



DAMPAK PERMAINAN DARING FREE FIRE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SDN PLUMBUNGAN PATI

LISA ALVIYANI^{1*}, HUSNI WAKHYUDIN², INTAN RAHMAWATI³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang

*Lisaalviyani9073@gmail.com

Informasi

Artikel

Dikirim: 5 Agustus 2022

Direvisi: 26 September 2022

Diterima: 11 November 2022

Kata Kunci: *game online, Free Fire, perilaku komunikasi*

Abstract

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat dibidang internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak permainan daring *Free Fire* terhadap perilaku komunikasi siswa SDN Plumbungan Pati. Pada penelitian ini dilakukan kepada siswa siswi SDN Plumbungan khususnya kelas IV, V, dan VI. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan fakta dari sumber data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, kuisioner/angket dan dokumentasi. Kemudian data tersebut disesuaikan dengan permasalahan dampak permainan daring *Free Fire* terhadap perilaku komunikasi siswa SDN Plumbungan Pati. Hasil akhir pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan daring *Free Fire* memberikan dampak negatif pada siswa, antara lain siswa akan merasa kecanduan, siswa suka berbicara kasar atau kotor sehingga terbawa dalam kesehariannya, masih ada siswa yang suka membuli temannya apabila kalah dalam memainkan *game online*, selain itu terdapat sikap tidak peduli ketika diajak bicara orang lain yang ada disekitarnya. Dari hal tersebut anak yang sering memainkan *game online Free Fire* sebagian ada yang menjadikan perilakunya tertutup. Saran yang dapat disampaikan yaitu hendaknya guru memberikan pengarahan dan motivasi bagi siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah berkembang dengan pesat, salah satunya *handphone*. Di dalam komunikasi, teknologi berkembang adanya masyarakat untuk mendapatkan informasi. Pada saat ini *handphone* termasuk golongan mudah untuk didapatkan, termasuk anak-anak. Pada masa pandemi COVID-19 lembaga pendidikan membolehkan peserta didik untuk belajar menggunakan *handphone*. Agar peserta didik dapat menggali informasi dari internet dan bisa menaati keprotokolah kesehatan. Tetapi kenyataan yang dilakukan peserta didik saat mengikuti pembelajaran memainkan permainan daring atau yang biasa disebut dengan *game online*. Kurniawan (2017:98), *game* atau bermain adalah bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian.

Permainan merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk bermain. Dengan bermain akan membangunkan rasa kesenangan yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan. Permainan dapat membantu meningkatkan perkembangan pada anak seperti fisik, intelektual dan emosional. Pada zaman dahulu anak-anak sering bermain dengan permainan tradisional seperti betengan. Akan tetapi dengan berkembang teknologi dan banyaknya

variasi permainan, anak-anak lebih suka memilih main game di *handphone*, terutama anak sekolah dasar. Permainan yang ada di *handphone* termasuk *game online* atau permainan daring.

Permainan daring atau dalam bahasa Inggris *Online Games* merupakan sebuah permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Jaringan yang biasa digunakan merupakan jaringan internet seperti modem dan koneksi kabel. Permainan daring disediakan oleh perusahaan penyedia jasa online. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan *handphone* atau komputer ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* menurut Putra, Rozak, Perdana, dan Maesharoh (2019:99) merupakan permainan yang dilakukan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan di tempat terpisah. Permainan daring bisa disebut sebagai aktivitas sosial, karena pemain bisa berinteraksi secara virtual. Seseorang yang melakukan interaksi termasuk tindakan komunikasi. Menurut Rundegan (2019:2) dalam Furqan (2020:2), interaksi dapat dilakukan menggunakan akses jaringan sosial media, seperti *Whatsaap*, *Facebook*, *Instagram*, *Hago*, *Mobile Legends*, *Free Fire* dan *PUBG*. Permainan daring pada saat ini banyak disukai anak-anak sekolah dasar. Permainan dengan menggunakan akses internet disebut dengan *game online*.

Game online yang banyak diminati sekarang ini merupakan *game online Free Fire*. Game ini sangat berpengaruh terhadap komunikasi manusia. Dalam game ini dapat mengembangkan daftar teman, guna untuk mengobrol bersama teman *online* dan memeriksa kemajuan game yang dimainkan. Sehingga permainan tersebut timbullah komunikasi. Game ini mudah didapatkan melalui aplikasi di *handphone*.

Permainan daring *Free Fire* merupakan suatu permainan banyak membuat pemain menjadi candu. *Game online Free Fire* menurut Furqan (2020:3) merupakan game yang diterbitkan Gerena. Gerena merupakan platform digital yang menerbitkan *Personal Computer (PC) online* di Asia Tenggara dan Taiwan. *Game online Free Fire* secara resmi dipublikasikan oleh Gerena tanggal 4 Desember 2017. Sampai saat ini permainan daring *Free Fire* bisa dimainkan melalui smartphone atau *handphone* dan Android.

Furqan (2020:3) menyatakan *game online Free Fire* memiliki 3 mode permainan. Pertama, gamers dapat bermain dengan mode solo (sendiri), tujuan utama permainan ini yaitu bertahan hidup dari 49 lawan lainnya. Kedua, mode duo (duo), mode ini bermain dengan beranggotakan 2 pemain. Pemain memiliki kemampuan untuk membangkitkan teman yang jatuh, pada mode ini terdapat 25 tim. Ketiga, mode squad (tim) yang berjumlah 4 orang, pada mode ini terdapat 13 tim dan nantinya ada total 52 orang pemain yang akan memainkan permainan tersebut. Selain ketiga mode ini, ada dua mode tambahan yang bisa di pilih sesuai kesukaannya. Bermain permainan daring *Free Fire* akan membuat menjadi tertantang untuk membuat strategi agar tim bisa menang. Dalam permainan daring *Free Fire* menyediakan fitur *chatting* terhadap sesama teman yang bermain. Selain itu, terdapat sebuah transaksi antara jual beli item pada *shop* yang tertera dalam *game online Free Fire*. Permainan daring *Free Fire* terdapat *voice chat* untuk melakukan komunikasi antar pemain. Dengan adanya *voice chat* dapat mempermudah saat berinteraksi tanpa adanya pertemuan. Dalam permainan ini akan membuat seseorang menjadi kecanduan. Hal ini akan berdampak pada perilaku komunikasi peserta didik, baik dalam komunikasi negatif maupun positif.

Perilaku merupakan respon dari sebuah sistem terhadap berbagai rangsangan. Sedangkan komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi dari pihak satu ke pihak lain. Komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang bisa dimengerti oleh kedua belah pihak. Melalui komunikasi sikap dan perasaan seseorang dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi komunikasi hanya efektif apabila pesan disampaikan ke penerima pesan.

Irma dan Yohana (2016:4), perilaku komunikasi pada dasarnya berorientasi pada tujuan. Dengan kata lain, perilaku pada umumnya dimotivasi oleh keinginan untuk memperoleh tujuan. Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan berupa verbal maupun non verbal yang menimbulkan rangsangan pada seseorang untuk menyampaikan sebuah informasi dari pihak satu ke pihak lain. Dengan adanya komunikasi akan tercipta hubungan yang harmonis di dalam interaksi tersebut. Komunikai dalam permainan daring *Free Fire* dapat menggunakan *voice chatting* untuk berinteraksi dengan pemain lain. Pesan komunikasi yang digunakan pemain biasanya menggunakan komunikasi yang kotor dan kasar. Karena akibat dari pecandu permainan daring *Free Fire* atau setelah kalah saat bermain game tersebut. Kebiasaan bermain *game online* bisa menjadikan komunikasi tidak efektif. Selain itu tidak menghiraukan keadaan-keadaan yang terjadi disekitarnya. Perilaku komunikasi akan berdampak besar jika dilakukan secara terus menerus, terutama pada anak-anak sekolah dasar akan mempengaruhi perilaku komunikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16-18 November 2020 di SD Negeri Plumbungan Pati terdapat peserta didik kelas tinggi IV, V, VI yang sudah menggunakan *handphone* dan bermain permainan daring *Free Fire*. Hal itu dapat diketahui pada saat pembelajaran luring peserta didik membicarakan mengenai permainan daring tersebut. Sedangkan fakta dampak dari permainan daring *Free Fire* yaitu terdapat beberapa peserta didik yang pada saat pembelajaran daring maupun luring berkomunikasi kurang sopan walaupun ada guru yang mengajar. Hal ini diperkuat pada saat observasi melalui pemberian angket pada peserta didik yang menyebabkan perilaku komunikasinya berubah pada saat memainkan game tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis akan melakukan penelitian mengenai dampak permainan daring terhadap siswa SD Negeri Plumbungan Pati, dengan judul “Dampak Permainan Daring *Free Fire* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SDN Plumbungan Pati”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang mengacu pada pendapat Moleong. Bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini ditulis dalam bentuk narasi untuk mengetahui seberapa besar dampak permainan daring *Free Fire* terhadap perilaku komunikasi siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi SD Negeri Plumbungan Pati kelas IV, V, dan VI. Penelitian ini lebih memfokuskan pada siswa yang bermain *game online Free Fire*. Dalam penelitian ini terdapat 40 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh pedoman angket, wawancara dan dokumentasi penulis dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, guru, dan kepala sekolah yang bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan selama melakukan penelitian. Instrumen siswa terdapat 4 pilihan antara lain selalu, sering, jarang, tidak pernah. Sedangkan pertanyaan untuk guru dan kepala sekolah tersedia jawaban panjang untuk menjawab. Data kualitatif adalah data yang diwujudkan dalam kata keadaan atau sifat-sifat, misalnya sangat baik dan lain-lain merupakan kelanjutan kulaitasnya (Arikunto 2014:21).

Prosedur penelitian ini menggunakan teknik prosedur pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket/kuisisioner. Prosedur pengumpulan data

diperoleh dari jawaban responden siswa, guru, dan kepala sekolah pada saat melakukan penelitian. Kemudian data tersebut diolah dianalisis menjadi naratif.

Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Sebelumnya peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru, membagikan angket pada responden dan melakukan dokumentasi untuk memperoleh data kebenarannya. Hal ini bertujuan agar data yang diperoleh dapat dipercaya, sehingga dapat mendukung dalam pembuktian data yang ditemukan peneliti.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data. Analisis data bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi dalam objek penelitian. Mengacu pendapat (Sugiyono 2014:91) analisis data terdapat 3 aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Tahapan penelitian ini berdasarkan (Moleong 2017:127) yang secara umum terdiri atas tahap pralapanan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisa data. Tahap tersebut dilakukan pada saat awal melakukan penelitian sampai selesai penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti mengenai dampak permainan daring *Free Fire* terhadap perilaku komunikasi siswa SDN Plumbungan Pati, peneliti menganalisis ada beberapa dampak positif dan dampak negatif dari bermain *game online Free Fire*. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tahap awal, ditemukan fakta banyak siswa yang bercerita tentang *game online Free Fire*. Hal itu diperkuat dengan angket pada kelas IV, V, dan VI yang rata-rata sudah diperbolehkan menggunakan handphone dibandingkan dengan kelas rendah yang belum diperbolehkan menggunakan handphone sendiri. Di dalam sekolah siswa tidak diperbolehkan membawa handphone, akan tetapi anak tersebut tetap memainkan *game online* sesama teman kelasnya sepulang sekolah. Bermain *game* bisa bertemu banyak teman lewat *game online*.

Berdasarkan wawancara pendapat guru, dampak yang ditimbulkan dari *game online Free Fire* antara lain, siswa akan kecanduan dan cara komunikasi siswa berubah menjadi kotor atau kasar karena seringnya main *game online* terbawa emosi. Hal ini juga disesuaikan dengan kajian relevan dalam penelitian yang dilakukan oleh Syaputra dan Ayuh (2020) bahwa kurangnya efektivitas dalam berkomunikasi terhadap pasangan yang disebabkan adanya pengaruh dari bermain *game online Free Fire*. Selain itu terdapat kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran yang disebabkan siswa senang bermain *game online Free Fire*. Sehingga siswa pada saat mengikuti pembelajaran daring lebih mementingkan bermain *game*. Siswa yang bermain *game online* akan mempengaruhi perilaku komunikasi siswa yang disebabkan seringnya anak bermain *game online* adanya sebuah tantangan untuk meraih kemenangan. Jika anak sedang bermain *game online* akan terbawa emosi sehingga cara berkomunikasi berubah menjadi kotor atau kasar. Komunikasi pemain *game online* yang suka berbicara kasar mudah terbawa dalam kehidupan-sehari-hari saat berinteraksi dilingkungannya. Hal ini diperkuat dengan hasil angket siswa yang menyatakan siswa selalu berbicara kotor saat *game online* terbawa kehidupan sehari-hari. *Game online* menurut Ganang (2020:9) merupakan *game* yang diakses dengan jaringan internet melalui perantara yaitu gadget sehingga semua kalangan bisa bermain *game online* itu sendiri.

Perilaku merupakan suatu tindakan seseorang yang mempunyai arti luas antara lain, berjalan makan, minum, kuliah, tertawa dan sebagainya. Betuuk perilaku dapat dilihat dari setiap perbuatan yang dilakukan. Perubahan perilaku komunikasi pemain *game online* dapat

berubah. Hal ini berkaitan pada saat melakukan wawancara dengan guru terdapat siswa yang suka berbicara kotor yang disebabkan bermain *game online*. Selain itu dengan bermain *game online* dapat melatih komunikasi dengan lancar. Para pemain *game online Free Fire* dapat berinteraksi dengan tujuan untuk melakukan kerjasama mendapatkan sebuah kemenangan dalam bermain *game online*. Hal ini sesuai komunikasi antar pemain *game online* dapat berjalan dengan lancar karena adanya fitur dari *game online Free Fire* dengan mengaktifkan mikrofon. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa yang selalu mengaktifkan *voice chat* untuk berkomunikasi dengan lawan pemain *game online*. Komunikasi merupakan upaya sistematis untuk merumuskan secara terasas-terasas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan perilaku (Effendy 1990:9). Penyampaian informasi akan efektif apabila pesan disampaikan ke penerima pesan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan penyampaian maksud pada seseorang untuk mencapai tujuan tertentu

Pemain *game online* akan menjadikan perilakunya tertutup karena fokusnya saat bermain *game online*. Hal ini disampaikan pada saat wawancara dengan kepala sekolah terdapat sikap tidak peduli dengan orang sekitar saat diajak bicara ketika bermain melakukan *game online Free Fire*. Selain itu terdapat ada beberapa siswa yang melakukan tukar menukar nomor telepon whatsapp agar mudah dihubungi saat bermain *game online Free Fire*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya upaya penanganan yang dilakukan oleh pihak sekolah, dan orang tua untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan dari seringnya bermain *game online Free Fire*. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan memberikan sosialisasi, menasehati kepada siswa serta memberikan contoh-contoh dampak buruk yang ditimbulkan dari bermain *game online Free Fire*, selain itu orang tua di rumah dihimbau untuk mengawasi anak apabila bermain *game online* secara terus menerus. Dengan penanganan tersebut diharapkan dapat merubah kebiasaan anak dari bermain *game online* beralih melakukan hal yang bermanfaat yang ada disekitarnya.

Berikut persentase angket dari dampak permainan daring *Free Fire* terhadap perilaku komunikasi siswa SDN Plumbungan Pati :

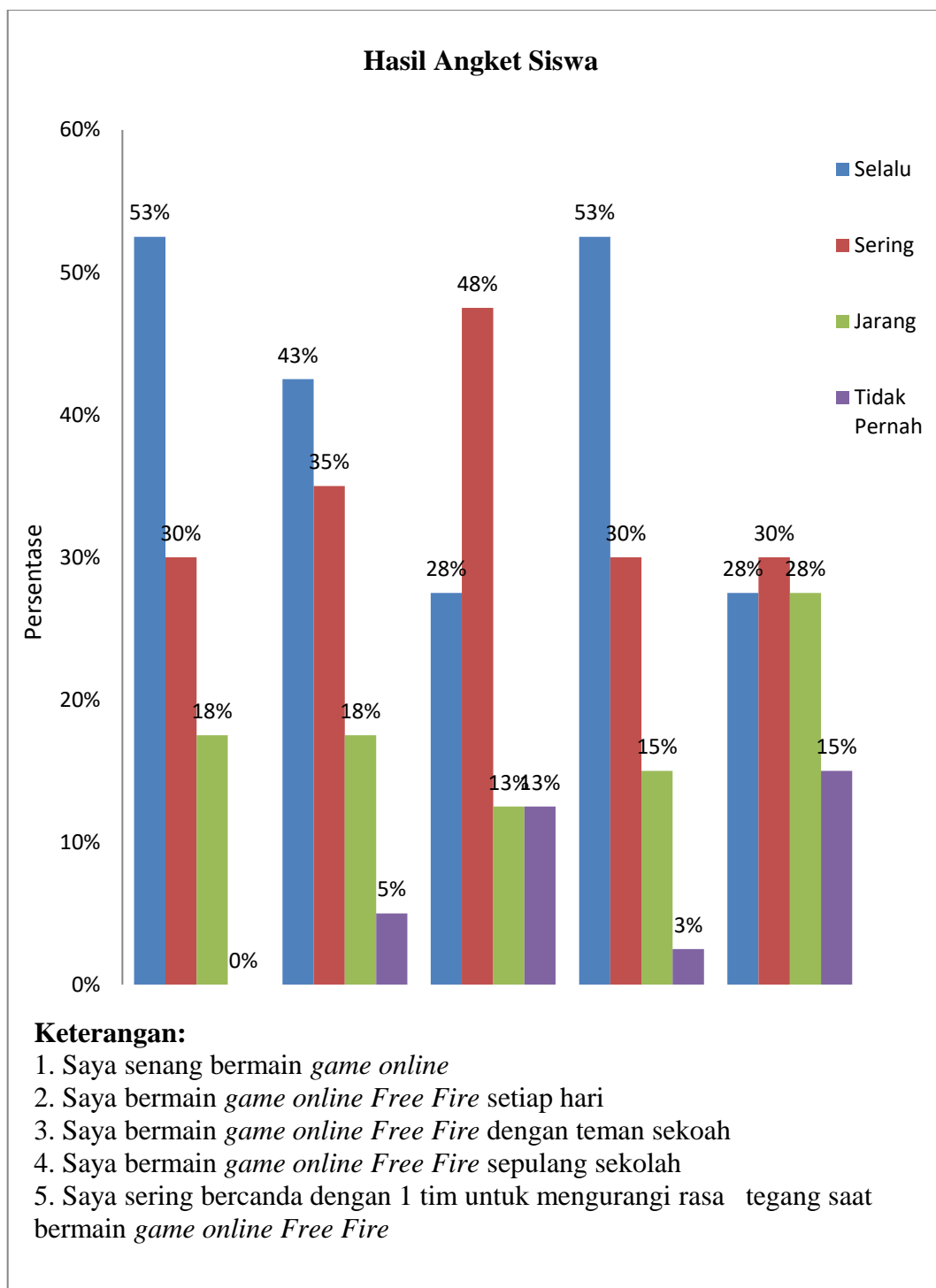


Diagram 4.1
Hasil Angket siswa No1-5

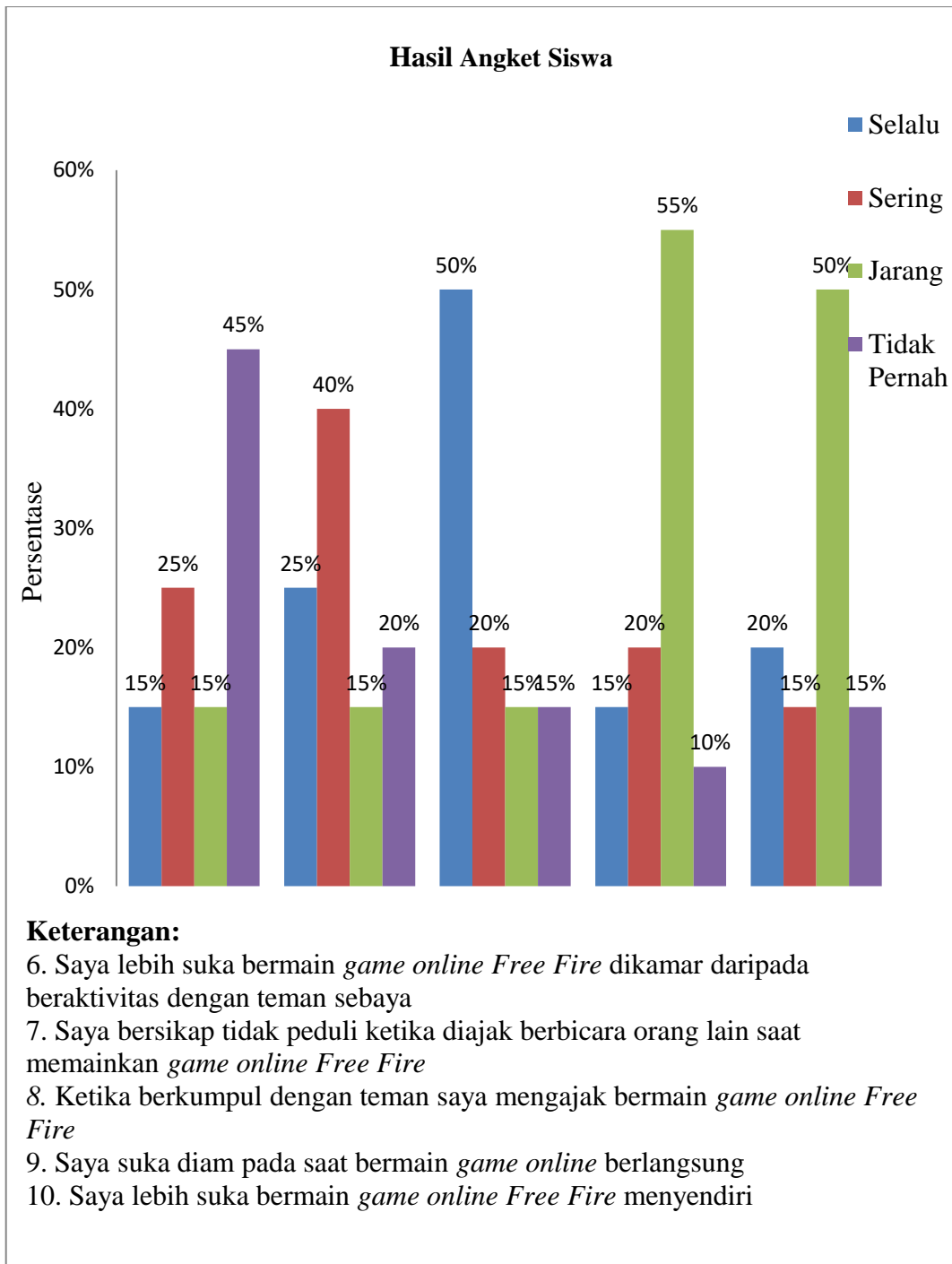


Diagram 4.2
Hasil Angket Siswa No 6-10

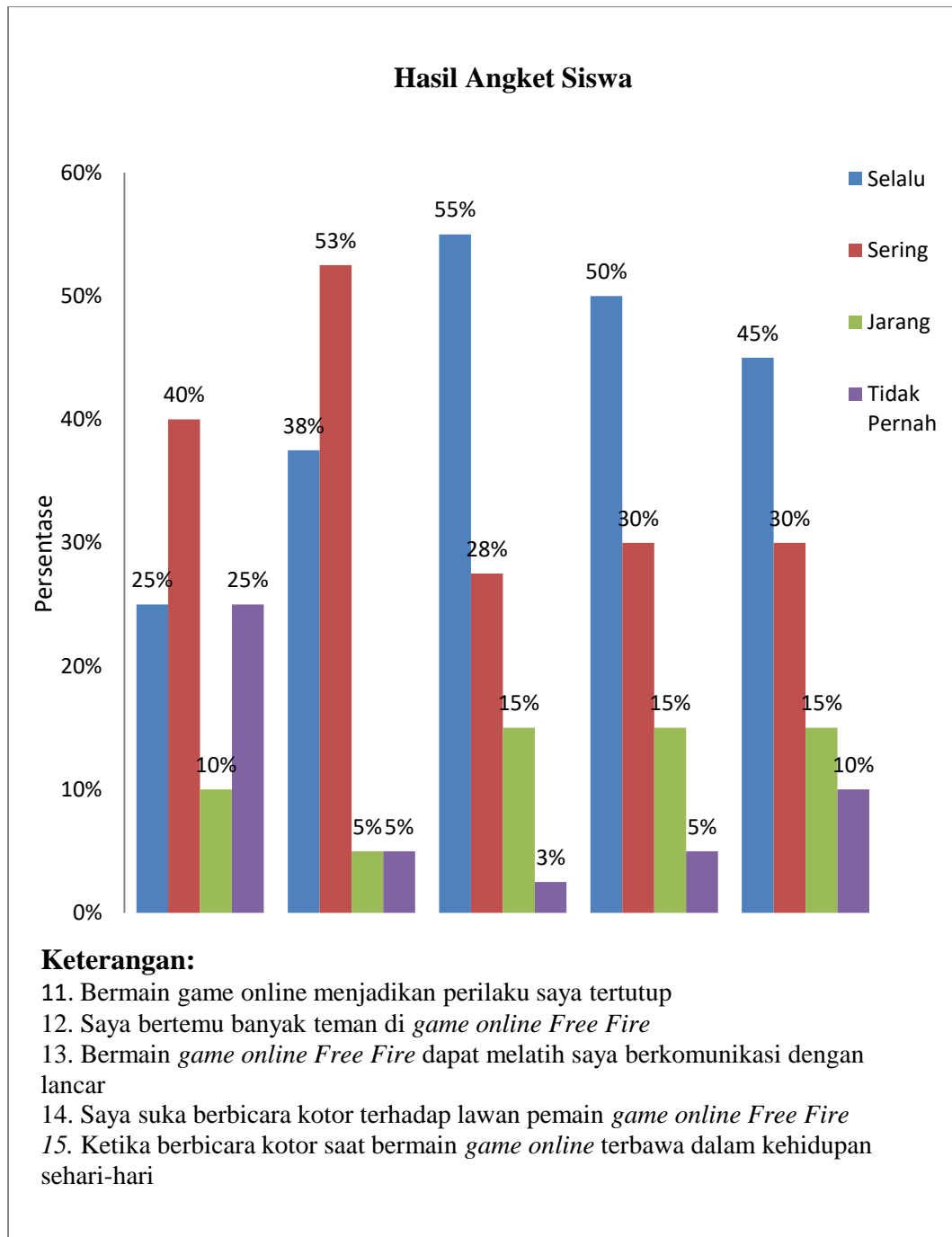


Diagram 4.3
Hasil Angket Siswa No 11-15

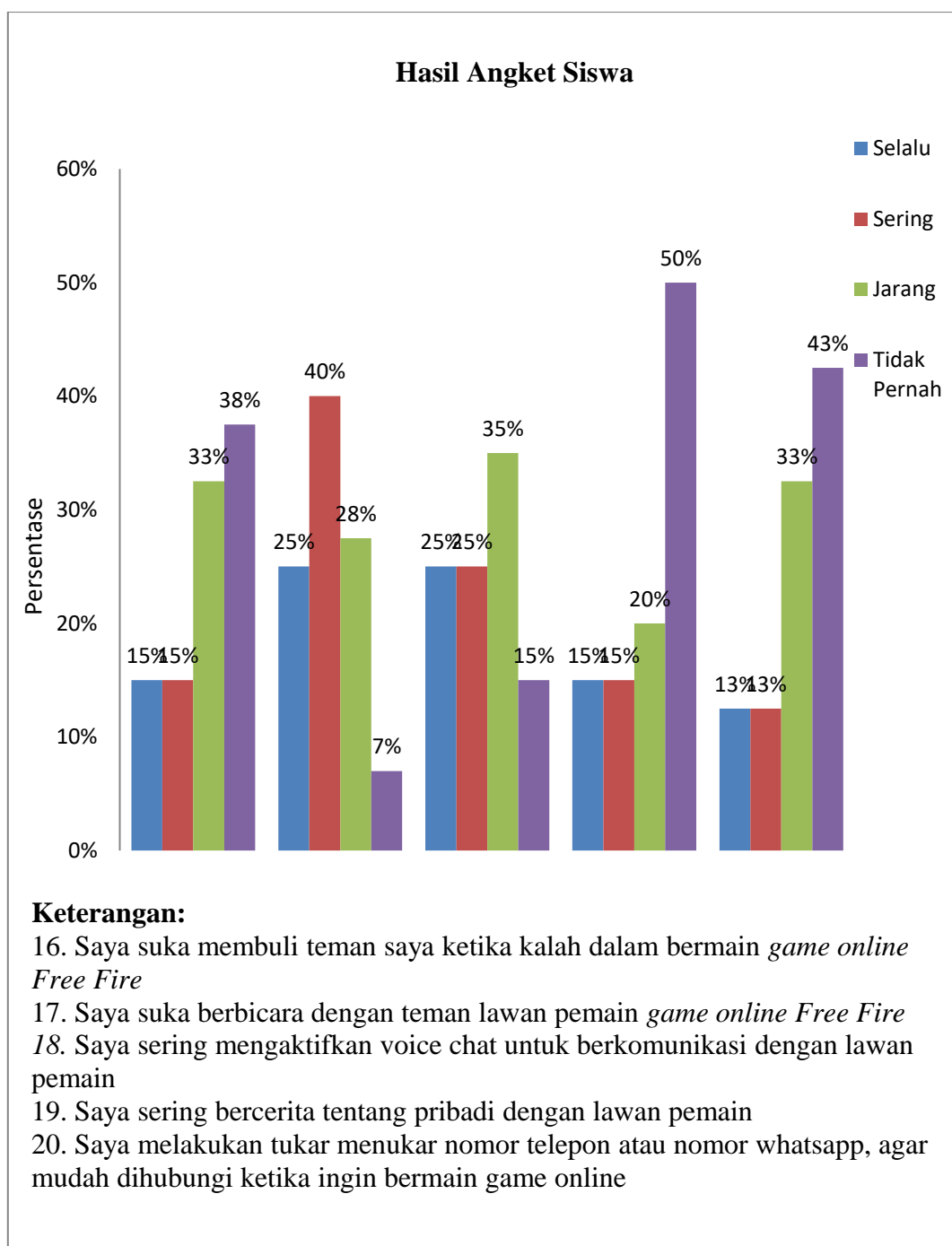


Diagram 4.4
 Hasil Angket Siswa No 16-20

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak Permainan daring *Free Fire* terhadap perilaku komunikasi siswa SDN Plumbungan Pati bahwa sebagian besar siswa yang bermain *game online Free Fire* membawa dampak negatif. Dampak negatifnya antara lain, siswa akan merasa kecanduan, siswa suka berbicara kasar atau kotor sehingga terbawa dalam kesehariannya, masih ada siswa yang suka membuli temannya apabila kalah dalam memainkan *game online*, selain itu terdapat sikap tidak peduli ketika diajak bicara orang lain yang ada disekitarnya. Dari hal tersebut anak yang sering memainkan *game online Free Fire* sebagian ada yang menjadikan perilakunya tertutup.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Effendy, O. U. (1990). *Ilmu komunikasi teori dan praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Furqan, S. (2020). "Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)". (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Ganang, R. F. S. (2020). "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal". (Doctoral dissertation, Unnes)
- Irma, M. R., & Yohana, N. (2016). "Perilaku Komunikasi Komunitas Shinwa Cosplay Pekanbaru dalam Membentuk Kohesivitas Kelompok". (Doctoral dissertation, Riau University).
- Kurniawan, D. E. (2017). "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku". *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017)*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edit Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). "Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University". *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syaputra, P., & Ayuh, E. T. (2020). Komunikasi Antar Pribadi Pada Pasangan Pemain Game Online Di Kota Bengkulu. *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi*, 1(2), 26-33.