



Analisis Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, dan Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 184 Pekanbaru

Yulinda Agita Putri ^{1*}, Gustimal Witri ², Muhammad Fendrik ³

¹⁻³ Universitas Riau, Indonesia

Email : yulinda.agita3656@student.unri.ac.id ¹, gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id ²,
muhammad.fendrik@lecturer.unri.ac.id ³

Alamat: Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau

Korespondensi penulis: yulinda.agita3656@student.unri.ac.id*

Abstract. This study aims to analyze the impact of the online game *Free Fire* on the character of fifth-grade students at SDN 184 Pekanbaru. The research method used is qualitative with a descriptive approach. The subjects of the study consist of students addicted to the game, students who play the game moderately, and students who do not play the game. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The results show that the online game *Free Fire* negatively impacts the students' discipline, responsibility, and social care. Students addicted to the game tend to have difficulties managing time, completing tasks, and social interactions. Conversely, students who do not play the game exhibit better discipline, responsibility, and more positive social interactions. The role of parents and teachers is crucial in mitigating these negative effects through proper supervision, guidance, and setting limits. The proposed solutions include cooperation between the school and parents, education on wise time use, and the development of more beneficial hobbies. It is hoped that these measures will minimize the negative impact of the online game *Free Fire* on students' character.

Keywords: *Free Fire Online Game*; Student Character; Game Impact

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *game online Free Fire* terhadap karakter siswa kelas V di SDN 184 Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari siswa yang kecanduan *game*, siswa yang bermain *game* sewajarnya, dan siswa yang tidak bermain *game*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online Free Fire* memiliki pengaruh negatif terhadap karakter disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial siswa. Siswa yang kecanduan *game* cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, menyelesaikan tugas, dan berinteraksi sosial. Sebaliknya, siswa yang tidak bermain *game* menunjukkan tingkat disiplin dan tanggung jawab yang lebih baik serta memiliki pola interaksi sosial yang lebih positif. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengatasi dampak negatif ini melalui pengawasan, pendampingan, dan pemberian batasan yang tepat. Solusi yang diusulkan meliputi kerjasama antara sekolah dan orang tua, edukasi tentang penggunaan waktu yang bijak, serta pengembangan hobi yang lebih bermanfaat. Diharapkan dengan langkah-langkah ini, pengaruh negatif *game online Free Fire* terhadap karakter siswa dapat diminimalisir.

Kata kunci: *Game Online Free Fire*; Karakter Siswa; Pengaruh *Game*

1. LATAR BELAKANG

Zaman milenial saat ini tidak bisa lepas dari dampak kemajuan teknologi modern. Salah satu teknologi yang sangat berdampak di kehidupan masyarakat saat ini adalah teknologi internet atau media *online* (Dakhi et al., 2020). Semua kalangan masyarakat, baik tua maupun muda, laki-laki maupun perempuan, orang dewasa bahkan anak-anak sudah sangat mahir mengaplikasikan dan menggunakan internet melalui teknologi informasi seperti *handphone*. Perkembangan teknologi informasi mampu menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global, mulai dari makanan, tempat perbelanjaan, gaya hidup, hingga kehidupan sosial semuanya sudah dapat diakses *online*. Salah satu program internet yang

berkembang pesat adalah *game online*. *Game online* merupakan sebuah program permainan yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia yang disajikan dengan visual yang menarik (Masfiah & Putri, 2019).

Berdasarkan laporan *We Are Social* yang dilansir oleh databoks.katadata.co.id, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *game online* per Januari 2022 (Dihni, 2022). Pemain *game online* terdiri dari semua kalangan, baik itu pelajar SD, SMP, SMA, mahasiswa maupun orang dewasa. Namun yang paling mendominasi adalah kaum pelajar. Ada beberapa jenis *game online* yang terkenal di kalangan masyarakat seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, dan lainnya. Dari berbagai jenis *game* tersebut yang paling digemari oleh kalangan anak sekolah dasar adalah *game Free Fire* (Furqan, 2020). Berdasarkan pengamatan peneliti saat mengikuti program Kampus Mengajar di salah satu sekolah dasar di Pekanbaru, peneliti juga menemukan bahwa *game online* yang populer di sekolah tersebut adalah *game Free Fire*.

Game Free Fire adalah *game* yang bergenre peperangan yang bersifat *battle royal* yang dilengkapi macam-macam karakter, senjata, skin, tempat, dan lainnya. *Battle royal* merupakan genre permainan yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi. Dimana pemain dapat membentuk tim dan harus bertahan sampai semua lawan dapat dikalahkan, tim yang dapat bertahan sampai akhir lah yang akan memenangkan pertandingan tersebut (Furqan, 2020). Kehadiran *game online* di tengah pesatnya teknologi telah membawa dampak begitu besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pemainnya. Menurut Fashihullisan (2022), siswa yang bermain *game online* akan memperoleh dampak positif. Yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi, meningkatkan pengetahuan tentang komputer, mempererat silaturahmi, menambah teman, menambah kosa kata bahasa Inggris, beserta melatih berpikir kritis untuk menyusun strategi selama bermain. Namun, selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif bagi pemainnya. Secara tidak sadar, seseorang yang berlebihan bermain *game online*, apalagi *game online* jenis kekerasan, pertarungan, peperangan, pembunuhan dan semacamnya seperti *game Free Fire* akan menyimpan konten-konten negatif di dalamnya yang dapat terekam jelas pada memori seseorang yang dikhawatirkan akan memberikan dampak negatif terhadap perilaku dan karakter pemainnya.

Banyak kasus beredar mengenai seseorang yang melakukan kekerasan karena meniru tindakan yang ada didalam *game online* yang dimainkannya. Salah satu kasus yang terjadi adalah seorang remaja berusia 14 tahun di Pakistan. Remaja tersebut menembak mati ibu dan

tiga saudara kandungnya karena kecanduan *game online*. Polisi menjelaskan bahwa remaja tersebut menderita gangguan psikis karena menghabiskan waktu sepanjang hari untuk bermain *game online* yang bernama *PUBG Mobile* yang sejenis dengan *game Free Fire*. Dalam berita tersebut dijelaskan bahwa remaja tersebut marah karena gagal menyelesaikan misi di dalam *game*. Kasus tersebut dilansir oleh suarariau.id yang di publish pada Februari 2022. Berita tersebut menyajikan fakta bahwa *game online* dapat memberikan perubahan perilaku dan moral seseorang.

Perilaku tidak jauh-jauh dari istilah moral dan karakter. *Game online* dapat merubah karakter seseorang yang awalnya berkarakter baik menjadi karakter buruk. Tentu perubahan tersebut terjadi karena adanya dampak-dampak yang ditimbulkan dalam *game online* tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti di lingkungan sekitar SDN 184 Pekanbaru, banyak siswa sekolah tersebut yang sering bermain *game online Free Fire*. Di luar jam sekolah mereka sering main bersama dan membahas tentang tokoh-tokoh dalam *game online Free Fire*. Di beberapa kesempatan, peneliti menemukan bahwa beberapa siswa bermain *game Free Fire* dengan melontarkan kata-kata kasar. Peneliti juga sering mendengar keluhan ibu-ibu sekitar tentang anaknya yang sangat kecanduan bermain *game* di *handphone* bahkan sulit untuk dinasehati dan tidak mau mendengar perkataan. Bahkan beberapa kasus, anak-anak sering menghabiskan uang sakunya untuk membeli kuota internet dan mengisi saldo untuk membeli *diamond* yang terdapat dalam *game online*. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Pengaruh *Game Online Free Fire* terhadap Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, dan Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 184 Pekanbaru”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif metode deskriptif merupakan penelitian dengan tujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Oktalia, 2022). Penelitian ini dilakukan di SDN 184 Pekanbaru yang berada di Jl. Hr. Soebrantas, Perum Putri Tujuh, Sidomulyo Barat, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru.

Sumber data dalam penelitian ini berjumlah 13 orang. Terdiri dari dua siswa yang kecanduan *game Free Fire*, dua siswa yang sewajarnya bermain *game Free Fire*, dua siswa yang tidak bermain *game Free Fire*, masing-masing orang tua siswa-siswa tersebut, dan guru

wali kelas VB. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, menyajikan data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data yang diperoleh dengan cara dirangkum, memprioritaskan yang penting, memfokuskan pada sesuatu yang penting dan membuang yang tidak perlu. Proses penyajian data dilakukan dengan penjabaran data untuk mempermudah pemahaman makna dan inti data. Kemudian dilakukan verifikasi dengan menarik kesimpulan sebenarnya yang valid dan kredibel karena didukung oleh data yang didapatkan selama dilapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Free Fire merupakan *game* bergenre *battle royal* yang sangat populer (Furqan, 2020). Dimana *game* ini menempatkan pemain dalam sebuah pulau terpencil yang mengharuskan para pemain bertahan hidup dan bertarung satu sama lain sampai hanya ada satu pemain atau satu tim yang tersisa. Berdasarkan hasil observasi peneliti, *Game Free Fire* banyak diminati oleh siswa sekolah dasar karena *game* ini gratis dan sangat mudah untuk diakses. *Game Free Fire* juga merupakan *game* yang seru, cepat dan menegangkan, sehingga anak-anak usia sekolah dasar merasakan sensasi mendebarkan untuk menjadi satu-satunya pemenang dalam memainkan *game* ini.

Selain itu, alasan *game Free Fire* populer dikalangan siswa sekolah dasar karena *game* ini menyajikan grafik yang menarik dan tokoh-tokoh *game* yang unik (Furqan, 2020). Mode *game* ini juga sangat beragam dan memiliki komunitas yang cukup besar sehingga para pemain dapat berinteraksi dan membentuk tim bersama pemain lain di seluruh dunia. Dapat disimpulkan bahwa *game online Free Fire* memiliki daya tarik yang sangat kuat untuk siswa sekolah dasar sehingga *game* ini dapat menyebabkan ketergantungan jika dimainkan secara berlebihan. Oleh karena itu *game* ini menimbulkan dampak atau pengaruh negatif yang cukup besar terhadap karakter siswa yang kecanduan dalam memainkannya.

Karakter adalah watak, sifat, akhlak, nilai, atau kepribadian seseorang yang mempengaruhi caranya berinteraksi dengan dunia sekitarnya yang membedakan individu satu dengan individu lainnya. Karakter menjadi landasan bagi seseorang dalam menjalankan peran dan fungsinya sesuai amanah dan tanggung jawab sebagai manusia. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk mengambil tiga nilai karakter dari delapan belas nilai karakter yang ada, yaitu karakter disiplin, tanggung jawab, dan peduli sosial.

Karakter disiplin merupakan suatu pengendalian diri atau melaksanakan peraturan serta kebiasaan dalam suatu peraturan (Sofia et al., 2023). Pada bagian ini, penulis menyampaikan hasil penelitiannya. Menurut Wijaya & Rusyam, (1991), yang termasuk indikator disiplin antara lain: 1)Melaksanakan tata tertib yang baik, baik guru maupun siswa karena tata tertib yang berlaku merupakan aturan dan oleh siapapun demi kelancaran proses pendidikan; 2)Tata terhadap kebijakan dan kebijaksanaan yang berlaku; 3)Menguasai diri dan intropeksi, yaitu guru maupun siswa memiliki rasa tanggung jawab (sense of responsibility) yang tinggi terhadap keberlangsungan belajar mengajar dan mempertahankan indikator kedisiplinan melalui upaya seperti melakukan evaluasi secara rutin terhadap kegiatan belajar mengajar.

Karakter tanggung jawab adalah perilaku individu yang berkaitan dengan pekerjaan atau pelaksanaan tugas pekerjaan yang menjadi kewajibannya dan bersedia memikul akibatnya bagi dirinya, keluarganya, dan masyarakat (Erlisnawati et al., 2020). Indikator karakter tanggung jawab yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu; 1)Menggunakan waktu secara efektif; 2)Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik.

Karakter kepedulian sosial adalah perasaan bertanggung jawab atas kesulitan yang dihadapi oleh orang lain di mana seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu untuk mengatasinya. Peduli sosial dalam kehidupan bermasyarakat lebih diartikan sebagai perilaku baik seseorang terhadap orang lain di sekitarnya (Cahyono & Jadmiko, 2023). Indikator karakter peduli sosial yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu; 1)Bertindak santun; dan 2)Mau terlibat dalam kegiatan bermasyarakat.

Pengaruh *Game Online Free Fire* terhadap Karakter Disiplin Siswa

Pengaruh *game online Free Fire* terhadap karakter disiplin siswa diukur dengan kemampuan siswa dalam melaksanakan tata tertib yang baik, taat terhadap kebijakan dan kebijaksanaan yang ada, serta kemampuan menguasai diri dan introspeksi. Berikut hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai pengaruh *game Free Fire* terhadap karakter disiplin siswa.

1. Melaksanakan Tata Tertib yang Baik

Tata tertib yang baik mencakup kemampuan siswa untuk mengatur waktu dan aktivitas sehari-hari sesuai dengan aturan dan rutinitas yang sudah ditetapkan, baik di rumah maupun di sekolah. Aktivitas keseharian yang dilakukan oleh siswa yang kecanduan *game online Free Fire* dominan untuk bermain handphone. Aktivitas kesehariannya seringkali tidak bisa lepas dari *handphone*. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan BRG dan MIR yaitu dua siswa yang terindikasi kecanduan dalam bermain *game online Free Fire* berikut ini:

Peneliti : Apa saja aktivitas yang kamu lakukan setelah pulang sekolah hingga malam hari?

BRG : Ganti baju, kadang sholat dulu, main *HP* sampai sore, makan, malamnya ngaji, siap ngaji biasanya main *HP* lagi, tidur.

MIR : Sholat, main *HP*, makan sambil main *HP*, terus MDA, pulang MDA main *HP* lagi, siap sholat lanjut main *HP* lagi, malam juga main *HP*.

Sedangkan aktivitas keseharian yang biasa dilakukan oleh siswa yang terindikasi sewajarnya dalam bermain *game online Free Fire* cukup seimbang dan tertata antara bermain *handphone* dengan melakukan kegiatan lainnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan FN dan SDF, yaitu dua siswa kelas VB yang suka bermain *game online Free Fire* namun masih dalam batas wajar berikut ini:

Peneliti : Apa saja aktivitas yang kamu lakukan setelah pulang sekolah hingga malam hari?

FN : Ganti baju, makan, main *HP* sebentar, pergi MDA, malamnya mengerjakan tugas sekolah.

SDF : Makan sambil main *HP* sebentar, pergi MDA, malamnya ngaji.

Aktivitas keseharian siswa yang tidak bermain *game online Free Fire* terlihat lebih memprioritaskan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti mendahulukan mengerjakan tugas, dan tidur siang. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan BES dan AAF, yaitu dua siswa kelas VB yang terindikasi tidak suka bermain *game online Free Fire* berikut ini:

Peneliti : Apa saja aktivitas yang kamu lakukan setelah pulang sekolah hingga malam hari?

BES : Makan, membantu orang tua, kalau ada PR kadang kerjakan PR dulu, tidur siang, bermain game, malam hari lanjut kerjakan PR kalau masih ada, nonton, tidur.

AAF : Makan, mandi, tidur, malam les, main *HP* sebentar, terus tidur.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan *game online Free Fire* aktivitasnya didominasi untuk bermain *handphone*. Sedangkan siswa yang sewajarnya bermain *game* dan siswa yang tidak bermain *game* memprioritaskan aktivitas yang lebih bermanfaat sehingga hanya menggunakan *handphone* di sela-sela waktu untuk mengisi kekosongan dan hanya sebagai aktivitas tambahan saja. Hal ini menunjukkan bahwa *game Free Fire* berpengaruh negatif terhadap karakter disiplin siswa karena siswa yang kecanduan bermain cenderung memiliki aktivitas bermain

handphone yang berlebihan sehingga tidak mampu melaksanakan tata tertib yang baik dalam kesehariannya.

2. Taat terhadap Kebijakan dan Kebijaksanaan yang Ada

Ketaatan terhadap kebijakan dan kebijaksanaan mencerminkan kemampuan siswa untuk mengikuti aturan dan norma yang berlaku, baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah. Dalam konteks penelitian ini, ketaatan ini diukur melalui pola tidur dan pola makan, yang merupakan bagian penting dari disiplin diri dan ketaatan terhadap kebijakan kesehatan yang telah ditetapkan oleh orang tua atau lingkungan sekitar. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam pola tidur dan pola makan di antara siswa yang kecanduan, bermain secara wajar, dan tidak bermain *game online Free Fire*.

Siswa yang kecanduan bermain *game online Free Fire* memiliki pola tidur yang tidak teratur. Tidur diatas jam sepuluh dan cukup terbiasa untuk begadang sampai tengah malam. Selain itu juga memiliki pola makan yang tidak teratur. Siswa sering telat makan bahkan untuk makan siang sering diatas jam dua siang. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara yang telah dilakukan berikut ini:

- AAF : Makan, mandi, tidur, malam les, main HP sebentar, terus tidur.
- BRG : Tidur biasanya jam 10 atau jam 11. Kalau kakak begadang kadang saya ikut begadang juga, sekitar jam 12an baru tidur, itu pun udah kena marah. Kalau udah kena marah ya langsung tidur. Kalau makan biasanya jam 1 atau jam 2an, kadang jam 3 karena malas makan.
- MIR : Tidur biasanya jam 10 atau jam 11. Paling lama jam 1 tapi diam-diam jangan sampai ketahuan mama. Makan sering telat.

Siswa yang kecanduan bermain *game Free Fire* menunjukkan kurangnya ketaatan terhadap kebijakan dan kebijaksanaan yang ada, terutama terkait dengan pola tidur dan pola makan. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game* telah mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengikuti kebijakan kesehatan yang ditetapkan di rumah.

3. Menguasai Diri dan Introspeksi

Menguasai diri dan introspeksi merupakan kemampuan penting bagi siswa dalam mengendalikan perilaku, emosi, dan kebiasaan mereka, serta merefleksikan dampaknya terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, kemampuan menguasai diri dan introspeksi diamati melalui bagaimana siswa mengelola waktu bermain *game online Free Fire* dan bagaimana mereka bereaksi terhadap batasan yang diberlakukan oleh orang tua.

Siswa yang kecanduan *game online Free Fire* cenderung menunjukkan kesulitan dalam menguasai diri mereka. Pola aktivitas siswa dalam bermain *game* cenderung tidak terkontrol.

Durasi siswa dalam bermain bisa lebih dari tiga jam dalam sehari, siswa cenderung berhenti bermain jika sudah dilarang. Penggunaan jaringan *wifi* mendukung lama durasi siswa dalam bermain. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan berikut ini:

- BRG : Paling sering main setelah pulang sekolah sampai sore dan malam setelah ngaji. Biasanya main 3-4 jam sehari, mainnya pakai *wifi*.
- MIR : Mainnya setiap hari, waktunya ga menentu selama ga dilarang dan ga dimarahi lanjut main *HP*. Main pakai jaringan *wifi*.

Senada dengan hasil wawancara masing-masing orang tua dari kedua siswa tersebut yang menjelaskan bahwa pola aktivitas siswa dalam bermain *game* cenderung tidak mengenal waktu dan melebihi batas aturan yang telah ditetapkan oleh keluarga. Berikut hasil wawancara ibunya BRG yaitu Ibu G dan ibunya MIR yaitu Ibu P:

- Peneliti : Bagaimana pola waktu penggunaan *handphone* oleh anak Ibu?
- Ibu BRG : Biasanya saya kasih waktu main sepulang sekolah sekitar 2 jam. Tapi anak saya mainnya lebih dari 2 jam, kadang sampai sore walaupun sudah dilarang kadang suka *ga* didengar. Nanti kalau saya sudah marah baru dilepas *HP* nya. Terkadang suka curi-curian juga main *HP* nya.
- Ibu MIR : Dominan main *HP* terus. Pulang sekolah main *HP*, pulang ngaji main *HP*, siap sholat main *HP*. Pokoknya sehari tidak bisa lepas dari *HP*. Saya biasanya cukup kontrol dan pantau saja.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan, siswa yang kecanduan *game Free Fire* sangat sulit dikontrol dan mengontrol waktu bermain *game*. BRG dan MIR cukup ketergantungan dengan bermain *game*. Siswa merasa gelisah, bosan, dan kesepian jika tidak bermain *game online Free Fire* dalam waktu yang lama. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game online Free Fire* cenderung menunjukkan kesulitan dalam menguasai diri mereka. Mereka seringkali tidak mampu menghentikan aktivitas bermain *game* meskipun tahu bahwa mereka melanggar batasan yang telah ditetapkan. Ini menunjukkan kurangnya kemampuan introspeksi, di mana siswa tidak mampu merefleksikan dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan.

Sedangkan siswa yang tidak bermain *game online Free Fire* menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menguasai diri dan introspeksi terkait waktu bermain *game* meskipun tetap memiliki pola aktivitas bermain *game* selain *game Free Fire*, yaitu *game* GTA, Ojol, dan *Mobile Legend*. Durasi bermain mereka cenderung lebih terkontrol, yaitu satu hingga dua jam per hari menggunakan jaringan *wifi*. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan berikut:

BES : Suka main *game* GTA. Mainnya pakai laptop karena tidak punya *HP*. Mainnya sore hari atau pas hari libur. Main sekitar 1 jam. Pakai jaringan *wifi*.

AAF : Sering main *game* Ojol dan *Mobile Legend*. Mainnya pakai *HP* ibu, biasanya main malam hari. Main sekitar 1-2 jam, menggunakan jaringan *wifi*.

Meskipun siswa menyukai *game* lain, mereka jarang bermain, yang menunjukkan bahwa mereka mampu mengendalikan keinginan untuk bermain *game*. Selain itu, waktu bermain mereka dibatasi oleh orang tua, mencerminkan pengaruh positif dari lingkungan keluarga dalam pengelolaan waktu. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu RA yaitu orang tua dari BES dan Ibu ED yaitu orang tua dari AAF berikut ini:

Peneliti : Bagaimana pola waktu penggunaan *handphone* oleh anak Ibu?

Ibu BES : Jarang sekali dia main *HP*.

Ibu AAF : Main *HP* saya kasih malam, bolehnya 2 jam paling lama.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, siswa yang tidak bermain *game online Free Fire* menunjukkan kemampuan yang baik dalam menguasai diri dan introspeksi. Mereka mampu mengelola waktu bermain *game* dengan lebih baik dan menyadari batasan yang ditetapkan oleh orang tua.

Disiplin merupakan suatu kondisi yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban (Waliid, 2019). Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tidak sepatutnya dilakukan. Pengaruh *game online Free Fire* terhadap karakter disiplin siswa merupakan permasalahan yang penting untuk dipahami karena *game* tersebut memiliki potensi untuk mempengaruhi pola aktivitas, kedisiplinan, dan tanggung jawab siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Haqiqi & Muhith, 2020) bahwa *Free Fire* dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa karena *game* tersebut memerlukan strategi dan waktu yang lama untuk menyelesaikan level dan mengalahkan lawan. Siswa yang terlalu bergantung pada *game* dapat mengabaikan waktu ibadah dan kegiatan lainnya, sehingga kedisiplinan mereka terganggu.

Berdasarkan hasil wawancara, terlihat bahwa siswa yang kecanduan *game online Free Fire* cenderung menghabiskan waktu yang lebih banyak untuk bermain *handphone*, terutama bermain *game* tersebut. Mereka seringkali sulit mengontrol waktu bermain, merasa bosan dan kesepian jika tidak bermain, serta cenderung tidak teratur dalam pola tidur dan pola makan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aziz & Hidayat, 2022) yang menyatakan bahwa dikarenakan sering bermain *game online Free Fire* mengakibatkan siswa

menjadi lupa waktu untuk sekedar makan dan melupakan jam istirahat. Hal ini mengakibatkan kesehatan siswa menjadi rentan serta siswa memiliki mata terlihat sayu dan tidak segar karena terlalu lama menatap layar handphone.

Teori *Self-Determination Theory* (SDT) menjelaskan bagaimana kecanduan terhadap *game online* seperti *Free Fire* dapat mempengaruhi karakter disiplin siswa. Teori ini menyatakan bahwa ada tiga kebutuhan psikologis dasar yang harus dipenuhi seseorang untuk mencapai tingkat kesejahteraan yang optimal, yaitu kebutuhan akan kompetensi, keterkaitan sosial, dan otonomi (Hermawan, 2019). Keterlibatan yang intens dalam *game online* seperti *Free Fire* dapat memenuhi kebutuhan akan keterkaitan sosial dan otonomi, tetapi terlalu banyak waktu yang dihabiskan dalam permainan tersebut dapat mengganggu pemenuhan kebutuhan akan kompetensi dalam konteks kehidupan nyata, seperti menyelesaikan tugas sekolah atau mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh bahwa siswa yang kecanduan *game online Free Fire* banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* sehingga tidak mampu melaksanakan tata tertib yang baik, adanya penurunan kedisiplinan terhadap kebijaksanaan dan aturan yang ada, serta tidak mampu menguasai diri dan introspeksi.

Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa

Karakter tanggung jawab mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengenali dan memenuhi kewajiban serta tugas-tugas yang diberikan, baik itu di sekolah, di rumah, atau dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini melibatkan kesadaran akan konsekuensi dari tindakan atau keputusan yang diambil, serta kemauan untuk bertanggung jawab atas tindakan tersebut (Daniyarti et al., 2024). Dalam penelitian ini, karakter tanggung jawab dinilai berdasarkan bagaimana kemampuan siswa menggunakan waktu secara efektif dan kemampuan dalam mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik.

1. Menggunakan Waktu Secara Efektif

Menggunakan waktu secara efektif merupakan indikator untuk menilai kemampuan individu dalam mengatur dan memprioritaskan waktu dengan bijak dalam menjalankan berbagai tanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game* tidak mampu dalam mengatur waktu antara bermain *game* dan melaksanakan kewajibannya. BRG dan MIR sulit mengurangi dan mengatur waktu antara bermain *game* dan mengerjakan tugas. Siswa selalu menunda mengerjakan tugas dan lebih memprioritaskan untuk menyelesaikan permainan. Siswa sering mengerjakan tugas di malam hari dan itu harus diingatkan oleh orang tua terlebih dahulu. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan berikut ini:

Peneliti : Apakah kamu merasa mampu segera menghentikan permainan jika ada tugas atau kewajiban yang harus diselesaikan?

BRG : Susah berhenti, tapi kalau *udah* di suruh langsung berhenti.

MIR : Kalau lagi main susah berhenti. Kalau disuruh kerjakan tugas, seringnya bilang tunggu dulu atau sebentar lagi. Nanti udah puas main atau *udah* siap main baru kerjakan tugas.

Peneliti : Bagaimana kamu mengatur waktu antara bermain *game* dan menyelesaikan tugas sekolah dan tugas rumah?

BRG : Kerjain PR seringnya malam habis ngaji.

MIR : Kerjakan tugas biasanya habis main *game*, tapi lebih sering malam.

Orang tua dari kedua siswa tersebut juga menyatakan hal serupa tentang sulitnya anak dalam mengatur waktu antara bermain *game* dan mengerjakan kewajiban. Siswa harus selalu diingatkan dan harus selalu dipantau waktu bermainnya oleh orang tua. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama Ibu G yaitu orang tua dari BRG dan Ibu P yaitu orang tua dari MIR berikut:

Peneliti : Bagaimana kemampuan anak Ibu dalam mengatur waktu antara bermain *game* dan melaksanakan kewajibannya?

Ibu BRG : Tidak teratur mainnya, *kayak* tidak bisa lepas dari *HP*. Susah dibilangin, suruh kerjakan PR pun harus marah-marah dulu.

Ibu MIR : Agak sulit dia *ngaturnya*, harus banyak diingatkan. Tapi kadang dia tahu *aja* harus *ngapain* dulu biar diboletin main *game*.

Dari hasil wawancara dengan orang tua, terungkap bahwa siswa memerlukan pengawasan ketat untuk membatasi waktu bermain mereka, mengindikasikan bahwa kecanduan *game* telah menghambat kemampuan mereka dalam memprioritaskan dan menggunakan waktu dengan bijak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan *game Free Fire* cenderung tidak efektif dalam mengelola waktu mereka, yang berdampak negatif pada karakter tanggung jawab.

Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang sewajarnya bermain mampu menggunakan waktu secara efektif. FN mampu mengatur waktu antara bermain *game* dan mengerjakan tugas. FN membagi waktu untuk bermain *game* di waktu kosong antara setelah pulang sekolah dan sebelum pergi madrasah. Adapun SDF juga baik dalam mengatur waktu antara bermain dan mengerjakan tugas. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara yang telah dilakukan berikut ini:

Peneliti : Apakah kamu merasa mampu segera menghentikan permainan jika ada tugas atau kewajiban yang harus diselesaikan?

FN : Main *game* biasanya setelah pulang sekolah, sebelum pergi MDA. Malamnya baru kerjakan tugas.

SDF : Main *game* siang, kerjakan tugas malam.

Orang tua kedua siswa tersebut juga memperkuat pernyataan bahwa siswa mampu bermain dalam batasan dan tahu kapan harus bermain dan mengerjakan tugas. Walaupun sesekali SDF harus diingatkan dan dilarang untuk berhenti bermain dan SDF langsung menuruti perkataan orang tuanya. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah diperoleh dari ibu R yaitu orang tua FN dan Ibu ADR yaitu orang tua SDF berikut ini:

Peneliti : Bagaimana kemampuan anak Ibu dalam mengatur waktu antara bermain *game* dan melaksanakan kewajibannya?

Ibu FN : Pandai dia atur waktunya. Main HP ya sewajarnya aja dia, kalau ada tugas dikerjakannya.

Ibu SDF : Cukup baik atur waktunya, tapi terkadang saya ingatkan juga untuk berhenti main.

Dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain *game online Free Fire* sewajarnya, menunjukkan kemampuan dalam menggunakan waktu secara efektif. Mereka mampu membagi waktu dengan baik antara bermain *game* dan menyelesaikan tugas sekolah, dengan memanfaatkan waktu kosong tanpa mengorbankan kewajiban mereka.

Pak Hendrik, guru kelas siswa, menambahkan perspektif tentang bagaimana ketiga kelompok siswa ini berbeda dalam hal keterlambatan pengumpulan tugas. Menurutny, siswa yang kecanduan *game Free Fire* cenderung lebih sering terlambat dalam mengumpulkan tugas dibandingkan dengan siswa yang bermain *game* secara wajar atau tidak bermain *game Free Fire*. Namun, menariknya, ada beberapa kasus di mana siswa yang kecanduan *game* justru menyelesaikan tugas lebih cepat dari yang diharapkan, terutama jika mereka tertarik pada pelajaran yang melibatkan praktik.

Peneliti : Bagaimana tingkat keterlambatan masing-masing siswa dari ketiga kriteria siswa tersebut dalam mengumpulkan tugas?

Pak Hendrik : Kalau yang kecanduan sama yang biasa-biasa saja main *game* terkadang ada waktu dimana keterlambatannya itu angkanya cukup jauh. Ada juga yang terkadang malah justru anak yang kecanduan *game* bisa juga sebenarnya dengan beberapa cara mungkin yang bisa diterapkan justru malah dia yang lebih cepat dari siswa yang biasa-biasa saja main *game*.

Kalau untuk materi biasanya anak yang kecanduan *game* lebih suka dengan pelajaran praktek seperti penelitian kecil-kecilan di luar kelas dan pelajaran olahraga.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan guru, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online Free Fire* mempengaruhi kemampuan siswa dalam menggunakan waktu secara efektif. Siswa yang kecanduan *game* cenderung kurang mampu mengatur waktu, yang berdampak negatif pada tanggung jawab mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah. Sebaliknya, siswa yang bermain *game* secara wajar atau tidak bermain *game Free Fire* menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengelola waktu, yang membantu mereka menyelesaikan tugas tepat waktu dan menjaga tanggung jawab dalam kegiatan sehari-hari.

2. Mengerjakan Tugas dan Pekerjaan Rumah dengan Baik

Siswa yang kecanduan bermain *game online Free Fire* sulit fokus dan sulit konsentrasi saat mengerjakan tugas. Siswa juga merasa malas untuk menyelesaikan tugas dan lebih memilih untuk bermain *game* sehingga sering menunda-nunda. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan berikut ini:

Peneliti : Apakah kamu merasa malas untuk melakukan kegiatan lain dan lebih memilih untuk bermain *game Free Fire*?

BRG : Iya, lebih suka main *game*.

MIR : Iya lebih milih main *game Free Fire*.

Bahkan di beberapa kesempatan siswa mengerjakan tugas asal-asalan dan terburu-buru agar bisa melanjutkan untuk bermain *game*. Sehingga tugas yang dikerjakan tidak maksimal. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah diperoleh berikut ini:

Ibu BRG : Iya, kadang kurang paham dia sama yang dikerjakannya. Mau cepat siap *aja* biar bisa langsung main *game* lagi.

MIR : Iya, pengen cepat selesai biar bisa lanjut main.

Ibu MIR : Iya fokusnya terganggu yang penting kerjakan *ga* tau benar atau *ga* yang dikerjakannya. Yang penting cepat siap.

Sedangkan siswa yang tidak bermain *game Free Fire* cenderung memiliki tingkat tanggung jawab yang baik dalam menyelesaikan tugas. Meskipun ada beberapa kasus di mana mereka terganggu oleh aktivitas lain seperti menonton TikTok. Orang tua siswa juga mengonfirmasi bahwa anak-anak mereka secara umum tahu tentang tugas-tugasnya sendiri dan responsif terhadap larangan bermain *game*. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah diperoleh berikut ini:

AFF : Iya, tapi pernah sekali *ga* kerjain tugas rumah karena asik *ngescroll* tiktok.

Peneliti : Apakah anak Ibu tahu dengan tugasnya sendiri tanpa diingatkan oleh keluarga?

Ibu BES : Iya dia selalu tahu kalau ada tugas, tugasnya di rumah juga selalu tahu dia. Kalau tidak dikerjakan nanti dia takut dimarahi bapaknya.

Ibu AAF : Sese kali saya ingatkan.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Hendrik, terlihat bahwa ada perbedaan dalam karakter tanggung jawab siswa di kelas. Meskipun siswa yang kecanduan *game* mungkin terlihat diam dan fokus saat belajar, namun setelah diberikan tugas, kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas tidak selalu sebanding dengan tingkat konsentrasinya. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan berikut ini:

Peneliti : Apakah Bapak melihat adanya perbedaan kinerja dan konsentrasi masing-masing siswa di kelas?

Pak Hendrik : Kurang begitu terlihat sih, karena dia (siswa yang kecanduan) diam memang saat belajar jadi seolah-olah dia justru terlihat lebih fokus. Tapi setelah diberikan tugas, ternyata apa yang disampaikan tidak sepenuhnya terserap dengan baik. Terlihat berkonsentrasi tapi setelah diberikan tugas ternyata tidak.

Peneliti : Apakah terdapat perbedaan kemampuan masing-masing siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas atau tanggung jawabnya di sekolah?

Pak Hendrik : Kurang terlihat perbedaannya antara siswa yang bermain sewajarnya dengan siswa yang tidak bermain. Perbedaannya tu terlihat yang memang sudah kecanduan main *game* dengan siswa yang tidak bermain *game*, itu yang jelas terlihat.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh mengenai pengaruh *game online Free Fire* terhadap karakter tanggung jawab siswa, terlihat bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam menggunakan waktu secara efektif serta menyelesaikan tugas. Siswa yang kecanduan *game* menunjukkan kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain *game* dan kewajiban akademis. Mereka cenderung menunda-nunda tugas dan lebih memprioritaskan permainan, bahkan sering mengerjakan tugas secara terburu-buru di malam hari setelah diingatkan oleh orang tua. Sebaliknya, siswa yang bermain *game* dalam batas wajar mampu membagi waktu dengan baik antara bermain *game* dan menyelesaikan tugas, serta bisa menghentikan permainan untuk menyelesaikan kewajiban mereka. Siswa yang tidak bermain

game Free Fire juga menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengatur waktu dan memprioritaskan tugas, dengan kesadaran yang jelas mengenai kapan harus fokus pada belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Aziz & Hidayat, 2022) dimana pada penelitian tersebut menyatakan bahwa siswa yang sering bermain *game online* menjadi malas dalam belajar dan kurang fokus ketika sedang belajar, siswa selalu memikirkan *game online* ketika sedang belajar dan ingin segera menyelesaikan pembelajaran untuk kembali bermain *game online Free Fire*. Penelitian oleh (Qomarudin et al., 2022) juga mendapatkan hasil yang serupa yang menyatakan bahwa siswa merasa sulit konsentrasi saat belajar karena selalu memikirkan tentang *game online free fire*, siswa lebih mementingkan bermain *game online* daripada belajar yang menjadikan mereka kesulitan dalam membagi waktu bermain *game online* dengan belajar.

Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa-siswa dan orang tua mereka, serta pandangan dari Pak Hendrik selaku guru kelas, dapat disimpulkan bahwa karakter peduli sosial siswa dapat dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game*, terutama *game online* seperti *Free Fire*. Dalam penelitian ini, pengaruh *game online Free Fire* terhadap karakter peduli sosial siswa dinilai dari perilaku siswa dalam bertindak santun dan kemauan siswa terlibat dalam kegiatan bermasyarakat atau berinteraksi sosial.

1. Bertindak Santun

Bertindak santun merupakan salah satu indikator penting dalam karakter peduli sosial, di mana siswa diharapkan mampu berinteraksi dengan orang lain dengan sikap yang sopan, empati, dan menghargai perasaan orang lain. Dalam penelitian ini, bertindak santun berkaitan dengan bagaimana siswa merespons situasi sosial di lingkungan mereka, baik di rumah maupun di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam bermain *game online Free Fire* mempengaruhi sikap mereka dalam bertindak santun, terutama ketika mereka merasa terganggu saat bermain atau dilarang bermain oleh orang tua atau teman-temannya.

Siswa yang kecanduan bermain *game online Free Fire* menjadi lebih agresif dan tertutup saat bermain *game online Free Fire*. Siswa lebih menikmati dunianya sendiri bahkan menjadi kesal atau marah saat diganggu dan dilarang bermain *game*. Siswa juga lebih memilih untuk bermain *game* daripada bermain diluar bersama teman, kecuali jika sudah ada larangan untuk bermain *game*, baru siswa mau untuk main diluar. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang diperoleh berikut ini:

Peneliti : Apakah kamu merasa lebih tertutup atau lebih agresif saat bermain *game Free Fire*?

- BRG : Iya lebih asik sendiri aja kalau lagi main *game*. Kalau diganggu main kadang kesal.
- MIR : Iya, kalau diganggu main agak kesal.
- Peneliti : Apa yang kamu rasakan jika dilarang bermain *game Free Fire*?
- BRG : Kalau dilarang ya kesal apalagi kalau lagi seru-serunya main.
- MIR : Kesal sih kalau dilarang pas lagi seru, kadang suka bilang sebentar atau tunggu dulu kalau dipanggil. Iya bagusnya main terus biar bisa naik *rank*.

Dari hasil wawancara dengan siswa, terlihat bahwa kecanduan bermain *game Free Fire* menyebabkan mereka lebih cenderung menampilkan perilaku agresif dan kurang santun, terutama ketika aktivitas bermain mereka terganggu. Reaksi seperti marah, kesal, atau bahkan tantrum menunjukkan bahwa *game* ini memiliki dampak negatif terhadap kemampuan mereka dalam mengendalikan emosi dan bertindak santun di lingkungan sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan orang tua yang menunjukkan bahwa reaksi negatif anak-anak saat dilarang bermain *game* seringkali diiringi dengan perilaku yang tidak santun.

Peneliti : Bagaimana reaksi anak ibu ketika dilarang bermain *game*?

Ibu BRG : Suka kesal dia, biasanya dijawab sebentar lagi. Kalau dipaksa berhenti suka tantrum.

Ibu MIR : Kadang suka marah dia, atau bilang tunggu dulu, sebentar lagi. Kalau *ga* dibolet main *HP* suka bingung dia mau ngapain. Tapi kadang liatnya pun kasihan jadi dikasih aja.

Tanggapan orang tua menguatkan temuan bahwa kecanduan *game Free Fire* menyebabkan siswa kurang mampu bertindak santun, terutama ketika mereka merasa keinginannya untuk bermain *game* dibatasi. Hal ini mencerminkan adanya gangguan pada kemampuan siswa dalam berempati dan menghargai perasaan orang lain, terutama dalam situasi di mana mereka harus mengendalikan diri. Teori yang relevan dengan hasil wawancara ini adalah teori psikologi perkembangan, terutama dalam konteks sosial dan lingkungan. Menurut teori ini, lingkungan tempat anak berinteraksi dan tumbuh berkembang memiliki dampak yang signifikan pada pembentukan karakter dan perilaku sosial mereka (Nurfirdaus & Risnawati, 2019). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa siswa yang kecanduan *game* cenderung menjadi pendiam, kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, dan kurang aktif dalam berinteraksi sosial.

2. Mau Terlibat dalam Kegiatan Bermasyarakat atau Berinteraksi Sosial

Hasil wawancara dengan orang tua siswa, yang menunjukkan bahwa anak-anak mereka kurang aktif melakukan kegiatan di luar rumah dan lebih asyik dengan dunia virtual mereka

sendiri. Seseekali mereka menunjukkan minat pada aktivitas lain seperti berenang atau bermain bola, tetapi pada umumnya mereka lebih memilih untuk bermain *game*. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara berikut ini:

Peneliti : Apakah anak Ibu aktif melakukan kegiatan diluar rumah?

Ibu BRG : Kurang aktif, biasanya kalau udah kelamaan main *HP* saya ambil *HP*nya saya suruh dia main keluar sama temannya. Tapi kalau diajak berenang semangat dia.

Ibu MIR : Lebih sering di rumah, tapi kalau kawannya ajak main kadang ikut kadang *ga*.

Peneliti : Apakah Ibu melihat dampak bermain *game* terhadap fungsi sosial atau interaksi anak dengan teman atau keluarga?

Ibu BRG : Iya ada dampaknya, dia lebih asik dengan dunianya sendiri. Malas main keluar sama temannya. Kalau diajak main sering nolak.

Ibu MIR : Iya lebih banyak main *HP* dirumah dari pada sama teman. Kalau sama keluarga ya biasa aja soalnya sering dirumah, cuma ya itu dirumah main *HP* aja.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online Free Fire* berdampak negatif pada karakter peduli sosial siswa. Siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game*, cenderung kurang aktif dalam kegiatan di luar rumah dan lebih memilih interaksi virtual daripada interaksi langsung dengan teman atau lingkungan sekitarnya. Akibatnya, mereka menjadi kurang terlibat dalam kegiatan sosial dan masyarakat, yang seharusnya dapat membantu mengembangkan karakter peduli sosial mereka.

Selain itu, teori psikologi sosial juga relevan dalam menjelaskan pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial siswa. Teori ini menekankan bahwa individu saling mempengaruhi satu sama lain melalui proses sosial, termasuk interaksi interpersonal dan pengaruh dari lingkungan (Satura et al., 2024). Dalam konteks ini, terlihat bahwa kebiasaan bermain *game online* dapat mengubah pola interaksi sosial siswa, baik dengan teman maupun keluarga. Siswa yang kecanduan *game* cenderung lebih menyendiri dan kurang aktif dalam berinteraksi di luar rumah. Selain itu, teori perilaku juga relevan dalam menjelaskan bagaimana kebiasaan bermain *game* dapat menjadi sebuah kebiasaan yang sulit untuk diubah (Utami, 2019). Ketika seseorang terbiasa dengan suatu aktivitas yang memberikan kesenangan atau kepuasan, seperti bermain *game online*, mereka cenderung untuk terus melakukannya meskipun menyadari dampak negatifnya. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa siswa yang kecanduan *game* cenderung lebih memilih bermain *game* daripada melakukan aktivitas lain di luar rumah.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

Game online Free Fire berdampak negatif pada karakter disiplin, tanggung jawab, dan peduli sosial siswa kelas V SDN 184 Pekanbaru. Siswa yang kecanduan menunjukkan pola aktivitas yang buruk, seperti mengabaikan tugas dan memiliki pola tidur yang tidak teratur, serta kesulitan dalam mengatur waktu dan mematuhi aturan. Mereka juga cenderung bersikap agresif dan kurang santun dalam interaksi sosial. Sebaliknya, siswa yang bermain *game* secara wajar mampu menjaga keseimbangan antara bermain dan aktivitas lainnya, serta lebih disiplin dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang tidak bermain *game* cenderung lebih aktif dalam kegiatan sosial dan lebih mampu mengelola waktu dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game* berdampak negatif pada karakter siswa, sedangkan bermain dalam batas wajar mendukung perkembangan karakter yang positif.

DAFTAR REFERENSI

- Aziz, 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.
- Cahyono, B. E., & Jadmiko, R. S. (2023). Analisis Nilai Karakter Peduli Sosial Pada Perkumpulan Kelompok Siswa Sdn 01 Bono Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar, & Ishak. (2020). Blended Learning: A 21st Century Learning Model At College. *Internatinal Journal of Multiscience*, 1(7).
- Dihni, V. A. (2022, February 16). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Katadata Media Network*.
- Erlisnawati, Sapriya, & Budimansyah, D. (2020). The Elementary School Students' Responsibility Character Analysis. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(03).
- Fashihullisan, J. (2022). Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di MTS Darul Ma'arif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima. *Universitas Islam Negeri Mataram*.
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*.
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 01(01), 60–71.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan

- Game Online Terhadap Hubungan Sosial. *Journal Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 149–162.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online (Studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar pada tiga siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang mengalami kecanduan game online). *FOKUS*, 2(1).
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1).
- Oktalia, N. (2022). Analisis Pengguna Media Sosial Terhadap Karakter Siswa Di SMA Negeri 5 Seluma. *UINFAS*.
- Qomarudin, M. H., Suhartono, S., & Umayaroh, S. (2022). Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(6).
- Satura, A., Rifayani, H., Sucipto, J. A., 154, N., Laweyan, K., Surakarta, K., & Tengah, J. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1).
- Sofia, E. M., Purnamasari, V., Purnamasari, I., & Khuluqul, S. (2023). Metode Pembiasaan Baik Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 931–937.
- Utami, W. T. (2019). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung. *Universitas Lampung*.
- Wijaya, C., & Rusyam, A. T. (1991). “Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar.”