

**ANALISIS DAMPAK PERMAINAN *GAME ONLINE FREE FIRE*  
PADA KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA KELAS IV DAN V  
DI SD NEGERI GUNUNGDANI TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Muftiadi Izzulhaq**

**Dr. Drs. YB. Jurahman, M.Pd.**

**Dr. Sumpana, M.Pd.**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
IKIP PGRI Wates Yogyakarta*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu game online free fire dan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membahas dampak permainan game online free fire pada keterampilan berbahasa Indonesia kelas IV dan V di SD Negeri Gunungdani. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian terdiri dari siswa serta guru kelas IV dan V di SD Negeri Gunungdani. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk memahami dampak permainan game online free fire pada keterampilan berbahasa Indonesia kelas IV dan V SD Negeri Gunungdani. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan verifikasi. Hasil penelitian berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa permainan game online free fire memiliki dampak positif dan negatif pada keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas IV dan V. Dampak positifnya, siswa mengalami peningkatan kosa kata, keterampilan berbicara, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi, selain itu juga mampu berpikir cepat, responsif, dan kreatif. Namun, dampak negatifnya meliputi penurunan fokus akibat kurang tidur, keterbatasan interaksi sosial dengan teman yang tidak bermain game, dan penyerapan kata-kata kasar yang mengganggu etika komunikasi serta kesopanan mereka dalam berinteraksi.*

**Kata kunci:** *Game online free fire, Bahasa Indonesia, Dampak positif dan negatif*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kualitas suatu bangsa. Proses pendidikan akan mengembangkan dan memberi peningkatan wawasan serta pengetahuan guna menciptakan individu yang memiliki peran di masyarakat (Ramadhana & Meitasari, 2023:38). Di Indonesia, pendidikan tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga aspek spiritual, moral, dan sosial. Penguasaan bahasa, khususnya bahasa Indonesia, menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar (SD). Kemampuan berbicara merupakan bagian esensial dalam komunikasi efektif yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi, terutama *game* daring (*game online*), telah membawa tantangan baru dalam dunia pendidikan. *free fire* menjadi salah satu hiburan favorit siswa

usia sekolah dasar. Pada tahun 2022, tercatat 46% populasi Indonesia aktif bermain *game online*, termasuk anak-anak (Nur, 2022). Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terkait potensi dampak negatif terhadap minat belajar dan perkembangan sosial siswa, baik secara akademik maupun personal (Mertika & Mariana, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *game online*, seperti *free fire*, dapat memberikan kontribusi positif jika digunakan secara tepat. Permainan ini memungkinkan interaksi sosial yang membantu meningkatkan kemampuan berbicara melalui fitur komunikasi teks dan suara (Mirna & Laksana, 2022). Siswa dapat memperluas kosa kata serta mengasah keterampilan berkomunikasi melalui interaksi antar pemain yang terjadi selama permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak bermain *free fire* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV dan V di SD Negeri Gunungdani. Pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di sekolah ini telah memiliki *smartphone* dan aktif bermain *game online*, dengan *free fire* sebagai salah satu permainan yang populer. Peneliti bermaksud mengeksplorasi kontribusi interaksi yang terjadi dalam permainan terhadap pengembangan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang hubungan antara *game online* dan pendidikan, khususnya dalam konteks pengembangan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pendidikan**

Pendidikan merupakan usaha untuk membentuk kepribadian individu sesuai dengan nilai-nilai sosial serta membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Nasution dkk, 2022: 422). Melalui pendidikan, individu diajarkan etika, moral, dan norma sosial untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai tersebut, membimbing mereka dalam memahami aspek-aspek moral dan sosial.

Pendidikan juga merupakan proses berkelanjutan yang membantu perkembangan spiritual dan emosional peserta didik (Sujana, 2019: 29). Lebih dari sekadar pencapaian akademis, pendidikan bertujuan membentuk karakter yang kuat dan bermoral, di mana guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran tetapi juga memberikan bimbingan yang mendorong pertumbuhan pribadi peserta didik (Salsabilah dkk, 2021:1-6). Dengan demikian, pendidikan berfokus pada pembentukan individu yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif di masyarakat.

Untuk mencapai kualitas pendidikan yang optimal, diperlukan pemahaman terhadap unsur-unsur penting seperti peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, kurikulum, metode, dan lingkungan pendidikan (Sulindawati, 2018: 53-56). Semua elemen ini bekerja bersama untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Evaluasi dalam pendidikan menjadi alat untuk menilai pencapaian peserta didik dalam penguasaan materi dan pemahaman konsep-konsep penting.

Tujuan pendidikan di Indonesia, sebagaimana diatur dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003, mencakup pembentukan manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Noor, 2018: 134). Pendidikan

diharapkan tidak hanya menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan kemampuan untuk berperan dalam masyarakat yang demokratis dan adil.

### **Game Online Free Fire**

Perkembangan teknologi elektronika, terutama internet, telah mendorong kemunculan *game online* sebagai bentuk hiburan populer di kalangan remaja. *Game* ini memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung tanpa harus berkumpul di satu tempat (Johan, 2019: 20). Awalnya dirancang untuk menghilangkan stres dan hiburan, kini *game online* telah bertransformasi menjadi pengalaman kompleks, termasuk interaksi dengan komputer dan kompetisi antar pemain.

Sejak awal muncul perkembangan *game online* terus meningkat karena pengaruh perkembangan teknologi elektronika dan informasi yang juga pesat. Dengan kemajuan teknologi, *game* berskala kecil berevolusi menjadi platform *multiplayer*, memungkinkan lebih banyak pemain terlibat. *Free Fire* contoh *game battle royale* yang sangat populer di Indonesia. *Game* ini memungkinkan hingga 50 pemain berkompetisi di peta luas dengan tujuan bertahan hidup, menawarkan mode permainan seperti *solo*, *duo*, dan *squad* (Rahmatullah, 2022:17). *Free Fire* menawarkan daya tarik melalui karakter unik dan keterampilan masing-masing, memperkaya pengalaman bermain. Pemain dapat memilih lokasi pertempuran, menggunakan berbagai senjata, dan berusaha meraih peringkat tinggi. Sejak dirilis pada 2017, *free fire* semakin populer di Indonesia, dengan pengembang mendekati diri kepada pemain lokal melalui konten relevan.

Meskipun *game online* sering dianggap membawa dampak negatif, seperti kecanduan dan perilaku agresif, banyak keuntungan juga diperoleh, seperti peningkatan keterampilan motorik, konsentrasi, dan kemampuan berbahasa. *Game online* dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran efektif jika diterapkan bijak. Desain interaktif meningkatkan minat siswa dan membantu mereka memahami materi secara menyenangkan, mendorong pengembangan kognitif serta keterampilan kolaboratif. Dengan pengawasan tepat, *game online* dapat memberikan manfaat positif dalam proses pendidikan.

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan krusial dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan bahasa siswa (Putri, 2022: 8). Sebagai bahasa nasional dan bahasa pengantar di lingkungan pendidikan, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat utama dalam menyampaikan gagasan, pengetahuan, serta budaya. Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara sistematis agar siswa mampu menguasai keterampilan mendengarkan/menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara efektif.

#### **Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik dalam berbagai konteks. Ini mencakup penguasaan tata bahasa, kosakata, serta kemampuan berbicara dan menulis. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk menanamkan kecintaan terhadap bahasa dan sastra Indonesia, sehingga siswa dapat menghargai dan melestarikan budaya bangsa.

### Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, berbagai metode dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut, termasuk metode langsung, metode komunikatif, dan metode berbasis proyek. Metode langsung menekankan interaksi antara guru dan siswa, yang mendorong siswa untuk aktif berlatih berbicara. Metode komunikatif berfokus pada pengembangan keterampilan berbicara dan mendengarkan melalui diskusi, presentasi, dan dialog. Sementara itu, metode berbasis proyek memberikan pengalaman praktis yang mendalam dalam menggunakan bahasa.

### Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran, termasuk teknologi dan *game online*, sangat penting untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Media interaktif seperti video, aplikasi belajar, dan *game* edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, media ini dapat membantu siswa memahami konteks penggunaan bahasa dalam situasi nyata, sehingga keterampilan berbahasa mereka dapat berkembang secara signifikan.

### Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Evaluasi tidak hanya dilakukan melalui tes tertulis, tetapi juga melalui penilaian terhadap keterampilan berbicara dan menulis siswa. Penilaian dapat dilakukan melalui presentasi, diskusi kelompok, atau tugas proyek yang mengharuskan siswa untuk menggunakan Bahasa Indonesia secara aktif. Dengan evaluasi yang beragam, guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perkembangan siswa.

### Peran Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Era Digital

Dalam era digital, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan *platform* pembelajaran *online* dan media sosial dapat memfasilitasi siswa dalam berlatih berbicara dan menulis. Interaksi dengan teman sebaya melalui berbagai *platform* ini memungkinkan siswa untuk berbagi pendapat dan berdiskusi mengenai beragam topik dalam Bahasa Indonesia. Selain itu, kemampuan berbahasa yang baik menjadi modal penting dalam menghadapi tantangan globalisasi dan komunikasi lintas budaya.

Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian yang kuat. Siswa yang mampu berkomunikasi dengan baik akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam bidang akademik maupun di dunia kerja.

### **Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Siswa sekolah dasar (SD) berada dalam fase perkembangan yang sangat penting, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, dan moral. Memahami karakteristik perkembangan siswa pada jenjang ini sangat penting bagi pendidik, karena menjadi pertimbangan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang sesuai fase perkembangan siswa (Oktavia dkk, 2021:1-6). Siswa kelas IV dan V SD berada pada fase pertengahan masa anak-anak (*middle childhood*) yang ditandai dengan perubahan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan (Lestari dkk, 2024: 48). Pada tahap ini, mereka mengalami kemajuan

yang lebih kompleks dalam hal fisik, kognitif, sosial, emosional, dan moral. Menurut Mareta (2022: 5-10), karakteristik siswa kelas IV dan V dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### Perkembangan Fisik

Siswa kelas IV dan V mengalami perkembangan fisik yang stabil, meskipun terdapat perbedaan individual dalam pertumbuhan tinggi badan dan berat badan. Secara umum, keterampilan motorik kasar dan halus mereka meningkat, memungkinkan mereka melakukan aktivitas fisik yang lebih kompleks, seperti olahraga dan penulisan.

- 1) Motorik Kasar: Anak-anak pada usia ini menyukai aktivitas fisik, permainan kelompok, dan olahraga, dengan kemampuan berlari dan melompat yang baik.
- 2) Motorik Halus: Kemampuan menulis dan menggambar semakin meningkat, meskipun beberapa anak mungkin masih memerlukan latihan tambahan untuk meningkatkan kecepatan dan ketelitian.

#### Perkembangan Kognitif

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas IV dan V berada dalam tahap operasional konkret. Mereka dapat berpikir logis tentang situasi konkret dan mulai memahami konsep abstrak secara terbatas.

- 1) Pemecahan Masalah: Kemampuan mereka untuk memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan hal-hal konkret, seperti matematika, berkembang pesat.
- 2) Berpikir Logis: Anak-anak pada tahap ini dapat mengorganisasikan pikiran, membandingkan, dan mengelompokkan informasi dengan baik.
- 3) Kemampuan Berpikir Kritis: Mereka mulai bertanya "mengapa" dan "bagaimana" tentang fenomena yang mereka amati, memberikan alasan yang logis dalam menjawab pertanyaan.

#### Perkembangan Sosial

Hubungan dengan teman sebaya sangat penting pada usia ini. Anak-anak kelas IV dan V mulai mengembangkan kelompok pertemanan yang stabil, sering kali berdasarkan minat yang sama.

- 1) Kebutuhan untuk Diterima: Mereka cenderung ingin diterima dalam kelompok sosial, yang mendorong partisipasi dalam norma kelompok.
- 2) Kerja Sama: Anak-anak mulai memahami pentingnya kerja sama dan belajar berbagi peran dalam kelompok.
- 3) Persaingan dan Perbandingan Diri: Siswa mulai membandingkan diri dengan orang lain dalam hal prestasi akademik dan keterampilan.

#### Perkembangan Emosional

Secara emosional, siswa di kelas IV dan V menunjukkan tingkat kedewasaan yang lebih tinggi. Mereka lebih mampu mengontrol emosi, meskipun masih bisa mengalami ledakan emosi dalam situasi tertentu.

- 1) Kesadaran Diri: Mereka mulai menyadari dan mengelola emosi mereka dengan cara yang sesuai secara sosial.

- 2) Empati: Kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain mulai muncul.
- 3) Kepercayaan Diri: Anak-anak dalam tahap ini sedang membangun kepercayaan diri, yang dipengaruhi oleh penghargaan dari guru dan keluarga.

#### Perkembangan Moral

Menurut Kohlberg, siswa kelas IV dan V berada pada tahap moralitas konvensional awal, di mana mereka mulai memahami konsep moralitas berdasarkan aturan dan norma masyarakat.

- 1) Kepatuhan Terhadap Aturan: Anak-anak cenderung patuh terhadap aturan yang diberikan oleh otoritas, melihatnya sebagai kewajiban.
- 2) Rasa Keadilan: Pemahaman tentang keadilan semakin kuat, dengan keyakinan bahwa aturan harus adil bagi semua.
- 3) Tanggung Jawab Sosial: Mereka mulai menyadari pentingnya tanggung jawab sosial dalam berbagai konteks.

#### Perkembangan Bahasa

Anak-anak di kelas IV dan V mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan berbahasa, baik dalam berbicara maupun menulis.

- 1) Kosakata yang Lebih Kaya: Mereka mulai menguasai lebih banyak kosakata dan menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih luas.
- 2) Kemampuan Menulis: Mereka mampu menulis kalimat dan paragraf yang lebih kompleks dengan pemahaman yang lebih baik tentang tata bahasa.
- 3) Kemampuan Komunikasi: Siswa dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dalam bentuk lisan maupun tulisan.

#### Minat dan Motivasi Belajar

Siswa kelas IV dan V memiliki minat yang tinggi terhadap pengalaman langsung dan kegiatan yang menantang, dipengaruhi oleh beberapa faktor.

- 1) Rasa Ingin Tahu: Rasa ingin tahu yang tinggi mendorong mereka untuk mengeksplorasi dunia di sekitar.
- 2) Pengaruh Eksternal: Dukungan dari guru, teman sebaya, dan orang tua sangat memengaruhi motivasi belajar mereka.
- 3) Kompetisi dan Pengakuan: Mereka menyukai tantangan dan termotivasi oleh penghargaan atas prestasi.

Siswa kelas IV dan V berada dalam fase perkembangan di mana minat terhadap aktivitas interaktif semakin meningkat. *Game online* seperti *free fire* menjadi pilihan populer karena menawarkan pengalaman yang seru dan kompetitif. *Game* ini memungkinkan siswa berkolaborasi dan berkomunikasi secara *online*, mengembangkan keterampilan kerja tim. Meskipun *free fire* menyenangkan dan menantang, dampaknya terhadap perkembangan siswa perlu diperhatikan. *Game* ini dapat membantu melatih keterampilan kognitif dan emosional, tetapi tanpa pengawasan, dapat mengganggu keseimbangan antara belajar dan

bermain. Elemen kompetisi tinggi dapat menyebabkan frustrasi jika siswa terlalu fokus pada kemenangan.

Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengarahkan penggunaan *game* ini. Mereka perlu memastikan bahwa waktu bermain tidak mengganggu kewajiban sekolah. Pembatasan waktu bermain dan pemantauan konten juga diperlukan. Guru dapat memanfaatkan minat siswa terhadap *game* ini dengan mengaitkannya dengan pelajaran, mengajarkan kerja sama, strategi, dan pemecahan masalah. Dengan pendekatan yang tepat, *free fire* dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan siswa sambil menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif, sebagaimana didefinisikan oleh Creswell (2016: 4-5) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Moleong (2012: 6) selanjutnya menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan hal lainnya secara menyeluruh, menggunakan berbagai metode alami dalam konteks yang alami pula.

Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang individu dan perilaku yang sedang diamati. Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif didasarkan pada data yang dikumpulkan secara sistematis tentang fakta, karakteristik dan hubungan antar fenomena yang diamati. Sesuai dengan Arikunto (2013: 3) dalam Sari, R (2016), penelitian deskriptif secara khusus berfokus pada deskripsi apa yang ada atau sedang terjadi pada suatu adegan, bidang, atau wilayah tertentu.

Untuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data wawancara dilakukan dengan subyek siswa dan guru kelas IV dan V di SD Negeri Gunungdani. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan model Miles dan Huberman. Model analisis data Miles dan Huberman terdiri dari Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, dan Kesimpulan verifikasi.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan dokumentasi. Subyek dalam mengumpulkan data melalui wawancara adalah siswa dan guru kelas IV dan V SD Negeri Gunungdani. Data yang terkumpul dianalisis oleh peneliti menggunakan teknik deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menginterpretasikan seluruh data yang diperoleh. Dengan pendekatan ini, peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai kondisi yang diteliti. Dari hasil penelitian akan menguraikan satu hal pokok untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab I yaitu "Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari permainan *game online free fire* pada keterampilan berbahasa Indonesia kelas IV dan V SD Negeri Gunungdani tahun ajaran 2023/2024".

Data hasil wawancara dengan guru kelas serta siswa kelas IV dan V SD Negeri Gunungdani yang dilakukan oleh peneliti telah dikumpulkan dan dianalisis untuk menjawab

permasalahan penelitian. Melalui serangkaian pengkajian dan analisis data, peneliti berusaha menemukan fokus jawaban atas pertanyaan penelitian.

### **Dampak Positif**

Hasil penelitian mengenai dampak permainan *game online free fire* pada siswa kelas IV dan V menunjukkan sejumlah dampak positif. Penelitian ini menggambarkan bagaimana beberapa elemen dari permainan *game online* dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan keterampilan sosial siswa. Salah satu dampak positif yang ditemukan adalah peningkatan kosa kata. Siswa mendapatkan kosa kata baru dari permainan *free fire* yang membantu mereka dalam merangkai kalimat. Kosa kata yang didapatkan dari permainan tersebut dapat memperkaya kemampuan bahasa mereka, sehingga meskipun bahasa yang digunakan dalam permainan tidak selalu formal, tetap ada peningkatan dalam variasi dan jumlah kosa kata yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dan V juga menunjukkan dampak positif dalam hal pemahaman dan penyerapan materi pelajaran. Meskipun siswa bermain *game*, mereka tetap mampu menyerap materi pelajaran dengan baik jika diberikan pengingat yang terus menerus. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pengelolaan waktu yang tepat, bermain *game* tidak menghalangi kemampuan siswa dalam memahami pelajaran.

*Game online* berhubungan positif dengan perilaku komunikasi karena dapat meningkatkan komunikasi verbal yang baik antar siswa, meningkatkan pengetahuan kosakata, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa (Ramadhan&Yamin, 2021:6). Keterampilan berbicara siswa kelas IV dan V yang bermain *game online* di SD Negeri Gunungdani juga mengalami peningkatan. Siswa yang bermain *game* lebih terbiasa dalam berkomunikasi, meskipun terkadang menggunakan istilah dari permainan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game* dapat membuat siswa lebih percaya diri dalam berbicara dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya, meskipun perlu pengawasan agar bahasa yang digunakan tetap sesuai dan sopan.

Siswa yang bermain *game online free fire* lebih cepat tanggap dalam berkomunikasi dan cenderung kritis serta kreatif. Siswa tersebut lebih cepat dalam menjawab pertanyaan dan menunjukkan kemampuan berpikir cepat yang dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *game online free fire* dapat meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan responsif siswa, yang sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi sosial dan komunikasi siswa juga menunjukkan dampak positif dari permainan *game online free fire*. Siswa yang bermain *game* masih mampu bersosialisasi dengan baik dan tidak menyendiri. Mereka tetap fokus saat diajak berbicara dan tidak tenggelam dalam dunia permainan, yang menunjukkan bahwa interaksi sosial mereka tetap terjaga dengan baik.

Dampak positif dari bermain *game online* yaitu salah satu tempat mencari teman, dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain secara virtual (Veri dkk, 2023:98). Dari hasil penelitian melalui wawancara dan pengamatan siswa kelas IV dan V di SD Negeri Gunungdani yang bermain *game online free fire* menunjukkan peningkatan dalam berkomunikasi. Mereka lebih terbiasa berinteraksi dan berbicara dengan teman-teman mereka, yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara keseluruhan. Meskipun terdapat penggunaan kosa kata yang kurang baik, secara umum, keterampilan berbicara mereka menjadi lebih baik dan cepat tanggap.



Efek positif dari *game online* yang dapat dirasakan yaitu meningkatkan dan mengasah aktifitas otak (Hadisaputra, 2022:4). Hal ini tentu akan membuat pengguna *game online* membutuhkan konsentrasi tinggi agar dapat fokus meraih skor tertinggi. Perilaku siswa kelas IV dan V di SD Negeri Gunungdani yang bermain *game online* menunjukkan bahwa mereka mampu fokus dan berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Hal ini karena dari hasil wawancara dengan siswa ketika bermain *game online* didampingi dan diatur waktunya oleh orang tua mereka. Berdasarkan dari temuan tersebut menunjukkan bahwa bermain *game* tidak mengganggu konsentrasi belajar mereka jika dilakukan dengan pengawasan yang tepat.

Dalam permainan *game online* ketika menyelesaikan misi pengguna membutuhkan strategi yang tepat sehingga memaksa otak mereka untuk mencari inovasi agar dapat menang melawan musuh Zurich (dalam Hadisaputra, 2022:4). Permainan *game online* yang melibatkan strategi dan instruksi cepat dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan mengikuti arahan dengan baik. Hal tersebut melatih kemampuan siswa yang bermain *game online free fire* dalam memahami instruksi dan strategi.

### **Dampak Negatif**

Hasil penelitian mengenai dampak permainan *game online free fire* pada siswa kelas IV dan V menunjukkan sejumlah dampak negatif, terlihat beberapa temuan signifikan yang perlu mendapatkan perhatian. Salah satu dampak negatif utama adalah penurunan keterampilan berbicara siswa. Siswa yang sering bermain *game online* cenderung menggunakan kosakata yang kurang baik dan tidak sesuai dengan usianya. Mereka sering menggunakan bahasa informal dan istilah-istilah dalam *game* yang tidak lazim digunakan dalam komunikasi sehari-hari, khususnya dalam konteks pendidikan.

Siswa yang kecanduan *game online* mengalami penurunan dalam kemampuan berkomunikasi (Asmiati dkk, 2021:44). Beberapa siswa yang bermain *game online free fire* juga menunjukkan penurunan kualitas dalam berkomunikasi formal. Mereka cenderung lebih sulit untuk mengembangkan kalimat yang baik dan benar dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan istilah-istilah dalam *game online* sering kali menggantikan kosakata yang seharusnya digunakan dalam percakapan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa meskipun *game online* dapat memperkenalkan kosakata baru, banyak dari kosakata tersebut tidak relevan atau bahkan kurang pantas untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Kurangnya tidur karena bermain *game* hingga larut malam menyebabkan mereka kurang fokus dan sulit menyerap materi pelajaran yang diajarkan di kelas. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia, menjadi kurang optimal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Zulfa & Mujazi (2021:473) yang menunjukkan adanya hubungan antara pola tidur terhadap konsentrasi belajar siswa karena merasa mengantuk dan lelah pada saat siang hari. Akibatnya berdampak pada hasil belajar mereka, yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain *game online*.

Dampak negatif lainnya terlihat pada interaksi sosial dari beberapa siswa. Mereka cenderung berinteraksi dengan teman-teman yang juga bermain *game online*, sehingga komunikasi dengan teman yang tidak bermain *game* menjadi terbatas. Ini dapat mempersempit lingkaran sosial mereka dan mengurangi kesempatan untuk belajar dan berkomunikasi dengan lebih banyak teman. Terlalu lamanya siswa dalam menghabiskan

waktunya bermain *game online* akan mengurangi waktu mereka untuk beraktivitas. Terkadang ketika di rumah anak lebih nyaman menyendiri dibandingkan harus berkumpul dan berdialog dengan sesama teman, keluarga, hal ini menunjukkan betapa pentingnya anak menganggap *game online* lebih penting dari pada berdialog dengan teman, keluarga atau berinteraksi dengan orang sekitar. Hal ini akan membuat siswa menjadi jarang bergaul dengan teman atau orang disekitarnya, sehingga hubungan mereka dengan teman dan orang disekitarnya menjadi renggang (Veri dkk, 2023: 101).

Penggunaan bahasa informal dalam interaksi sosial juga mencerminkan kurangnya kesopanan dalam berkomunikasi dengan guru dan teman-teman. Kondisi ini diperburuk oleh fakta bahwa beberapa siswa sering kali menyerap kata-kata yang kurang baik dari *game online*. Kata-kata umpatan atau istilah-istilah kasar lebih mudah diingat dan digunakan dalam percakapan sehari-hari. Hal ini tidak hanya mengganggu lingkungan belajar yang kondusif, tetapi juga mencerminkan penurunan etika berkomunikasi di antara siswa. Guru sering kali harus mengingatkan siswa untuk menggunakan bahasa yang lebih sopan dan sesuai dalam interaksi mereka.

Kurangnya konsistensi dalam prestasi akademik juga merupakan dampak negatif yang signifikan. Meskipun beberapa siswa menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi dan kreativitas, hal ini tidak selalu sejalan dengan peningkatan prestasi di mata pelajaran lain. Siswa yang lebih unggul dalam keterampilan berbicara tidak selalu menunjukkan prestasi yang sama dalam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia. Dalam konteks sikap dan perilaku, siswa yang bermain *game online* juga menunjukkan kecenderungan untuk lebih berani berbicara dengan guru dan teman-teman. Namun, keberanian ini sering kali disertai dengan penggunaan bahasa yang kurang sopan. Siswa cenderung berbicara dengan bahasa informal dan kadang-kadang kurang menghormati guru. Guru harus terus-menerus mengingatkan siswa untuk mematuhi aturan kesopanan dan berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri Gunungdani menunjukkan bahwa permainan *game online free fire* memberikan dampak positif pada keterampilan Berbahasa Indonesia siswa kelas IV dan V. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *online free fire* berdampak positif dan negatif terhadap keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas IV dan V. Dari segi positif, siswa mengalami peningkatan kosa kata, keterampilan berbicara, dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Mereka juga menunjukkan kemampuan berpikir cepat dan responsif, mendukung proses pembelajaran. Namun, dampak negatifnya termasuk penurunan fokus akibat kurang tidur, yang berdampak pada pemahaman materi pelajaran. Interaksi sosial siswa terbatas pada teman sesama pemain, mengurangi kesempatan berkomunikasi dengan lebih luas. Selain itu, penyerapan kata-kata kasar dari *game* mengganggu etika komunikasi, mengurangi kesopanan dalam interaksi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37-45.

- Creswell. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Debi, D. F. R., & Yamin, Y. (2021). Hubungan *game online "free fire"* dengan perilaku komunikasi pada siswa kelas vi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 818-824.
- Hadisaputra, (2022). Strategi Pemanfaatan *Game Online* Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Nanaeke Indonesian Journal Of Early Childhood Education Volume 5*.
- Johan, R. (2019). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Lestari, D. P., Rahmi, A., & Sari, L. (2024). Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama*, 2(1), 43-53.
- Mareta, M. (2022) Implikasi Karakteristik Perkembangan Anak Terhadap Penyelenggaraan Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri. Malang. Inara Publisher
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mirna, M., & Laksana, N. Y. (2022). Komunikasi Sosial Anak Melalui *Game Garena Free Fire*. *Lektor: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(4).
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422-427.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).
- Nur, Nuzulia Rahma. (2022, 12 Maret). Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain *Game online* Terbanyak. *WartaEkonomi.co.id [Online]*, halaman 1. Tersedia: <https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadinegara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>.
- Oktavia, L. S., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1823-1828.
- Putri, I. S. P. (2022). Penerapan Metode *Card Sort* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta Didik Kelas 1 UPT SD Negeri 35 Gresik (*Doctoral Dissertation*, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Rahmatullah, A. (2022). Determinasi *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Agresi Komunikasi Anak-Anak di Kota Parepare (*Doctoral Dissertation*, IAIN Parepare).
- Ramadhana, B., & Meitasari, I. (2023). Kajian tingkat pendidikan terhadap kualitas hidup masyarakat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 8(2), 38-45.
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158-7169.

- Sari, R. P. (2016). Studi Deskriptif Tentang Pemahaman Guru Matematika SMA Terhadap Materi Geometri di Kecamatan Tampan Pekanbaru. Universitas Islam Riau. <https://Library.Uir.Ac.Id/Opac/Pdf.Php>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sulindawati, N. L. G. E. (2018). Analisis Unsur-Unsur Pendidikan Masa Lalu Sebagai Dasar Penentuan Arah Kebijakan Pembelajaran pada Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(1), 51-60.
- Veri, T., Aristo, T. J. V., & Awang, I. S. (2023). Dampak *Game Online* pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 92-102.
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2021). Hubungan Pola Tidur Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SDN Kembangan Utara 06 Pagi. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 4)*.