



## ANALISIS KEBIASAAN SISWA DALAM BERMAIN GAME ONLINE KELAS VI DI SD

Dulastri Munthe<sup>1</sup>, Antonius Remigius Abi<sup>2</sup>, Jontra Jusat Pangaribuan<sup>3</sup>, Patri Janson Silaban<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

<sup>1</sup>[dulastrimunthe@gmail.com](mailto:dulastrimunthe@gmail.com), <sup>2</sup>[antoniusremiabis@gmail.com](mailto:antoniusremiabis@gmail.com), <sup>3</sup>[jontra\\_pangaribuan@gmail.com](mailto:jontra_pangaribuan@gmail.com),

<sup>4</sup>[patri.janson.silaban@gmail.com](mailto:patri.janson.silaban@gmail.com)

### ABSTRAK

Artikel ini membahas sebuah penelitian tentang kebiasaan siswa di tingkat sekolah dasar dalam bermain *game online*. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan dalam wawancara melibatkan 8 orang dimana 3 orang menjadi informan kunci yaitu siswa yang bermain *game online*, 3 orang tua, 2 teman bermain *game online* dan 1 guru. Untuk mengetahui kebiasaan siswa bermain *game online*, peneliti melakukan observasi langsung dan melakukan wawancara. Setelah menemukan hasil wawancara peneliti menempatkan informasi bahwa siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan menggunakan aplikasi *game free fire* lebih banyak menggunakan waktu untuk bermain *game online*. Waktu siswa bermain *game online* dari pagi hari sampai siang hari dan dilanjutkan pada malam hari sehingga waktu yang digunakan dalam sehari mencapai 7 sampai 8 jam perhari. Tempat bermain *game online* siswa di warung yang memiliki *wifi*, di teras rumah dan di dalam rumah. Kebiasaan siswa bermain *game online* mengakibatkan dampak negatif yang merugikan diri sendiri dan orang tua. Bagi siswa yang bermain *game online* dengan aplikasi *game free fire* tidak membagi waktu untuk belajar, karena lebih banyak waktu digunakan untuk bermain *game online* dengan aplikasi *game free fire*. Siswa juga berani berbohong kepada orang tua, melawan orang tua dan mencuri uang untuk mengisi paket internet agar tetap bisa bermain *game free fire*.

**Kata Kunci:** *kebiasaan, game online, siswa sekolah dasar*

## ANALYSIS OF STUDENTS' HABITS IN PLAYING ONLINE GAMES AT THE SIXTH-GRADE LEVEL OF ELEMENTARY SCHOOL

### ABSTRACT

This article discusses a study about students' habits in playing online games at the elementary school level. The study used a qualitative method with a case study approach. The informants in the interview involved eight people, three students as the key informants that played online games, three parents, two friends who also played online games, and one teacher. To find out the students' habits in playing online games, the researcher conducted direct observations and interviews. After obtaining the results of the interview, the researcher obtained the information that students who had a habit of playing online games by using the application of Free Fire game spent more time playing online games. The times that students play online games started from morning until noon and continued at night so that the time used in a day was 7 to 8 hours per day. The places where students played online games were a tavern or small shops with the facility of *wifi*, on the terrace of the house and in the house. Students' habit of playing online games had a negative impact on themselves and their parents. Students who play online games with the application of Free Fire game did not divide their time to studying, because much time was spent playing online games with Free Fire. The students dared to lie to parents, opposed against parents, and stole money to top up internet quotas to continue playing the game of Free Fire.

**Keywords:** *habits, online games, elementary school students*

Submitted	Accepted	Published
30 September 2021	25 Mei 2022	27 Juli 2022

<b>Citation</b>	:	Munthe, D., Abi, A.R., Pangaribuan, J.J., & Silaban, P.J. (2022). Analisis Kebiasaan Siswa Dalam Bermain <i>Game Online</i> Kelas VI Di SD. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(4), 1015-1021. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8570">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8570</a> .
-----------------	---	--

### PENDAHULUAN

Pembelajaran sangat mempengaruhi pendidikan, menurut Silaban, dkk (2021:162) bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan potensi dirinya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan diri individu, terutama bagi bangsa dan Negara.

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dalam tantangan zaman yang selalu berubah-ubah.

Pendidikan menurut Sinaga, (2020:3) merupakan hal yang sangat penting

dalam kehidupan manusia saat ini dalam membentuk dan pengembangan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi kemajuan aman. Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kedudukan manusia karena pendidikan adalah salah satu proses pembentukan sikap, kepribadian dan keterampilan manusia dalam menghadapi cita-cita dimasa depan. Dengan proses sikap kepribadian dan keterampilan akan memberikan hasil yang bervariasi sesuai dengan kemampuan dan perkembangan manusia itu sendiri. Pendidikan sebagai perubahan yang diinginkan dan diusahakan dalam proses pendidikan, baik pada tataran relasi dengan alam sekitar. Pendidikan memfokuskan perubahan tingkah laku manusia yang konotasinya pada pendidikan etika. Disamping itu, pendidikan menekankan aspek produktivitas dan kreativitas manusia sehingga mereka bias berperan serta berprofesi dalam kehidupan bermasyarakat. Semakin tinggi pendidikan yang akan dicapai seseorang maka akan semakin baik kehidupannya.

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih atau produk-produk yang berteknologi tinggi. Produk-produk tersebut memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Di berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, bahkan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*, yaitu *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet. Selain itu *game* ini tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain lokal saja, tetapi bahkan hingga ke luar negeri.

Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain *game*, dan akhirnya menjadi kecanduan *game*.

*Game online* menurut Burhan, (Kustiawan & Utomo, 2019:28) didefinisikan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai ada koneksi dengan internet.

Menurut Abi Remigius dkk, (2020: 450) Permainan modern seperti *game online* memiliki dampak negatif terutama terhadap keterampilan sosial anak. misalnya anak yang sudah terbiasa bermain permainan *game online* akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. karena dalam permainan tersebut anak akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. Permainan elektronik tersebut bersifat individualistik dan tidak memerlukan adanya interaksi dengan orang lain. sehingga keterampilan sosial anak rendah.

Berdasarkan observasi awal terhadap siswa kelas VI SD Negeri 091361 Desa Purba Hinalang penulis melakukan observasi langsung ke dalam ruang kelas dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan *game online*, penulis mendapatkan jawaban dari 23 siswa terdapat 6 siswa yang gemar bermain *game online*, sedangkan 17 lainnya tidak gemar bermain *game online*. Tetapi dari 6 siswa yang gemar bermain *game online* tersebut, terdapat 3 siswa yang aktif bermain *game online*, mereka bermain *game online* menghabiskan waktu 6 sampai 7 jam tanpa berhenti di siang hari dan 3 jam di malam hari tanpa berhenti didalam 4 hari. Tempat siswa bermain *game online* tidak hanya di rumah saja tetapi siswa juga terkadang bermain di warung koperasi yang memiliki internet dan 3 yang lainnya hanya sekedar bermain *game online* saja, mereka menghabiskan waktu bermain *game online* selama 1 jam dan lokasi bermain *game* mereka di rumah. Sebagian dari mereka sudah pandai berbohong agar bisa menggunakan *android* dengan waktu yang lama karena *game online* yang berlanjut dan siswa tersebut tidak

melakukan pekerjaan lain di rumah serta tugas sekolah yang jarang di selesaikan.

Manusia adalah makhluk yang unik karena manusia mampu melakukan yang unik karena manusia mampu melakukan hal-hal tertentu tanpa berpikir. Menurut Purnomo, (2014:24) kebiasaan adalah perbuatan manusia yang tetap dilakukan berulang-ulang dalam hal yang sama. Asih & Pratiwi (2010:38) kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat. Sayid (2006:347) kebiasaan adalah pengulangan sesuatu secara terus-menerus atau sebagian besar waktu dengan cara yang sama dan tanpa hubungan akal, itu dia adalah sesuatu yang tertanam dalam jiwa dari hal-hal yang berulang kali terjadi dan di terima tabiat.

*Game online* menurut Azis (Kustiawan & Utomo, 2019:13) adalah *game* atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. *Multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang. Affandi (Kustiawan & Utomo, 2019) *Game online* adalah sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Dalam memainkan *game online* terdapat perangkat penting yang harus dimiliki yaitu jenis *smartphone*, komputer atau *gadget* dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet. Hasan (Wijaya, 2019:20) bahwa *game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online*.

Berdasarkan defenisi para ahli mengenai pengertian *game online* diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang melalui jaringan internet dengan menggunakan alat *smartphone*, komputer atau *gadget* dengan menggunakan spesifikasi jaringan internet.

Surbakti (2017:32) membedakan *game online* dari cara memainkannya yaitu, RPG (*Role Playing Game*) yang terdiri dari *Action Role-Playing Game* (*genre game* yang memasukkan

unsur aksi), MMORPG (*game* yang bias dimainkan dari berbagai tempat dan waktu oleh banyak pemain), dan *Tactical Role-Playing Game* (*game* yang berprinsip pada strategi) serta *Shooting Games* yang terdiri dari MMOFPS (jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut sebagai tokoh karakter yang dimainkan), MMOG ( jenis *game* di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti dunia nyata ), dan *Simulation Games* (jenis ini bertujuan untuk memeberi pengalaman melalui simulasi).

Berdasarkan menurut para ahli diatas, *game online* memiliki beberapa tipe mulai dari RPG (*Role Playing Game*) terdiri dari unsur aksi sampai strategi yang dapat dimainkan di mana saja dan MMOFPS jenis *game* yang mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut sebagai tokoh karakter yang dimainkan.

## METODE PENELITIAN

### Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian

Metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek ilmiah. Dengan digunakan metode kualitatif, maka data yang didapat akan lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel, dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Rancangan penelitian kualitatif dengan cara membaca berbagai informasi tertulis, gambar-gambar, berfikir dan melihat objek dan aktifitas orang yang ada di sekelilingnya dengan cara melakukan wawancara dan sebagainya. J.Moleong, (2010 :5) “Penelitian kualitatif dari sisi defenisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang”.

### Teknik Pengumpulan Data

Nasution (Sugiyono, 2020 :106) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data yang dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda

yang sangat kecil maupun yang sangat jauh dapat di observasi dengan jelas.

### **Wawancara Mendalam**

J.Moleong, (2010 : 186) “wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yakni pewawancara yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan”. Sugiyono, (2020 : 114) “wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam penelitian kualitatif, sering menggabungkan teknik observasi partisipasi dengan wawancara mendalam. Selama melakukan observasi, peneliti juga melakukan *interview* kepada orang-orang ada di dalamnya.

### **Dokumentasi**

Sugiyono, (2020 : 124) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bias berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa. Dokumen berupa karya, misalnya karya seni yang berupa gambar, patung flim. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Tetapi perlu dicermati bahwa tidak semua dokumen memiliki kredibilitas yang tinggi. Sebagai contoh banyak foto yang tidak mencerminkan keadaan aslinya, karena foto dibuat untuk kepentingan tertentu. Demikian juga autobiografi yang ditulis untuk dirinya sendiri, sering obyektif.

### **Triangulasi**

Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Triangulasi sumber berarti untuk

mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.

### **Teknik Analisis Data**

Sugiyono, (2020 : 132) Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

### **Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)**

Selanjutnya adalah melakukan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Sugiyono, (2020 : 135) Kesimpulan adalah tinjauan ulang terhadap catatan lapangan, tukar pikiran dengan teman untuk mengembangkan “kesepakatan intersubjektivitas” jadi setiap makna yang muncul diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya yakni merupakan validitasnya. Kesimpulan tersebut masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti selanjutnya akan mengungkapkan hasil temuan di lapangan berdasarkan fokus penelitian sebagai berikut.

### Jenis *Game online*

Jenis *game online* yang dimainkan siswa SDN 091361 Desa Purba Hinalang adalah aplikasi *game free fire*. *Game free fire* adalah permainan *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan di terbitkan oleh Garena untuk *android* dan *iOS*. Itu menjadi permainan seluler yang paling banyak di unduh secara global pada tahun 2019. Permainan *free fire* sering di singkat anak-anak dengan *ff*, tujuan misi dari *player game* ini adalah dengan cara bertahan hidup dan menembak *player* lain sampai durasi permainan habis. Bila bertahan hidup sampai akhir durasi permainan maka *palyer* tersebut menjadi pemenang dalam satu putaran tersebut. Sekali 3 menit wilayah permainan tersebut semakin kecil dan *player* yang berada di luar wilayah akan menjadi mati. Dalam permainan *free fire* pangkat-pangkat yang di raih oleh *player*, pangkat terendah ke pangkat tertinggi yaitu *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *heroic*, dan *grandmaster*. Cara untuk meningkatkan pangkat pada *player* yaitu dengan meraih koin.

Aplikasi *game free fire* menjadi suatu *game online* yang tidak asing bagi kalangan anak-anak di sekolah dasar. Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game free fire* sudah mencapai pangkat *gold*, diantara teman-teman siswa yang bermain *game* ketiga siswa merasa itu suatu kebanggaan bisa mencapai pangkat *gold*. Akan tetapi jika siswa tidak memiliki paket internet maka siswa akan memaksa orang tuanya sampai menangis untuk membeli paket data supaya bisa bermain *game free fire*. Bahkan hasil dari wawancara peneliti menemukan salah satu dari ketiga siswa tersebut pernah mencuri uang orang tuanya untuk membeli paket.

### Tempat bermain *game online*

Bermain *game online* tentunya akan terhubung dengan internet, agar bisa terhubung

maka terlebih dahulu mencari tempat yang memiliki signal internet yang kuat supaya saat bermain tidak ada kendala pada jaringan. Apabila SWB sudah menemukan tempat yang biasa untuk bermain *game free fire* maka siswa yang bermain *game free fire* akan merasa nyaman dan betah bermain *game free fire* di tempat itu secara terus menerus. Seperti di teras rumah, di dalam rumah dan di warung koperasi yang sudah tersedia *wifi*.

Di teras rumah saat siang hari, di dalam rumah saat malam hari karena tidak di ijinan oleh orang tua keluar dari rumah saat malam hari dan di warung koperasi yang memiliki *wifi* pada saat hari minggu siang. *Wifi* yang ada di warung koperasi adalah *wifi* milik masyarakat desa purba hinalang dengan tujuan agar membantu pelajar saat melakukan daring. Namun, tidak sesuai harapan anak-anak di desa itu menggunakannya dengan bermain *game online*.

### Waktu bermain *game online*

Siswa sudah mengenal dan mulai memainkan *game online* dari tahun 2019, pada saat itu SWB masih bermain dalam waktu yang singkat yaitu 1 jam setelah makan siang pada pukul 13.00 s/d 14.00 WIB. Perubahan siswa yang bermain *game free fire* terjadi pada saat pembelajaran daring pada bulan april tahun 2020 sudah dilakukan pembelajaran daring di rumah karena pandemi *covid 19*, awal siswa bermain *game free fire* pada bulan mei tahun 2020, pada bulan Mei s/d Juli siswa bermain *game free fire*. Dalam 1 hari, siswa bermain *game free fire* 3 jam yaitu pagi hari pada pukul 10.00 wib s/d 13.00 wib. Penyebab siswa bermain 3 jam karena siswa masih meminjam *handphone* orang tua, pada bulan Agustus tahun 2020 orang tua siswa masing-masing sudah membelikan *handphone* sebagai fasilitas untuk mengikuti pembelajaran daring. Seiring dengan waktu, siswa menjadi kecanduan bermain *game free fire* di mulai dari bulan Agustus tahun 2020 sampai sekarang bulan Agustus tahun 2021.

Waktu dalam bermain *game free fire* tidak terasa menghabiskan satu jam, apalagi pemain *game free fire* merasa dengan satu putaran maka akan membuatnya semakin lama menghabiskan waktu. Jika dalam bermain *game free fire* merasa puas dan senang maka akan

tercipta suatu kebiasaan bermain *game free fire*. Begitu juga dengan siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game free fire*, setiap hari ke tiga siswa pemain *game* tidak akan bermain *game free fire* setiap hari. Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game free fire* mampu menghabiskan waktu 7 jam sehari pada hari senin s/d sabtu untuk bermain *game free fire* 3 jam di siang hari dan 4 jam di malam hari. Berbeda lagi dengan hari minggu siswa mampu menghabiskan waktu 8 jam perhari, 3 jam siang hari, 1 jam di sore hari dan 4 jam di malam hari. Sehingga waktu bermain *game free fire* lebih banyak dari pada aktivitas lain, seperti belajar. Jika siswa di minta berhenti bermain *game online* maka siswa itu akan berpura-pura tidak mendengar, jika dipaksa oleh orang tuanya maka siswa itu akan melawan.

#### Waktu Belajar

Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* mengaku jarang belajar dan mengerjakan tugas. Apabila orang tua siswa menanyakan tugas maka siswa akan berbohong dengan mengatakan sudah selesai di kerjakan di siang hari, orang tua siswa percaya dengan pengakuan siswa. Akan tetapi, gurunya mengatakan bahwa ketiga siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game free fire* jarang mengumpulkan tugas. Orang tua mereka kewalahan dalam mendidik anak-anak di rumah, bahkan salah satu orang tua pernah melakukan kekerasan dengan memukul anaknya. Tetapi anaknya hanya berubah dalam dua hari setelah itu kembali mengulangi kebiasaan bermain *game free fire* setiap hari. Sehingga orang tua membiarkan anaknya begitu saja, bahkan saat di minta berhenti oleh orang tua maka siswa akan berpura-pura tidak mendengar jika dipaksa oleh orang tua siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game free fire* akan melawan dan berkata kasar kepada orang tua.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di SDN 091361 Desa Purba Hinalang menyebutkan bahwa kebiasaan bermain *game online* anak menjadi prioritas siswa yang memiliki kebiasaan bermain

*game free fire*. Penyebab utamanya adalah pembelajaran daring yang membuat kebiasaan bermain *game online* semakin meningkat. Orang tua perlu memberikan perhatian dan didikan yang tegas terhadap anak di rumah agar bisa mengubah pola hidup anak saat melakukan pembelajaran daring. Begitu juga dengan guru supaya lebih tegas dalam proses pembelajaran daring.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 189–199.
- Al-munajjid, S. M. (2016). *Bahaya Game* (F. Irawan (ed.); 1st ed.). PT.Aqwam Media Profertika.
- Arisman, D. (2019). *Analisis Korelasi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. 4–15.
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2010). Perilaku Prosocial Ditinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*, 1(1), 33–42. [http://eprints.umk.ac.id/268/1/33\\_-42.PDF](http://eprints.umk.ac.id/268/1/33_-42.PDF)
- Halawa, A. (2016). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa*. 16(20).
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3), 1–14.
- J.Moleong, L. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (27th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Kustiawan, & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online* (1st ed.). CV. AE Medika Grafika.
- Masya, H., & Candra, D. A. (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. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Mintaragen, S. D. (2020). *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*.
- Ni, P., Minarti, & Utami. (2014). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V DI Sekolah Dasar Sarawati I Denpasar Tahun 2014. 2011*.
- Noor, J. (2019). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah* (Suwito (ed.); 5th ed.). Prenamedia Group.
- Pangestika, N. R. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*, 9–42.
- Purnomo, J. (2014). *Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil Pada Dinas Kehutanan Dan Perkebunan Kabupaten Pati*. 1–14.
- Romadhon Egi Dwi Cahyo. (2019). *Dampak kecanduan game online pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran surabaya skripsi*.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas Iv Sd 091526*. 6(2), 449–455.
- Salim, & Syahrums. (2010). *Merode Penelitian Kualitatif* (Haidir (ed.); 3rd ed.). Cita pustaka Media.
- Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Sari, I. M. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd. *Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu*.
- Sinaga, R. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Indahnya Kebersamaan Di kelas IV. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 344–349.
- Sinaga, R., Sitorus, & Janson Silaban, P. (2021). *Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 114344 Blok III Tanjung Pasir*. XII(1), 162–169.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Sutopo (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* (3rd ed.). Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Utami, windy yuli. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI IPA dan IX IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yoyakarta*. 37, 1–27. <https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>
- Wijaya, W. (2019). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.