

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

ANALISIS DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 01 JEKETRO

Dwi Wijayanti¹⁾, Duwi Nuvitalia²⁾, Diana Endah³⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v16i1.27657](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v16i1.27657)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis penelitian kualitatif deskriptif yaitu mengetahui dampak bermain *game online free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas V. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak dari bermain *game online free fire* terhadap hasil belajar siswa, bagaimana dampak bermain *game online free fire* berdampak positif atau negatif bagi siswa kelas V SD Negeri 01 Jeketro. Parameter yang diukur dalam penelitian ini yaitu aktivitas belajar peserta didik saat pembelajaran belajar berlangsung dan kegiatan peserta didik selama berada di rumah. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara guru dan orang tua, terakhir kuesioner yang diberikan ke peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terbilang cukup baik, hasil belajar tergantung berapa lama peserta didik menggunakan jam bermain *game online free fire*. Dan melalui metode observasi dan dianalisis dapat mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan akibat bermain *game online free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Jeketro.

Kata Kunci: dampak, positif, negatif, bermain *game online free fire*, aktivitas belajar, hasil belajar.

History Article

Received 05 Juni 2026

Approved 25 Juni 2026

Published 31 Juli 2026

How to Cite

Wijayanti, D., Nuvitalia, D., Endah, D., (2026). Analisis Dampak Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 01 Jeketro. *Malih Peddas*, 16(1), 44-49

Coressponding Author:

Jl. Sidodi Timur No 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ wijayantidwi777@gmail.com ² duwinuvitalia@upgris.ac.id

³ dianaendah@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, *game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, terlebih pada siswa sekolah dasar. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi waktu

luang mereka, tetapi juga dapat memiliki dampak signifikan pada hasil belajar siswa. Ketika dampak dari *game online* terhadap hasil belajar siswa telah menjadi topik sebagai bagian yang tak terpisahkan dari gaya hidup *modern*, dengan jutaan pemain dari berbagai usia yang terlibat setiap harinya (abdullah 2024).

Menurut (Zulkarnain et al., 2024), pengguna internet di Indonesia mencapai 185,3 juta orang, dan 96,8% di antaranya menggunakan perangkat seluler untuk bermain *game*. Hal tersebut menunjukkan bahwa sekitar 71% anak-anak usia 10–14 tahun di Indonesia mengakses *game online* secara rutin. Di wilayah pedesaan seperti Jeketro, peningkatan akses internet juga memperbesar kemungkinan anak-anak terpapar *game online*, termasuk *game online free fire*. Hasil wawancara di SD Negeri 01 Jeketro, ditemukan bahwa banyak siswa kelas 5 menghabiskan waktu bermain *game online* hingga 1-5 jam per hari, bahkan selama hari sekolah. Guru melaporkan adanya penurunan nilai akademik serta kesulitan siswa dalam berkonsentrasi dan menyelesaikan tugas sekolah secara optimal. Menurut (Nanang Masrur Habibi, Retno Tri Hariastuti, 2021) penggunaan *game online* meningkat bersamaan dengan banyaknya perubahan yang terjadi di masyarakat. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar sering kali disalahgunakan oleh siswa untuk memainkan *game online* yang terdapat dalam *gadget*.

Ada juga argumen mengatakan bahwa *game online* dapat memperkuat keterampilan kognitif tertentu seperti pemecahan masalah, pemikiran strategis, dan koordinasi tangan-mata. Namun, sebaliknya, ada juga kekhawatiran bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mengakibatkan penurunan konsentrasi, peningkatan tingkat stres, dan masalah tidur, yang semuanya dapat berdampak negatif pada hasil belajar (Izzah et al., 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi negatif antara jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan hasil akademis siswa, seharusnya guru dan orang tua tegas kepada anak atau siswa untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati

Dari Hasil wawancara awal terhadap guru kelas V, ditemukan informasi bahwa beberapa siswa yang suka bermain *game online free fire* sering lupa mengerjakan tugas, tidak membawa buku pelajaran, kurang fokus saat pembelajaran, dan sering melamun di kelas. Ada juga sebagian siswa yang suka bermain *game online free fire* tetapi selalu disiplin dalam mengerjakan tugas, fokus dalam pembelajaran, dan tidak lupa membawa buku pelajaran. Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin menggali informasi lebih dalam berkaitan dengan dampak *game online free fire* terhadap hasil belajar siswa, sehingga peneliti melakukan

penelitian dengan judul “Analisis Dampak Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 01 JEKETRO”.

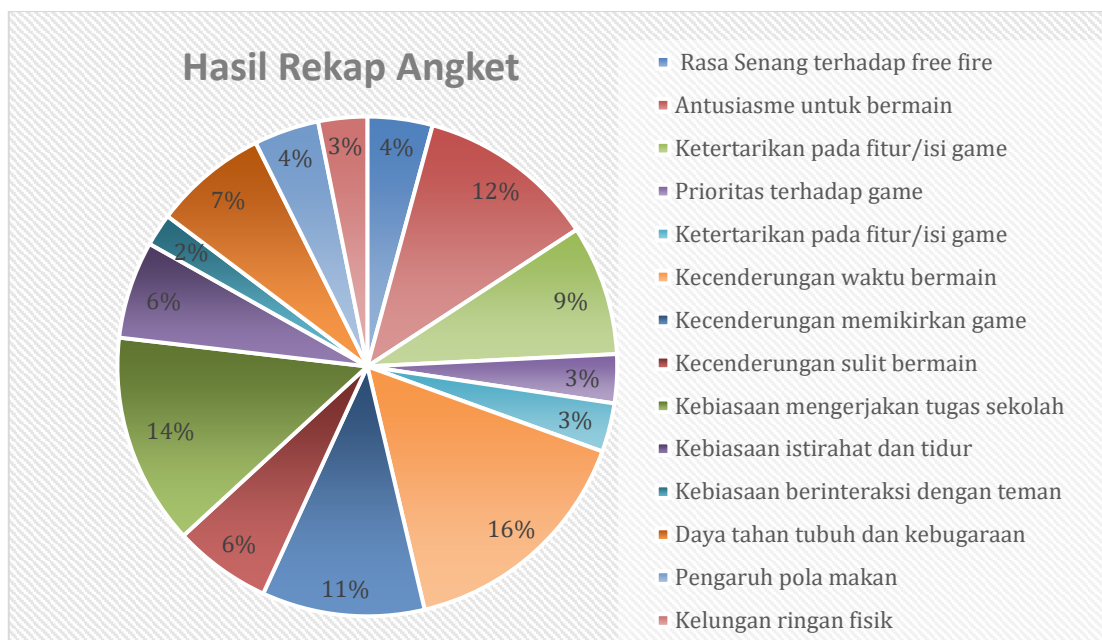
METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Jeketro kecamatan Gubug. Metode Penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif deskriptif, dimana dalam penelitian dapat memberikan gambaran objektif sesuai dengan data mengenai kegiatan belajar saat pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan pada Maret 2026 di kelas V SD Negeri 01 Jeketro, Kecamatan Gubug, yang berjumlah 15 peserta didik. Parameter yang akan diukur pada penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta didik. Menurut Sagala (2017: 14) dalam (Sinukaban, 2020), belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responnya akan menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon. Dalam pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi dan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, tujuan observasi untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, sikap dan perilaku saat kegiatan belajar pembelajaran berlangsung. Nilai ditentukan pada hasil belajar siswa, dan untuk pengumpulan data peserta didik dilakukan dengan angket bagi peserta didik yang bermain *game online free fire*. Analisis data dilakukan dengan teknik analisa deskriptif, yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan data tentang dampak *bermain game online free fire* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Jeketro.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Angket peserta didik untuk mengetahui kegiatan anak selama di rumah, dan bagaimana anak belajar dalam membagi waktu kegiatan bermain dan belajar. disajikan dengan diagram lingkaran 1.2 berikut:

Diagram Lingkaran 1.2 Hasil Rekap Angket Siswa



Angket yang dibagikan kepada siswa kelas V SD Negeri 01 Jeketro terdiri dari 22 butir soal. Dari angket yang dibagikan peneliti kepada 15 siswa kelas V SD Negeri 01 Jeketro dapat dihasilkan bahwa 15 siswa merasa senang ketika bermain *free fire*, sedangkan 11 siswa merasa waktu bermain *game free fire* cepat berlalu, 13 siswa merasa tidak sabar untuk bermain *free fire* setiap hari, 8 siswa ingin mencoba berbagai metode permainan di *free fire*, 3 siswa memilih bermain *free fire* daripada belajar, dan 2 siswa merasa bermain *free fire* adalah kegiatan yang penting bagi siswa. Perihal kecenderungan siswa terhadap *game online free fire*, sebanyak 15 siswa pernah bermain *free fire* dalam sehari 2 jam bahkan lebih dari 2 jam, 10 siswa merasa sulit mengurangi waktu bermain, 5 siswa saat belajar teringat permainan *free fire*, dan 6 siswa sulit bermain meskipun sudah lama bermain, serta terdapat 3 siswa yang tetap ingin bermain *free fire* meskipun dilarang orang tua. Mengenai kebiasaan anak saat di rumah pengaruh *game online free fire*, sebanyak 13 siswa mengungkapkan bahwa tetap menyelesaikan PR tepat waktu meskipun ingin bermain sedangkan 12 siswa berhenti bermain jika diminta membantu orang tua, 15 dari 6 siswa pernah bermain *free fire* sampai larut malam, dan 11 siswa berhenti bermain sesuai waktu yang di tentukan orang tua, sedangkan 2 orang lebih sering bermain *free fire* daripada berbicara dengan keluarga. Sedangkan pengaruh *game online free fire* terhadap kesehatan dan hasil belajar siswa, 7 siswa merasa badan cepat lelah setelah bermain *game*, 11

siswa menyatakan tetap memiliki waktu untuk berolahraga dan bermain di luar walaupun bermain *game free fire*, 4 siswa pernah menunda makan karena sedang bermain *game free fire*, dan 3 siswa pernah merasa sakit kepala karena terlalu lama bermain *game*, ada 5 siswa yang mengungkapkan sering mengalami mata merah dan berair karena terlalu lama bermain *game online free fire*, sedangkan dari 15 siswa terdapat 4 siswa nilai akademik pernah menurun karena sering bermain *game*.

Menurut Eddy Liem dalam (Salim, 2016), *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Salah satu *game online* yang banyak dimainkan siswa adalah *Free Fire*, yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada intensitas dan cara penggunaannya. Dampak positif bermain *Free Fire* terlihat dari kemampuannya menjadi sarana hiburan untuk mengurangi kejenuhan setelah aktivitas sekolah. Bermain *game* juga dapat melatih strategi, daya ingat, serta pengambilan keputusan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa lebih rileks dan siap mengikuti pembelajaran setelah bermain *game* sebagai pelepas penat. Namun, penelitian ini juga menemukan adanya dampak negatif yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Mertiks dan Mariana (2020), siswa yang terlalu sering bermain *game* cenderung mengalami penurunan motivasi belajar, malas mengerjakan tugas, kurang tidur, serta lebih fokus pada permainan dibandingkan kegiatan akademik. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Jeketro tergolong kurang baik, terutama pada siswa yang aktif bermain *Free Fire*. Sebagian besar nilai siswa yang bermain *game* berada di bawah KKM dibandingkan siswa yang tidak bermain *game* yang nilainya relatif stabil di atas KKM.

Hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 01 Jeketro menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain *Free Fire* cenderung tidak fokus saat guru menjelaskan materi. Guru telah berupaya memberikan nasihat mengenai dampak negatif bermain *game* secara berlebihan. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa merasa senang bermain *Free Fire* dan banyak yang menghabiskan waktu lebih dari dua jam setiap hari untuk bermain bersama teman-temannya (mabar). Penelitian ini juga menemukan bahwa sebagian siswa lebih senang bermain *Free Fire* dibandingkan mengerjakan pekerjaan rumah dan bahkan rela begadang untuk bermain. Ketertarikan terhadap karakter dalam *game* serta aktivitas bermain bersama teman menjadi faktor utama yang membuat siswa terus bermain hingga lupa waktu. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan, pendampingan, dan pembatasan penggunaan *game*

online dari orang tua maupun guru agar siswa mampu mengatur waktu bermain dan belajar secara seimbang sehingga tidak berdampak buruk terhadap perkembangan dan hasil belajar mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *game online free fire* telah menjadi aktivitas sehari-hari siswa kelas V SD Negeri 01 Jeketro. Sehingga menimbulkan dampak positif dan negatif. Berikut dampak yang ditimbulkan dampak positif *game online free fire*, dapat melatih otak karena dalam permainannya dibutuhkan strategi untuk menaikan tingkatan level setiap permainan, mengobati kejenuhannya karena banyak tugas sekolah, mengisi waktu luang.

Dampak negatif siswa yang ditimbulkan jika siswa kecanduan dalam bermain *game online free fire* malas belajar, malas tidur, malas makan hanya semangat apabila memainkan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student (JIS)*, 2(2), 171–179. <https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.771>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nanang Masrur Habibi, Retno Tri Hariastuti, R. (2021). *Dampak negatif online game terhadap remaja Nanang Masrur Habibi Retno Tri Hariastuti Rusijono Abstrak*. 6(1), 1–6. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/13007>.
- Sinukaban, E. B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 5 Subtema 2 di Kelas V SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2020/2021. *Convention Center Di Kota Tegal*, 938, 6–37. <http://portaluib.ac.id:808/id/eprint/100>
- Zulkarnain, M. I., Indriyani, I., Anwar, I. I., & Hamzah, H. (2024). Karakteristik Pengguna Game Online Terhadap Interaksi Sosial Dan Kesehatan Mental Gen Z Characteristics of Online Game Users on Social Jiic : *Jurnal Intelek Insan Cendikia*. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, November, 4952–4957. <https://das-institute.com>