

DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE BATTLEGROUNDS TERHADAP PERKEMBANGAN KOMUNIKASI SISWA DI SDN MOJOAGUNG 01 TRANGKIL

Hermawan Ade Saputra¹, Eka Sari Setianingsih², Ervina Eka Subekti³
^{1,2,3} PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

[1utasurya5@gmail.com](mailto:utasurya5@gmail.com) , [2ekasarisetianingsih@upgris.ac.id](mailto:ekasarisetianingsih@upgris.ac.id),

[3ervinaeka@upgris.ac.id](mailto:ervinaeka@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to determine the impact of the online game Free Fire Battlegrounds on children's communication development. This study uses a qualitative method. The research population was all Mojoagung State Elementary School 01 Trangkil students for the 2023/2024 school year. The samples taken were 100 children consisting of grades 3-6 using purposive sampling techniques. The data in this research was obtained through questionnaires, observations, interviews, and documentation. It is recommended to include recommendations from the research results at the end of the abstract. The results of a research questionnaire from 100 students stated that 52 students agreed and 36 students strongly agreed that online games made children emotional easily, 56 students agreed and 36 strongly agreed that online games made children become toxic and say dirty things, this data was supported by the results of interviews with homeroom teacher for class VI and one of the class V homeroom teachers who stated that online games make children easily emotional and impolite to the people around them. This research concludes that the free fire battlegrounds online game has many negative impacts that can damage the development of children's verbal and non-verbal communication.

Keywords: Impact; Game Online; Communication; Development.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dampak *game online free fire battlegrounds* bagi perkembangan komunikasi anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Negeri Mojoagung 01 Trangkil tahun pelajaran 2023/2024. Sampel yang diambil adalah 100 anak terdiri dari kelas 3-6 dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi., disarankan mencantumkan rekomendasi dari hasil penelitian di bagian akhir abstrak. Hasil angket penelitian dari 100 siswa menyatakan bahwa 52 siswa setuju dan 36 siswa sangat setuju jika *game online* membuat anak menjadi mudah emosi, 56 siswa setuju dan 36 sangat setuju bahwa *game online* membuat anak menjadi toxic dan berkata kotor, data ini didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas VI dan salah satu wali murid kelas V yang menyatakan bahwa memang *game online* membuat anak menjadi mudah emosi dan tidak sopan kepada orang disekitarnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *game online free fire battlegrounds* mempunyai banyak dampak negatif sehingga dapat merusak perkembangan komunikasi *verbal* dan *non verbal* anak.

Kata kunci: Dampak; *Game Online*; Komunikasi; Perkembangan

A. Pendahuluan

Teknologi informasi sekarang menjadi salah satu kebutuhan pada manusia saat ini. Peserta didik pada saat ini membutuhkan *Smartphone* sebagai media belajar dan alat komunikasi. Oleh sebab itu tanpa adanya teknologi komunikasi dan informasi tentu akan sangat sulit untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang sosial dan pendidikan (Asy'ary et al., 2023:28). Dari perkembangan teknologi tentu banyak sekali dampak positif dan negatif. Apabila salah dalam pemanfaatan alur perkembangan teknologi akan menimbulkan dampak negatif. Pada masa pandemic covid-19 pemerintah memperbolehkan untuk menggunakan *smartphone* atau *handphone* sebagai sarana media belajar hingga sampai sekarang. Upaya ini dilakukan agar peserta didik dapat menggali informasi dari internet sebagai pembelajaran tatap muka. Namun kenyataannya yang dilakukan peserta didik yaitu memainkan

permainan daring atau yang biasa disebut *game online*.

Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Kebiasaan bermain *Free Fire* pada anak sekolah dasar, khususnya di kelas tinggi berdampak luas terhadap kehidupan sehari hari siswa termasuk juga berpengaruh pada Karakter tanggung jawab. Karakter tanggung jawab siswa mempengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa termasuk aktivitas belajar dan aktivitas dilingkungan keluarga siswa (Azis & Hidayat, 2022:272).

Permenkominfo No. 11 Tahun 2016 Pasal 2 menjelaskan bahwa Peraturan Menteri ini bertujuan untuk mengklasifikasi permainan interaktif elektronik yang membantu penyelenggara dalam memasarkan produk permainan interaktif elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Ruang lingkup Peraturan Menteri ini meliputi tata cara klasifikasi permainan interaktif elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia pengguna. Selain itu juga diatur mengenai peran komite klasifikasi, dan peran

masyarakat (Menteri Komunikasi dan Informatika, 2016).

Game online yang paling banyak diminati sekarang terutama bagi anak-anak sekolah dasar adalah *game online Free Fire*. Permainan ini sangat berpengaruh terhadap komunikasi manusia terkhusus anak-anak sekolah dasar. Dalam *game* ini dapat mengembangkan teman, guna untuk mengobrol Bersama teman *online* dan memeriksa kemajuan *game* yang dimainkan. Sehingga dalam permainan daring atau *Online Game* ini timbulah sebuah komunikasi. *Game* ini sangat mudah didapatkan melalui aplikasi di Smartphone yaitu diaplikasi *PlayStore* ataupun *AppsStore*. Dari aplikasi tersebut dengan mudah kita bisa mendownload atau mengunduh *Game Online Free Fire* tersebut.

Ditemukan dampak *game online* terhadap komunikasi peserta didik yaitu dengan fitur *voice chat* anak lebih sering berbicara kata-kata kotor yang dia dapat-kan saat bermain *game online* dengan berbicara dengan teman satu team nya. Biasanya lawan sudah kalah akan emosi dan melontarkan kata-kata kotor dan kasar, dengan ucapan tersebut anak-anak menjadi menirukan dan di ucapkan juga saat

anak tersebut marah (Prasetyo *et al.*, 2023:338).

Komunikasi tentu menjadi faktor penentu berubahnya perilaku individu dalam kegiatan sehari-hari khususnya dalam berkomunikasi dengan individu lain karena perilaku komunikasi menetapkan bicara dengan siapa, tentang apa, dan bagaimana, hal ini dipengaruhi karena lingkungan. Salah satunya harus mampu menempatkan diri dalam suatu lingkungan yang berfungsi untuk menghindari dari adanya pengaruh perilaku dalam suatu yang negatif. Perilaku merupakan respon dari sebuah system terhadap berbagai rangsangan. Sedangkan komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi dari pihak satu ke pihak lain. Komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang bisa dingerti oleh kedua belah pihak. Melalui komunikasi sikap dan perasaan seseorang dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi komunikasi hanya efektif apabila pesan disampaikan ke penerima pesan (Ramadhani & Yamin, 2021:819).

Berita yang dipublikasikan oleh memox.co.id pada tahun 2023 dengan judul *Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*

menyatakan bahwa di era sekarang ini, berbagai media bermunculan tanpa henti, dan setiap orang mulai mengandalkan media yang ada. Akhirnya banyak dari mereka yang mulai bergantung pada media ini, baik positif maupun negatif. Misalnya saja bermain *game online*. dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja bisa bersifat negatif atau positif. Beberapa remaja yang kecanduan bermain *game online* mengalami penurunan interaksi sosial karena lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman. . Kecanduan *game online* juga dapat mempengaruhi kepribadian dan sikapnya sehingga membuatnya mudah marah. Dengan membuat remaja sibuk dengan ponselnya selama berjam-jam hanya untuk bermain *game online*, remaja telah mengadopsi pola bicara yang terlalu kasar dalam komunikasi mereka selama interaksi *game* (putra, 2023).

Berdasarkan dari hasil observasi pada saat PLP II di SD Negeri Mojoagung 01 Trangkil saya menemukan fenomena yaitu siswa-siswa yang membahas tentang *Game Online Free Fire* pada saat pembelajaran berlangsung terutama

dikelas tinggi. Sedangkan fakta dampak dari permainan daring *Free Fire* yaitu terdapat beberapa peserta didik yang pada saat pembelajaran berkomunikasi kurang sopan walaupun ada guru yang mengajar. Yang dimaksud kurang sopan yaitu terdapat beberapa peserta didik yang berbicara kotor pada saat jam pelajaran walupun sama teman sendiri, namun menurut saya itu sebuah perilaku yang kurang sopan dan tidak sepatasnya siswa mengucapkan hal yang kurang sopan tersebut. . Selain dari sekolah dasar saya juga menemukan sebuah fenomena dilingkungan sekitar saya yaitu pada saat saya mengadakan *tournament free fire*, ada anak anak sekolah lanjutan yang terlihat meluapkan kekesalannya dengan mengucapkan kata kata kotor atau toxic karena kemungkinan mereka kalah dalam bermain *game online free fire*. Ketika saya bertanya kepada salah satu anak tersebut ternyata mereka kalah dalam pertandingan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *Game Online Free Fire Battlegrounds* terhadap perkembangan komunikasi siswa di SD Negeri Mojoagung 01 Trangkil.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat studi kasus. 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 (Sugiyono, 2022:9).

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mojoagung 01 Kecamatan Trangkil, Kabupaten Pati. Peneliti memilih lokasi tersebut karena berdasarkan pengalaman PLP II menemukan fenomena yaitu siswa siswi SD Negeri Mojoagung 01 Trangkil banyak yang *bermain game online* terutama *game online Free Fire Battlegrounds*.

Data yang diperoleh peneliti melalui sumber data primer dan sekunder yaitu dengan memberikan angket dan mewawancarai langsung siswa, mewawancarai guru kelas VI dan wali murid SD Negeri Mojoagung 01 Trangkil yang menjadi sumber data.

Menurut Sugiyono (2022:225) menyatakan bahwa data primer merupakan sumber data langsung memberikan data kepada pengumpul data. Selain itu data sekunder yang dikumpulkan berupa hasil observasi dan dokumentasi sebagai pelengkap kebutuhan data penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan didapatkan beberapa siswa di kelas VI yang bermain *game online* didalam kelas, mereka bermain *game online Free Fire Battlegrounds* mereka tampak bermain bareng dan ada suatu moment ketika temanya didalam *game* mati langsung saling menyalahkan.

Pada saat istirahat peneliti mengamati aktivitas siswa yang sedang berkumpul dan dalam perkumpulan tersebut siswa membahas tentang jual beli akun *game free fire* ternyata sejumlah siswa dari SD Negeri 01 Mojoagung berbisnis dari jual beli akun *game online*. Dari hasil pengamatan tersebut siswa yang *bermain game online* cenderung lebih emosional dan komunikasi yang kurang baik apabila berbicara dengan temannya.

Berdasarkan hasil angket dampak dari *game online free fire battlegrounds* dari 100 siswa menjelaskan bahwa peserta didik yang setuju dan sangat setuju lebih banyak dari pada tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hal tersebut bisa diartikan bahwa dari 100 responden mayoritas siswa siswi SD Negeri 01 Mojoagung kecanduan *game online free fire battlegrounds* dan mereka sepakat mereka sering emosi dan marah ketika bermain *game online free fire battlegrounds*.

Berdasarkan hasil temuan penelitian 68 dari 100 siswa mengalami kecanduan *Game Online Free Fire Battlegrounds*. 52 Laki laki 22 perempuan. 68 siswa meliputi kelas 3.4.5 dan 6. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan wali murid yang membuat anak kecanduan *game online free fire battlegrounds* adalah permainan yang tidak bisa tamat dan bisa main bareng dengan orang lain, hal tersebut membuat anak menjadi ketagihan *game online free fire battlegrounds* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara menurut Bapak Fajar selaku wali kelas VI menyatakan bahwa *game online* beda dengan permainan *Playstation* yang dimana pada setiap

permainannya pasti bisa tamat, dan ketika tamat pasti pemain akan tidak bermain lagi atau pindah ke permainan lainnya. Sedangkan hasil wawancara dari Bu Ayu selaku wali murid kelas 6 menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang membuat anak-anak menjadi kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. Kurang Kontrol

Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi. Berkaitan dengan hasil wawancara dari wali kelas memang benarnya *game online* dibuat tidak bisa tamat sehingga anak menjadi penasaran untuk bermain *game online* terus dan akhirnya tidak terkontrol

2. Kurang Perhatian Orang Orang Terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari

orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orangtuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya. Hal tersebut berkaitan dengan hasil wawancara dengan wali kelas yang menyatakan bahwa orang tua anak tersebut sibuk dengan pekerjaannya membuat anak bebas tanpa pengawasan atau perhatian orang tua sehingga anak bisa bebas bermain *game online*. Dan terkadang anak juga berbuat negatif agar mendapat perhatian orang tua yang lebih.

3. Faktor Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan

terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya. Siswa SD Negeri 01 Mojoagung bermain *game online* karena ajakan baik dari teman sekolah maupun teman di rumah. Hal tersebut supaya anak-anak bisa main bareng.

Kecanduan *game online* berdampak bagi perkembangan *komunikasi verbal* dan *non verbal* anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali murid menyatakan bahwa Dampak yang dialami anak dalam komunikasi verbal yaitu anak menjadi lebih mudah marah dan emosi, yang dimaksud dengan emosi adalah suatu keadaan yang kompleks disertai dengan getaran jiwa terjadi sebelum atau sesudah melakukan tindakan.

Contoh emosi yang ditimbulkan oleh anak ketika bermain *game online* free fire adalah membentak orang yang ada disekitarnya misalnya jika dia kalah dalam bermain dengan spontan langsung membentak dan menyalahkan temannya bahkan adiknya sendiri, selain itu ketika anak sedang bermain *game online* kemudian disuruh orang tua untuk melakukan sesuatu anak tersebut

membentak dan menunda – nunda perintah dari orang tua. Hal tersebut membuat anak menjadi tidak sopan dengan orang lain, menjadi seorang anak yang pembangkang. Selain itu dampak *game online* terhadap komunikasi *non verbal* anak berdasarkan hasil wawancara dan angket menyatakan bahwa *Game Online Free Fire Battlegrounds* cukup berdampak pada komunikasi *Non Verbal* Anak sebagai contoh yaitu jika anak kalah dalam bermain *game online* hal yang sering dilakukan anak adalah dengan membanting *Handphone*. Faktor yang membuat anak membanting *Handphone* karena anak meluapkan kekesalannya karena kalah terus pada saat bermain *game* akhirnya sang anak membanting *Handphone* dikasur. Selain membanting *Handphone* terkadang juga memukul dirinya sendiri namun tidak semua anak melakukan hal tersebut karena akan melukai dirinya sendiri.

D. Kesimpulan

Realitas siswa SD Negeri Mojoagung 01 Kecamatan Trangkil, Kabupaten Pati yang memainkan *game online Free Fire Battleground* sebagian besar siswa laki laki namun juga ada beberapa perempuan yang

bermain *game online Free Fire Battleground*. Dari siswa laki-laki itu bisa dikatakan kecanduan karena setiap hari bermain *game* bisa 4-5 jam. 2. *Game online Free Fire Battleground* memiliki banyak dampak negatif dan sedikit dampak positif bagi siswa SD Negeri Mojoagung 01 namun. Dampak positif dari *game online* tersebut anak bisa belajar berbahasa inggris itupun hanya dasar dasar saja. Sedangkan dampak negatif dari *game online Free Fire Battleground* terhadap perkembangan komunikasi *verbal* dan *non verbal* bagi anak. Dampak komunikasi verbal bagi anak yaitu anak menjadi pembangkang, mudah marah dan toxic. Sedangkan dampak komunikasi non verbal anak adalah temperamental sebagai contoh jika kalah dalam bermain anak membanting *Handphone* dan memukul benda disekitarnya seperti meja, bantal dan guling kalau misalkan dikamar.

Berdasarkan kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan, Namun ada beberapa catatan yang peneliti tuangkan dalam saran. Dari hasil penelitian, peneliti memiliki saran yang ingin disampaikan dalam beberapa poin berikut :

1. Bagi Pendidik

Saran dalam mengatasi siswa siswa agar tidak kecanduan *game online* adalah memberikan penjelasan atau sosialisasi terhadap anak yang kecanduan *game online*.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah bisa memberikan sosialisasi tentang dampak *game online* tersebut, selain itu pihak sekolah bisa mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk menyelenggarakan ekstrakurikuler *E-Sport* disekolah dengan mendatangkan pelatih yang kompeten untuk membimbing siswa siswa yang kecanduan *game online* tersebut ke arah yang lebih baik.

3. Bagi Orang Tua Siswa

Sebaiknya orang tua juga mengikuti perkembangan globalisasi karena *game online* atau *E-Sport* sudah menjadi cabang olahraga resmi yang dipertandingkan di Indonesia dan Internasional. Jika orang tua bisa memanfaatkan hal

tersebut maka tidak menutup kemungkinan anaknya bisa menjadi seorang atlet *E-Sport*

4. Bagi Siswa

Bagi siswa sebaiknya jika ingin menekuni *game online* dan mempunyai cita cita menjadi atlet *E-Sport* silahkan belajar *game online* dengan baik dan kearah yang benar. Sedangkan bagi siswa yang bermain *game online* hanya untuk kesenangan atau bermain main saja sebaiknya jangan bermain *game online* karena dengan bermain main saja maka akan hanya mendapatkan dampak negatif saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ary, M. L., Rini, S., & Kusumawati, E. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2896>
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>

Menteri Komunikasi dan Informatika. (2016). *Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.*

https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/540/t/peraturan+menteri+komunikasi+dan+informatika++nomor+11+tahun+2016+tanggal+20+juli+2016

Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>

Putra, surya. (2023). *Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja.* Memox.Co.Id. <https://memox.co.id/dampak-game-online-terhadap-interaksi-sosial-pada-remaja/>

Ramadhani, F. D., & Yamin. (2021). Hubungan *Game Online “Free Fire”* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 818–824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (2022nd ed.). ALFABETA, CV.