompok dan sebuah kejadian.

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif berjenis studi kasus karena data penelitian yang diambil berupa kata dan bukan angka, Fenomena yang menjadi kasus dalam penelitian ini adalah perilaku sosial yang kerap muncul pada siswa kelas IV sebagai akibat dari kebiasaan bermain *game online free fire*. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif berbasis studi kasus peneliti berharap dapat memperoleh gambaran atau deskripsi tentang realitas anak kelas IV SD yang memainkan *game online free fire*, pengalaman siswa siswa kelas IV SD dalam bermain *game online free fire*, dampak

game online free fire terhadap perilaku sosial anak kelas IV SD, bagaimana Solusi yang diberikan guru dan orang tua terhadap adanya *game online free fire* yang mempengaruhi perilaku sosial siswa kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara objektif tentang dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial anak, bagaimana mengontrol anak agar lebih bijak dalam bersikap menggunakan *gadget* dan memberi ruang dalam bermain *game online free fire* di rumah ataupun di sekolah, serta bagaimana menindak lanjuti anak yang perilaku sosialnya kurang.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Megaluh Jombang, tepatnya di Jalan Hirodinoto No.03, Desa Megaluh, Kecamatan Megaluh, Kabupaten Jombang pada tanggal 18 Juni 2022 – 23 Juni 2022. Peneliti memilih SDN Megaluh Jombang sebagai tempat penelitian karena berlokasi dekat dengan tempat peneliti karena di lingkungan sekitar peneliti telah menemukan beberapa anak yang diduga tengah asik bermain *game online free fire* tanpa mempedulikan kondisi sekitar. Maka dari itu peneliti yakin lokasi yang dipilih memiliki semua aspek pendukung sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar. Dalam penelitian ini yang berperan sebagai informan adalah (1) kepala sekolah SDN Megaluh untuk mendapatkan informasi terkait kebijakan-kebijakan yang terdapat di SDN Megaluh dan bagaimana solusi jika terjadinya penyimpangan sosial pada siswa akibat kecanduan *game online free fire*; (2) guru wali kelas IV SDN Megaluh untuk mendapatkan fakta realitas penggunaan *game online free fire* di kelas IV SDN Megaluh dan untuk mendapatkan informasi terkait solusi yang diberikan guru kelas untuk meminimalisir terjadinya penyimpangan sosial pada siswa; (3) seluruh siswa kelas IV SDN Megaluh yang berjumlah 27 siswa untuk mendapatkan informasi berapa banyak siswa yang bermain *game online free fire* di kelas IV dan bagaimana pendapat mereka mengenai *game online free fire*; (4) 3 siswa kelas IV SDN Megaluh yang dipercaya peneliti dapat memberikan jawaban pada penelitian ini diantaranya Sheva, Ikram, Rafa untuk mengetahui lebih mendalam bagaimana dampak yang dialami siswa akibat bermain *game online free fire*; dan (5) orang tua dari ketiga siswa tersebut yakni Ibu Devi orang tua dari Sheva, Ibu Sutiani orang tua dari Ikram dan Ibu Dwi orang tua dari Rava untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai perilaku sosial anak sebelum dan sesudah bermain *game online free fire*, faktor apa saja yang mendorong siswa untuk bermain *game online free fire* dan bagaimana solusi sebagai orang tua agar anak tak mengalami kecanduan dalam bermain *game online free fire*.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah jenis data primer dan data sekunder. data primer didapat lewat hasil wawancara dan observasi dengan informan,

sedangkan data sekunder diperoleh dari beberapa dokumen grafis diantaranya foto anak bermain *game online free fire*, foto keadaan sekolah, foto proses wawancara, rekaman proses wawancara, arsip yang berisi data sekolah dan data lain yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Sumber data dari penelitian ini menggunakan *3P* diantaranya *Person, Place, Paper*. *Person* pada penelitian ini adalah kepala SDN Megaluh, guru wali kelas IV SDN Megaluh, siswa kelas IV, dan Orang tua siswa kelas IV. *Place* dalam penelitian ini berasal dari kegiatan pembelajaran di kelas IV, tahapan pembelajaran, ruangan belajar dan kelengkapan alat yang dipakai di dalam pembelajaran. *Paper* dalam penelitian ini berasal dari catatan atau dokumen yang berisi data sekolah yang telah diberikan oleh pihak sekolah.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beragam cara agar mendapatkan data yang valid diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati perilaku sosial siswa selama proses pembelajaran di kelas IV. Teknik wawancara menggunakan wawancara tulis dan wawancara lisan. Wawancara tulis kepada seluruh siswa kelas IV SDN Megaluh yang berjumlah 27 siswa, untuk mengetahui banyaknya anak yang bermain *game online free fire* dan bagaimana sudut pandang mereka terhadap pengalamannya bermain *game online free fire*. Wawancara lisan dilakukan kepada 3 siswa kelas IV SDN Megaluh yang bermain *game online free fire* dan bersedia diwawancarai diantaranya : Sheva alias (W.S1); Ikram alias (W.S2); Rava alias (W.S3) beserta ketiga orang tua mereka diantaranya : Ibu Devi.y alias (W.OTS1); Ibu Sutiani alias (W.OTS2); Ibu Dwi alias (W.OTS3), guru wali kelas IV SDN Megaluh yakni Bu Umroh Makhfudloh alias (W.GK), dan Kepala SDN Megaluh yakni Bapak Jasmadi alias (W.KS) . Sedangkan teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data penting yang mendukung penelitian, seperti hasil foto keadaan sekolah, hasil foto proses wawancara, dokumen yang berisi data sekolah, hasil rekaman proses wawancara, dan video anak sedang bermain *game online free fire*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi saat proses pembelajaran di kelas IV dan lembar wawancara untuk kepala sekolah, guru wali kelas IV, siswa kelas IV, dan orang tua siswa kelas IV.

Setelah melakukan pengumpulan data, untuk memperoleh keabsahan data atau data yang valid, peneliti menggunakan teknik uji validitas data 2 kriteria yaitu uji kredibilitas dan uji kebergantungan, Uji kredibilitas dilakukan dengan proses triangulasi sumber (kepala sekolah, guru kelas, siswa, orang tua siswa), triangulasi teknik (wawancara, observasi, dokumentasi) dan *member check* (tanda tangan penyedia data sebagai bukti otentik, data yang diperoleh memang valid dan reliabel),

sedangkan uji kebergantungan dilakukan dengan mengaudit secara keseluruhan proses penelitian kepada Auditor.

Setelah memperoleh data yang valid, selanjutnya tahap menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis data miles *and* huberman meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan verifikasi. Proses reduksi data dilakukan dengan memilah data yang diperoleh dengan cara dirangkum, memprioritaskan yang penting, memfokuskan pada sesuatu yang penting dan membuang yang tidak perlu. Proses penyajian data dilakukan dengan penjabaran data untuk mempermudah pemahaman makna dan inti data. Kemudian proses kesimpulan verifikasi dilakukan dengan menarik kesimpulan sebenarnya yang valid dan kredibel karena didukung oleh data yang didapatkan selama dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian analisis dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD meliputi realitas penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas IV SD, pengalaman yang didapat siswa saat bermain *game online free fire*, dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD, solusi dari dampak bermain *game online free fire* terhadap perilaku siswa kelas IV SD.

Realitas penggunaan *game online free fire*

Untuk mengetahui realitas penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas IV, peneliti mengulik informasi mengenai penggunaan *gadget* dalam sistem pendidikan di SDN Megaluh, pengetahuan tentang *game online free fire*, realitas bermain *game online free fire*, dan waktu dalam bermain *game online free fire*.

Penggunaan *gadget* di SDN Megaluh Jombang sebenarnya tidak diperbolehkan, namun semenjak masa pandemi kepala sekolah memperbolehkan membawa *gadget* untuk keperluan belajar. Seperti yang disampaikan oleh Kepala Sekolah sebagai berikut,

“sebetulnya ya tidak boleh, tetapi karena ada masa pandemi, anak-anak pembelajarannya sering menggunakan online jadi boleh sedikit-sedikit. Kalau sebelum pandemi ya tidak boleh” (W.KS).

Namun meski begitu, tidak ada siswa yang membawa *gadget* ke sekolah, mereka masih memegang aturan lama sebelum pandemi covid-19, seperti yang telah disampaikan,

“melarang”(W.S1).

“melarang”(W.S2).

“melarang”(W.S3).

Game online free fire merupakan *game online* peperangan semacam tembak-tembakan yang dimainkan lebih dari satu orang. Informan selain pemain *game online free fire* tidak begitu paham dengan *game* ini namun mereka tahu sedikit-sedikit tentang *game* nya.

Berikut pendapat informan,

“sebelumnya saya belum pernah, Cuma kan kalau saya lihat anak-anak lagi bermain jadi tahu sedikit-sedikit, game nya itu seperti perang-perangan, yang nembak kalah waktu itu, ya tau nya sedikit-sedikit saja, itu akhirnya anak kan jadi lupa semuanya sepanjang ke itu saja gitu lo”(W.KS).

“game ini merupakan game online semacam tembak-tembakan yang dimainkan lebih dari 1 anak, selebihnya agak kurang paham sih” (W.GK).

“nggak seberapa tau, tau sedikit-sedikit tpi ya gak mendalami gitu. Kayak permainan seperti perang-perangan kalau nggak salah”(W.OTS1).

“tidak tahu”(W.OTS2).

“tidak”(W.OTS3).

Realita nya anak kelas IV banyak yang bermain *game online free fire*, dan orang tuanya kebanyakan juga sudah mengetahuinya. Namun sebenarnya mereka tidak menyukai anaknya bermain *game online free fire*. Anak-anak biasanya bermain *game free fire* kadang di rumah memakai paket data, ditempat wifi dekat sekolah, di depan rumah memakai wifi bersama, dan di warkop yang ada wifi nya. Seperti yang disampaikan informan berikut,

“sepertinya, kebanyakan iya”(W.GK).

“ya sebenarnya nggak suka mbak, soalnya ya kalau lagi main, main teros. Belajarnya jadi tersita buat main”(W.OTS1).

“iya, senang”(W.S2).

“dua-duanya”(W.S1).

“di rumah, pakai paket data, tapi kadang-kadang juga di warkop yang ada wifinya”(W.S3).

“ya nggak mesti mbak, kalau libur biasanya sama teman-temannya pergi ke wifi kalau dzuhur itu pulang terus di rumah lanjut lagi jadi nggak tidur”(W.OTS1).

“di dalam rumah, ada wifinya di depan”(W.OTS2).

“di rumah, karena supaya bisa mengawasi. Tapi kadang juga pamit pergi wifian di warkop 1 jam 2 jam, pulang sekolah tapi kalau sudah dzuhur pulang kerumah hp saya ambil”(W.OTS3).

Waktu anak dalam bermain *game online free fire* kurang lebih 2 sampai 3 jam dalam sehari jika hari hari biasa, namun jika hari libur anak bisa berjam-jam dalam bermain *game online free fire*. Seperti yang telah disampaikan orang tua siswa berikut,

“kalau liburan ya berjam jam mbak, kalau hari sekolah kan habis pulang gitu istirahat makan terus pergi main, anaknya itu nggak pernah tidur siang”(W.OTS1).

“nggak tau, pokoknya 2 kali kan siang gini habis pulang sekolah terus nanti malam paling jam 7 sampai jam 8 sudah pulang. Jadi kira-kira 3 jam an dalam sehari”(W.OTS2).

“kalau rava biasanya 1 sampai 2 jam kadang juga 1 sampai 2 permainan saja.”(W.OTS3).

“1 jam” (W.S1).

“2 kali”(W.S2).

“2 jam”(W.S3).

Pengalaman yang didapatkan siswa dalam bermain game online free fire

Untuk mengetahui pengalaman yang didapat siswa kelas IV saat bermain *game online free fire*, peneliti mengulik informasi dari pandangan siswa yang bermain *game online free fire* tentang pengalaman siswa dalam bermain *game online free fire*, kesulitan apa saja yang dialami siswa saat bermain *game online free fire*.

Pengalaman siswa saat bermain *game online free fire* yaitu harus kerjasama untuk mencapai kemenangan, mereka merasa senang, seru, tapi juga kesal kalau tembakannya meleset atau karena jaringan internet tidak stabil akhirnya tembakannya meleset dan menjadi kalah dalam bermain. Seperti yang telah disampaikan siswa,

“harus bekerjasama, tapi saya kesal kalau wifinya ngelag, waktu ada musuh ngelag gak bisa nembak jadinya kalah, kesal saya”(W.S1).

“senang, seru. bisa main dengan teman-teman”(W.S2).

“Senang, tapi kalau nggak kenak itu kesal”(W.S3).

Kesulitan saat bermain *game online free fire* yaitu cara menembak karena butuh konsentrasi tinggi dan kebanyakan kesulitan untuk menaikkan rank atau peringkat akun mereka. Seperti yang telah disampaikan Sheva, ikram, dan rava,

“rank”(W.S1).

“rank”(W.S2).

“cara menembak, butuh konsentrasi”(W.S3).

Dampak game online free fire terhadap perilaku sosial siswa

Untuk mengetahui dampak bermain *game online free fire* terhadap perilaku siswa, peneliti membagi atas; dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD, faktor apa saja yang mendorong siswa dalam bermain *game online free fire*, bagaimana sifat kebersamaan dan saling membutuhkan pada anak yang bermain *game online free fire*, kesulitan belajar yang dialami siswa, kebermanfaatan *game online free fire*.

Dampak dari bermain *game online free fire* bisa berdampak positif maupun negatif, akan tetapi dampak positifnya lebih sedikit dari dampak negatifnya. Dampak positif dari bermain *game online free fire* yaitu anak dapat berlatih fokus, konsentrasi dan juga dapat belajar bahasa inggris, namun disisi lain juga banyak sekali dampak negatifnya karena terlalu fokus dalam bermain anak

enggan untuk mendengarkan perintah orang tua, cenderung membentak sering emosi, anak menjadi lupa segalanya, sopan santun tidak ada, kurang bersosial karena bermain dengan benda mati, jadi kurang memperhatikan sekitarnya. Berikut penyampaian dari informan terkait dampak positif dan negatif dari *game online free fire*, “menurut saya, itu kalau main *game* itu yang juelas itu banyak negatifnya karena positifnya itu kalau saya lihat itu kurang lebih hanya 20% yang negatifnya itu lebih dari 70% kenapa? Sudah tahu sendiri kan anak-anak kalau sudah pegang HP kan lupa segalanya, jadi lebih banyak negatifnya lah” (W.KS).

“sangat berpengaruh, karena fokus ke *game* saja akhirnya anak menjadi lupa segalanya, sopan santun menjadi tidak ada, perilaku sosialnya kurang baik kepada orang tua dan sesama teman, jadi terutama dampak sosial, sopan santun kurangnya istilahnya. Kadang-kadang juga kalau dipanggil orang tua bentak atau apa karena hanya fokus ke *game* saja” (W.KS).

“ya kadang berdampak positif ada juga yang berdampak negatif, untuk dampak positifnya, mungkin ketika tembak-tembakan bisa berlatih untuk fokus, untuk konsentrasi. Nah, sedangkan sisi negatifnya anak akan lebih kecanduan dan bisa mempengaruhi sosialnya, karena apa? karena dia bermain dengan benda mati. Jadi kurang memperhatikan sekitarnya” (W.GK).

“Sebetulnya, iya bisa ada dampaknya, karena kan kalau interaksi dengan anak lebih cepat emosi karena kecanduan itu, misalkan dari dia menembak meleset atau apa kan menimbulkan emosi ketika dengan temannya mungkin juga bisa seperti itu” (W.GK).

“itu susah disuruh apa apa, mengutamakan mainnya dulu. Kayak apa ya, di suruh apa apa itu jawabnya nanti nanti gitu, melanjutnya mainnya” (W.OTS1).

“itu marah-marah biasanya, kalau disuruh pulang kalau belum puas marah-marah, enak enak main disuruh pulang gitu biasanya, jadi emosi dia” (W.OTS2).

“kadang kan kalau main dikasih waktu, Cuma 1 sampai 2 jam tapi nggak didengar” (W.OTS3).

Faktor yang mendorong siswa dalam bermain *game online free fire* salah satunya adalah faktor lingkungan, bisa dari lingkungan masyarakat, teman sebaya, atau bahkan dari yang terdekat seperti keluarga yang awalnya hanya melihat kemudian akhirnya ikut-ikutan. Seperti yang telah disampaikan kepala sekolah dan orang tua siswa,

“faktor lingkungan, bisa keluarga lingkungan masyarakat, dan lingkungan teman sebaya, biasanya dari terdekat seperti keluarga yang awalnya lihat akhirnya ikut-ikutan dan juga kalau kumpul teman sebaya kalau sudah pegang hp semua kan ikut-ikutan” (W.KS).

“Ini tahu *game* kan awalnya dari omnya pertamanya dia ngganggu om nya main terus akhirnya om nya nyuruh dia main sendiri” (W.OTS1)

Meskipun anak lebih suka bermain dengan yang sesama bermain *game online free fire* tetapi mereka tetap bermain dengan teman-teman lainnya yang tidak bermain *game*, mereka saling membantu jika ada kesulitan, kadang juga meminjam teman yang hanya menonton karena tidak punya *handphone*. Namun ada juga beberapa anak yang lebih suka menyendiri dibanding ngobrol bersama temannya. Berikut penyampaian dari informan,

“kalau yang kecanduan sih memang mereka lebih menyendiri lebih asik dengan mungkin main alat-alat tulisnya kalau yang tidak kecanduan kan lebih mungkin bisa ngobrol bersama temannya” (W.GK).

“tidak mbak, tapi memang lingkungan sini banyak yang sudah memegang hp tapi kadang-kadang mereka main selain hp kadang pergi mancing mungkin anak-anak mulai bosan kali ya main hp aja jadi pergi mancing” (W.OTS1).

“tidak, kalau disini banyak anak-anak yang memegang hp tapi ya ndak mesti bermain *game* saja, kadang juga ada yang yutuban gitu” (W.OTS2).

“kalau di sini itu memang pengaruh kok mbak, kalau anak tidak punya hp itu nggak punya teman tapi beda lagi kalau di lingkungan mbahnya disana malah tidak pernah pegang hp karena di sana mainnya ke sawah main layangan, malah enak di mbahnya” (W.OTS3).

“Membantunya” (W.S1).

“Membantu” (W.S2).

“Membantunya” (W.S3).

Meskipun anak bilang paham dengan pelajaran dikelas namun orang tua mereka mengaku anak mereka masih kesulitan dalam belajar, apalagi semenjak pandemi *covid 19*, sekolah dan tempat les diliburkan semua jadi anak lebih banyak waktunya buat bermain *game online* di rumah, dan dari situlah kebiasaan tidak les keterusan sampai sekarang tidak mau di les kan, jika belajar di rumah terburu-buru ingin cepat selesai karena tidak sabar ingin main *game* lagi, waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar malah tersita untuk bermain *game*, namun ada juga orang tua yang berprinsip mengerjakan PR harus dirumah tidak boleh di tempat les, karena tempat les adalah untuk pegangan sekolah materi yang belum diajarkan di sekolah ia pelajari di tempat les. Berikut pengakuan dari informan,

“banyak pahamnya” (W.S1).

“iya paham” (W.S2).

“Paham” (W.S3).

“ada yang mengganggu ada juga yang tidak, tergantung durasi untuk memainkan *game* nya, kalau misalkan tidak kecanduan hanya sebatas bermain mungkin belajarnya juga lebih disiplin juga tidak mempengaruhi, kalau misalkan dia lebih kecanduan satu harinya mungkin lebih

dari 2 atau 3 jam, nah mungkin akan mempengaruhi belajarnya”(W.GK).

“ya pernah, kalau dulu sebelum ada pandemi anaknya ikut les terus semenjak pandemi kan sekolah dan tempat belajar juga diliburkan jadi sampai sekarang udah nggak mau les lagi, jadi dia belajar sendiri di rumah. Ya ini semenjak pandemi jadi kenal hp main game kalau dulu sebelum pandemi 2 tahun lalu ya nggak main hp anaknya. Ini tau game kan awalnya dari om nya pertamanya dia ngganggu om nya main terus akhirnya om nya nyuruh dia main sendiri”(W.OTS1).

“ya itu tadi mbak belajarnya, kalau di suruh belajar itu kayak terburu buru cepat selesai habis itu main lagi”(W.OTS1).

“ya kalau waktunya itu tahu, terus belajarnya itu lo apa ya seumpama pulang sekolah jam 12.00 sampai jam 15.00 nanti jam 15.00 ngaji terus habis ngaji pulang terus magrib sholat di mushola terus habis magrib main lagi jadi waktu buat belajarnya itu nggak ada”(W.OTS2).

“sebenarnya iya, saat sekolah online kemaren itu susah. Sebelumnya anak nya ikut les di dekat rumah situ tapi semenjak sekolah online terus les nya juga diliburkan, terus rafa saya carikan bimbel tapi belum terbiasa jadinya agak kesulitan. Tapi kalau ada PR di sekolahnya dikerjakan di rumah yang mengajari saya dengan kakaknya karena PR tidak boleh dikerjakan di tempat les atau bimbel. Soalnya kalau les itu buat pegangan di sekolahnya misal di sekolah belum diajari materi ini kalau di tempat lesnya itu sudah diajari materinya. Jadi les itu buat bekal, kalau menurut saya”(W.OTS3).

Manfaat *game online free fire* menurut pengakuan siswa yaitu dapat membuat fokus, menjadi tahu bahasa inggris, dan mendapatkan teman yang banyak. Namun jika dari pengakuan orang tuanya bermain *game online free fire* hampir tidak ada manfaatnya, justru mengganggu aktifitas belajarnya jika dilakukan selama berjam-jam, namun ada juga yang berpendapat selama bermainnya tidak kecanduan tidak masalah karena anak juga butuh *refreshing* agar tidak jenuh dalam belajar. Berikut yang telah disampaikan informan,

“tidak ada, tapi saya jadi tahu bahasa Inggris, di settingan saya memakai bahasa inggris tapi lupa namanya”(W.S1).

“ada, bisa main bareng jadi temannya banyak”(W.S2).

“iya, ada manfaatnya membuat fokus”(W.S3).

“kalau menurut saya sih nggak ada, malah berdampak negatif. Kalau buat anaknya sih mungkin buat menghibur diri ya, buat *refreshing*. Kalau dari orang tua ya itu tadi anaknya malah nggak mau belajar, apalagi kalau online kan ada temennya nah itu kan seru nggak habis-habis sampai beberapa jam ya betah”(W.OTS1).

“kalau saya ya tidak, justru mengganggu”(W.OTS2).

“kalau lama-lama atau kecanduan ya memang akan berdampak buruk, tapi kalau menurut saya selama tidak

kecanduan tidak apa apa biar dia lebih rileks tidak terlalu jenuh ke pelajarannya dibuat *refreshing*”(W.OTS3).

Solusi dari dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa

Hal yang penting kaitannya dengan perilaku sosial siswa yang ditimbulkan akibat bermain *game online free fire*, peneliti ingin mengetahui solusi untuk menyelesaikan kasus kecanduan *game* yang berdampak pada perilaku sosial siswa dengan membaginya sebagai berikut: Solusi sebagai pendidik dan solusi sebagai orang tua.

Solusi sebagai pendidik agar tak terjadinya penyimpangan sosial akibat penggunaan *gadget* dan bermain *game online* adalah guru kelas lebih sering mengajak diskusi tujuannya untuk saling komunikasi antar temannya, selain itu juga menekankan untuk mengambil segi positif dari kecanggihan teknologi misalnya memanfaatkan google untuk mencari arti kata-kata sulit dan mencari pengetahuan. Di samping hal itu wali kelas juga saling *sharing* di grup wali murid apa saja yang terjadi disekolah jadi orang tua juga ikut mengatasi permasalahan yang terjadi. Sedangkan kepala sekolah selalu memantau grup grup kelas bekerjasama saling mengawasi anak-anak dalam penggunaan *gadget*, orang tua tidak boleh lepas kontrol tetap awasi anak agar tidak disalahgunakan apabila terjadi masalah hubungi pihak sekolah bisa guru atau kepala sekolah. Jika terdapat laporan terjadinya penyimpangan sosial akibat bermain *game online free fire* pihak sekolah akan memanggil yang bersangkutan untuk diberi arahan dan bimbingan mengenai bagaimana dampak positif dan negatifnya dari *game online* yang sedang dimainkan. Intinya dibimbing sampai permasalahannya selesai, entah bagaimana caranya.

Berikut yang telah disampaikan oleh kepala sekolah dan guru wali kelas IV SDN Megaluh,

“itu pasti, kita ada kerja sama dengan orang tua, kita biasanya kan yang selama ini lewat grup kelas kan, nah itu bekerja sama saling mengawasi anak-anak kalau bermain hp nanti suruh lihat barangkali disalahgunakan untuk lainnya dan sebagainya supaya kita saling tahu, kalau ada apa-apa suruh hubungi sekolah baik guru atau kepala sekolah, jadi kita tetap memantau di grup apa sih yang disampaikan itu”(W.KS).

“biasanya kan gini, kalau ada laporan baik dari orang tua dan sebagainya. Pak tolong anak saya ini butuh bimbingan, jadi kita bimbing, kita kasih pengarahan, maksudnya dari *game online* itu dampak positifnya bagaimana dampak negatifnya bagaimana itu harus kita beri arahan khusus anak tadi yang main *game online free fire* tersebut. jadi di jelaskan dampak positifnya bagaimana dampak negatifnya bagaimana, kalau banyak negatifnya saya suruh, kita bimbing bagaimanapun caranya”(W.KS). “nah biasanya kalau di kelas lebih saya

tekanan untuk mengambil sisi positif dari kecanggihan teknologi, jadi misalkan untuk google untuk mencari arti kata sulit bisa untuk mencari pengetahuan pengetahuan tidak untuk digunakan bermain game”(W.GK).

“kita coba hubungan dengan wali muridnya, kita kan punya grub jadi kita bisa saling sharing lah sama wali murid kita beritahukan bahwa anaknya disekolah itu mungkin seperti ini seperti ini, jadi kita bisa istilahnya sharing ke wali murid, supaya wali murid juga ikut membantu dalam mengatasi anak ini”(W.GK).

“nah, biasanya kita lebih sering untuk diskusi, diskusi kan akan cepet, istilahnya kan antara teman yang satu dengan teman yang lain bisa ngobrol-ngobrol saling komunikasi terus ketika jam istirahat anak-anak bisa lebih istilahnya bermain bersama”(W.GK).

Solusi sebagai orang tua agar anak tak kecanduan dalam bermain *game online free fire* adalah membatasi waktu anak dalam memegang *gadget*, orang tua akan menyita *handphonenya* jika bermain *game* sudah lebih dari 2 jam, membatasi waktu bermain dengan jam malam sekian harus sudah pulang dan harus tau waktu, kapan waktunya mengaji, tidur siang, dan waktunya belajar. Berikut pernyataan dari orang tua siswa,

“salah satunya ya itu tadi tidak boleh pegang hp, kalau masih diizinkan kan anaknya masih main. Tapi sekarang nggak pegang hp nggak mungkin mbak, anaknya juga nggak mau. Kalau saya biasanya membatasi anak bermain itu 2 jam udah main apa selain hp gitu, kadang ya hp nya saya ambil terus saya sembunyikan, meskipun reaksinya marah”(W.OTS1).

“ya itu tadi di batasi kalau sore sampai jam 3 kalau malam jam 8 harus sudah pulang. Tapi ya untungnya saya bilangin satu kali sudah mengerti anaknya”(W.OTS2).

“ya itu tadi saya batasi dalam memegang hp. Waktunya mengaji ya mengaji waktunya tidur siang ya tidur siang waktunya belajar ya belajar”(W.OTS3)

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh, berikut hasil analisis pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD

Realitas penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas IV SD

Penggunaan *gadget* dapat menyebabkan perubahan perilaku dan peradaban manusia, segala informasi dapat dicari tanpa batas, oleh karenanya perlu pertimbangan saat memperbolehkan menggunakan *gadget* di sekolah dengan batasan untuk keperluan belajar.

Menurut Aji (2012) *game online* merupakan sebuah wujud permainan yang terhubung lewat internet. *Game online* juga tak punya batas pada jumlah perangkat yang dipakai, *game online* dapat dimainkan di berbagai perangkat seperti laptop, komputer, tablet dan smartphone.

Dengan syarat perangkat yang ingin bermain *game* harus terkoneksi dengan internet. Dalam penelitian ini tidak banyak yang tahu tentang *game online free fire*, kebanyakan orang hanya tahu sebatas *game* peperangan atau tembak-tembakan yang dimainkan lebih dari satu orang menggunakan jaringan internet.

Menurut Clark dan Scott (dalam Handayani, 2017:38) ketagihan pada *game online* sering disebut *Game Addiction* yang bisa diartikan dengan permainan *game* yang bisa membuat perasaan seseorang merasa bahagia pada *game* dan akan punya kecenderungan bermain *game* secara terus-terusan yang kemudian bisa mengakibatkan dunia nyata bisa terabaikan. Dalam penelitian ini ditemukan banyak siswa kelas IV yang bermain *game online free fire*, Waktu anak dalam bermain *game online free fire* jika hari-hari biasa kurang lebih 2 sampai 3 jam dalam sehari, namun jika hari libur anak bisa berjam-jam dalam bermain *game online free fire*, jadi anak sudah dalam kategori kecanduan jika hari liburnya digunakan lebih banyak dalam bermain *game online free fire*.

Pengalaman yang didapatkan siswa dalam bermain *game online free fire*

Menurut (Gunarti, dkk: 2017) Perilaku sosial anak dapat terbentuk melalui kebiasaan sehari-hari secara non formal. Dalam penelitian ini melalui wawancara siswa menghasilkan opini bahwa *game online free fire* merupakan *game* yang seru dan menyenangkan, untuk memenangkannya dibutuhkan konsentrasi yang tinggi dan kerjasama dalam tim, namun mereka juga mengaku kesal saat jaringan internet tidak lancar sehingga membuat tembakan mereka meleset sampai akhirnya kalah dalam permainan, mereka mengaku kesulitan untuk menaikkan rank atau peringkat apabila kalah dalam permainan. Jadi emosi yang timbul pada diri siswa dapat terbentuk oleh kebiasaan sehari-harinya ketika bermain *game online free fire*, entah emosi senang ataupun kesal.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa menghitung waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012). Dan memang betul pada penelitian ini ditemukan rasa tidak puas siswa dalam bermain sehingga membuat siswa bermain lagi dan lagi. Jadi ketika siswa kalah dalam ronde pertandingan, peringkat atau rank mereka akan turun dan menimbulkan ketidakpuasan dalam diri siswa dalam bermain *game*, sehingga tanpa memperdulikan waktu dirinya akan mencoba lagi dan lagi sampai akhirnya dapat memenangkan ronde permainan agar rank nya meningkat dan menimbulkan rasa puas dalam diri.

Dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa

Menurut Henry (2015:53) bahwa *game* itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif. Dalam penelitian ini menemukan bahwa, *game online free fire* memiliki dampak positif dan dampak negatif, namun lebih banyak dampak negatifnya. Dampak positif dari bermain *game online free fire* yaitu dapat menjadikan anak lebih fokus dan konsentrasi, selain itu anak juga dapat belajar bahasa asing, dan memiliki banyak teman dalam bermain. Namun di sisi lain terdapat dampak negatif diantaranya terjadinya penyimpangan sosial karena terlalu fokus bermain *game*, anak menjadi enggan untuk mendengarkan perintah orang tuanya, muncul sikap emosi, sopan santun kurang, kurang bersosialisasi, sering menyendiri dan kurang memperhatikan sekitar.

Siswa yang kecanduan *game online* ini perlu ditindak lanjuti, menurut Masya (2016:156) bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak terhadap *game online*. Dalam penelitian ini menemukan fakta bahwa faktor yang mendorong siswa bermain *game online free fire* adalah dari faktor lingkungan terdekatnya, terutama dari kerabat keluarga atau teman sebayanya.

Sikap sosial merupakan suasana saling bergantung satu sama lain, dan memang sebuah kewajiban agar keberadaan manusia terjamin, bisa diartikan jika kehidupan manusia berjalan pada situasi untuk saling mendukung di dalam sebuah kebersamaan (Nisrima, dkk, 2016:198). Dalam penelitian ini ditemukan sifat kebersamaan dan saling membutuhkan satu sama lain pada siswa yang bermain *game online free fire* masih sangat erat, mereka berteman dengan siapa pun tanpa membedakan dan saling berbagi dan membantu jika ada teman yang sedang kesulitan.

Menurut Clark dan Scott (dalam Handayani, 2017:38) ketagihan pada *game online* sering disebut *Game Addiction* yang bisa diartikan dengan permainan *game* yang bisa membuat seseorang merasa bahagia pada *game* dan akan punya kecenderungan bermain *game* secara terus-terusan yang kemudian bisa mengakibatkan dunia nyata bisa terabaikan. Dari hasil penelitian memang benar terdapat anak yang ketagihan dalam bermain *game online free fire*, hal ini bisa dibuktikan dari pengakuan orang tuanya yang mana siswa tidak ingin belajar, atau belajarnya terburu-buru ingin cepat selesai dan bermain *game* lagi.

Solusi dari dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa

Siswa yang kecanduan *game online* ini perlu ditindaklanjuti. Menurut Masya (2016:156) bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak terhadap *game online*. Dengan adanya *game*

online free fire yang mempengaruhi perilaku sosial siswa maka dibutuhkan tindak lanjut atau solusi untuk mencegah dan memperbaiki perilaku sosial siswa, solusi dapat melalui pendidik dan orang tuanya. Solusi sebagai pendidik ialah lebih sering mengajak anak diskusi bersama dalam kelas untuk saling berkomunikasi dengan temannya, guru saling sharing melalui grup *whatsapp* dengan orang tua siswa untuk memahami kondisi yang dialami siswa, jika terjadi laporan adanya perilaku sosial siswa yang menyimpang tindakan kepala sekolah ialah memanggil siswa yang bersangkutan untuk diberi arahan dan bimbingan terkait dampak positif dan negatif dari *game* yang biasa dimainkannya. Solusi sebagai orang tua adalah membatasi waktu anak dalam memegang *gadget*, membiasakan anak disiplin waktu, mengingatkan anak dalam aktifitas baik lainnya seperti waktunya sholat, mengaji, makan, tidur siang, belajar dan memberi batasan jam malam.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Realitas penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas IV kebanyakan dari mereka pernah dan sering memainkan *game online free fire*, namun mereka tidak pernah memainkannya di sekolah atau di dalam kelas. Mereka bermain *game* di luar lingkungan sekolah saat pulang sekolah, atau bahkan malam hari, mereka biasa main di dalam rumah jika memiliki paket data, di dekat sekolah yang terdapat wifi, maupun di warkop yang menyediakan wifi.

Pengalaman yang didapatkan siswa atau cara pandang siswa terhadap *game online free fire* yaitu *game* yang seru, menyenangkan, dan butuh kerjasama tim untuk memenangkan ronde permainan, namun jika kalah dalam permainan menimbulkan rasa tidakpuasan sehingga membuat mereka bermain lagi dan lagi tanpa memperdulikan waktu.

Terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online free fire*, dampak positif di antaranya : daya fokusnya tinggi, dapat berbahasa asing, dan memiliki banyak teman. Sedangkan dampak negatifnya lebih ke dampak perilaku sosial anak diantaranya: anak gampang emosi, tidak mendengarkan perintah orang tua, suka menyendiri, sopan santun kurang, dan kesulitan mengatur waktu belajar

Solusi sebagai pendidik agar tidak terjadi penyimpangan sosial akibat terlalu banyak bermain *game online free fire* yakni guru sering mengajak siswa untuk diskusi kelas, kepala sekolah dan guru saling bekerja sama

dengan orang tua siswa lewat *grub whatsapp* untuk saling sharing dan memantau siswa. jika adanya laporan telah terjadi perilaku sosial yang menyimpang pada anak, pihak sekolah akan memanggil siswa yang bersangkutan untuk diberi arahan dan bimbingan bagaimana dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online free fire*. Solusi dari orang tua siswa agar anak tak kecanduan dalam bermain *game online free fire* yaitu memberi batasan waktu ketika anak memegang *handphone*, melatih anak disiplin waktu, mengingatkan anak waktunya sholat, waktunya mengaji, waktunya tidur siang, waktunya belajar dan mengatur jam malam agar anak tidak terlewat batas.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

Untuk pendidik, Saran dalam pencegahan anak agar perilaku sosialnya tidak terganggu sebagai guru kelas harus sering-sering melakukan diskusi kelas agar mereka lebih bisa saling berkomunikasi dengan temannya, saling memberi info dengan orang tua siswa agar pendidik lebih memahami kondisi siswa.

Untuk sekolah, peneliti sudah mengapresiasi pihak sekolah terutama kepala sekolah sudah memantau grub yang beranggotakan guru, siswa dan orang tua murid. Sehingga tau apa yang sedang terjadi, dan apabila terdapat perilaku sosial anak yang terganggu akibat bermain *game online free fire* pihak sekolah akan mendatangkan orang tua dan anak yang bersangkutan untuk diberi arahan dan bimbingan lebih. saran lainnya, pihak sekolah dapat melakukan pertemuan rutin dengan wali murid siswa untuk menginfokan dan mengedukasi tentang penggunaan *gadget* maupun dampak dari bermain *game online* supaya orang tua tetap mengawasi anaknya dan dapat menindak lanjuti apabila siswa diketahui sudah berperilaku sosial menyimpang.

Untuk orang tua, Peneliti juga sudah mengapresiasi kebijakan orang tua yang memberi batasan waktu anak dalam memegang *gadget* atau bermain *game*, mengingatkan anak untuk beraktifitas yang bermanfaat lainnya, namun peneliti punya tambahan solusi bagi orang tua yaitu diharapkan orang tua siswa lebih tegas atau membuat kesempatan kepada anaknya ketika anak sudah memunculkan emosi yang meluap dan melalaikan aktifitas belajarnya.

Untuk peneliti lanjutan, peneliti harap dapat berguna sebagai referensi sehingga mendapat wawasan dalam menganalisis pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa. Semoga dapat mendorong munculnya penelitian - penelitian lain, sehingga muncul

penelitian yang berkaitan dengan *game online* dan perilaku sosial anak dengan lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, E. B., & Saifullah, A. R. (2021). *Makna Konotatif Pada Logo ' Nindya Karya ' Berbasis Pendekatan Semiotik*. 11–21.
- Ghanang, R. (2020). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Universitas Negeri Semarang*, 172. <http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>
- Munajad, M. (2021). *Keefektifan Konseling Kelompok Rational Emotive Behavior Therapy Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah*. <http://repository.undar.ac.id/id/eprint/1534/1/ABSTRAK.pdf> [http://repository.undar.ac.id/id/eprint/1534/2/BAB I.pdf](http://repository.undar.ac.id/id/eprint/1534/2/BAB%20I.pdf)
- Putri, Z. O. (2018). Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–13.
- Rika Agustina Amanda. (2016). *Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja*. 4(3), 290–304. https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL_RIKA_AGUSTINA_AMANDA_08-23-16-02-34-48.pdf
- Sari, I. M. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd. *Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu*, 1–97. http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/5612/1/SKRIPSI_SARI_ANANDA.pdf
- Tresna Dewi, A. R. (2018). Pengaruh Keterlibatan Orangtua Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 66. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1024>
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mages Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13. <https://www.neliti.com/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mages-game-center-jal>
- Emria Fitri, L. E. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 211-219.
- Hanif Zaid, Y. S. (2021). *Teori Komunikasi dalam Praktik*. Purwokerto: Zahira Media Publisher.
- Moleong, L. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya Offset.
- Sari, E. Y. (2021). *Paradigma Baru Psikologi Lingkungan*. UAD PRESS.