



KETERGANTUNGAN GAME ONLINE FREE FIRE PADA ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TELUK MELANO KECAMATAN SIMPANG HIIR KABUPATEN KAYONG UTARA

Ghufron Nala¹

¹Universitas Tanjungpura, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 12, 2026

Revised April 02, 2026

Accepted May 30, 2026

Available online June 30, 2026

Kata Kunci :

Game online, Free Fire, ketergantungan, perilaku sosial, anak sekolah dasar

Keywords:

Online games, Free Fire, addiction, social behavior, elementary school children



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2025 by Author. Published by LPPM Universitas Islam Syekh-Yusuf

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak ketergantungan game online Free Fire terhadap perilaku sosial anak di Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano, Kecamatan Simpang Hilir, Kabupaten Kayong Utara. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap Free Fire secara signifikan memengaruhi perilaku sosial siswa, termasuk kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan pengendalian emosi. Penelitian ini merekomendasikan peran aktif orang tua dan guru dalam membatasi waktu bermain game dan menyediakan alternatif aktivitas yang mendukung perkembangan sosial anak.

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of addiction to the online game Free Fire on the social behavior of children at SDN 1 Teluk Melano, Simpang Hilir District, Kayong Utara Regency. A qualitative descriptive method was employed, utilizing data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The findings indicate that addiction to Free Fire significantly affects students' social behavior, including their communication skills, cooperation abilities, and emotional regulation. The study recommends active involvement from parents and teachers in limiting gaming time and providing alternative activities that support children's social development.

1. INTRODUCTION

Pendidikan Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sosial masyarakat, termasuk dalam cara anak-anak mengakses hiburan dan bersosialisasi. Salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer adalah permainan video berbasis daring atau game online. Di Indonesia, permainan Free Fire, sebuah game bergenre battle royale yang dikembangkan oleh Garena, telah menjadi fenomena di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan intens, di mana pemain berusaha bertahan hidup dalam satu arena pertempuran virtual. Namun, di balik popularitasnya, muncul kekhawatiran akan dampak sosial dan psikologis yang ditimbulkan oleh intensitas penggunaan game ini, terutama pada anak-anak yang berada dalam tahap perkembangan penting (Nurjannah, 2020).

Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano di Kecamatan Simpang Hilir, Kabupaten Kayong Utara, menjadi salah satu lokasi di mana fenomena ini terlihat cukup mencolok. Banyak siswa dari kelas 4 hingga kelas 6 diketahui menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain Free Fire. Aktivitas ini tidak hanya berdampak pada performa akademik, tetapi juga menimbulkan perubahan perilaku dalam hal interaksi sosial, kemampuan komunikasi, hingga regulasi emosi. Anak-anak cenderung menunjukkan kecenderungan menyendiri, mudah marah, serta mengalami kesulitan dalam membentuk hubungan interpersonal yang sehat (Jap et al., 2013).

Menurut teori Ketergantungan Sosial (Social Dependency Theory), individu dapat mengalami perubahan dalam struktur dan fungsi interaksi sosial akibat ketergantungan terhadap media atau teknologi tertentu (Rizal & Pratiwi, 2022). Dalam konteks anak-anak usia sekolah dasar, game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media sosialisasi alternatif yang membentuk cara berpikir dan berperilaku. Ketika dunia virtual menjadi lebih menarik dibandingkan dengan dunia

*Corresponding author.

E-mail addresses: ghufronnala21email@gmail.com

nyata, terjadi pergeseran dalam orientasi sosial anak-anak. Mereka lebih menikmati relasi yang dibentuk secara daring dibandingkan hubungan nyata di lingkungan keluarga atau sekolah.

Studi oleh Harahap dan Ramadan (2021) mengungkapkan bahwa game Free Fire memiliki sifat adiktif yang tinggi karena sistem hadiah dan tantangan dalam permainannya, yang mendorong anak untuk terus bermain. Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat seluler dan jaringan internet membuat anak-anak semakin rentan terhadap paparan berlebihan. Hal ini diperparah oleh kurangnya pengawasan dari orang tua serta lemahnya literasi digital dalam keluarga. Akibatnya, anak tidak hanya mengabaikan kewajiban akademik, tetapi juga mengalami disfungsi dalam pola interaksi sosial, seperti menghindari aktivitas kelompok, menurunnya empati, serta meningkatnya perilaku agresif.

Ketergantungan terhadap game online seperti Free Fire juga berdampak pada aspek psikologis anak. Tekanan untuk menang dalam permainan dapat memicu stres dan kecemasan, terutama jika anak mengalami kekalahan berulang atau tidak mampu mencapai target tertentu dalam game. Perasaan frustrasi ini kerap diekspresikan dalam bentuk perilaku verbal yang agresif melalui fitur voice chat dalam game, bahkan dalam kehidupan nyata (Nurjannah, 2020). Dalam jangka panjang, kebiasaan ini dapat merusak kemampuan anak dalam mengatur emosi dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Mengingat pentingnya masa kanak-kanak sebagai fase pembentukan karakter dan identitas sosial, perhatian khusus perlu diberikan terhadap fenomena ketergantungan game online ini. Tanpa intervensi yang tepat, anak-anak berisiko mengalami kesulitan dalam beradaptasi di lingkungan sosial yang nyata, baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam dampak ketergantungan terhadap game Free Fire pada perilaku sosial anak-anak sekolah dasar, dengan fokus pada interaksi sosial, pengendalian emosi, serta peran lingkungan (orang tua dan sekolah) dalam membentuk pola perilaku tersebut.

2. METHODS

Berdasarkan pada pokok permasalahan yang dikaji, Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dan memahami fenomena ketergantungan game online Free Fire dan dampaknya terhadap perilaku sosial anak Sekolah Dasar. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan persepsi subjek penelitian. Dengan metode deskriptif kualitatif ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam tentang dampak ketergantungan game online Free Fire terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi untuk pengelolaan dan intervensi yang tepat.

3. RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano, Kecamatan Simpang Hilir, Kabupaten Kayong Utara, dan berfokus pada dampak ketergantungan terhadap game online Free Fire terhadap perilaku sosial siswa kelas 4 hingga 6. Data diperoleh melalui observasi langsung, wawancara dengan siswa, guru, dan orang tua, serta dokumentasi pendukung. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap game Free Fire berdampak signifikan pada aspek sosial, akademik, dan psikologis anak.

A. Penurunan Kualitas Interaksi Sosial

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah menurunnya intensitas dan kualitas interaksi sosial di antara anak-anak yang mengalami ketergantungan pada game online. Anak-anak lebih sering memilih bermain Free Fire dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti bermain bersama teman di luar rumah atau mengikuti aktivitas sekolah yang bersifat kelompok. Hal ini menunjukkan terjadinya pergeseran pola sosialisasi dari dunia nyata ke dunia virtual (Yusuf, 2011).

Dalam banyak kasus, anak-anak menunjukkan kecenderungan untuk menarik diri dari percakapan atau kegiatan sosial yang membutuhkan kerja sama, dan hanya aktif berinteraksi melalui voice chat dalam game. Menurut Hurlock (2013), perkembangan sosial anak yang sehat ditandai oleh kemampuannya untuk menjalin relasi interpersonal, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Namun, anak yang terlibat dalam game Free Fire secara intens menunjukkan gejala sebaliknya, seperti cepat marah ketika diganggu saat bermain atau kurangnya empati terhadap teman yang membutuhkan perhatian.

B. Dampak Akademik dan Disiplin

Ketergantungan pada game Free Fire juga mempengaruhi prestasi akademik siswa. Guru melaporkan bahwa siswa yang kecanduan game cenderung kurang fokus dalam mengikuti pelajaran, sering tidak mengerjakan tugas sekolah, dan beberapa bahkan menunjukkan tingkat kehadiran yang buruk. Anak-anak lebih memilih bermain game hingga larut malam dibandingkan belajar atau tidur cukup,

sehingga berdampak pada konsentrasi dan semangat mereka di pagi hari di sekolah (Harahap & Ramadan, 2021).

Secara umum, nilai akademik anak-anak ini menurun, dan mereka juga menunjukkan perilaku tidak disiplin seperti datang terlambat atau tidur di kelas. Hal ini memperkuat temuan Jap et al. (2013) bahwa ketergantungan digital dapat mengganggu keterlibatan anak dalam aktivitas pembelajaran formal dan menghambat pencapaian akademik yang optimal.

C. Perubahan Emosi dan Perilaku

Aspek psikologis anak juga terpengaruh secara signifikan. Anak-anak yang ketergantungan game menunjukkan emosi yang tidak stabil. Mereka menjadi lebih mudah tersinggung, defensif, dan cepat marah ketika diminta berhenti bermain. Perasaan frustrasi karena kekalahan dalam permainan seringkali dibawa ke kehidupan nyata dan diekspresikan dalam bentuk verbal agresif kepada teman atau anggota keluarga (Nurjannah, 2020).

Beberapa orang tua mengaku bahwa anak-anak mereka mengalami gangguan tidur akibat bermain hingga larut malam, serta menjadi lebih tertutup dan sulit diajak berdiskusi. Dalam konteks ini, game Free Fire menjadi pelarian dari realitas sosial yang tidak nyaman atau membosankan. Anak-anak merasa lebih diterima dan dihargai dalam lingkungan virtual, di mana mereka dapat menunjukkan keahlian dan memperoleh pengakuan (Rizal & Pratiwi, 2022).

D. Faktor Penyebab Ketergantungan

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor utama yang mendorong ketergantungan pada game online. Pertama, pengaruh teman sebaya memiliki peran besar, di mana anak-anak merasa terdorong untuk bermain agar tidak tertinggal atau dikucilkan dari kelompok sosial mereka. Kedua, kurangnya pengawasan orang tua menjadi pemicu utama; banyak orang tua tidak mengetahui durasi bermain anak atau konten dalam game yang dimainkan.

Ketiga, desain game yang bersifat adiktif juga berkontribusi. Sistem penghargaan, misi harian, dan kompetisi daring menciptakan rasa keterikatan emosional dan dorongan untuk terus bermain (Harahap & Ramadan, 2021). Dalam kerangka teori Ketergantungan Sosial, fenomena ini mencerminkan bagaimana anak membangun makna dan identitas diri melalui relasi sosial yang terbentuk secara virtual, sehingga memengaruhi orientasi sosial mereka dalam kehidupan nyata.

E. Dampak terhadap Keluarga

Selain di sekolah, ketergantungan game juga berdampak pada hubungan dalam keluarga. Orang tua mengeluhkan sulitnya mengontrol anak, meningkatnya konflik, serta menurunnya waktu berkualitas bersama keluarga. Anak yang kecanduan cenderung mengabaikan aturan rumah dan menunjukkan resistensi terhadap intervensi orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi aktor dominan dalam membentuk dinamika hubungan keluarga modern (Jap et al., 2013).

4. CONCLUSION

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian mengenai ketergantungan game online Free Fire pada perilaku sosial anak Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain yang tinggi memberikan dampak signifikan terhadap aspek sosial, akademik, dan psikologis anak. Ketergantungan ini menyebabkan penurunan kualitas interaksi sosial, di mana anak-anak lebih memilih hubungan virtual daripada relasi nyata dengan teman dan keluarga. Mereka menunjukkan gejala isolasi sosial, menurunnya empati, dan kesulitan dalam bekerja sama secara langsung, yang mengindikasikan pergeseran pola sosialisasi (Yusuf, 2011; Rizal & Pratiwi, 2022).

Secara akademik, ketergantungan tersebut berdampak negatif terhadap prestasi belajar, disiplin, dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Anak-anak lebih mengutamakan bermain daripada belajar, bahkan mengalami gangguan tidur dan kelelahan akibat waktu bermain yang berlebihan (Harahap & Ramadan, 2021). Dari aspek psikologis, anak menunjukkan gejala emosi yang tidak stabil, seperti mudah tersinggung, marah, atau frustrasi ketika permainan tidak berjalan sesuai harapan, yang selanjutnya mengganggu kesejahteraan emosional mereka (Jap et al., 2013).

Faktor utama yang memengaruhi ketergantungan ini antara lain adalah pengaruh teman sebaya, kurangnya pengawasan orang tua, dan desain game yang bersifat adiktif. Ketergantungan terhadap game telah menciptakan dinamika baru dalam interaksi sosial dan identitas anak, yang dalam banyak kasus tidak didukung oleh pengembangan keterampilan sosial di dunia nyata (Nurjannah, 2020).

Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk bekerja sama dalam menciptakan strategi pengawasan dan edukasi digital yang ramah anak. Upaya ini termasuk membatasi durasi bermain, menyediakan alternatif aktivitas sosial yang bermakna, dan meningkatkan literasi digital agar anak-anak dapat tumbuh dalam ekosistem sosial yang sehat dan seimbang.

5. REFERENCES

- Harahap, R., & Ramadan, S. (2021). Pengaruh game Free Fire terhadap perilaku anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 7(2), 145-157.
- Hurlock, E. B. (2013). *Developmental psychology: A life-span approach* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Jap, S., et al. (2013). Dampak teknologi digital terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 20-30.
- Nurjannah, L. (2020). Ketergantungan game online dan dampaknya pada perkembangan psikososial anak. *Jurnal Psikologi Anak dan Remaja*, 6(1), 50-62.
- Rizal, M., & Pratiwi, D. (2022). Teori ketergantungan sosial dan media digital pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi dan Media Digital*, 9(1), 34-44.
- Yusuf, A. (2011). Perubahan pola sosialisasi anak akibat perkembangan teknologi. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 3(2), 77-85.
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun (2005) Tentang Guru dan Dosen.