



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021 Halaman 1304 - 1311

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Sukron Habibi Harahap^{1✉}, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Universitas Islam Riau, Indonesia^{1,2}

E-mail: sukron250396@gmail.com¹, Zakahadi@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi atas keprihatinan peneliti karena maraknya anak-anak yang bermain *game online* disekitar tempat tinggal peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Sumber data dari penelitian ini di peroleh dari wali kelas, siswa dan orang tua siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif *game online free fire* memberikan dampak yaitu kemampuan berpikir anak semakin terasah. Pada aspek afektif anak mengalami penurunan minat belajar disebabkan kecanduan *game free fire*. Pada aspek psikomotor berdampak kepada kesehatan fisik anak yang menurun seperti mata yang lelah dan kurang bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *Game online*, hasil belajar.

Abstract

This research was motivated by the concern of researchers because of the increasing number of children playing online games around the researcher's residence. This study aims to determine the impact of online games on student learning outcomes in grade V SDN 0703 Hutaraja Tinggi. The research method used is a case study. Sources of data from this study were obtained from the homeroom teacher, students and parents. Data collection techniques in this study were interviews, observation and documentation. Data analysis used is data reduction, display data, and conclusion drawing / verification. The impact of online games on student learning outcomes in grade V includes three aspects, namely cognitive, affective, and psychomotor. In the cognitive aspect, online free fire games have an impact, namely the ability to think of children is increasingly honed. In the affective aspect, children experience a decrease in interest in learning due to addiction to the free fire game. In the psychomotor aspect, the impact on the physical health of children is decreasing, such as tired eyes and less socializing in everyday life.

Keywords: *Online games, learning outcomes.*

Copyright (c) 2021 Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan

✉ Corresponding author :

Email : sukron250396@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Semakin populernya *game online* di zaman sekarang mengakibatkan pemain *game* ketagihan dalam memainkannya. Dimana para pemain *game* merasa kesulitan lepas dari *game online* yang mereka mainkan. Menurut Affandi (dalam Fauzi, 2019: 62) permainan berbasis *online* merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Jaringan tersebut disebut dengan internet. *Game online* yang familiar di mainkan di kalangan pemain *game* antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini *game* yang di fokuskan adalah *game free fire*.

Menurut Surbakti (2017: 29) menyatakan bahwasanya *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Menurut Barata, dkk (2020:3) menyatakan bahwasanya *game online free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. Menurut Furqon (2020: 3) *game online Free Fire* adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan *Garena*. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional. Ketagihan dalam main *game* ini mengakibatkan kerugian yang tinggi seperti akan berdampak pada aspek pembelajarannya. Ketagihan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang didapat oleh peserta didik.

Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Di dalam diri manusia terdapat potensi untuk di ajar. Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada zaman sekarang di era milenial atau era 4.0 sudah tidak bisa dipungkiri bahwa proses pembelajaran sudah menggunakan kecanggihan *smartphone*. Dan hampir semua kalangan menggunakan menggunakan *smartphone* termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Generasi milenial umumnya memiliki karakter yang ditandai dengan kedekatan dan keakrabannya dengan komunikasi, media dan teknologi digital.

Zaman sekarang masih banyak anak yang bergantung pada *smartphone*, akibat dari pengaruh lingkungan sekitar atau karena keteledoran dari orang tua yang tidak membatasi ketika anak menggunakan *smartphone*. Ketika anak sudah diberikan *handphone* oleh orang tuanya, orang tua seakan tidak mengawasi anak dalam menggunakan *handphone* seperti pada saat anak bermain *game online*.

Menurut Anhar (2014: 15) menyatakan bahwasanya *game online* tidak selalu akan berdampak negatif pada perkembangan anak, terdapat juga dampak positif yang akan ditimbulkan dalam bermain *game online* antara lain adalah (1) Dari *game online* dapat menambah kawan (2) mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika serta juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat; (3) meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, karena dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris.

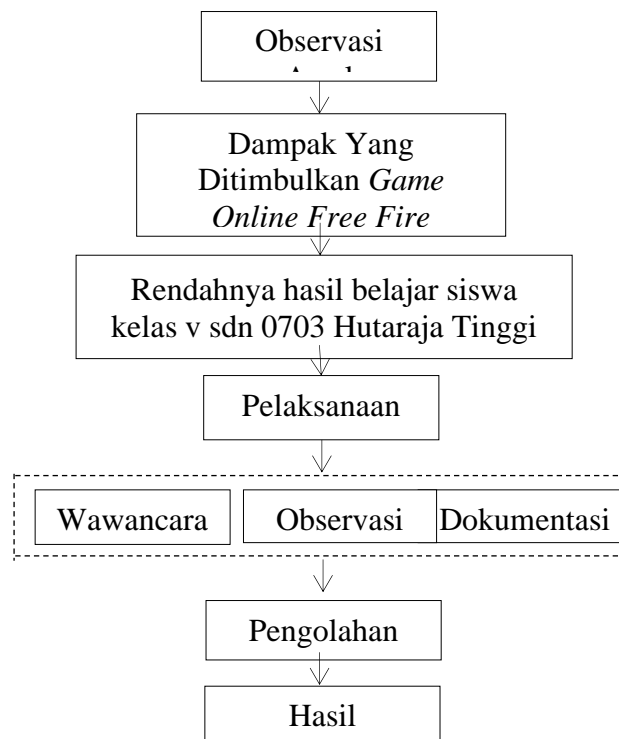
Berdasarkan wawancara *virtual* melalui telepon dengan salah satu staf tata usaha SDN 0703 Hutaraja Tinggi dan salah satu orang tua siswa pada tanggal 22 November 2020 mendapatkan hasil wawancara bahwasanya terdapat beberapa siswa kelas V yang bermain *game online free fire* sehingga hasil belajar baik dari segi pengetahuan siswa tersebut menurun. Dalam hasil wawancara tersebut, peneliti mendapatkan data bahwa salah satu siswa memperoleh nilai cukup rendah, ini di buktikan dengan pencapaian nilai siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan guru yaitu 76. Nilai siswa tersebut berkisar 60 sampai 70 pada beberapa mata pelajaran yang diajarkan serta siswa tersebut juga mengalami penurunan nilai seperti semester satu mendapatkan nilai rata-rata 67,1 menjadi 61,1 pada semester dua.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Dampak Yang Ditimbulkan Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Anak Kelas V?”

METODE PENELITIAN

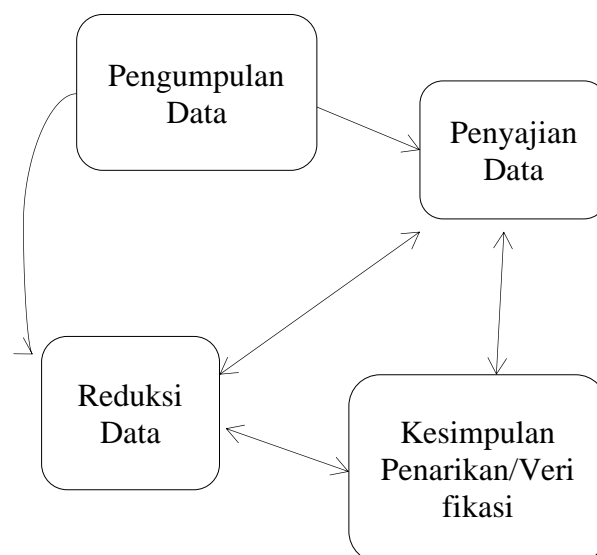
Desain penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan studi kasus (*case study*). Menurut Prihatsanti, dkk (2018: 129) studi kasus merupakan teknik untuk mengeksplorasi perilaku organisasi informal, tidak biasa, rahasia bahkan terlarang. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber. Studi kasus yang baik harus dilakukan secara langsung dalam kehidupan sebenarnya dari kasus yang diselidiki. Walaupun demikian, data studi kasus dapat diperoleh tidak saja dari kasus yang diteliti, tetapi, juga dapat diperoleh dari semua pihak yang mengetahui dan mengenal kasus tersebut dengan baik.

Prosedur penelitian ini dapat digambarkan pada bagan berikut:



Bagan 2. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik sesuai dengan data apa yang dibutuhkan, yaitu sebagai berikut: (1) Observasi (2) Wawancara (3) Dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data seperti yang diberikan Miles and Huberman. Menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2016: 369) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas, dan datanya sampai jenuh.



Bagan 3. Analisis data menurut Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus subjek pada penelitian ini adalah anak-anak yang bermain *game free fire*. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah lima orang siswa yang berasal dari kelas yang sama yaitu kelas V. Selain dari siswa, sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan orang tua siswa dan juga wali kelas dari sepuluh orang siswa tersebut.

Penelitian ini dilakukan pada dua kondisi waktu yaitu saat jam istirahat belajar siswa dan saat waktu diluar jam pelajaran sekolah yaitu bersama orang tua siswa. Waktu pengambilan data wawancara dengan siswa adalah saat jam istirahat yaitu pada pukul 10:00- 11:00 WIB sedangkan dengan guru pada saat jam pelajaran berakhir. Waktu wawancara dengan orang tua adalah di sore hari atau waktu senggang orang tua. Karena waktu-waktu tersebut merupakan waktu efisien untuk melakukan wawancara dengan para narasumber sesuai dengan kondisi masing-masing dari narasumber. Untuk data yang tidak dapat diperoleh dari wawancara akan dilengkapi melalui data hasil observasi dan dokumentasi. Berikut data hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan focus penelitian pada rumusan masalah.

Kognitif merupakan salah satu aspek hasil belajar anak. Ranah kognitif adalah segala sesuatu tentang pengetahuan anak atau dapat dikatakan yang berhubungan dengan kemampuan otak anak dalam memahami sesuatu. Penilaian terhadap ranah kognitif bertujuan untuk mengukur penguasaan konsep dasar keilmuan berupa materi-materi esensial sebagai konsep kunci dan prinsip utama (Hamzah, 2012). Untuk memperoleh data tentang dampak pengaruh *game online free fire* terhadap kognitif anak kelas V, peneliti melakukan dengan Teknik wawancara dan didukung dengan Teknik dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dampak *game online free fire* terhadap kemampuan kognitif anak adalah menjadikan kemampuan berpikir anak lebih cepat. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan para orang tua siswa yang bermain *game online free fire*. Seperti hasil wawancara dengan ibu RS selaku orang tua dari AH. Saat ditanya tentang *game online free fire* dapat meningkatkan kemampuan berpikir cepat anak pada point ke dua daftar pertanyaan wawancara. Beliau menyatakan bahwa: “Mungkin, karena saya lihat kalau main game anak saya focus ke hp, mungkin sambil berpikir” (CWOS-1).

Hal senada juga disampaikan oleh orang tua dari AAS, saat menjawab pertanyaan pada point serupa.

“Bisa jadi, karena saya lihat *game* itu cukup rumit dan butuh nalar untuk memainkan *gamenya*” (CWOS-3).

Ibu MZS, JAS, dan ibu ARH juga mendukung pernyataan kedua orang tua sebelumnya.

“Iya, karena waktu bermain *game* anak saya kelihatnya cepat menggerakkan permainannya” (CWOS-2); “Iya, karena *game* tersebut butuh strategi untuk memengangkannya” (CWOS-4). “Iya” (CWOS-5).

Pernyataan dari kelima orang tua siswa tersebut, didukung dengan pernyataan guru. Saat wawancara dengan bapak ASH, selaku wali kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi, beliau menyatakan bahwa: “Jika dilihat dari segi kemampuan berpikir, tergantung *game* yang dimainkan siswa ya dek, semakin tinggi tingkat kesulitan *game* yang dimainkan maka akan semakin terasah kemampuan daya pikir anak, Setelah melihat *game online free fire* yang dimaksudkan, *game* tersebut dapat mengasah kemampuan berpikir siswa” CWG.

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima orang siswa anak kelas V. Empat orang diantaranya mereka menjawab bahwa dampak positif yang mereka rasakan saat bermain *game online free fire* salah satunya adalah mengasah kemampuan otak.

“Jadi pintar menyusun strategi (CWS-1); Positifnya membuat rasa senang dan mengasah otak menyelesaikan misi permainan (CWS-2); Positifnya berhasil menyelesaikan misi dan otak saya makin lancar diajak berpikir cepat (CWS-3); Positifnya saya bisa mengasah otak untuk memecahkan misi dalam *game* tersebut (CWS-5).

Hasil wawancara di atas, semakin diperkuat dari hasil dokumentasi pada buku lapor hasil perkembangan siswa. Jika ditelaah, aspek-aspek yang dominan dengan kemampuan kognitif atau berpikir nilai kelima siswa tersebut mendapat nilai baik. Kesimpulan yang diperoleh dari data penelitian tersebut adalah *game online free fire* berdampak pada kemampuan berpikir anak.

Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat pemahaman dalam hal pengetahuan. Sikap anak juga termasuk dari hasil belajar. Ciri-ciri hasil belajar pada ranah afektif adalah perhatian terhadap pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar dan rasa hormat siswa (Hamzah, 2012). Banyak siswa yang tingkat pemamahannya dan pengetahuannya bagus, namun tidak didukung oleh sikap, sehingga menjadikan penilaian hasil belajar anak kurang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan para orang tua siswa diperoleh data sebagai berikut. *Game online free fire* berdampak pada minat belajar dan interaksi anak dengan teman sebaya. Hal ini terlihat dari jawaban para orang tua saat wawancara. Empat dari lima orang tua siswa menyatakan anak mereka menjadi malas belajar karena main *game*. “Iya, anak saya jadi malas belajar” (CWOS-1, p.6) (CWSO-2 p.6) (CWSO-3 p.6) (CWSO-4 p.6).

Hal senada juga diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V. Beliau menyatakan dampak bermain *game* dengan minat belajar siswa: “Ya tentunya, jika tidak ada kontrol dari orang tua, anak akan *bablas* main *game* seharian. Sehingga minat belajar siswa bisa menurun” (CWG, p.6).

Fakta penurunan minat belajar anak didukung oleh jawaban orang tua dan guru tentang kecanduan *game* pada anak. Kelima responden (orang tua siswa) setuju bahwa bermain *game* dapat menjadi candu bagi anak. Orang tua AH dan FD menyatakan jawaban yang sama: “Bisa, karena kemana-mana dia selalu main *game*” (CWSO-1, p.7). (CWSO-4, p.7) Namun kedua orang tua siswa tersebut tidak paham alasan mengapa *game* dapat menyebabkan kecanduan. Ibu AJN juga mengungkapkan jawaban yang senada dan memberikan alasan mengapa *game* dapat menyebabkan kecanduan. “Bisa saja, tapi kalau kita bisa mengontrol waktu bermain *game* anak, akan mengurangi kemungkinan tersebut (CWSO-5, p.7). Saat ditanya alasan mengapa *game* dapat menyebabkan kecanduan beliau menjawab “Karena otak yang memainkannya sudah dipenuhi dengan *game* tersebut” (CWSO-2,p.8).

Hal senada juga diutarakan oleh orang tua ASS “Bisa” (CWSO-3, p.7) dan menurut beliau alasannya adalah “Karena *game* nya sudah dirancang untuk membuat anak penasaran dan selalu memainkannya” (CWSO-3, p.8). Hal senada juga diperoleh dari asil wawancara dengan guru. Beliau menyatakan bahwa “Bisa, karena ada unsur kesenangan dan rasa penasaran” (CWG, p.7).

Sedangkan jawaban dari ibu ARH selaku orang tua AH menyatakan bahwa. “Bisa, kalau tidak ada kontrol dari orang tua atau orang dewasa” (CWSO-5, p.7); “Karena akan mencuci otak anak untuk selalu memainkannya dan memicu rasa penasaran dan keingin tahaun pemainnya” (CWSO-5, p.8).

Hasil wawancara dengan orang tua tentang dampak bermain *game online free fire* terhadap interaksi anak dengan teman sebaya adalah sebagai berikut. Tiga orang tua berpendapat bahwa ada interaksi anak dengan teman sebaya yang bermain *game* yang sejenis. Namun tidak dengan orang lain atau teman sebaya lainnya yang tidak bermain *game*, mereka terlihat seperti memiliki kesenangan yang berbeda.

“Anak saya mainnya sama temannya yang suka main game juga, sama anak-anak yang lain kurang terlihat interaksi” (CWOS-1, p.9); “Kalau dengan teman satu frekuensi dengan dia (suka main *game online free fire*) yang saya lihat makin akrab, tapi seperti ada dunia mereka tersendiri, sehingga tidak bisa bergabung dengan anak lainnya” (CWOS-2, p.9); “Anak saya mainnya sama temannya yang suka main game juga, sama anak-anak yang lain kurang nyambung. Mungkin menurunlah interaksinya” (CWOS-4, p.9).

Jawaban senada juga disampaikan guru wali kelas V “Jika sedang bermain game Bersama, maka interaksi mereka terlihat intens, termasuk saat menceritakan pengalaman masing-masing saat bermain game. Namun, secara umum yang saya perhatikan anak-anak yang sering bermain game online akan merasa terasing dan seperti berada di dunia berbeda dengan teman sekitarnya, artinya mereka sibuk dengan dunianya sendiri (*game online free fire*)” (CWG, p.8).

Sedangkan orang tua ASS menyatakan bahwa: “Iya, karena anak atau siswa lebih sering menghabiskan waktu menyendiri dalam rumah”

Namun jawaban berbeda dari ibu ARH orang tua AH “Tidak, karena ada jadwal bermain game” (CWOS-5, p.9). Hasil wawancara dengan siswa terkait dampak *game online free fire* terhadap aspek afektif diperoleh data sebagai berikut. Tiga orang anak menyatakan bahwa hubungan interaksi dengan teman sebaya lebih dominan dengan sesama teman yang bermain *game*. “Saya jadi tidak nyambung dengan teman-teman yang lain, kecuali teman aku yang sering main game juga. Mereka masih anak-anak bang” (CWS-1, p.6); “Sesama teman yang senang bermain game makin akrab karena sering main Bersama ke warnet, tapi lebih jarang bermain dengan teman yang lain. Serta saya jadi malas belajar” (CWS-2, p.6;p.7); “Jadi lebih akrab sama teman main saya, dan ada dunia sendiri kalau lagi bahas game” (CWS-4, p.6).

Dua orang lainnya menyatakan mereka lebih sering menghabiskan waktu didalam rumah daripada bermain dengan teman sebaya. “Iya, saya jadinya setiap hari minggu lebih sering di dalam rumah” (CWS-5, p.6); “Iya saya jadi lebih sering di rumah dan jarang main sama teman sebaya, kecuali di sekolah saja” (CWS-3, p.6)

Kesimpulan dari data yang diperoleh dari hasil wawancara adalah bermain *game online free fire* dapat menyebabkan kecanduan pada siswa. Jika tidak ada kontrol dari orang tua. Apabila anak sudah kecanduan *game online* akan menurunkan minat belajar anak, karena rasa penasaran untuk dapat menyelesaikan misi dari *game* tersebut. Selain itu, interaksi anak dengan teman sebaya akan menurun. Karena anak terlalu asyik dengan *game* tersebut.

Psikomotorik merupakan aspek ketiga dari hasil belajar siswa. Ranah ini dibagi menjadi tujuh level belajar yang disusun mulai dari yang paling sederhana sampai tahap yang paling kompleks yaitu persepsi, kesiapan, Gerakan terbimbing, Gerakan biasa, Gerakan kompleks, penyesuaian pola gerak dan kreativitas (Hamzah, 2012). Pada penelitian ini data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi adalah pada level paling rendah yaitu persepsi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelima subjek penelitian ini lebih malas bergerak dibandingkan teman sebaya mereka. Tingkat frekuensi waktu bermain *game* juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil wawancara terhadap tiga kelompok responden juga menunjukkan hal yang sama.

Hasil wawancara dengan kelima siswa yang menjadi subjek penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa (psikomotorik) mengalami penurunan. AH, AAS, ASS dan FD setuju bahwa efek dari bermain game yang mereka rasakan berdampak pada kesehatan mereka. “Iya, saya sering dimarahin karena lupa makan jadinya sakit dan malas gerak” (cws-1, p.5); “Iya, sekarang mata saya sering kedip-kedip sendiri” (CWS-2, p.5); “kata orang-orang saya makin kurus sih, mata saya cekung” (CWS-3, p.5) dan FD menjawab “iya” (CWS-4, p.5) pada point pertanyaan apakah bermain *game online free fire* dapat berpengaruh pada kesehatan.

Selain itu, tiga orang dari siswa menyatakan dampak negative lainnya yang mereka rasakan dari bermain *game online free fire* adalah lupa dengan aktivitas lainnya, karena terlalu fokus bermain game.

“Negatifnya sering dimarahin orang tua, jadi kurang fokus belajar, lupa makan juga” (CWS-1, p.4); “negatifnya sering dimarahin mamak karena kalo main game lupa sama yang lain” (CWS-3, p.4); “negatifnya jadi lupa makan, mandi” (CWS-4, p.4).

Sementara ISN tidak merasakan dampak bermain *game free fire* terhadap penurunan kesehatannya. Karena secara frekuensi, ISN memang tidak aktif bermain *game online free fire*.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak bermain *game online free fire* pada aspek motorik anak kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi adalah menjadikan anak tidak fokus belajar, lupa dengan aktivitas lainnya serta menjadi malas bergerak. Selain hasil penelitian dampak bermain *game online free fire* data penelitian ini dikalsifikasikan dengan tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online free fire* yaitu jarang, sering dan selalu. Data siswa yang bermain *game* dengan kategori rendah adalah sebesar 20%. Sedangkan persentasi siswa yang bermain *game online free fire* dengan kategori sedang sebesar 40% dan kategori terakhir yaitu tinggi adalah sebesar 40 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Semakin sering intensitas bermain game pada anak, maka semakin banyak dampak yang dirasakan oleh siswa terhadap hasil belajar. Adapun intensitas bermain *game* pada siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi adalah sebagai berikut. Katagori rendah sebesar 20%, katagori sedang 40%, dan katagori tinggi sebesar 40%. Dampak bermain game online free fire terhadap hasil belajar anak kelas v SDN 0703 Hutaraja tinggi adalah pada point kognitif, afektif dan spikomotorik.

Aspek kognitif anak yang bermain *game online free fire* secara kemampuan berpikir akan terasah. Kemampuan berpikir anak akan semakin cepat, karena terbiasa menyelesaikan misi dalam *game online free fire*. Dampak *game online free fire* terhadap aspek afektif adalah penurunan minat belajar anak, karena kecanduan *game*. Serta menjadikan interkasi anak dengan teman sebayanya menjadi menurun dan anak lebih sering terasingkan dari lingkungan sekitarnya. Terakhir dampak pada psikomotorik anak yang bermain *game online free fire* adalah menurunkan kesehatan fisik anak seperti mata anakyang rusak karena terlalu lama dan sering menatap layar HP. Serta menjadikan anak malas untuk melakukan kegiatan lain selain bermain game, sehingga berdampak pada kesehatan anak baik secara jasmani dan rohani.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya sebagai peneliti mengucapkan terimakasih kepada sdn 0703 Hutaraja Tinggi yang telah membantu dalam melakukan penelitian ini dalam mendapatkan data data yang dibutuhkan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, Rahmat. (2014). *“Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang”*. Skripsi. Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Malang.
- Barata & Coulson, Mark. (2010). *“Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games”*. (Volume 14 No 2, 2010)
- Furqan, Shelly. (2020). *“Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire”*. Skripsi. Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah. Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Fauzi, Ach. (2019). *Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal ScienceEdu. (Volume 2 No 1, Juni 2019).

- 1311 *Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar – Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 12(1).
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online*. XI(1), 22–32.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surbakti, Krista. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap Remaja*. Jurnal Pesona Dasar. Curere. (Volume 1 No 1, April 2017)
- Prihatsanti, Unika. Suryanto & Hedriani, Wiwin. (2018). *Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi*. Jurnal Buletin Psikologi. (Volume 26 No 2, 2018)
- Wibowo, B. T. S. (2014). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain Game Online dengan yang Tidak Bermain Game Online pada Kelas V SDN 60 Kota Bengkulu*. Universitas Bengkulu