

E-ISSN: 2656-7814 DOI: 10.33654/pgsd	<b>ELEMENTA: JURNAL</b> <b>PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN</b> Website jurnal: <a href="http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd">http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd</a>	Vol. 3, No.1 , Maret 2021 <i>Halaman: 1-13</i>
---	--	--

**STUDI PENGGUNAAN GAME ONLINE FREE FIRE PADA EMOSI SISWA  
KELAS 5 DI SDN 2 BRAJA HARJOSARI**

**Ade Surya Erofiana<sup>1</sup>, Gunawan Santoso<sup>2</sup>, Suryadi Nomi<sup>3</sup>**  
**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta**  
<sup>1</sup>[Asuryaerofiana@gmail.com](mailto:Asuryaerofiana@gmail.com) <sup>2</sup>[Gunawanskripsi@gmail.com](mailto:Gunawanskripsi@gmail.com)  
<sup>3</sup>[Suryadinomi@gmail.com](mailto:Suryadinomi@gmail.com)

**Abstrak:** Penulisan skripsi ini dilatar belakangi oleh banyaknya perilaku anak yang berlebihan di dalam bermain game online, khususnya game online free fire dimana banyak anak yang bertempat di desa Braja Harjosari sangat berlebihan di dalam perilakunya memainkan game online free fire, bahkan tak sedikit perilaku-perilaku emosional muncul di saat mereka tengah asyik bermain bersama teman-temannya. Atas dasar hal ini peneliti tergerak untuk meneliti bagaimana perilaku penggunaan game online free fire pada emosi siswa kelas 5 SDN 2 Braja Harjosari. metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan yang berlebih di dalam bermain game online khususnya game online free fire di SDN 2 Braja Harjosari memberikan dampak buruk terhadap kecerdasan emosi anak, dimana dari penggunaan game online free fire terbukti anak memiliki tingkat emosi yang cenderung tak terkontrol, pengguna game online free fire cenderung meluapkan emosinya dengan berbagai cara diantaranya seperti memukul, menendang, tidak sabaran, berkata kasar, membanting handphone dan lain sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan yang berlebih dalam game online free fire dapat mempengaruhi emosi siswa menjadi tak terkontrol. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada pihak-pihak yang terkait seperti orang tua siswa, guru, sekolah, siswa, dan peneliti selanjutnya.

**Kata kunci:** *game online, free fire, emosi*

**STUDY OF THE USE OF ONLINE FREE FIRE GAMES ON THE EMOTIONS OF  
GRADE 5 STUDENTS AT SDN 2 BRAJA HARJOSARI**

**Abstract:** *The background of this thesis writing is the excessive number of children's behavior in playing online games, especially free fire online games where many children who live in the village of Braja Harjosari are very excessive in their behavior to play online free fire games, even many emotional behaviors appear. when they are playing with their friends. On the basis of this, the researcher was moved to examine how the behavior of using online free fire games on the emotions of 5th grade students of SDN 2 Braja Harjosari. The method used in this research is a qualitative case study method. The results showed that the level of excessive use in playing online games, especially free fire online games at SDN 2 Braja Harjosari had a negative impact on children's emotional intelligence, where from the use of online free fire games it was proven that children had emotional levels that tended to be uncontrollable, game users. Online free fire tends to express emotions in various ways including hitting, kicking,*

*impatience, saying harshly, slamming cellphones and so on. Thus it can be concluded that excessive use in online free fire games can affect students' emotions to become uncontrollable. The results of this study are expected to be useful for related parties such as parents, teachers, schools, students, and further researchers.*

**Keywords:** *online game, free fire, emotion*

## PENDAHULUAN

Pada era milenium saat ini, dunia sedang disuguhkan dengan banyaknya kecanggihan-kecanggihan teknologi yang memudahkan semua orang baik anak usia sekolah hingga orang tua untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan pada masa ini. Masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode pembentukan manusia Roopnaire, dalam(Dewi, 2017:84). Anak tidak memperoleh pengetahuan secara pasif dari orang lain, melainkan anak memperoleh pengetahuan secara aktif dengan cara membangun interaksi langsung dengan lingkungannya dan secara mental anak menkontruksi pengetahuannya melalui refleksi langsung terhadap pengalamannya. Tumbuh kembangnya anak usia sekolah sangat dipengaruhi dengan perkembangan komunikasi pada era milenium ini, ditandai dengan kemudahan teknologi yang sangat mudah diakses sekarang ini. Disinilah peran orang tua dalam membimbing dan mendidik anaknya, dengan berkaca pada kondisi di era saat ini, sudah seharusnya orang tua mengambil peran lebih didalam pola pengasuhan anak untuk perkembangan karakternya.

Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Termasuk kemudahan akses itu salah satunya adalah bermain game online. Game online merupakan permainan dalam dunia maya yang menampilkan permainan dalam bentuk virtual seperti pada video game. Game online adalah permainan dimana banyak orang bisa bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (internet). Fungsi dari game sebagai media untuk refreshing atau menghilangkan kejenuhan belakangan ini tergantikan kedudukannya dengan intensitas bermain game yang cukup sering atau bisa dikatakan kecanduan (penggunaan game secara berlebihan). Kecanduan memainkan game online akan berdampak buruk pada kegiatan akademis maupun sosial anak. Secara psikis anak yang terus menerus memainkan game online dengan intensitas bermain yang sering membuat pikirannya terus memikirkan game tersebut, sehingga mengganggu konsentrasinya dalam belajar bahkan bisa menjadi sering bolos demi memenuhi keinginannya untuk terus bermain game online tersebut. Game online juga dapat membuat pecandunya menjadi cuek dan kurang peduli terhadap hal-hal yang sedang terjadi di lingkungan sekitar.

Salah satu jenis game yang marak dimainkan oleh kebanyakan kalangan anak-anak saat ini adalah free fire, adalah salah satu judul esports yang merupakan kombinasi dari genre battle royale dengan TPS (Third Person Shooter). Game tersebut merupakan game perang yang dapat di mainkan solo, duo, dan squad yang batas maksimalnya dimainkan empat orang. Kunci dari permainan ini adalah bertahan hidup yang di haruskan membunuh musuh yang ada dengan jumlahnya mencapai 50 orang. Untuk itu para pemain diharuskan memiliki senjata dan peralatan perang lainnya untuk mendapatkan kemenangan. Game online free fire merupakan jenis game online MMORPGs (massively multiplayer online role playing games). Permainan game online jenis MMORPGs ini memungkinkan pemain game online yang satu berkomunikasi dengan sesama pemain game online lainnya didalam game yang mereka mainkan. Komunikasi ini bisa terjadi karena adanya fasilitas yang dimiliki oleh game online jenis ini, yaitu

fasilitas untuk bisa melakukan komunikasi secara real time dengan pemain lain yang terhubung melalui chatting atau open voice dalam game online dengan tampilan avatar yang digunakan oleh pemain game online.

Melalui komunikasi inilah, banyak pemain yang mendapatkan teman baru selama bermain, teman dalam permainan ini pun tidak mengenal usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sehingga mungkin saja anak-anak yang bermain bertemu dengan pemain yang telah dewasa atau sebaliknya. Hal ini tentu akan berdampak pada pola komunikasi yang dilakukan anak jika ia terus bermain dengan orang dewasa, seperti bahasa-bahasa yang mungkin didapat anak dari pemain berusia dewasa yang mungkin berisi bahasa-bahasa atau ucapan-ucapan yang belum seharusnya mereka dengar, anak tentunya lama-lama akan meniru ucapan-ucapan itu dengan semakin seringnya ia mendengarkan hal tersebut. Jika bahasa-bahasa yang digunakan pemain merupakan bahasa-bahasa yang baik, maka anak akan meniru bahasa yang baik pula, tetapi sebaliknya jika bahasa yang digunakan pemain merupakan bahasa-bahasa yang kurang baik, maka anak akan meniru bahasa yang kurang baik pula.

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode atau pencarian untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan, informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data-data itu peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam. Sesudahnya peneliti membuat permenungan pribadi (self-reflection) dan menjabarkannya dengan penelitian-penelitian ilmuwan lain yang dibuat sebelumnya. Hasil akhir dari penelitian kualitatif dituangkan dan dijabarkan dalam bentuk laporan tertulis (deskriptif).

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan memahami kenyataan sosial, yakni memandang dunia dari apa adanya, bukan dunia yang semestinya, sehingga seseorang peneliti kualitatif haruslah orang yang mempunyai watak open minded. Penelitian kualitatif dilakukan pada keadaan alamiah serta bertabiat penemuan. Dalam riset kualitatif, merupakan instrumen kunci. Oleh sebab itu, riset wajib mempunyai bekal teori serta pengetahuan yang luas jadi dapat bertanya, menganalisis, serta mengkonstruksi obyek yang diteliti jadi lebih jelas. Riset ini lebih menekankan pada makna serta terikat nilai. Riset kualitatif digunakan apabila permasalahan belum jelas, untuk mengetahui arti yang tersembunyi, untuk menguasai interaksi sosial, untuk meningkatkan teori, untuk menentukan kebenaran informasi, serta mempelajari sejarah pertumbuhan (Mamik, 2015: 2).

Desain penelitian yang penulis gunakan ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus Jenis pendekatan studi kasus ini merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan. Studi kasus ialah rancangan penelitian yang mencakup pengkajian satu unit penelitian secara intensif, misalnya satu pasien, keluarga, kelompok, komunitas, ataupun institusi, Nursalam (Dalam Mamik, 2015: 202).

a. Subjek Data

Penentuan subjek data dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Berdasarkan pertimbangan pihak-pihak yang dapat memberikan data dan pihak yang berperan serta yang dibutuhkan selama penelitian, dalam penelitian ini peneliti menentukan subjek penelitian yang terkait dengan studi penggunaan gameonline adalah siswa kelas 5 SDN 2 Braja Harjosari, Desa Braja Harjosari Kecamatan Braja sebelah, kabupaten Lampung timur, Lampung yang merupakan informan utama, dan sebagai triangulasi dalam penelitian kali ini, peneliti memanfaatkan guru kelas. Pemilihan subjek dilakukan dengan cara memilih sampel dari beberapa siswa dan guru kelas. sehingga hasil penelitian lebih representatif.

b. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan secara terus menerus hingga datanya jenuh. Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1) *Observasi*

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan (Mamik, 2015: 97). Observasi yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen (Mamik, 2015: 98). Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

2) *Wawancara*

Metode wawancara merupakan suatu metode yang dilakukan dengan cara melakukan komunikasi dengan kedua belah pihak yakni pewawancara( yang mengajukan pertanyaan) dengan yang mewawancarai( yang memberikan jawaban atas pertanyaan) lewat dialog( Tanya- jawab) secara lisan baik langsung ataupun tidak langsung. Wawancara adalah kegiatan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua belah pihak yakni pewawancara dan yang diwawancarai Moleong( Dalam Mamik, 2015: 101). Wawancara bermaksud agar dapat memperoleh informasi, pendapat dan atau pendirian seseorang secara lisan dari responden dengan berbicara secara langsung.

Dalam teknik ini, peneliti akan menggunakan metode wawancara langsung dengan subjek informan, peneliti menggunakan wawancara yang terstruktur (pertanyaan yang telah disusun sebelumnya). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada seluruh subjek penelitian yang meliputi guru kelas 5 SDN 2 Braja Harjosari, orang tua siswa, dan para siswa SDN 2 Braja Harjosari. Pengambilan data dalam teknik wawancara ini diharap mampu untuk memberikan data secara terdalam terkat emosi siswa karena penggunaan berlebih game online.

3) *Dokumentasi*

Dokumen atau dokumentasi dalam penelitian mempunyai dua makna yang sering dipahami secara keliru oleh peneliti pemula. Pertama, dokumen yang dimaksudkan sebagai alat bukti tentang sesuatu, termasuk catatan-catatan, foto, rekaman video atau apapun yang dihasilkan oleh seorang peneliti. Dokumen bentuk ini lebih cocok disebut sebagai dokumentasi kegiatan/kenang-kenangan.

Kedua, dokumen yang berkenaan dengan peristiwa atau momen atau kegiatan yang telah lalu, yang padanya mungkin dihasilkan sebuah informasi, fakta dan data yang diinginkan dalam penelitian ( Ibrahim, 2015: 96).

Melalui teknik ini penulis berupaya untuk mencari data dari hasil sumber tertulis, melalui dokumen atau apa saja yang memiliki relevansi sehingga dapat melengkapi data yang diperoleh di lapangan. Data yang diperoleh melalui tahapan dokumentasi meliputi:

- a) Profil lengkap lokasi penelitian
- b) Identitas lengkap siswa didik
- c) Foto pelaksanaan penelitian terkait dengan pengumpulan data tentang studi penggunaan gameonlinefree fire pada emosi siswa.

#### 4) Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif, Biklen dalam (Anggito, 2018: 196). catatan lapangan harus berisi segala hal yang dipercayai pengamat menjadi catatan yang berharga. Catatan lapangan dipahami sebagai hasil pbservasi atau wawancara yang bermakna lebih kolektif, karena terdiri dari catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti sendiri dan ditambahkan dengan hasil karya orang lain (Anggito, 2018: 196-197).

### c. Proses Analisis Data

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display dan conclusion drawing/ferifcation.

#### 1) Data reduction (reduksi data)

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya lumayan banyak, untuk itu perlu dicatat secara cermat serta rinci. Seperti telah dikemukakan makin lama peneliti di lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu butuh segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilah hal- hal yang pokok, memfokuskan pada hal- hal yang penting, dicari tema serta polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, serta memudahkan peneliti untuk melaksanakan pengumpulan data berikutnya, serta mencarinya apabila diperlukan.

#### 2) Data display (penyajian data),

Dengan mendisplaykan data maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, menyusun kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

#### 3) Conclusion Drawing/verifcation,

Langkah ketiga dalam analisis data kulitatif menurut Miles and Huberman merupakan penarikan kesimpulan serta verifkasi. Kesimpulan dini yang dikemukakan masih bersifat sementara, serta berubah apabila tidak ditemukan bukti- bukti yang kokoh yang menunjang pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun apabila data kesimpulan data yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh kembali bukti- bukti yang valid serta tidak berubah- ubah saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Temuan bisa berbentuk

diskripsi ataupun gambaran suatu obyek yang tadinya masih remang- remang ataupun gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis ataupun teori.

d. Triangulasi

Triangulasi merupakan metode/teknik pengumpulan data serta sumber data yang sudah ada, tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, namun lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Moleong membagi metode pengecekan keabsahan data ini kepada triangulasi sumber, triangulasi metode/ teknik, serta triangulasi teori Moleong dalam( Ibrahim, 2015: 128).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

a. Hasil Analisis Data

1) *Reduksi Data*

Data penelitian ini didasarkan dari hasil observasi dan wawancara terhadap narasumber. Anak kelas 5 di SDN 1 Braja harjosari yang aktif bermain game online Free fire telah terpilih menjadi subjek di dalam penelitian. Durasi di dalam memainkan game tiap anak berbeda-beda, namun semua mengakui jika mereka aktif bermain game online free fire setiap harinya.

2) *Hasil Observasi*

a) Hasil Observasi Tempat

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di daerah Braja Harjosari kecamatan Braja Selehah, SDN 2 Braja Harjosari, letak dari SD ini bisa dibilang kurang strategis karena berada tepat di samping persawahan, selain itu letaknya yang bisa dibilang permukiman yang sepi penduduk menjadikan sekolah ini hanya memiliki satu kelas untuk setiap tingkatan kelasnya. Terdapat satu sekolah taman kanak-kanak (TK) yang letaknya tepat bersebrangan dengan sekolah ini.

b) Hasil Observasi Informan

Informan di dalam penelitian ini berjumlah 1 orang guru kelas bernama Bpk. Agus yang sudah menjabat menjadi guru di SDN 2 Braja Harjosari ini selama kurang lebih 2 tahun belakangan ini.

Informan selanjutnya adalah 7 orang siswa kelas 5 di SDN 2 Braja harjosari. Seluruh informan yang dipilih merupakan anak-anak yang aktif bermain game online free fire.



Gambar 4.7 Statistik Peserta didik kelas 5 SDN 2 Braja Harjosari

c) Hasil Observasi Aktivitas

Dari ketujuh anak tersebut menyukai tempat bermain game yang berbeda-beda, tetapi kebanyakan dari mereka mengaku lebih sering bermain bersama teman mereka lalu berkumpul di salah satu rumah dari mereka.

Waktu yang anak-anak itu gunakan untuk bermain game juga tidak menentu, namun kebanyakan dari mereka mengaku memainkan game dari pagi hingga malam dengan waktu yang berbeda-beda, alasannya yaitu karena pandemi ini tidak ada aktivitas belajar di sekolah, yang menjadikan mereka bebas untuk memainkan handphone kapanpun dari pagi hingga malam hari.

d) Hasil Observasi Waktu

Waktu yang digunakan untuk mewawancarai ketujuh subjek tersebut adalah pukul 09:00-12:00 WIB. Tempat yang dipilih untuk mewawancarai seluruh narasumber penelitian ini yaitu di ruang kelas, alasannya selain tidak ada aktivitas pembelajaran di sekolah, peneliti pun tidak kesulitan untuk mengumpulkan seluruh narasumber karena sudah mengetahui lokasi wawancara secara pasti. Selain itu, karena penelitian dilakukan di masa pandemi, kepala sekolah tetap mengizinkan peneliti melakukan penelitian di lingkungan sekolah namun dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang berlaku, seperti diantaranya dengan tetap mencuci tangan setibanya di lokasi penelitian, menggunakan masker, dan juga tetap menjaga jarak dan menghindari membuat kerumunan.

### ***Pembahasan***

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian di SDN 2 Braja Harjosari, maka kemudian didapatkan hasil yang bisa memberikan informasi mengenai studi penggunaan game online free fire pada emosi siswa kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosari. Dimana dalam hal ini, hasil data observasi, wawancara, dan catatan lapangan SDN 2 Braja Harjosari menunjukkan hasil yang sangat berpengaruh dalam emosi siswa, hal ini akan peneliti jabarkan secara detail dibawah ini.

Hasil observasi akan dideskripsikan secara keseluruhan melalui data-data yang didapatkan melalui penelitian di SDN 2 Braja Harjosari. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan game online free fire sangatlah berpengaruh pada emosi siswa di SDN 2 Braja Harjosari ini. Hal ini diketahui dari keseluruhan informan siswa yang bermain game online free fire menyebutkan bahwa terdapat perubahan emosi yang mereka rasakan setelah memainkan game tersebut, emosi tak terkendali yang dirasakan tiap-tiap informan siswa tersebut pun berbeda antar individu, ungkapan emosi yang dimaksudkan oleh peneliti antara lain diantaranya, membanting gadget, memukul, menendang, berkata kasar dan lain sebagainya. Dari semua bentuk ungkapan emosi tersebut, semua informan mengaku pernah melakukannya, di usia yang bisa dibilang masih cukup kecil (anak-anak) hal tersebut peneliti rasa merupakan hal yang tidak wajar terjadi di usianya, dan mungkin akan mengganggu proses perkembangan anak tersebut.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang terdiri dari 7 siswa kelas 5, dan juga 1 guru kelas yang telah peneliti pilih karena memiliki kriteria yang sesuai bagi penelitian ini, dalam hal ini peneliti juga akan mendeskripsikan secara menyeluruh data-data yang telah diperoleh dari penelitian di SDN 2 Braja Harjosari ini. Hasil wawancara dengan ketujuh informan siswa adalah, ketujuh informan mengakui bahwa terdapatnya perubahan emosi setelah mereka memainkan game online free fire. Ungkapan kekesalan/emosi berupa tindakan memukul teman bermainnya ketika emosi

dilakukan oleh beberapa informan seperti AR,GO dan PY, hal lainnya yaitu membanting gadget ketika mereka kalah dari permainannya, hal ini dilakukan oleh informan AR, IBS, RAA, GO, dan PY. Hal lain yaitu berkata kasar, yang mereka akui perkataan-perkataan kasar tersebut kebanyakan mereka dapati dalam bermain game onlinefree fire, hal ini juga dilakukan oleh informan AR, dan DTA. Jika dilihat dari data hasil wawancara tersebut, terdapat satu informan yang mengungkapkan perasaan emosinya dengan menggunakan keseluruhan cara meluapkan emosi, yaitu informan AR dengan kebiasaan bermain game setiap harinya berkisar 4 jam sehari. Informan AR juga mengaku tidak pernah meminta maaf ketika ia telah berbuat salah, hal ini sesuai dengan yang dikatakan AR disaat wawancara, yaitu sebagai berikut:

“Pernah, eee, kepikiran terus, nggak pernah minta maaf.”

Hal ini tentu tidak akan berdampak baik jika tetap dibiarkan anak memiliki sifat yang demikian, enggan meminta maaf ketika ia berbuat salah menjadi salah satu sifat buruk yang akan menjadikan anak tumbuh memiliki rasa egois dan selalu merasa benar. Jika dilihat dari ungkapan emosi yang kebanyakan digunakan masing-masing siswa tersebut, hal itu merupakan efek negatif yang ditimbulkan dari penggunaan game onlinefree fire yang berlebih, dikatakan berlebih karena seluruh informan mengaku memainkan game tersebut setiap hari walau dengan durasi bermain yang berbeda-beda perharinya. Anak yang berlebihan dalam bermain game cenderung memiliki rasa emosi yang sulit terkontrol, anak mengaku akan marah, sedih, dan kesal apabila orangtua tiba-tiba memberhentikan aktivitas bermain game onlinenya. Ini sesuai dengan pernyataan yang dikatakan oleh salah satu informan kita ketika ditanya mengenai perasaannya ketika orangtua memberhentikan aktivitasnya bermain game.

“Wahhh kesel, bapak e wae oleh main game masak anak e ora. ”

Ketika peneliti mewawancarai guru kelas dari ke tujuh informan ini yang merupakan guru kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosari, peneliti mendapatkan beberapa informasi yang mendukung hasil penelitian kali ini, diantaranya guru kelas juga mengungkapkan terkait game yang mengandung unsur kekerasan yang akan berpengaruh terhadap mental mereka, dan psikologis mereka, hal itu kemungkinan akan membuat mereka menjadi pribadi yang kasar jika sudah terbiasa bermain game seperti itu, dan menurut beliau bahwa anak-anak usia itu belum mampu mengetahui hal yang patut ditiru dan yang tidak.

Dan dari hasil wawancara guru kelas juga menyebutkan terdapat gaya bicara yang tidak wajar untuk usia tersebut, disebutkan bahwa anak-anak terkadang melontarkan bahasa-bahasa yang tergolong tidak sopan, namun biasanya hanya dilontarkan kepada teman sejawatnya.

Ketika ditanya terkait dampak negatif dari bermain game onlinefree fire, guru kelas pun menuturkan bahwa anak-anak yang berlebihan didalam bermain game onlinefree fire cenderung akan kurang fokus, dan tugas rumahnya lebih banyak yang terbengkalai.

Kemudian hasil catatan lapangan yang peneliti dapatkan selama proses penelitian berlangsung adalah, beberapa anak-anak tersebut tampak tidak peduli lagi dengan aturan sekolah yang melarang siswa untuk membawa handphone, padahal peneliti sudah menyampaikan bahwa penelitian akan dilaksanakan disekolah, namun beberapa dari siswa tersebut tampak tidak mengindahkan

aturan sekolah itu lagi, dan tampak dari mereka yang membawa handphone ketika peneliti meminta untuk mereka segera memasuki ruang kelas karena akan diadakan briefing terkait penelitian yang dilakukan tampak beberapa dari mereka langsung mengeluarkan handphone mereka dan langsung memainkan game online free fire didalam kelas. hal ini menunjukkan seberapa sulitnya mereka untuk tidak memainkan game tersebut untuk beberapa saat saja, dan saat peneliti memberikan arahan terkait apa yang akan dilakukan selama penelitian pun, tampak beberapa dari mereka tidak memperhatikan peneliti melainkan menatap layar handphonenya untuk bermain game online free fire.

## PENUTUP

### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang studi penggunaan game online free fire pada emosi siswa kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosari, dapat peneliti simpulkan bahwa tingkat penggunaan yang berlebih di dalam bermain game online khususnya game online free fire di SDN 2 Braja Harjosari memberikan dampak buruk terhadap kecerdasan emosi anak, dimana dari game online free fire terbukti anak memiliki tingkat emosi yang cenderung tak terkontrol, dapat dilihat berdasarkan wawancara peneliti dengan pengguna game online free fire bahwa siswa tersebut cenderung meluapkan emosinya dengan berbagai cara diantaranya seperti memukul, menendang, tidak sabaran, berkata kasar, membanting handphone dan lain sebagainya.

Hal ini tentu sangat berpengaruh kepada kualitas emosi siswa, baik itu emosi positif maupun emosi negatif di SDN 2 Braja Harjosari, dimana jika anak-anak tersebut terus dibiarkan memiliki sifat emosional yang sulit dikontrol seperti itu, maka akan merusak kepribadian anak di masa mendatang. Anak yang cenderung memainkan game terus menerus tanpa batasan waktu dan kontrol dari orang tuanya akan memiliki lebih banyak dampak game pada kualitas emosinya, hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain game pada saat penelitian dapat di prosentase sebagai berikut: intensitas bermain game kategori rendah sebesar 14.2%, kategori sedang sebesar 42.9% dan kategori berlebih sebesar 42.9%. karena jenis game yang peneliti pilih untuk penelitian ini merupakan game bergenres peperangan dengan unsur kekerasan dan persenjataan di dalam game tersebut, tentunya dapat berdampak buruk pada kualitas emosi anak dan juga perkembangan kepribadian sosial anak. terbukti dari beberapa informan mengaku pernah menirukan aksi di dalam game online free fire tersebut. Kualitas emosi positif yang dirasakan siswa ketika bermain game online free fire emosi positif ini muncul ketika siswa merasa senang apabila berhasil memenangkan game online free fire ini, juga beberapa siswa mengaku game online free fire merupakan media refreshing / melepas penat ketika siswa jenuh dengan tugas sekolah yang menumpuk. Emosi positif lain yang muncul ketika siswa memainkan game online free fire adalah antara lain rasa gembira, senang, kebahagiaan, kesukaan, ketertarikan, ahli strategi dan masih banyak lagi.

Sebagai hasil dari penelitian kali ini, peneliti juga berharap / beresolusi hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi penggunaan game online free fire yang berlebihan pada siswa kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosari, berbagai upaya dari banyak pihak terutama orang tua sebagai pihak yang terdekat dengan anak yang tentunya sedikit banyak akan berpengaruh mengurangi tingkat penggunaan game online free fire

yang berlebih, beberapa resolusi yang mungkin dapat dilakukan seperti diantaranya, orang tua harus bisa mengontrol penggunaan gadget anak sehari-hari, terutama batasi jam bermain game online bagi anak, orang tua juga harus bisa memberikan aktivitas lain yang menyenangkan bagi anak untuk mengalihkan pikiran anak dari bermain game online. Berikan larangan bagi anak untuk membawa handphone keluar dari rumah, karena akan lepas dari pengawasan kita sebagai orang tua. Dan masih banyak lagi upaya-upaya yang bisa dilakukan orang tua selaku orang yang paling dekat dan paling berhak mengatur anak guna mengubah kebiasaan anak dari penggunaan yang berlebih didalam bermain game online free fire.

b. *Saran*

Setelah peneliti melihat kondisi di lapangan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka, peneliti memberikan saran sebagai masukan dalam penggunaan gameonline anak yang berlebihan antara lain sebagai berikut:

1) *Bagi Siswa*

Peneliti sangat berharap setelah penelitian kali ini, siswa yang sudah diberikan gambaran oleh peneliti tentang seberapa buruknya dampak dari bermain gameonlinefree fire ini akan merubah kebiasaannya dalam bermain game, peneliti juga sudah menyampaikan bahwa sebenarnya bermain game itu bagus untuk merefresh otak apabila dimainkan dalam jangka waktu yang sesuai pula. Peneliti berharap siswa bisa lebih mengontrol emosinya lagi setelah tahu bahwa emosi sesaat hanya akan menghancurkan mereka.

2) *Bagi Orang Tua*

Peran Orang tua sangatlah penting didalam tumbuh kembang anak, serta peran orang tua sangatlah berpengaruh didalam kepribadian sosial anak, pengawasan orang tua terhadap aktivitas bermain gameonline anak sangatlah dibutuhkan dalam hal ini, mengingat anak-anak sering mendapatkan bahasa-bahasa kasar yang berasal dari gameonline disaat anak bermain dengan teman-temannya maka dari itu, orang tua harus mengawasi secara teratur aktivitas bermain gameonline anak, disamping itu batasi penggunaan aktivitas bermain gameonline anak, ajaklah anak untuk beraktivitas lain untuk mengalihkannya dari bermain gameonline secara terus menerus, berikan kegiatan lain sebagai pengalihan anak bermain gameonline.

3) *Bagi Guru*

Sebagai seorang pendidik, dan sekaligus orangtua bagi anak-anak ketika disekolah, guru disarankan untuk menghimbau siswa agar siswa lebih cermat dalam memilih permainan yang dimainkan, sarankan siswa untuk diusianya supaya jangan bermain gadget terlalu sering, terlepas dari aktivitas bermain game, saat ini anak seusia mereka juga sudah mahir mengakses berbagai informasi dari media sosial, sarankan kegiatan yang menarik untuk mengalihkan kesenangan siswa didalam bermain gameonline khususnya gameonlinefree fire.

4) *Bagi Sekolah*

Sekolah merupakan tempat dimana siswa menghabiskan sebagian waktunya disini, maka dari itu peran sekolah cukuplah penting untuk merubah kebiasaan-kebiasaan buruk yang dimiliki siswa karena dampak bermain game ini, sekolah bisa memberikan kegiatan-kegiatan positif yang lebih menyenangkan lagi bagi siswa seperti kegiatan ekstrakurikuler yang lebih menyenangkan supaya mengalihkan minat siswa dalam bermain gameonlinefree fire.

5) *Bagi Peneliti*

Peneliti berharap semoga dengan adanya penelitian ini akan dapat dipergunakan sebagai masukan bagi penelitian selanjutnya dan data yang ditemukan pada penelitian selanjutnya bisa menjadi perbandingan penelitiannya. Dan untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang studi penggunaan gameonlinefree fire pada emosi siswa akan dapat mengetahui latar belakang penggunaan game pada emosi siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggarani, Kirana. (2015). *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. Vol 23(1):2
- Anhar Dalam Yonandi,Rizky. (2020). *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya*. Vol 11(5):769-770
- Anggito. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi. Cv Jejak
- Alwasilah Dalam Anggito. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi. Cv Jejak
- Candra, Masya. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Vol 03(2) :106
- Creswell Dalam Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya*. Jakarta. Gramedia
- Cresswell Dalam Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo. Zifatama Publisher.
- Dewi, Purnama. (2017). *Peranan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Dan Tumbuh Kembang Anak*. Vol 2(2):84
- Davis Dalam Soetjipto P. Helly. (2001). *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet*. Vol 32(2):75
- Griffiths Dalam Anggarani, Kirana. (2015). *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. Vol 23(1):1
- Goleman. (2000). *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional Mengapa Lebih Penting Daripada Iq)*. Jakarta. Gramedia.
- Goleman Dalam Nadhiroh. (2006). *Pengendalian Emosi (Kajian Religio-Psikologis Tentang Psikologi Manusia*. Vol 2(1):95. Sainfika Islamica
- Horrigan Dalam Rochmawati, Weny. (2012). *Perilaku Pemanfaatan Internet (Internet Utilization Of Behavior) (Studi Deskriptif Tentang Pemanfaatan Internet Untuk*

Kepentingan Hiburan Dan Akademik Di Kalangan Anak-Anak Di Kota Surabaya.:Libri

- Ibrahim. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif. Pontianak. Perpustakaan Nasional
- Kuss Dalam Anggarani, Kirana. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. Vol 23(1):2
- Lee Dalam Suplig, Andrew. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. Vol 15(2):182-183.
- Misnawati. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. Vol 4(2):217-223
- Mashar Dalam Nadhiroh. (2015). Pengendalian Emosi (Kajian Religio-Psikologis Tentang Psikologi Manusia. Vol 2(1):55. Sainfika Islamica
- Mamik. (2015). Metodologi Kualitatif. Sidoarjo. Zifatama Publisher.
- Moleong Dalam Mamik. (2015). Metodologi Kualitatif. Sidoarjo. Zifatama Publisher.
- Nadhiroh, Firda. (2015). Pengendalian Emosi (Kajian Religio-Psikologis Tentang Psikologi Manusia. Vol 2(1):54
- Nursalam Dalam Mamik. (2015). Metodologi Kualitatif. Sidoarjo. Zifatama Publisher.
- Ramadhani, Ardi. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda. Vol 1(1):141-142
- Rochmawati, Weny. (2012). Perilaku Pemanfaatan Internet (Internet Utilization Of Behavior) (Studi Deskriptif Tentang Pemanfaatan Internet Untuk Kepentingan Hiburan Dan Akademik Di Kalangan Anak-Anak Di Kota Surabaya. :Libri
- Rachmawati Dalam Kusumawati. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. Vol 8(1): 90
- Raco. (2010). Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya. Jakarta. Gramedia
- Smart Dalam Candra. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Vol 03(2) :106-107
- Sukmadinata Dalam Miswari. (2017). Mengelola Self Efficacy, Perasaan Dan Emosi Dalam Pembelajaran Melalui Manajemen Diri. Vol. 15(1):76. Cendekia

- Syamsu Dalam Hardiyati, Assingkily. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. Vol. 2(2): 23.
- Sekaran Dalam Raco. (2010). Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya. Jakarta. Gramedia
- Sukardi Nursalam Dalam Mamik. (2015). Metodologi Kualitatif. Sidoarjo. Zifatama Publisher.
- Schumacher, Milan, Dalam Ibrahim. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif. Pontianak. Perpustakaan Nasional
- Yusuf, Syamsu. (2004). Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. Bandung. Remaja Rosda Karya