

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI RUMAH BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Nu'man Hakim¹, Aah Ahmad Syahid², Ani Nuraeni³

¹²³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹numanhakim@upi.edu, ²aah.ahmad.syahid@upi.edu, ³aninuraeni@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of playing the online game Free Fire on elementary school students' learning motivation at home. The background of this research stems from the increasing intensity of online gaming among children, which is suspected to reduce their interest and motivation to study. A qualitative approach with a phenomenological method was employed in this research. The subjects consisted of 13 elementary school students who played Free Fire for more than 2 hours a day. Data were collected through in-depth interviews and analyzed using descriptive qualitative techniques. The findings revealed that playing Free Fire affects various aspects, such as physical and mental health (eye strain, fatigue, irritability), decreased interest in studying, memory disturbances, and reduced independence and responsibility in learning. However, some students were able to manage their playing time and still showed good motivation to learn. The study concludes that Free Fire has a negative impact on students' learning motivation, especially when played excessively without proper supervision.

Keywords: online game, learning motivation, elementary students, Free Fire, behavioral impact

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak bermain game online *Free Fire* terhadap motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh fenomena meningkatnya intensitas bermain game online di kalangan anak-anak, yang diduga berdampak pada penurunan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 siswa sekolah dasar yang memiliki kebiasaan bermain *Free Fire* lebih dari 2 jam per hari. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game online *Free Fire* berdampak pada beberapa aspek, seperti kesehatan fisik dan mental (mata perih, kelelahan, mudah marah), penurunan minat belajar, gangguan daya ingat, serta penurunan kemandirian dan tanggung jawab belajar. Meskipun demikian, terdapat siswa yang mampu mengontrol waktu bermain dan tetap menunjukkan motivasi

belajar yang baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Free Fire* memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa, terutama jika dimainkan secara berlebihan tanpa pengawasan.

Kata Kunci: game online, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, Free Fire,

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini berlangsung sangat pesat. Dengan akses internet yang sudah sangat mudah untuk di dapatkan, peristiwa demikian sangat mempengaruhi terhadap kehidupan (Akbar & Noviani, 2019).

Smartphone sudah menjadi barang wajib yang dimiliki oleh semua kalangan antara lain siswa sekolah dasar, bukan untuk kebutuhan anak tersebut melainkan untuk bermain *game online* yang dikarenakan kurang dalam pengawasan orang tua (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Pada zaman sekarang *game online* merupakan sesuatu yang familiar bagi siswa sekolah dasar. Game Free Fire termasuk dalam salah satu contoh game online tersebut yang selalu dimainkan oleh anak usia sekolah dasar. Game online Free Fire merupakan permainan dengan kategori Battle royale dimana game online free fire ini diluncurkan pada 30 september 2017 oleh Perusahaan Garena (Khoirunnisa & Ramadan, 2024).

Game online kerap kali berdampak buruk bagi anak-anak sekolah dasar seperti yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi di salah satu sekolah dasar di daerah sumedang Selatan bahwa anak tersebut menjadi kurang tidur yang mengakibatkan kurang motivasi untuk belajar. Menurut (Azis & Hidayat, 2022) Game online Free Fire sangat mempengaruhi siswa yang mengakibatkan menurunnya semangat belajar, tidak fokus, menjadi malas belajar, lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online Free Fire*. Adapun (Ramadani & Dafit, 2023) dalam penelitiannya menyatakan terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa cenderung susah untuk diberitahu untuk sewajarnya dalam bermain *game online Free Fire*, bahkan siswa marah Ketika diberikan nasihat oleh orang tuanya

Motivasi adalah prasyarat mutlak dalam belajar. Siswa akan maksimal dalam belajar Ketika tidak ada motivasi dalam belajar. Terdapat 4

poin yang harus diusahakan oleh siswa agar dapat menumbuhkan motivasi belajar diantaranya 1) kuatnya keinginan untuk melakukan, 2) Adanya waktu yang diluangkan untuk belajar, 3) Kerelaan melewatkan kewajiban dan tugas lain, 4) ketekunan Ketika menyelesaikan tugas (Suharni & Purwanti, 2018).

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan berperan dalam menumbuhkan gairah, perasaan senang, dan semangat untuk belajar (Suharni & Purwanti, 2018). Motivasi belajar juga berperan sebagai dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk membuat perubahan tingkah laku. Siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Ambros Leonangung Edu, Margareta Saiman, 2021). Oleh karena itu motivasi belajar sangat wajib dimiliki oleh siswa sekolah yang dimana secara harfiah siswa sekolah dasar waktunya belajar dalam bidang apapun itu agar selalu tertanam motivasi belajar di dalam dirinya .

Memainkan game online dengan intensitas waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan hal

tersebut dapat memberikan pengaruh yang negatif terhadap Kesehatan siswa sekolah dasar. Faktor tersebut akan berdampak dalam perkembangan emosi dan sosial siswa yang kelak akan berdampak terhadap perilakunya (Sari, Rananda, & Arifin, 2024).

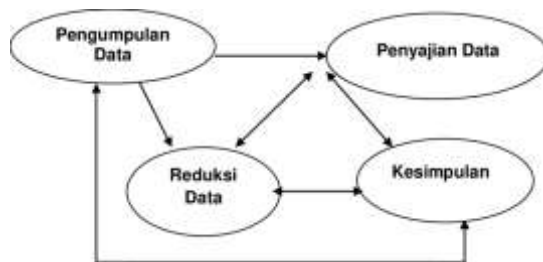
Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti berminat untuk meneliti serta fokus terhadap “Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Motivasi Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar” dengan kategori selalu yang dijelaskan oleh (Ganda & Hidayat, 2021) bahwa siswa dengan kategori selalu dalam bermain *game online Free Fire* yaitu 2-6 jam, dan siswa sekolah dasar yang termasuk kedalam kategori tersebut tidak mendapatkan dampak positif.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar berdasarkan kategori selalu dalam intensitas siswa sekolah dasar bermain *game online Free Fire*.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan studi fenomenologi untuk melaksanakan penelitian ini. Metode kualitatif merupakan pendekatan untuk melakukan

penelitian yang berdasarkan pada fenomena atau objek yang bersifat mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamian. Penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang sifatnya humanistic, Dimana manusia ditetapkan sebagai subjek utama dalam suatu peristiwa sosial (Safrudin, Zulfamanna, Kustati, & Sepriyanti, 2023). Fenomenologi berkaitan dengan pandangan suatu benda, peristiwa, atau situasi (Nasir, Nurjana, Shah, Sirodj, & Afgani, 2023).



Gambar 1 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah di peroleh merupakan Teknik dari Miles Dan Huberman yang memiliki 4 tahapan yaitu: (Ramadani & Dafit, 2023).

- 1) Analisis data bermula dari mengumpulkan data. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi
- 2) Kemudian dilanjutkan dengan mereduksi data. Reduksi data

dilakukan dengan cara memilih data yang telah didapat untuk kemudian disesuaikan dengan indikator penelitian yang telah ditentukan. Data yang tidak sesuai selanjutnya dibuang atau tidak digunakan.

- 3) Selanjutnya penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan menjabarkan data yang telah dikelompokkan menjadi uraian deskriptif.
- 4) Kemudian Tarik Kesimpulan terkait tentang dampak permainan daring free fire terhadap motivasi belajar di rumah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melakukan studi awal atau observasi untuk mencari siswa sekolah dasar yang bermain *game online Free Fire*. Dilanjutkan dengan pengumpulan data dengan wawancara kepada 9 siswa sekolah dasar di SDN Sukaraja 1 dan 6 siswa SDN palasari. Setelah dilakukan wawancara didapati 2 siswa sekolah dasar SDN Palasari yang baru 2 hari dalam bermain game online Free Fire yang menjadikan data tersebut tidak digunakan. Setelah dilakukan reduksi data pada hasil wawancara Didapatkan 13 siswa sekolah dasar, 9

siswa kelas V di SDN Sukaraja 1 dan 4 siswa kelas V di SDN palasari yang masuk kedalam kategori tersebut.

Tabel 1 Data Subjek Penelitian dan Intensitas Bermain *Game Online Free Fire*

Nama (inisial)	Intensitas bermain
DH	2 jam
F	2-3 jam
DI	3 jam
AD	5 jam
GA	2 jam
AP	2 jam
HA	5 jam
AR	4 jam
AA	2-5 jam
AK	5 jam
SO	8 jam
RA	2 jam
K	5 jam

Kesehatan Fisik dan Mental Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain *Game Online Free Fire*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 13 siswa sekolah dasar yang bermain game online Free Fire secara intensif (kategori “selalu”), ditemukan beragam dampak terhadap kondisi kesehatan fisik dan emosi mereka. Sebagian besar siswa melaporkan gangguan fisik ringan hingga sedang, seperti mata perih atau buram, rasa

pegal di tangan, hingga kelelahan. Misalnya SO mengeluhkan “*agak terganggu*” terhadap motivasi belajar belajar di rumah,

SO mengeluhkan penglihatan buram, tubuh lemas, dan sering berkeringat akibat bermain hingga larut malam. AK juga mengaku merasakan mata perih dan tangan berkeringat setelah bermain game. Sementara itu, AP menyatakan merasa seperti “zombie”, dengan gejala pusing dan lemas. Gejala serupa juga dialami oleh HA dan AA yang mengaku tangan sering pegal setelah bermain lama.

Namun, tidak semua siswa mengalami dampak fisik. Siswa seperti F, DI, AD, RA, AR, dan K melaporkan tidak merasakan gangguan kesehatan meskipun bermain dalam durasi panjang. Ini menunjukkan adanya perbedaan persepsi atau tingkat kepekaan masing-masing individu terhadap dampak fisik dari aktivitas bermain game online.

Dari sisi kesehatan mental dan emosi, hasil wawancara mengindikasikan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi setelah bermain game. Beberapa siswa menunjukkan

kecenderungan mudah marah, bahkan sampai melakukan tindakan agresif. SO dan AK, misalnya, mengaku sering melempar barang atau menendang saat merasa kesal setelah bermain. AP, HA, dan K juga menyebutkan bahwa mereka menjadi lebih emosional dan kadang berbicara kasar. Sementara itu, DI dan AD juga menyatakan mengalami peningkatan emosi seperti marah-marah tanpa sebab yang jelas.

Di sisi lain, siswa seperti GA, AR, dan RA mengaku mampu mengontrol emosi mereka dengan baik meskipun bermain game setiap hari. Bahkan, GA menyatakan bahwa ia bermain game sekadar untuk bersenang-senang dan tidak merasa terganggu secara emosional. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh kesehatan mental tidak selalu bersifat mutlak, dan sangat bergantung pada kondisi psikologis, pola asuh keluarga, serta seberapa baik siswa mampu mengatur dirinya sendiri

Minat Belajar di Rumah Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain Game Online Free Fire

Berdasarkan hasil wawancara, minat belajar siswa sekolah dasar yang bermain game Free Fire dalam

kategori “selalu” (2–6 jam per hari) cenderung mengalami penurunan. Beberapa siswa menunjukkan keengganan untuk belajar di rumah, terutama saat tidak ada tugas atau ujian. Misalnya, AD mengaku tidak pernah belajar di rumah dan lebih memilih bermain, bahkan saat ada PR pun ia menyatakan, “dikerjakan sama orang tua.” Hal serupa juga terjadi pada RA dan DI yang menyebut bahwa mereka tidak pernah membuka buku pelajaran kecuali saat menghadapi ujian. Sementara itu, AR juga menyatakan bahwa ia hanya belajar jika disuruh atau ada tugas sekolah.

Namun demikian, tidak semua siswa menunjukkan minat belajar yang rendah. GA, AK, dan K justru tetap memiliki semangat belajar di rumah meskipun termasuk dalam kategori bermain “selalu”. GA menyatakan bahwa ia belajar setiap malam sebelum tidur, walau tetap bermain game. AK pun menjelaskan bahwa ia mampu membagi waktu antara bermain dan belajar, dan tetap mengerjakan PR tanpa disuruh. K juga mengaku belajar karena merasa itu kewajiban sebagai siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa minat belajar di rumah tidak

sepenuhnya ditentukan oleh durasi bermain game, tetapi juga bergantung pada motivasi internal, peran orang tua, dan kesadaran individu dalam menjalankan tanggung jawab sebagai pelajar. Siswa yang mendapat bimbingan orang tua atau memiliki kesadaran pribadi cenderung tetap menjaga minat belajar meskipun bermain game secara rutin.

Kecerdasan Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain *Game Online Free Fire*

Hasil wawancara juga mengungkap adanya pengaruh permainan *Free Fire* terhadap aspek kognitif siswa, khususnya daya ingat dan konsentrasi. Beberapa siswa mengaku mudah lupa terhadap tugas atau pelajaran yang diberikan, bahkan setelah dijelaskan oleh guru. Misalnya, AP dan DI menyampaikan bahwa mereka sering lupa mengerjakan PR atau tidak paham isi pelajaran meskipun sudah dijelaskan. RA dan AR juga mengaku cepat lupa dan sulit fokus di kelas, terutama jika malam sebelumnya bermain game terlalu lama.

Sebaliknya, ada siswa yang merasa tidak mengalami gangguan daya ingat meskipun bermain cukup

lama. GA dan AK, misalnya, menyatakan mereka tetap bisa mengingat tugas dan materi pelajaran karena membiasakan diri membaca ulang sebelum tidur. K dan F juga merasa bahwa mereka bisa tetap konsentrasi di sekolah karena bermain game dilakukan setelah belajar atau saat waktu senggang.

Data ini mengindikasikan bahwa bermain game online dapat memengaruhi konsentrasi dan daya ingat, terutama jika waktu bermain mengganggu jam tidur atau menyebabkan kelelahan. Namun, siswa yang memiliki kebiasaan belajar teratur dan kemampuan manajemen waktu yang baik tampaknya mampu mempertahankan aspek kecerdasannya dengan baik.

Kepribadian Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain *Game Online Free Fire*

Wawancara juga menggambarkan adanya perubahan dalam perilaku sosial dan kepribadian siswa akibat sering bermain game *Free Fire*. Beberapa siswa menunjukkan perubahan ke arah perilaku individualistik dan agresif, seperti yang diungkapkan oleh SO, AK, dan AP yang lebih suka

menyendiri dan merasa terganggu saat diajak bermain bersama teman. Bahkan AP mengatakan lebih nyaman bermain sendiri dibanding berinteraksi dengan teman karena tidak perlu menunggu atau menyesuaikan keinginan orang lain.

Selain itu, HA dan K melaporkan bahwa mereka lebih mudah tersinggung atau marah, terutama jika permainan tidak berjalan sesuai harapan. Sikap ini sering terbawa ke dalam interaksi sosial sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah. Namun tidak semua siswa menunjukkan perubahan negatif. GA dan AR justru tetap aktif dalam kegiatan kelompok di sekolah dan bersikap terbuka terhadap teman-temannya.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa game online seperti Free Fire dapat membentuk perilaku dan kepribadian siswa, tergantung pada durasi dan pola bermainnya. Perubahan perilaku yang cenderung menyendiri, temperamental, dan malas bersosialisasi tampak lebih dominan pada siswa yang bermain tanpa kontrol waktu maupun pendampingan (Waqi, Nisa, & Padang, 2024).

GA, DI, HA, AA dan AK cenderung dapat mengontrol dirinya sehingga

bermain game online Free Fire menjadi pilihan mereka untuk kesenangan yang dapat menjauhkan mereka dari stress (Budhiman & Purnomo, 2022).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh Kesimpulan bahwa siswa sekolah dasar yang tidak dapat mengontrol dirinya sangat berdampak terhadap motivasi siswa sekolah dasar untuk belajar di rumah sedangkan siswa yang dapat mengontrol dirinya dan dibantu oleh orang tuanya untuk mengontrol siswa dalam membagi waktu antara belajar di rumah dan bermain game online Free Fire meskipun siswa tersebut termasuk kedalam kategori yang sama dalam intensitas bermain game online Free Fire yaitu selalu siswa tersebut tetap memiliki motivasi untuk belajar di rumah tanpa harus menunggu ada tugas dari guru atau ketika ada ujian saja

Berdasarkan hasil temuan penelitian diharapkan kepada orang tua dapat lebih perhatian serta aktif dalam mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan waktu sehari-hari, khususnya dalam bermain game online seperti game online Free Fire. Pembatasan waktu dalam

bermain dan menerapkan jadwal belajar yang konsisten sangat diperlukan untuk menanamkan kedisiplinan. Sekolah juga perlu memperkuat Pendidikan karakter dan memberikan bimbingan konseling secara terstruktur, khususnya kepada siswa yang menunjukkan gejala kecanduan dalam bermain game. Selain itu, peningkatan literasi digital bagi siswa dan orang tua menjadi Langkah penting untuk membentuk pola pikir yang sehat dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

Penelitian lanjutan dapat diarahkan melalui kajian kuantitatif yang mengukur hubungan antara intensitas bermain game online dan prestasi akademik siswa secara objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ambros Leonangung Edu, Margareta Saiman, I. N. (2021). Teachers and Learning Motivation of Elementary Student. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 26–30.
- 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>
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sd. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 99. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *All rights reserved*, 8(4), 840–850. Diambil dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Khoirunnisa, F., & Ramadan, Z. H. (2024). Dampak Psikologis bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain Game Online Free Fire. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 123–129. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.603>
- Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. Diambil dari <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APendekatan>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Diambil dari <https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>

- Ramadani, F., & Dafit, F. (2023). Dampak Game online Free Fire terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 478–485. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.567>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Sari, W. D. W., Rananda, D. R., & Arifin, B. A. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah Dasar. *Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 7–18.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Waqi, A., Nisa, S., & Padang, U. N. (2024). *H k a m*. 3, 567–574.