

Analisis Dampak *Game Free Fire* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sukacai 1 Kecamatan Baros Kabupaten Serang

Ayunita Sri Heryani¹, Ina Magdalena², Septy Nurfadhillah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: ayunitasriheryani@gmail.com¹, inapgsd@gmail.com²,
nurfadhillahsepty@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *Game Free Fire* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Sukacai 1 Kecamatan Baros Kabupaten Serang. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah 8 orang siswa kelas IV yang sering bermain *Game Free Fire*, orang tua dari 8 siswa, dan guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seringkali bermain *Game Free Fire* mengakibatkan dampak yang negatif kepada siswa. Pada aspek kesehatan, aspek psikologis, dan aspek akademik. Terdapat empat minat belajar siswa yang berdampak akibat *Game Free Fire*, yaitu: 1) Siswa tidak merasa senang dalam kegiatan belajar di rumah dan kurang fokus dalam belajar di sekolah; 2) Siswa hanya tertarik pada pelajaran yang disukai saja; 3) Siswa tidak terlalu baik dalam aktivitas belajar karena mereka gemar mengobrol dan tidak memerhatikan guru; 4) Lebih banyak siswa yang tidak aktif dan tidak senang terlibat dalam aktivitas belajar.

Kata kunci: *Game Free Fire, Minat Belajar, Dampak Negatif*

Abstract

This research aims to determine the impact of the Free Fire Game on the interest in learning of class IV students at Sukacai 1 Elementary School, Baros District, Serang Regency. The method used is qualitative with data collection techniques of observation, interviews and documentation. The subjects of this research were 8 class IV students who often played the Free Fire Game, the parents of the 8 students, and the teacher. The results of this research show that frequently playing the Free Fire Game has a negative impact on students. In health aspects, psychological aspects, and academic aspects. There are four student learning interests that have an impact due to the Free Fire Game, namely: 1) Students do not feel happy in learning activities at home and are less focused on studying at school; 2) Students are only interested in subjects they like; 3) Students are not very good at learning activities because they like to chat and don't pay attention to the teacher; 4) More students are inactive and do not enjoy being involved in learning activities.

Keywords : *Free Fire Game, Interest in Learning, Negative Impacts*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, serta tata laku seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan juga merupakan suatu perbuatan atau tindakan sadar agar terjadi perubahan sikap dan tata laku yang diharapkan, yaitu memanusiakan manusia agar manusia tersebut cerdas, terampil, mandiri, berdisiplin, dan berakhlak mulia. Dalam proses pelaksanaannya, baik secara teoritis maupun praktis pendidikan sangat memerlukan adanya sebuah landasan, pegangan, atau tumpuan untuk berpijak.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dan menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game*. Menurut Andri Arif Kustiawan dan Harun & Arsyad (2020) *game online* merupakan permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama

dengan melalui jaringan komunikasi *online* (h.141). Bermain *game* saat ini telah menjadi *trend* yang banyak diminati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa karena seseorang tersebut dapat bermain secara individu maupun berkelompok dengan banyak orang yang dikenal maupun belum dikenalnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game* dari pada orang dewasa.

Kekhawatiran guru dikonfirmasi oleh salah satu orang tua murid bahwa semenjak dibelikan *smartphone*, anak lebih sering bermain *game* dibandingkan belajar. Salah satu murid kelas IV juga menyatakan bahwa anak tersebut sangat senang bermain *game* sampai melewati makan dan tidak (lupa) mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) dari sekolah. Tidak hanya di sekolah, anak tersebut juga lebih agresif di rumah, saat kalah bermain *game* mereka menjadi mudah emosi. *Game* yang dimainkan adalah *Free Fire*. Menurut Marlita, Alfiani & Masnun (2021), *Free fire* adalah sebuah *game* perang yang mengumpulkan hingga 53 pemain disebuah peta yang luas, di mana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang (h.78).

Maka, terlihat bahwa *game online* menjadi penyebab anak tidak mengerjakan tugasnya dan lebih agresif. Sedangkan minat belajar sangat penting bagi siswa karena dengan memiliki Minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu Pelajaran. Menurut Reski (2021) menyebutkan bahwa, minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya (h. 2486).

Menurut Setiyani, Waluya & Cahyono (2019) indikator dari minat belajar adalah sebagai berikut: 1) Perasaan senang, yaitu siswa memiliki kesenangan untuk melakukan kegiatan belajar (belajar adalah hal yang menyenangkan untuknya). Sehingga tanpa diminta, siswa akan belajar karena mereka menyukainya. 2) Ketertarikan untuk belajar, yaitu siswa memiliki ketertarikan dalam melakukan kegiatan belajar dan bersedia untuk meluangkan waktu untuk belajar. Siswa memiliki pelajaran yang diminati dan tertarik untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh. 3) Menunjukkan perhatian saat belajar, yaitu siswa fokus dalam kegiatan belajar di kelas (seperti saat guru sedang menjelaskan) maupun di rumah. 4) Keterlibatan dalam belajar, yaitu adanya kemauan dan kecenderungan pada diri siswa untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik (h. 975).

Ketertarikan seseorang untuk bermain *game* berdampak krusial bagi kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar. Jika dilihat dari fenomena yang ada, kalangan usia anak-anak atau remaja saat ini sangat tertarik untuk bermain *game* bahkan sampai kecanduan. Menurut Habibi, Hariastuti & Rusijono (2022) menyatakan beberapa dampak *game online* pada anak, yaitu sebagai berikut : a) Dampak Kesehatan, di mana seseorang yang biasanya lebih mengedepankan interaksi dengan orang melalui dunia maya saja, hal ini disebabkan dengan habisnya waktu hanya dengan bermain *game online* saja dan bisa mengganggu kinerja otak sehingga mempengaruhi kesehatan secara keseluruhan. b) Dampak Psikologis. Dampak negatif kecanduan *online game* mengarah pada masalah mental emosional dan bisa menyebabkan distorsi waktu, hiperaktif, kurang fokus, adanya kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. c) Dampak Akademik. Adiksi *online game* berdampak negatif pada motivasi belajar siswa yang menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mepedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mepedulikan teman yang ada didunia maya saja (h. 4-5).

Berdasarkan hasil observasi awal murid kelas IV di SD Negeri Sukacai terlihat bersemangat saat memainkan *game Free Fire* bersama. Mereka bermain tiga kali dalam sehari, yaitu pada saat siang, sore, dan malam hari. Sedangkan di akhir pekan, mereka akan bermain selama empat kali sejak pagi hari. Saat bermain *game* secara tim, mereka membentuk strategi untuk memenangkan *game*. Jika mereka kalah, mereka akan berkata kasar dan saling menyalahkan. Sedangkan jika sendiri, mereka bermain secara individual. Anak terlihat bahwa mereka tidak mengetahui pentingnya bermain *game Free Fire* dengan bijak karena selalu berkata kasar saat bermain.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Sukacai 1 Kecamatan Baros Kabupaten Serang pada 21 Mei 2024 dengan teknik pengumpulan data menggunakan nontes, yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada siswa kelas IV, orang tua, dan juga guru kelas IV, dengan tujuan untuk mengetahui dampak *Game Free Fire* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Sukacai 1 Kecamatan Baros Kabupaten Serang.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu model Miles & Huberman yang meliputi: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, dan (3) Penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian diuji keabsahannya, agar data dapat diterima dan dipertanggung jawabkan. Keabsahan data menggunakan triangulasi, untuk menjamin keabsahan data pada penelitian ini, maka dilakukan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi lalu dilengkapi dengan dokumentasi. a) Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. b) Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. c) Triangulasi waktu dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda kepada satu sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian yang dilakukan, dengan deskripsi catatan lapangan yang terkait dengan dampak *game Free Fire* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Sukacai 1 Kecamatan Baros Kabupaten Serang. Berikut hasil temuan observasi dan juga wawancara siswa yang berjumlah 8 orang responden, wawancara orang tua 8 orang siswa, dan wawancara guru kelas 1 orang. Penelitian ini berfokus pada dampak *game Free Fire* terhadap siswa yang akan dikategorikan sesuai dengan dua aspek yaitu sebagai berikut : 1) dampak kecanduan *game online*, dan yang ke 2) kebiasaan dan minat belajar.

Pada aspek pertama yaitu dampak kecanduan *game online* dibagi menjadi lima indikator sebagai berikut : indikator yang pertama yaitu a. dampak kesehatan, terdapat beberapa dampak kesehatan yang dialami oleh siswa yang sering bermain *game online*, yaitu merasa kelelahan, begadang, terlambat makan, dan mata yang sering terasa sakit diakibatkan terlalu banyak melihat layar *smartphone*. Setidaknya, empat dampak kesehatan tersebut sering dialami oleh para siswa. Berdasarkan hasil wawancara indikator dampak kesehatan yang “tinggi” adalah jika para siswa mengalami tiga sampai empat dampak kesehatan (ER, ZP, GM, IM). Sedangkan indikator dampak kesehatan yang “sedang” adalah jika para siswa mengalami 2 dampak kesehatan (HA, IR, AM), sedangkan “rendah” adalah tidak adanya dampak atau belum adanya dampak (AKM).

Indikator yang kedua yaitu b. dampak psikologis, sesuai dengan indikator dalam dampak psikologis yang ditanyakan kepada para informan, setidaknya ada enam dampak psikologis yang dialami oleh siswa, yaitu, memikirkan *Game Free Fire*, meniru adegan kekerasan pada *game Free Fire*, sering berkata kasar, marah jika dibatasi bermain *game*, gelisah karena tidak bisa selalu bermain *game*, dan, memarahi orang sekitar saat kalah bermain *game*. Berdasarkan hasil wawancara mengatakan bahwa siswa AR sering meniru adegan kekerasan di dalam *game*, memukul maupun berkata kasar. Tidak berbeda jauh dengan AR, siswa-siswa lain yang memiliki tingkat dampak psikologis yang “tinggi” dan “sedang” juga memiliki kelakuan yang sama, meskipun tidak semua siswa mengikuti adegan kekerasan (seperti memukul atau berantem) yang ada pada *game Free Fire*, namun mereka tetap sering berkata kasar.

Indikator yang ketiga yaitu c. dampak akademik, terdapat tiga indikator dari dampak akademik yaitu semangat mereka dalam belajar, masuk sekolah dengan tepat waktu, dan kemauan belajar tanpa diminta atau kemauan belajar saat diingatkan. Salah satu siswa memiliki dampak akademik yang tinggi karena bermain *game Free Fire* yaitu siswa IR. IR mengaku bahwa

dia tidak memiliki semangat belajar yang tinggi. Ketidakpedulian IR saat diingatkan belajar oleh orang tua juga dilakukan oleh siswa-siswa lain yang memiliki dampak akademik yang sedang. Tidak hanya tidak peduli, namun siswasiswa yang lain akan marah jika diingatkan untuk belajar di rumah.

Pada hasil observasi yang peneliti lakukan, siswa bermain *game online* pada siang (setelah pulang sekolah) dan malam hari. Durasi waktu bermain para siswa paling cepat 2 jam dan paling lama 7 jam dalam satu hari. Meskipun dalam hasil wawancara, para siswa memiliki dampak kesehatan tersendiri, namun semua siswa terlihat dalam kondisi yang sehat. Kondisi emosional siswa terlihat saat bermain *game*, mereka terlihat gelisah dan emosinya sering tidak terkendali (marah dan kesal). Para siswa juga selalu tepat waktu untuk datang ke sekolah (disiplin).

Pada aspek kedua yaitu kebiasaan dan minat belajar, Untuk mengetahui kebiasaan dan minat belajar siswa kelas IV, peneliti menggunakan beberapa kategori penilaian yaitu : kategori penilaian yang pertama yaitu a) perasaan senang, pada penelitian ini, perasaan senang diukur dengan bagaimana siswa yang tidak memiliki peraturan atau jadwal belajar dari orang tua mereka, mereka belajar karena mereka menyukai aktivitas belajar dan karena kegiatan itu menyenangkan.

Kategori penilaian yang kedua yaitu b) ketertarikan untuk belajar, Penilaian ketertarikan belajar siswa dalam penelitian ini didasari dari lima indikator yaitu memiliki mata pelajaran yang disukai, ingin mendapatkan nilai atau hasil terbaik dalam pelajaran, memiliki keinginan untuk jadi juara kelas, senang saat belajar di sekolah, senang saat belajar atau mengerjakan PR di rumah.

Kategori penilaian yang ketiga yaitu c) menunjukkan perhatian saat belajar, penilaian siswa dalam menunjukkan perhatian saat belajar pada penelitian ini didasari dari 3 indikator yaitu tidak suka memikirkan *game Free Fire* saat pelajaran, fokus dalam memerhatikan guru, fokus dalam mengerjakan tugas.

Kategori penilaian yang keempat yaitu d) keterlibatan dalam belajar, terbagi menjadi empat indikator yaitu Ingin menjadi siswa yang aktif dan aktif dalam aktivitas belajar, Ingin menjadi siswa yang aktif, tapi tidak aktif dalam aktivitas belajar, Tidak ingin menjadi siswa yang aktif dan aktif dalam aktivitas belajar, Tidak ingin menjadi siswa yang aktif dan tidak aktif dalam aktivitas belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa sesuai dengan pengamatan peneliti kesimpulan akhir dari aspek yang pertama yaitu dampak kecanduan *game online*, terdapat beberapa dampak yang dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri Sukacai yang sering memainkan *game online Free Fire*. Pada aspek kesehatan, bermain *game Free Fire* telah memengaruhi pola hidup para siswa, pada aspek psikologis, emosi negatif dan sifat agresif siswa digambarkan dengan siswa yang sering berkata kasar kepada teman-temannya, sedangkan dalam aspek akademik, para siswa tidak peduli dan marah ketika orang tua mengingatkan mereka untuk belajar.

Kesimpulan dari aspek yang kedua yaitu terdapat empat minat belajar siswa yang berdampak akibat *Game Online Free Fire*, yaitu: 1) Perasaan senang, siswa tidak merasa senang dalam kegiatan belajar di rumah meskipun sudah ada jadwal belajar yang telah ditetapkan, ; 2) Ketertarikan untuk belajar, siswa hanya tertarik pada pelajaran yang disukai saja. Mereka senang belajar di sekolah, namun tidak dengan di rumah; 3) Siswa tidak terlalu baik dalam aspek menunjukkan perhatian saat aktivitas belajar karena mereka gemar mengobrol dan tidak memerhatikan guru dengan baik; 4) Lebih banyak siswa yang tidak aktif dan tidak senang terlibat dalam aktivitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Habibi, N. M. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 6(1), 30–35. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Marlita, P., Alfiani, D. A., & Masnun, M. (2021). Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap

- Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional PGMI 2021*, 2, 75–93. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semmai/article/view/440>
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Setiyani, S., Waluya, S. B., Sukestiyarno, Y. L., & Cahyono, A. N. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Selama Pembelajaran Daring*. 975–980. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.