



Dampak *Game Online* “Free Fire” Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru

Muhammad Faizal Z.

Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia

Email: muhammadfaisal3479@student.uir.ac.id

Dea Mustika

Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia

Email: deamustika@edu.uir.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 16-08-2023

Revised : 20-10-2023

Accepted : 23-10-2023

Published : 30-10-2023

ABSTRACT

The importance of this research is because student motivation and learning outcomes have decreased and there are still many negative impacts caused by the online game Free Fire. The aim of this research is to describe the positive and negative impacts of the online game Free Fire on students at SDN 193 Pekanbaru. This research is descriptive research with a qualitative approach model. Primary data sources obtained by researchers through interviews, observation and documentation. Researchers interviewed teachers at SDN 193 Pekanbaru where the teachers learned about the problem of decreasing student motivation and learning outcomes due to addiction to online games. Data collection techniques include interviews, observation and documentation. The validity of the data was tested using technical triangulation and source triangulation. Data analysis uses the Miles & Huberman technique which includes stages of data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on the research results, it can be concluded that the teacher has identified the symptoms of problems experienced by students due to the impact of the online game Free Fire, so that the teacher has provided a solution to these problems.

Keywords: *Online Games; Free Fire; Elementary School Students*

How to cite:

Z, M. F., Mustika, D. (2023). Dampak Game Online “Free Fire” Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(2), 387-398. Article DOI <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2.124880>

Corresponding E-mail: muhammadfaisal3479@student.uir.ac.id

1. PENDAHULUAN

Belajar sangat penting bagi keberadaan manusia. Belajar adalah usaha untuk menjadi manusia dan menjadi “seseorang”, di samping mendidik seseorang. Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperbaiki tingkah lakunya, baik dari segi informasi, kemampuan, nilai-nilai positif serta sikap maupun pengalaman dari berbagai sumber yang sudah dikaji (Djamiluddin & Wardana, 2019; Setiawati, 2018).

Menurut Hamalik (Fakhrurrazi, 2018) pembelajaran adalah perpaduan antara unsur siswa dan guru, bahan ajar, buku, papan tulis, kapur tulis atau spidol, dan alat belajar fasilitas ruangan, audio visual kelas



dan prosedur yang memiliki berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu (Mustika, 2017) juga menyebutkan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa, di mana guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar.

Ada dua pandangan tentang pembelajaran, menurut Subroto dalam (Faizah, 2020) menekankan konsep pembelajaran yang berbeda. Pada mulanya pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang mencakup sejumlah komponen yang direncanakan, antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, struktur kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, tindakan yang dilakukan guru dianggap sebagai bagian dari proses pembelajaran guna memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kegiatan ini mencakup segala hal mulai dari program tindak lanjut hingga perencanaan, pelaksanaan dan penilaian kegiatan.

Namun, sifat anak yang suka bermain tidak lepas dari proses pembelajaran di sekolah dasar. Bermain adalah komponen masa kecil yang tidak dapat dipisahkan. Bermain sangat penting bagi anak di sekolah dasar dan dapat meningkatkan kreativitasnya. Anak yang bermain lebih semangat dalam melakukan aktivitas sehari-hari, baik di dalam maupun di luar sekolah Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, dan perkembangan tersebut dapat dilihat dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah internet. Teknologi internet berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman, dan salah satu tujuannya adalah untuk hiburan (Muis, 2013; Setiawati, 2018). Menurut Sobon (2019) kemajuan teknologi berupa smartphone dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Game online merupakan sebuah *game* yang dimainkan melalui jaringan, seperti LAN atau Internet. Salah satu produk teknis yang menawarkan manfaat hiburan adalah *game online*. Anak-anak di sekolah dasar sangat menyukai *game online* “Free Fire”. Mayoritas anak-anak usia ini lebih suka bermain *game online free fire* daripada *game online* lainnya, meskipun banyak *game* lain yang tersedia dan salah satu *game online* yang banyak diminati masyarakat adalah *Game Online* “Free Fire” atau *Garena Free Fire*. Hal itu ditunjukkan dari tahun 2018 hingga 2022, lebih dari 550 juta pengguna telah mengunduh aplikasi Garena Free Fire (Harahap & Ramadan, 2021; Nugrananda Janttaka, 2020).

Free Fire merupakan sebuah video *game battle royale* yang dirilis pada 30 September 2017 oleh perusahaan Garena, Semua kelompok umur, termasuk anak-anak dan orang dewasa, dapat memainkan *game online free fire* ini untuk perangkat Android dan iOS, dan telah sering dipertandingkan di kejuaraan nasional dan internasional. *Free Fire* adalah *game* dengan tingkat kekerasan sedang, menurut rating aplikasinya 12+ di *Google Play Store*. Klasifikasi ini tidak membatasi pengguna untuk usia tertentu, tetapi isinya membahas masalah yang berkaitan dengan usia, yang akan memengaruhi alasan dan konsekuensi memainkan *game online* ini (Harahap & Ramadan, 2021; Sagara & Masykur, 2020).

Bagi anak-anak, bermain sangatlah penting. Namun tanpa pengawasan orang tua akan berdampak buruk bagi perkembangan anak. Selain itu, anak-anak usia sekolah dasar, atau antara usia 7 dan 12 tahun,

lebih cenderung diindoktrinasi dengan ide-ide berbahaya. Dampak negatif *game online* pada anak sebenarnya adalah akibat dari kurangnya literasi media publik, yang diawali dengan kurangnya pemahaman publik tentang bagaimana menggunakan media secara bertanggung jawab. Pemahaman yang terbatas mengarah pada kesimpulan yang salah, yang akan diulangi oleh generasi berikutnya (Arianto & Bahfiarti, 2020).

Selain guru, pengawasan orang tua juga sangat harus diperhatikan dalam mengontrol anak bermain (Mustika, 2021). Bagi peserta didik kehadiran orang tua sangatlah penting dan dibutuhkan untuk menyediakan fasilitas yang layak dan menjadi pembimbing. Dari anak lahir sampai dewasa, peran orang tua sangatlah besar. Perlindungan dan memelihara kelangsungan hidup peserta didik menjadi tanggungjawab orang tua. Pendidik pertama dilakukan oleh orang tua, serta pihak pertama yang melakukan interaksi dengan peserta didik di rumah. Orang tua bisa dikatakan guru pertama bagi peserta didik.

Guru pun juga memiliki peran dalam kegiatan belajar dan mengontrol perilaku serta kebiasaan anak. Menurut Erick dalam (Ahmad & Mustika, 2021) di kegiatan mengajar, guru memiliki 4 peran, yaitu : (1) Guru sebagai demonstrator; (2) Guru sebagai pengelola kelas; (3) Guru sebagai mediator dan fasilitator; (4) Guru sebagai evaluator. Kegiatan belajar dapat efektif dan berkualitas jika keempat peran tersebut dilaksanakan secara maksimal.

Meski bisa menghadirkan hiburan, menurut para ahli, *game online* juga memiliki banyak dampak negatif. Penelitian yang dilakukan menjawab temuan bahwa *game online* memberikan dampak buruk terhadap perilaku anak. *Journal of Addiction Biology* menerbitkan hasil *magnetic resonance imaging* (MRI) yang dilakukan pada 78 pria berusia antara 10 dan 19 tahun yang kecanduan *game online*. Para peneliti membandingkan hubungan antara 25 area otak yang berbeda, dan hasilnya mengejutkan mengingat peningkatan koordinasi bagian korteks prefrontal bilateral dengan bagian artikulasi pelipis di otak. Jenis patologi ini sering terjadi pada pasien autisme, sindrom *Down*, penderita skizofrenia, dan pasien dengan kontrol impuls yang buruk. (Nugrananda Jantaka, 2020; Surbakti, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru yang bernama Ibu Shinta, S.Pd di SDN 193 Pekanbaru pada tanggal 17 Juni 2022. Di mana dari hasil wawancara terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh guru, seperti terdapat banyak peserta didik yang motivasi belajar menurun, hasil belajar peserta didik yang menurun, namun ada beberapa pemain *game online* yang kemampuan berpikirnya terasah dikarenakan dalam bermain *game* itu siswa cenderung berpikir bagaimana caranya untuk menang, fokus belajar dalam kegiatan belajar mengajar serta interaksi antar siswa dan guru juga menurun. Peneliti menemukan dari hasil wawancara tersebut bahwa kinerja siswa cukup rendah yang ditunjukkan dengan aspirasi kinerja siswa yang belum memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru yaitu 80. Nilai siswa di beberapa Kursus akademik bervariasi dari 60 hingga 70, dan nilai mereka juga turun (Mita, 2015).

Selain berpengaruh kepada Kesehatan fisik anak, kecanduan game online juga berpengaruh terhadap sikap dan perilaku anak. Gangguan perkembangan otak, insomnia, gangguan pengelihatian, serta pendengaran. Pembatasan waktu bermain yang dilakukan orang tua sangat penting bagi anak. Orang tua sering melakukan kesalahan yang fatal dengan tidak memberika Batasan dan membebaskan anak dalam bermain game online. (Indah Permata Sari & Nurwahyuni, 2022; Ramdani, 2018)

Isu yang diangkat sejalan dengan yang diangkat oleh (Ismi & Akmal, 2020) misalnya masih banyak siswa yang kecanduan bermain *game online*, motivasi belajar semakin berkurang, siswa kehilangan kemampuan untuk menjaga kedisiplinan, dan siswa terutama menganggap temannya yang ada. *Game online* di lingkungan virtual. Selain itu banyak orang tua yang terus membeli ponsel untuk anak-anak mereka guna mempromosikan kegiatan belajar daring. Namun, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* internet daripada belajar (Ismi & Akmal, 2020; Istikomah & Saputra, 2022).

Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah karena motivasi belajar siswa yang menurun, hasil belajar siswa pun menurun terlihat dari nilai yang dibawah KKM, lalu kondisi fisik anak yang banyak terganggu oleh kecanduan *Game Online "Free Fire"* tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak negatif dan dampak positif dari *Game Online "Free Fire"* pada siswa kelas V di SDN 193 Pekanbaru. Maka dilakukanlah penelitian ini untuk mengetahui apa saja dampak negatif dan dampak positif dari *Game Online "Free Fire"* pada siswa kelas V di SDN 193 Pekanbaru. Adapun kebaharuan penelitian ini yakni masih jarang peneliti mengenai dampak dari *Game Online "Free Fire"* pada prestasi belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan model pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah wali kelas V, Kepala Sekolah beserta siswa disekolah tersebut. Sementara untuk lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 193 Pekanbaru yang beralamat lengkap di Jalan Kartama, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau 28294. Teknik dan instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Berikut peneliti tampilkan kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator
Dampak <i>Game Online "Free Fire"</i>	Dampak Positif
	1. Memberi penguatan yang positif
	2. Melatih anak berpikir strategis
	3. Melatih anak membangun jaringan (<i>Networking</i>)
	4. Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata
	Dampak Negatif
	1. Berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain <i>game</i>
	2. Ketidak-pedulian terhadap sesama
3. Cenderung mempunyai sifat tertutup	

Sumber: data diolah peneliti (2023)

Sumber data pada penelitian ini didapatkan dari 2 sumber, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer didapatkan oleh peneliti dengan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi bersama guru, siswa dan kepala sekolah. Peneliti menggunakan data sekunder dari hasil wawancara dengan para subjek penelitian. Keabsahan data penelitian diuji menggunakan 3 triangulasi, yakni triangulasi sumber, triangulasi waktu dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan menguji kebenaran data berdasarkan pada sumber yang berbeda. Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 cara Triangulasi tersebut. Tahap pertama dilakukan wawancara awal kepada guru kelas untuk menemukan permasalahan. Dilanjutkan dengan observasi yang dilakukan dengan pendidik dan peserta didik dengan waktu observasi yang sudah dipilih. Penelitian ini juga melakukan observasi pada proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Implementasi Penelitian ini diawali dengan perancangan, penelitian, implementasi, analisis data dan penulisan laporan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: Observasi, pemeliharaan dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 193 Pekanbaru yang beralamatkan di Jl. Kartama, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama subjek penelitian serta diperkuat dengan hasil observasi bahwasanya dampak *Game Online "Free Fire"* pada siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

3.1. Dampak Positif

3.1.1. Memberi Penguatan Yang Positif

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan bahwa *Game Online "Free Fire"* berdampak positif yang mana *game* tersebut memberikan penguatan yang positif. Guru menyatakan beberapa contoh penguatan positif yang disebabkan oleh *game online* yang dimainkan anak, seperti misalnya dapat melatih psikomotorik dan melatih otak anak. Dalam psikomotorik anak seperti tangan anak menjadi lebih lentur karena selalu bergerak ketika bermain *game*. Selain itu, bermain *game* tersebut juga dapat menghilangkan stres pada anak, dapat menghibur diri, meningkatkan kreativitas diri.

3.1.2. Melatih Anak Berpikir Strategis

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan bahwa *Game Online "Free Fire"* dapat melatih anak untuk berpikir secara strategis. Guru menyatakan beberapa contoh berpikir strategis yang disebabkan oleh *game online* yang dimainkan anak, seperti Misalnya anak mampu dan berani mencoba hal-hal yang baru, berorientasi pada masa depan dan mungkin ada juga yang dapat melatih diri dalam manajemen waktu dan prioritasnya.

3.1.3. Melatih Anak Membangun Jaringan (*Network*)

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan bahwa *game online free Fire* dapat melatih anak untuk membangun jaringan (*network*). Jaringan disini dalam artian memiliki lingkup

pertemanan yang lebih luas lagi, baik itu yang ada disekitarnya atau pun menjangkau lingkup pertemanan di luar lingkungan sekitar peserta didik tersebut. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang mana guru menyatakan bahwa *game online* juga dapat melatih anak membangun jaringan lebih luas misalnya dalam lingkup pertemanannya sebagai contohnya, anak menjadi mempunyai banyak teman, banyak berkenalan dengan teman-teman secara *online*, bahkan juga teman baru dilingkungan kehidupan nyatanya.

3.1.4. Membantu Meningkatkan Koordinasi Tangan-Mata

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan bahwa *Game Online "Free Fire"* dapat membantu untuk meningkatkan sistem saraf dan motorik anak, mampu meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti yang mana guru menyatakan bahwa *game online* juga dapat membantu meningkatkan koordinasi tangan dan mata pada anak. Karena selain otak yang merespon dengan cepat, tangan dan penglihatan anak pun juga bekerja bersamaan dengan otak. Sehingga banyak anak yang menjadi lebih lancar dalam menulis dan pergerakan tangannya menjadi lebih lentur.



Gambar 1. Beberapa Anak Sedang Bermain *Game Online "Free Fire"*

Berdasarkan gambar 1, tampak siswa kelas V SD 193 Pekanbaru yang sedang bermain game online selepas jam sekolah, pada saat bermain ini teramati tangan siswa lebih sering bergerak selaras dengan otak yang bekerja atas respon tangan tersebut. Hal ini lah yang akhirnya berdampak pada sistem syaraf tangan dan otak anak.

Perubahan yang progresif dari dampak proses kematangan dan pengalaman disebut perkembangan. Salah satu tugas perkembangan adalah mengembangkan motorik anak (baik itu motorik kasar maupun motorik halus) sesuai dengan pertumbuhan usianya. Proses perkembangan motorik merupakan proses gerakan jasmani yang didapat melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi sehingga anak mampu mengontrol gerakan dan merespon pengalaman sehari-hari.

Akan tetapi, kemampuan tiap-tiap anak dalam mengontrol dan merespon pengalaman sehari-hari berbeda. Perbedaan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor meliputi individual, pengalaman, dan latihan.

Sejalan dengan pendapat Marmoah et al., (2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa otak atau fungsi system susunan saraf pusat dan organ sangat mempengaruhi perkembangan motorik. Sistem saraf pusat berperan dalam keterampilan motorik anak dan mengkoordinasikan setiap gerakan. Semakin berkembang sempurna sistem saraf yang mengendalikan otot-otot otak, maka semakin memungkinkan seorang anak mengembangkan keterampilan atau kemampuan motoriknya.. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan mudah mempelajari hal-hal baru yang sangat bermanfaat dalam menjalani pendidikan.

3.2. Dampak Negatif

Selain dampak positif, *Game Online "Free Fire"* ini juga memiliki sisi lain yakni dampak negatif dari bermain *Game Online "Free Fire"*, berikut pemaparan lebih jelas :

3.2.1. Mempengaruhi Perilaku Sosial Siswa

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan bahwa *Game Online "Free Fire"* juga mempengaruhi perilaku sosial anak. Misalnya anak menjadi cenderung lebih tertutup kepribadiannya. Kurang bersemangat dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang mana guru menyatakan bahwa *game online* juga dapat mempengaruhi perilaku sosial anak. Contohnya anak jadi lebih tidak bersemangat dengan lingkungan sekitarnya, karena sudah terlalu nyaman dengan dunia *game*-nya.

3.2.2. Anak Menjadi Kurang Peduli dan Kurang Peka Terhadap Sesama

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan bahwa *Game Online "Free Fire"* dapat menjadikan anak menjadi kurang peduli dan kurang peka terhadap sesamanya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang mana guru menyatakan bahwa anak memang cenderung memiliki sifat yang tertutup setelah kecanduan bermain *online*. Anak menjadi kurang pandai atau kurang bisa dalam bersosialisasi dan menurunnya rasa kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan di sekitarnya.

3.2.3. Anak Cenderung Memiliki Sifat Tertutup

Hasil wawancara dengan guru dan siswa memperlihatkan bahwa *Game Online "Free Fire"* juga mempengaruhi sifat dan kepribadian sang anak, anak menjadi lebih tertutup. Lebih suka 'berselancar' didunia maya dan *game online*-nya saja. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang mana guru menyatakan anak menjadi lebih tertutup, kurang suka berbaur dan kurang tertarik melakukan beberapa kegiatan pembelajaran atau kegiatan-kegiatan lain yang diadakan oleh pihak sekolah. (Firdaus et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan peneliti, terdapat dua indikator penelitian yang ditemukan yaitu dampak positif dan dampak negatif dari *game online* terhadap prestasi akademik siswa, kemudian ditemukan pendapat dari beberapa siswa tentang dampak negatif *Game*

Online "Free Fire" yaitu kecanduan *game online* yang berlebihan, hal ini ditandai dengan adanya niat untuk memainkan *game* tersebut hingga berjam-jam bahkan sampai melupakan atau mengabaikan aktivitas lain seperti: tugas kerja, belajar, dan sekolah. Hal tersebut menjadikan siswa malas dalam belajar seperti malas mengerjakan pekerjaan rumah, malas mengikuti proses pembelajaran, lupa tugas yang diberikan, lupa kewajiban belajar, sehingga akan menurunkan hasil belajar yang diberikan guru dan akan menurunkan aktivitas belajar siswa. Siswa kurang aktif dalam memberikan tanggapan, siswa kurang fokus dalam kegiatan belajar seperti memberi pertanyaan, mengabaikan kegiatan belajar, serta malas untuk belajar secara mandiri (Kautsar, 2019; Umam & Muhid, 2021).

Sementara itu selain dampak negatif, juga terdapat dampak positif dari *Game Online "Free Fire"* ini, seperti misalnya *game online* juga dapat memberikan penguatan penguatan yang positif pada diri anak. Penguatan yang positif tersebut misalnya anak menjadi tidak mudah menyerah, selalu ingin mencoba hal baru. Psikomotorik dan otak anak juga dapat terlatih melalui *game online* ini. Dalam psikomotorik anak seperti tangan anak menjadi lebih lentur karena selalu bergerak ketika bermain *game*. Selain itu juga dapat menghilangkan stres, menghibur diri, meningkatkan kreativitas diri. *Game online* juga dapat memberikan melatih anak untuk berpikir strategis (Munirah, 2018; Yogatama, 2016).

Contoh berpikir strategis yang disebabkan oleh *game online* yang dimainkan anak, seperti Misalnya anak mampu dan berani mencoba hal-hal yang baru, berorientasi pada masa depan dan mungkin ada juga yang dapat melatih diri dalam manajemen waktu dan prioritasnya. *Game online* juga dapat melatih anak membangun jaringan lebih luas misalnya dalam lingkup pertemanannya. Anak mempunyai banyak teman, banyak berkenalan dengan teman-teman secara *online*, bahkan juga teman baru dilingkungan kehidupannya nyata (Irawan & Siska W., 2021).

3.3. Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini, peneliti akan memberikan poin-poin besar dan utama terhadap dampak *Game Online "Free Fire"* pada siswa kelas V di SDN 193 Pekanbaru yang telah diperoleh. Memberikan ide-ide yang didukung oleh teori-teori pendukung sehingga hasilnya dapat dipercaya. Ditemukan dampak *game online Free Fire* pada siswa kelas V sebagai berikut : (1). motivasi belajar peserta didik yang menurun, (2). fokus belajar dan interaksi antar siswa dan guru juga menurun, (3). hasil belajar siswa yang kebanyakan masih dibawah KKM, dan (4). kesehatan fisik peserta didik yang terganggu. Hal tersebut menunjukkan bahwa dampak dari *game online Free Fire* terhadap siswa menimbulkan dampak yang cenderung negatif berdasarkan hasil temuan. Dampak negatif inilah yang akan berpengaruh terhadap prestasi siswa kelas V di SDN 193 Pekanbaru.

Sejalan dengan penelitian yang diangkat oleh Ismi & Akmal (2020) misalnya masih banyak siswa yang kecanduan bermain *game online*, motivasi belajar semakin berkurang, siswa kehilangan kemampuan untuk menjaga kedisiplinan, dan siswa terutama menganggap temannya yang ada. *game online* di lingkungan virtual. Selain itu, dan banyak orang tua yang terus membeli ponsel untuk anak-

anak mereka guna mempromosikan kegiatan belajar daring. Namun, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain game internet daripada belajar (Ismi & Akmal, 2020; Istikomah & Saputra, 2022). Sebagian besar ilmuwan atau pakar psikologi yang sudah membuktikan bahwa adanya dampak negatif game online terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (dalam Pande, 2015), disarankan bahwa anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih rendah, peningkatan tindakan agresif, dan mengembangkan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di sekolah.

Upaya mengatasi dampak negatif *Game Online "Free Fire"* pada siswa kelas 5 SDN 193 Pekanbaru, yaitu: Pertama, sekolah dan guru-guru melakukan satu pendekatan, selalu memberikan pemahaman dan bimbingan kepada peserta didik akan bahayanya jika bermain game terus menerus yang berdampak langsung ke dirinya. Kedua, adanya Kerjasama antara orang tua dan sekolah dalam memberikan batasan dan pengawasan kepada anak dalam bermain *game online*. Ketiga, penegasan dalam menjalankan aturan harus dilakukan oleh sekolah agar siswa tidak melanggar aturan tersebut, serta meningkatkan pengawasan terhadap tumbuh kembang anak perlu ditingkatkan. Keempat, orang tua perlu memberikan perhatian khusus kepada anak jika waktu belajarnya digunakan untuk bermain game. Kelima, siswa diharuskan memiliki kepekaan akan dampak negatif bermain game terhadap perilakunya. Dengan demikian siswa mampu mengontrol dalam bermain game dengan bisa membagi waktunya untuk belajar dan bermain game.

Selain dampak negatif, *game online* juga dapat berdampak positif bagi anak. Seperti misalnya dapat memberikan penguatan yang positif, dapat melatih anak untuk berpikir strategis, dapat melatih anak membangun jaringan yang lebih luas dan mampu meningkatkan koordinasi tangan dan mata pada anak.

Mulyasa memberikan definisi bahwa penguatan (*reinforcement*) berarti respon terhadap suatu perilaku yang diharapkan dapat meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut terulang kembali. Seorang pendidik wajib memiliki keterampilan yaitu penguatan, motivasi dalam kegiatan belajar merupakan bentuk penguatan yang diberikan di kelas. Penguatan menjadi efektif jika dilakukan secara tepat waktu, tepat sasaran, dan sesuai kebutuhan hingga menjadi pemicu bagi siswa (Pande & Marheni, 2015).

Dalam kasus ini, penguatan tersebut bukan hanya datangnya dari guru, teman-teman atau lingkungan si anak, tetapi dari hobi yang ia jalani yakni dari bermain *game online Free Fire*. Penguatan yang positif tersebut misalnya anak menjadi tidak mudah menyerah, selalu ingin mencoba hal baru. Diperkuat dengan hasil wawancara selama observasi dimana guru menyatakan beberapa contoh penguatan positif yang disebabkan oleh *game online* yang dimainkan anak, seperti misalnya dapat melatih psikomotorik dan melatih otak anak. Dalam psikomotorik anak seperti tangan anak menjadi lebih lentur karena selalu bergerak ketika bermain *game*. Selain itu juga dapat menghilangkan stres, menghibur diri, meningkatkan kreativitas diri.

Berpikir strategis adalah cara berpikir untuk menyikapi persoalan dengan membuat rencana setelah melakukan analisis terlebih dahulu pada tantangan atau rintangan. Menurut beberapa ahli, berfikir strategis memiliki beberapa pengertian. Mintzberg (Harjito, 2016), menekankan bahwa pemikiran strategis bukan hanya nomenklatur alternatif untuk segala sesuatu di bawah payung strategi pengelolaan. Karakteristik pemikiran dilihat dari cara berfikir yang jelas dan spesifik. Perbedaan antara berfikir strategis serta perencanaan strategis, Mintzberg berpendapat perencanaan strategis adalah pemrograman strategi yang sistematis di mana rencana aksi dibuat terlebih dahulu. Pemikiran strategis, di sisi lain, adalah proses sintetik yang menggunakan intuisi dan kreativitas, dan kemudian menjadi hasilnya melalui pandangan bisnis yang terintegrasi. Dari berbagai penafsiran di atas, dapat diperoleh pengertian dari pemikiran strategis ketika seseorang memikirkan visi jangka panjang dan memahami dampak jangka panjang dari tindakan atau keputusan yang akan berdampak besar pada masa depan bisnis yang dikelola. Pada hasil penelitian kali ini, ditemukan bahwa siswa dapat berpikir secara strategis dari dampak bermain *game online Free Fire*, hal ini diperkuat dengan hasil wawancara selama observasi yang dilakukan dimana guru menyatakan beberapa contoh berpikir strategis yang disebabkan oleh *game online* yang dimainkan anak, seperti Misalnya anak mampu dan berani mencoba hal-hal yang baru, berorientasi pada masa depan dan mungkin ada juga yang dapat melatih diri dalam manajemen waktu dan prioritasnya. Hasil ini juga mendukung penelitian oleh Sobon & Mangudap, (2019) yang menemukan bahwa dampak dari media elektronik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga belajar siswa ditentukan dari apa yang ia dapatkan manfaatnya dari media elektronik.

Selain itu, *game online Free Fire* ini juga berdampak positif dapat membantu anak memiliki jaringan pertemanan yang lebih luas lagi dari media sosial yang ada dalam *game* tersebut, Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial serta dapat melatih koordinasi tangan dan juga mata pada anak.

4. SIMPULAN

Dampak negatif *Game Online "Free Fire"* terhadap prestasi belajar peserta didik di SDN 193 Pekanbaru adalah adanya pengaruh buruk yang diakibatkan dari kecanduan bermain *game online* secara berlebihan. Adanya penurunan fokus dan keaktifan dalam kegiatan belajar siswa. Langkah-langkah yang digunakan dalam mengatasi dampak negatif dari bermain *game* secara berlebihan di SDN 193 Pekanbaru adalah dengan guru menciptakan kegiatan yang melibatkan semua siswa, seperti bernyanyi, berolahraga, kuis yang membuat siswa menjadi aktif dan merubah fokusnya kepada *game online*.

Sementara itu, bersamaan dengan dampak negatif, terdapat juga dampak positif yang didapatkan oleh peserta didik dari bermain *Game Online "Free Fire" ini*, seperti misalnya dapat memberikan penguatan yang positif, dapat melatih anak untuk berpikir strategis, dapat melatih anak membangun jaringan yang lebih luas dan mampu meningkatkan koordinasi tangan dan mata pada anak. Meskipun

bermain game ini dapat juga memberikan dampak positif, hal ini juga harus mendapat perhatian khusus terlebih bagi orang tua untuk mengontrol anak dalam bermain agar tidak memberikan dampak-dampak negatif lainnya yang lebih berat. Adapun rekomendasi dari hasil penelitian ini untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dampak dari *Game Online "Free Fire"* dalam metode berbeda contohnya dalam metode kuantitatif, ataupun diharapkan dapat meneliti pengaruh dari dampak *Game Online "Free Fire"* terhadap beberapa aspek siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online Pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–181.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Harjito, A. (2016). *Berfikir Strategis: Konsep, Implementasi dan Pengalaman*.
- Indah Permata Sari, & Nurwahyuni. (2022). Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Istikomah, N. M. Y. S. W., & Saputra, H. J. (2022). Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V Sdn 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. *Jurnal Guru Kita*, 6(2), 1–14.
- Kautsar. (2019). Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar. In *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* (Vol. 2, Issue 1). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

- Marmoah, S., Adela, D., & Fauziah, M. (2019). Implementation of Facilities And Infrastructure Management In Public Elementary Schools. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 102–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.507>
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 11, Issue 2, pp. 71–79).
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(1), 29–30.
- Munirah, M. (2018). Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116–125. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a10.2018>
- Mustika, D. (2017). Pembelajaran Menggunakan Model *Learning Cycle* 5E untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 7(2), 1–10.
- Mustika, D. (2021). Peran Orangtua dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik di Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 361–372.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Minat Belajar*, 42.
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran *Online Gamer*. *Jurnal EMPATI*, 7(2), 802–808. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sobon, K., & Mangudap, J. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 52–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.106198>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Umam, K., & Muhid, A. (2021). Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>
- Yogatama, R. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 1 Maospati Magetan. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August). Universitas Widya Dharma Klaten.