



Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Usia Sekolah Dasar

Sopia Maulidiah ^{1*}, Muhammad Makki ², Mansur Hakim ³

Corespondensi Author

^{1,2,3} Pendidikan Guru
Sekolah Dasar,
Universitas Mataram,
Indonesia
Email:
sopiamd567@gmail.com

Keywords :

Analisis Dampak;
Game Online;
Free Fire;
Karakter;
Sopan Santun;
Siswa Sekolah Dasar

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami dampak game online, seperti Free Fire, terhadap karakter sopan santun siswa usia sekolah dasar. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan dampak game online Free Fire terhadap karakter sopan santun siswa usia sekolah dasar di Lingkungan Reban Tebu Timur Kelurahan Sandubaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian yaitu 3 orang siswa usia sekolah dasar dan 3 orang tua dari siswa tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data model interaktif Miles dan Huberman. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah uji kredibilitas dengan triangulasi, transferability, dependability, dan confirmability. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak intensitas bermain game online Free Fire terhadap karakter sopan santun siswa adalah nada bicara siswa menjadi tinggi, sering mengabaikan nasihat orang tua, menjadi tidak disiplin waktu, serta menunjukkan sikap yang dipengaruhi oleh suasana hati saat bermain game. Pengaruh interaksi sosial dalam game online Free Fire terhadap etika sopan santun siswa dalam berinteraksi di dunia nyata yaitu siswa berbicara tanpa memperhatikan norma kesantunan, menyebutkan kata-kata kasar, memotong pembicaraan orang lain, dan menunjukkan sikap kurang hormat terhadap teman sebaya, orang tua, dan masyarakat. Selain itu didapatkan bahwa pengawasan orang tua terhadap aktivitas bermain game online Free Fire tidak berpengaruh terhadap karakter sopan santun siswa usia sekolah dasar di Lingkungan Reban Tebu Timur.

Abstract. The urgency of this research lies in the importance of understanding the impact of online games, such as Free Fire, on the character and manners of elementary school students. The purpose of the study was to describe the impact of the Free Fire online game on the character of good manners of elementary school age students in the East Reban Tebu Neighborhood, Sandubaya Village. This type of research is a descriptive qualitative research with research subjects, namely 3 elementary school age students and 3 parents of the students. The data collection techniques used are interviews, observations, and documentation. The data analysis technique used is the data analysis of the Miles and Huberman interactive model. The data validity techniques used are credibility tests with triangulation, transferability, dependability, and confirmability. The

results of the study show that the impact of the intensity of playing Free Fire online games on the character of students' manners is that students' tone of speech becomes high, often ignores parental advice, becomes undisciplined in time, and shows attitudes that are influenced by mood when playing games. The effect of social interaction in the Free Fire online game on student etiquette in interacting in the real world is that students speak without paying attention to polite norms, mention rude words, interrupt other people's conversations, and show disrespect towards peers, parents, and society. In addition, it was found that parental supervision of Free Fire online game playing activities had no effect on the character of elementary school age students in the East Reban Tebu Neighborhood.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License



Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan terhadap kehidupan siswa-siswa, terutama dalam hal hiburan dan interaksi sosial. Salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan siswa-siswa usia sekolah dasar adalah *game online* (Asnawan, 2020). *Game online* sendiri merupakan permainan yang dimainkan menggunakan *gedget*, biasanya dimainkan dari berbagai kalangan baik dari siswa-siswa, remaja, bahkan orang dewasa. *Gedget* merupakan alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi yang dimana *gedget* memberikan kesenangan bagi penggunaanya dan *gedget* bisa berdampak positif dan negatif sesuai penggunaanya (Nurkhairadi & Pratiwi, 2025).

Indonesia sendiri sudah ada berbagai macam *game online*, diantaranya ada *Mobile Legends*, *PUBG*, *HOK* dan *Free Fire*. *Game* merupakan kata bahasa inggris yang berarti permainan, *game* adalah salah satu media hiburan yang menarik dan banyak digemari oleh setiap lapisan masyarakat, *game* juga merupakan sebuah skema dimana pemain terlibat dalam sebuah konflik untuk mencapai sebuah misi atau tujuan dengan ditentukan oleh aturan tertentu (Darmawan et al., 2022).

Berdasarkan data dari *Google Play Store* Indonesia *Free Fire* adalah *game* yang memiliki paling banyak pengunduh di antara *game online* lainnya yaitu tembus sebanyak lebih dari 1 miliar pengunduh pada tahun 2024. *Game online Free Fire* adalah sebuah *game* yang memanfaatkan jaringan internet untuk memainkannya, yang dimana *game* ini dilengkapi dengan berbagai karakter, senjata, hingga *map* untuk menunjukkan posisi para pemain *game online Free Fire* 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 (Putri et al., 2024). *Playstore* maupun *App Store Game online Free Fire* di Indonesia sendiri hanya ditunjukkan untuk pemain yang berusia 12+ dan tidak diperuntukkan untuk siswa dibawah usia 12 tahun, namun pada kenyataannya saat ini *game* tersebut banyak dimainkan oleh siswa dibawah umur standar *game Free Fire*, terutama siswa usia sekolah dasar yang masih rentan dengan dunia luar terutama dalam membentuk karakter sopan santun siswa (Harahap & Ramadan, 2021).

Tiga bagian utama yang dapat mempengaruhi karakter siswa, yakni lingkungan bermain, keluarga dan lingkungan sekolah. Pasal 13 (1) UU Nomor 20 Tahun 2003 mengatur bahwasanya jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan nonformal asal-usul yang saling berkaitan dan saling melengkapi. “Ki Hajar Dewantoro membedakan lingkungan pendidikan menjadi 3 yang dikenal sebagai *Tri Center of Education*, yaitu: keluarga, sekolah, komunitas, keseimbangan, ketiga hal tersebut sangat menentukan keberhasilan suatu tujuan pendidikan” (hal.172) (Fauziddin & Adha, 2024).

Kondisi sopan santun siswa saat ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media digital dan *game online* (Subagyo et al., 2024). Sopan santun dimulai dari penggunaan bahasa, siswa usia sekolah dasar yang terpapar pada *game online* cenderung terpengaruh oleh istilah dan bahasa yang digunakan dalam permainan. *Game* seperti *Free Fire*, yang sering kali melibatkan interaksi dengan pemain lain, dapat memperkenalkan siswa pada bahasa kasar atau istilah yang tidak pantas. Hal ini berpotensi mengubah cara mereka berbicara dengan teman, guru, dan orang tua, di mana penggunaan bahasa yang lebih santun mulai terabaikan. Penggunaan bahasa yang baik tidak hanya mencerminkan karakter siswa, tetapi juga menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain (Harun & Arsyad, 2020). Sopan santun mencakup sikap menghormati orang lain. Siswa diharapkan untuk menghargai guru, teman, dan orang tua pada saat berada di lingkungan sekolah. Namun, interaksi dalam *game online*, yang kadang-kadang melibatkan sikap kompetitif dan agresif, dapat mengurangi rasa hormat siswa terhadap lawan maupun rekan tim. Jika siswa terbiasa dengan perilaku kurang sopan dalam *game*, mereka mungkin cenderung membawa sikap tersebut ke dalam interaksi sosial di kehidupan nyata, sehingga menciptakan lingkungan yang tidak mendukung kesopanan (Annisa & Pramudiani, 2022).

Ketaatan terhadap aturan dan norma sosial adalah aspek penting dari sopan santun. Jika siswa tidak dididik untuk memahami bahwa norma sosial yang berlaku di kehidupan sehari-hari juga harus diikuti, siswa mungkin akan kesulitan untuk menghormati aturan di sekolah dan rumah. Pendidikan karakter yang baik harus mencakup pemahaman tentang pentingnya ketaatan terhadap norma sosial, hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa pendidikan karakter yang ditanamkan di sekolah nampaknya kurang diresapi oleh anak sehingga karakter sopan santun anak yang tadinya belum sempurna terbentuk menjadi hilang (Oktaviani et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk bersama-sama membentuk karakter sopan santun yang baik pada siswa. Melalui pemahaman yang baik tentang pentingnya sopan santun dan dampak dari *game online*, diharapkan siswa dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki sikap yang positif, etis, dan menghormati orang lain (Azis & Hidayat, 2022).

Berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara yang dilakukan di Lingkungan Reban Tebu Timur Kelurahan Sandubaya pada bulan Mei 2024 menunjukkan bahwa banyak siswa usia sekolah dasar tertarik dan terlibat dalam permainan *Free Fire*. *Game* ini tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga menjadi wadah untuk berinteraksi dengan teman-teman secara daring. Namun, ada kekhawatiran bahwa terlalu banyak terlibat dalam *game* ini dapat mempengaruhi karakter sopan santun siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan kepribadian siswa-siswa.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengaruh bermain *game online Free Fire* siswa sekolah dasar kurang menunjukkan sikap tanggung jawab, data jenuh yang ditunjukkan diantaranya siswa menjadi malas dalam belajar dan

kurang fokus, semangat belajar menjadi menurun dan waktu belajar menjadi tidak tertata dengan baik, serta siswa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online Free Fire* dibandingkan waktu untuk belajar dan melakukan aktivitas lainnya di rumah (Lisnawati et al., 2021). Artinya *game online* dapat mempengaruhi pola pikir, perilaku, dan interaksi sosial siswa-siswa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana *game* ini memengaruhi karakter sopan santun siswa-siswa di lingkungan Reban Tebu Timur Kelurahan Sandubaya, serta untuk memberikan rekomendasi yang dapat membantu dalam pembinaan karakter siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. jenis Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis, deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenomena dan situasi sosial yang diteliti, analisis berarti memaknai dan menginterpretasikan serta membandingkan data hasil penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa usia sekolah dasar yang bermain *game online Free Fire*. Sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu 3 orang siswa usia sekolah dasar dan 3 orang informan yaitu orang tua atau wali dari siswa tersebut. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari literatur, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti berperan sebagai instrumen utama, kemudian sebagai instrument pendukung sesuai dengan Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar observasi dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles & Huberman dengan komponen pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya, dengan demikian akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penyajian narasi deskriptif, data yang disajikan tentang dampak *game online Free Fire* terhadap karakter sopan santun siswa usia sekolah dasar di Lingkungan Reban Tebu Timur.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan memverifikasi data terlebih dahulu. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui teknik triangulasi untuk memastikan keabsahan data. Triangulasi digunakan untuk mengecek kebenaran dan keakuratan informasi dengan membandingkan berbagai aspek, yaitu sumber, waktu, dan teknik (Iskandar, 2021). Triangulasi sumber dilakukan dengan data diperoleh dari berbagai sumber, yaitu siswa sebagai subjek utama penelitian, orang tua sebagai pihak yang melakukan pengawasan, Perbandingan informasi dari berbagai sumber ini membantu mengidentifikasi pola yang konsisten atau perbedaan dalam data yang dikumpulkan. Kemudian triangulasi waktu dilakukan dengan pengumpulan data dilakukan pada waktu yang berbeda untuk melihat konsistensi jawaban dan perilaku siswa dalam berbagai situasi. Observasi dan wawancara dilakukan pada beberapa kesempatan, baik saat siswa berada di sekolah, di rumah, maupun saat berinteraksi dengan teman sebaya.

Melalui cara ini, peneliti dapat memahami apakah perubahan perilaku siswa bersifat sementara atau berkelanjutan. Kemudian triangulasi teknik dilakukan dengan

data dikumpulkan menggunakan berbagai teknik, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi dari siswa, orang tua, dan guru secara langsung. Observasi dilakukan untuk melihat perilaku siswa dalam situasi nyata, sementara dokumentasi digunakan untuk mendukung temuan penelitian melalui catatan atau referensi lain. Perbandingan hasil dari berbagai teknik ini membantu memastikan keabsahan data yang diperoleh.

Hasil Dan Pembahasan

Tabel 1. Rangkuman Data Hasil Wawancara Informan Penelitian

Subjek	Hasil Wawancara
Informan 1 Ibu L	Sejak main <i>Free Fire</i> , anak saya jadi sering ngomong kasar, kayak 'noob' atau 'bodoh'. Udah sering saya ingatkan, tapi dia selalu bilang itu cuma 'bahasa <i>game</i> '. Sikap hormatnya sebenarnya masih ada, tapi kalau ditegur setelah main <i>game</i> , dia sering ngeyel, misalnya disuruh berhenti main malah bilang, 'Sebentar lagi selesai!'. Kalau lagi nggak main, dia bisa diajak ngobrol enak, tapi kalau baru selesai main, keras kepala, suka motong omongan, nadanya juga lebih tinggi. Saya perhatikan dia juga makin gampang marah, kalau main sama temannya sering teriak-teriak, dan sikap ini kadang dibawa ke kehidupan sehari-hari. Sejak sering main <i>game</i> , dia juga makin susah diatur, kalau dipanggil pura-pura nggak dengar. Saya dan ayahnya sudah bikin aturan waktu main, tapi dia sering langgar. Kalau kalah, sering banget kesal sampai banting bantal atau remote, dan nyalahin temannya sendiri. Dulu dia suka bantu-bantu di rumah, sekarang lebih sibuk sendiri, kalau disuruh bantu malah geluh atau bilang sibuk. Pernah juga dia bilang udah selesai main, padahal masih main diam-diam. Waktu saya tanya, jawabnya muter-muter, baru akhirnya ngaku. Saya sudah kasih batas waktu main, tapi dia suka curi-curi waktu kalau saya lagi sibuk, lebih banyak main tanpa sepengetahuan saya. Kalau main di depan saya, saya bisa tahu dia ngobrol sama siapa, tapi kalau di dalam <i>game</i> , saya nggak tahu temannya siapa. Kadang dia teriak sendiri kayak ngobrol di telepon. Saya cuma bisa ingatin biar hati-hati sama orang asing.
Informan 2 Ibu A	"Sejak sering main <i>Free Fire</i> , bahasa anak saya berubah. Dia jadi sering ngomong kata-kata yang menurut saya tidak pantas, seperti 'bego' atau 'goblok,' terutama kalau lagi kesal saat main <i>game</i> . Saya selalu ingatkan untuk bicara baik-baik, tapi sulit mengawasi terus karena saya sibuk berdagang. Saya takut kalau dibiarkan, dia jadi terbiasa ngomong seperti itu. Sikap hormatnya juga mulai berkurang, terutama ke saya. Kalau dinasihati, dia sering menjawab dengan nada tinggi, seperti 'Iya, ngerti!', tapi kalau lagi nggak main, dia lebih tenang dan mau mendengarkan. Dia juga makin keras kepala setelah main <i>game</i> , susah diajak diskusi, sering motong omongan, dan nada bicaranya lebih tinggi. Saya perhatikan dia jadi lebih gampang emosi, baik saat main maupun saat berinteraksi dengan teman. Kadang dia teriak, 'Kamu nggak bisa main ya? Dasar beban!' sambil marah-marah. Bahkan di rumah, kalau ayahnya minta dia berhenti main, dia sering menggerutu. Saya takut kalau ini dibiarkan, dia makin susah dinasihati. Selain itu, dia sering mengabaikan aturan di rumah. Sering kali dia main <i>game</i> sampai larut malam meskipun sudah ada batasan waktu. Di sekolah juga mulai kurang fokus dan tugasnya sering terlambat. Kalau kalah, dia sering marah, bahkan sampai membentak teman atau adiknya kalau merasa terganggu. Dia juga makin sibuk sendiri dengan dunia <i>gamenya</i> , jarang peduli atau inisiatif membantu di rumah. Kalau diminta, sering menolak atau melakukannya dengan terpaksa. Yang bikin saya khawatir, dia mulai berbohong tentang durasi mainnya. Dia bilang sudah selesai, tapi ternyata masih main diam-diam. Kalau saya tanya, dia sering kelihatan cemas dan jawabannya muter-muter, baru akhirnya ngaku. Saya sudah menetapkan batas waktu main, tapi sering dilanggar karena dia sulit berhenti kalau sudah asyik. Biasanya saya ancam cabut hak mainnya kalau nggak patuh, dan itu cukup efektif meskipun harus sering diingatkan. Saya juga nggak selalu tahu dia main dengan siapa, karena dia sering main dengan teman-temannya. Saya cuma bisa ingatkan supaya nggak bermain dengan orang asing dan sesekali tanya apa yang dia lihat atau dengar saat main <i>game</i> ."

Subjek	Hasil Wawancara
Informan 3 Bapak BJ	"Sejak main <i>Free Fire</i> , anak saya sering pakai istilah bahasa Inggris seperti 'let's go' atau 'cover me', tapi juga kata kasar seperti 'noob' atau 'anjir'. Saya selalu ingatkan soal kesopanan. Sikap hormatnya masih ada, tapi setelah main <i>game</i> , dia lebih gampang tersinggung dan membantah kalau dikomentari. Saat debat, dia merasa paling benar, terutama soal <i>game</i> . Saya juga lihat dia lebih emosional, mudah marah, dan kurang sabar, bahkan sampai memarahi temannya. Kadang, sikap ini terbawa ke rumah. Dia masih patuh aturan, tapi kalau sudah asyik main, suka lupa tugas di rumah. Kalau kalah, dia sering menyalahkan diri sendiri dan terlihat murung. Dia juga mulai sering bohong soal durasi main, bilang sebentar padahal sudah lama. Saya batasi dua jam sehari, tapi sulit memastikan dia selalu patuh, apalagi kalau saya sibuk. Saya juga nggak tahu pasti dia main dengan siapa, hanya bisa ingatkan agar berhati-hati dan tidak bermain dengan orang asing."

Tabel 1 menunjukkan hasil wawancara dengan para informan menunjukkan bahwa intensitas bermain game online *Free Fire* berdampak pada perubahan perilaku siswa usia sekolah dasar, termasuk penggunaan bahasa kasar, berkurangnya sikap hormat, serta meningkatnya emosi dan ketegaran saat berinteraksi dengan orang lain. Meskipun orang tua berusaha mengatur waktu bermain dan mengingatkan tentang kesopanan, banyak anak yang tetap melanggar batasan tersebut dan sulit untuk diawasi secara konsisten.

Tabel 2. Rangkuman Data Hasil Wawancara Subjek Penelitian

Subjek	Hasil Wawancara
Subjek 1 Siswa APR	"Kalau main <i>Free Fire</i> , aku sering pakai kata-kata seperti 'rush!', 'jagain!', atau 'cover aku!'. Kalau kalah atau teman lambat, kadang aku bilang 'bodoh banget!' tapi cuma bercanda, temanku juga ngomong begitu ke aku. Aku gampang kesal kalau teman nggak setuju, biasanya aku suruh ikut aku saja, tapi kalau tetap nggak mau, aku biarin. Kadang emosi dari <i>game</i> dibawa sampai rumah, pernah nggak sengaja ngomong kasar ke teman atau keluarga. Aku juga sering lupa aturan di rumah, kalau disuruh belajar atau tidur, suka bilang 'seentar lagi' tapi tetap main. Kalau kalah, aku sering teriak ke teman di <i>game</i> , bahkan masih kesal setelahnya dan kadang membentak adik kalau dia ganggu. Aku suka bantu teman di <i>game</i> , tapi di luar <i>game</i> jarang bantu kecuali kalau disuruh. Aku juga pernah bohong ke orang tua, bilang sudah selesai main padahal masih lanjut diam-diam. Mamak kasih batas satu jam main, tapi kalau dia sibuk, aku suka main lebih lama. Dia juga sering tanya siapa temanku di <i>game</i> , tapi kurang ngerti. Kadang aku main dengan orang dari berbagai daerah, dan kalau ada yang nggak jago, sering dikatakan tolol sama pemain lain, terutama waktu baru belajar main."
Subjek 2 Siswa AU	"Kalau main <i>Free Fire</i> , aku sering bilang 'cepat, cover aku!' atau 'mampus dia!'. Kalau kalah, kadang aku ngomong 'dasar tolol!', tapi cuma bercanda, teman-temanku juga nggak ambil serius. Di <i>game</i> , aku suka ngatur teman, kalau mereka nggak nurut, aku kesal dan ngomong pakai nada tinggi. Kadang emosi dari <i>game</i> dibawa sampai rumah, jadi aku pernah jawab orang tua dengan nada tinggi atau ngomong nggak sopan ke teman. Aku tahu itu nggak baik, tapi susah buat nahan emosi. Aku juga sering lupa batas waktu main, kadang main sampai malam meskipun sudah dilarang. Pernah juga ditegur guru karena nggak kerjain tugas gara-gara terlalu lama main. Kalau kalah, aku gampang marah, kadang ngomel ke teman satu tim atau adik, bahkan suka ngebanting bantal atau remote. Aku jarang bantu orang kecuali kalau nggak sibuk, lebih suka fokus ke yang aku mau. Pernah juga bohong ke orang tua soal durasi main, bilang sudah berhenti padahal belum. Aku cuma boleh main dua jam, tapi kalau mereka nggak di rumah, aku suka main lebih lama. Orang tua suka tanya siapa temanku di <i>game</i> , tapi mereka nggak tahu banyak, cuma ingatin supaya nggak ngobrol sama orang asing."

Subjek	Hasil Wawancara
Subjek 3 Siswa KBA	"Aku biasanya ngobrol biasa sama teman di <i>game</i> , kayak 'strateginya gimana?' atau 'siapa mau jadi leader?'. Tapi kalau kesal karena teman nggak nurut, aku pernah bilang 'anjir, mainnya bener dong!', meskipun langsung minta maaf. Kalau ada yang nggak setuju, aku ajak diskusi dulu, tapi kadang tetap kekeuh sama pendapatku. Saat main, aku suka kasih tahu strategi, tapi kalau ada yang nggak dengar, aku kadang ngomong kasar karena kebawa suasana. Di luar <i>game</i> , aku tetap berusaha sopan, walau kalau lagi capek atau nggak mood, nada bicara aku bisa tinggi. Aku nurut aturan di rumah dan sekolah, kalau disuruh berhenti main, aku langsung berhenti walau masih pengen main. Kalau kalah, aku lebih mikir cara menang di permainan berikutnya daripada marah-marah. Aku suka bantu teman di <i>game</i> , kasih tips atau item, dan di luar <i>game</i> juga suka bantu kalau diingatkan. Aku biasanya jujur, tapi pernah juga bohong soal durasi main biar nggak dimarahin. Bapakku kasih batas dua jam main setelah PR selesai dan sering ingetin kalau waktunya habis, tapi kadang aku lupa kalau lagi asyik main. Dia juga suka tanya siapa yang aku ajak main, tapi nggak terlalu tahu banyak soal <i>game</i> , jadi cuma nanya sekilas."

Tabel 2 menampilkan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa bermain game *Free Fire* mempengaruhi perilaku siswa, seperti penggunaan bahasa kasar, peningkatan emosi, dan kecenderungan untuk melanggar aturan waktu bermain yang telah ditetapkan orang tua. Meskipun beberapa siswa berusaha menjaga sopan santun di luar game, kebiasaan buruk yang terbentuk saat bermain sering terbawa ke kehidupan sehari-hari, seperti mudah marah, berbohong tentang durasi bermain, dan kurangnya inisiatif untuk membantu di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengaku bahwa mereka hanya menggunakan kata-kata kasar di dalam *game* sebagai bentuk bercanda dan tidak sungguh-sungguh marah. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata kasar ini sering terbawa ke dalam interaksi sehari-hari, terutama saat mereka sedang kesal atau berdebat dengan teman maupun keluarga. Selain itu, dalam wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka umumnya mematuhi aturan rumah dan sekolah, seperti batas waktu bermain *game*. Namun, observasi mengungkapkan bahwa mereka sering kali mengabaikan aturan tersebut, terutama ketika orang tua tidak mengawasi secara langsung. Mereka tetap bermain lebih lama dari yang diizinkan dan terkadang berbohong mengenai durasi bermain.

Berdasarkan aspek emosi, wawancara menunjukkan bahwa anak-anak merasa bisa mengendalikan diri setelah bermain *game* dan hanya marah sesaat. Hasil observasi memperlihatkan bahwa mereka masih membawa emosi dari permainan ke dalam kehidupan sehari-hari, seperti menunjukkan sikap mudah tersinggung, berbicara dengan nada tinggi, atau bahkan membentak orang lain setelah kalah dalam *game*. Sementara itu, anak-anak mengaku dalam wawancara bahwa mereka suka membantu teman, baik di dalam maupun di luar *game*. Namun, observasi menunjukkan bahwa mereka lebih cenderung membantu dalam konteks permainan, sedangkan di luar *game*, mereka jarang mengambil inisiatif untuk membantu kecuali diminta secara langsung oleh orang tua. Berikut merupakan catatan observasi penelitian yang didapatkan.

Siswa menggunakan bahasa yang sopan dan tidak kasar saat berbicara dengan teman, guru, atau orang tua

Tabel 3. Catatan observasi penggunaan bahasa yang sopan dan tidak kasar

Subjek	Catatan
S1	Siswa berbicara sopan kepada guru, namun sesekali menggunakan bahasa kasar seperti "bodoh" saat bermain dengan teman di sekolah.

Subjek	Catatan
S2	Siswa berbicara sopan kepada guru, tetapi terkadang menggunakan nada tinggi atau kata-kata kasar seperti "kamu nggak bisa main" saat bermain dengan teman di lingkungan sekolah.
S3	Siswa biasanya berbicara sopan dengan guru dan teman. Namun, ketika sedang kesal, nada bicaranya bisa meninggi, meskipun tanpa kata-kata kasar.

Berdasarkan tabel 3, catatan observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa umumnya berbicara sopan dengan guru dan teman, mereka terkadang menggunakan bahasa kasar atau nada tinggi saat bermain dengan teman di sekolah, terutama saat emosi atau frustrasi muncul. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh permainan dan interaksi sosial yang dapat memengaruhi cara mereka berkomunikasi, meskipun mereka tetap berusaha mempertahankan sikap sopan dalam beberapa situasi.

Siswa menjaga sikap dan bahasa dalam berinteraksi dengan teman, orang tua dan guru di sekolah

Tabel 4. Catatan observasi menjaga sikap dan bahasa

Subjek	Catatan
S1	Siswa cenderung mendengarkan pendapat guru dan orang tua, tetapi saat berbeda pendapat dengan teman, siswa sering terlihat emosi dan sulit menerima sudut pandang lain.
S2	Siswa menghargai pendapat guru, teman, dan orang tua. Meskipun tidak selalu setuju, siswa berusaha mendengarkan dengan sabar sebelum memberikan respons.
S3	Siswa mendengarkan guru dan orang tua dengan baik, tetapi dalam situasi bermain, siswa terkadang memotong pembicaraan atau menunjukkan ketidaksabaran ketika pendapat temannya berbeda.

Catatan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menjaga sikap dan bahasa dalam berinteraksi dengan guru dan orang tua, meskipun mereka terkadang menunjukkan emosi atau ketidaksabaran saat berbeda pendapat dengan teman, terutama dalam situasi bermain. Siswa S2 menunjukkan sikap yang paling sabar dengan menghargai pendapat semua pihak, sementara S1 dan S3 cenderung lebih mudah terpengaruh oleh perbedaan pendapat, terutama dengan teman.

Siswa mematuhi aturan di sekolah dan di rumah, serta norma-norma sosial yang berlaku

Tabel 5. Catatan observasi mematuhi aturan di sekolah dan di rumah

Subjek	Catatan
S1	Siswa mematuhi aturan di sekolah, tetapi sering mengabaikan aturan di rumah, terutama terkait waktu belajar dan tidur akibat bermain <i>game</i> .
S2	Siswa sering melanggar aturan di rumah, seperti bermain <i>game</i> hingga larut malam. Di sekolah, siswa juga pernah mendapatkan teguran karena tidak menyelesaikan tugas tepat waktu.
S3	Siswa umumnya mematuhi aturan di rumah dan sekolah. Meski kadang merasa lelah akibat bermain <i>game</i> , siswa tetap berusaha mengikuti norma dan tugas yang diberikan.

Catatan observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa mematuhi aturan di sekolah, mereka sering melanggar aturan di rumah, terutama terkait dengan waktu bermain game, belajar, dan tidur. Siswa S3 cenderung lebih konsisten dalam mematuhi aturan di rumah dan sekolah, meskipun terkadang merasa lelah akibat bermain game, sementara S1 dan S2 lebih sering melanggar aturan, baik di rumah maupun di sekolah.

Siswa mampu mengendalikan emosi saat menghadapi situasi yang tidak menyenangkan, baik di sekolah maupun di rumah

Tabel 6. Catatan Observasi Pengendalian Emosi

Subjek	Catatan
S1	Siswa terkadang mampu mengendalikan emosi di sekolah, meskipun di rumah ia masih sering menunjukkan kekesalan ketika kalah bermain <i>game</i> . Ia cenderung marah secara verbal, tetapi tidak selalu meluapkan emosi dengan tindakan berlebihan.
S2	Siswa sulit mengendalikan emosi saat kalah bermain <i>game</i> , sering kali melampiaskan kemarahan dengan membentak atau membanting benda kecil. Di sekolah, ia terkadang masih terbawa emosi dari aktivitas di rumah.
S3	Siswa umumnya mampu mengelola emosinya dengan baik, baik di sekolah maupun di rumah. Ketika kalah bermain <i>game</i> , ia lebih memilih introspeksi dan Kadang meluapkan emosi. Sikapnya cenderung stabil di berbagai situasi.

Catatan observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kesulitan mengendalikan emosi, terutama saat kalah bermain *game*, dengan beberapa siswa seperti S1 dan S2 sering melampiaskan kemarahan baik secara verbal maupun dengan tindakan fisik. Siswa S3 menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengelola emosinya, baik di sekolah maupun di rumah, dengan lebih memilih introspeksi ketika menghadapi situasi yang tidak menyenangkan.

Siswa menunjukkan sikap peduli dan suka membantu teman tanpa pamrih

Tabel 7. Catatan Observasi Sikap Peduli

Subjek	Catatan
S1	Siswa sering membantu teman dalam <i>game</i> , tetapi kurang menunjukkan sikap peduli di luar <i>game</i> kecuali jika diminta. Di sekolah, ia masih perlu dorongan untuk menunjukkan kepedulian lebih.
S2	Siswa lebih fokus pada diri sendiri dan kurang menunjukkan sikap peduli di dalam maupun di luar <i>game</i> . Meskipun kadang membantu teman dalam <i>game</i> , ia cenderung kurang peduli terhadap kebutuhan orang lain.
S3	Siswa menunjukkan kepedulian baik di dalam maupun di luar <i>game</i> . Ia suka membantu teman yang membutuhkan baik di sekolah maupun di rumah tanpa mengharapkan imbalan.

Catatan observasi menunjukkan bahwa sikap peduli siswa bervariasi, dengan S1 menunjukkan kepedulian hanya dalam *game*, namun kurang di luar *game*, sementara S2 cenderung lebih fokus pada diri sendiri dan jarang membantu orang lain. Siswa S3 menunjukkan sikap peduli yang konsisten baik di dalam maupun di luar *game*, sering membantu teman tanpa mengharapkan imbalan, baik di sekolah maupun di rumah.

Siswa menunjukkan kejujuran dalam bermain dan beraktivitas, serta tidak curang dalam berbagai situasi

Tabel 8. Catatan Observasi Kejujuran

Subjek	Catatan
S1	Siswa sering menyembunyikan aktivitas bermain dari orang tua, terutama terkait durasi bermain. Meskipun demikian, ia tetap menjaga sportifitas saat bermain <i>game</i> dengan teman-temannya.
S2	Siswa cenderung kurang jujur dalam melaporkan aktivitas bermain kepada orang tua, tetapi tidak menunjukkan perilaku curang saat bermain <i>game</i> dengan teman-teman.
S3	Siswa cukup jujur dalam aktivitas sehari-hari, tetapi terkadang menyembunyikan waktu bermain dari orang tua untuk menghindari teguran.

Catatan observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa cenderung tidak jujur tentang durasi waktu bermain game, mereka tetap menjaga sportifitas dalam bermain dengan teman-teman. Siswa S1 dan S3 sering menyembunyikan aktivitas bermain dari orang tua, sementara S2 juga kurang jujur, meskipun tidak menunjukkan perilaku curang selama bermain.

Orang tua terlibat dalam mengawasi durasi waktu anak bermain game online

Tabel 9. Catatan Observasi Keterlibatan Orang Tua

Subjek	Catatan
S1	Orang tua cukup terlibat dalam mengawasi durasi bermain, sering memeriksa ponsel anak dan bertanya langsung.
S2	Orang tua berusaha mengawasi, tetapi pengawasan tidak selalu konsisten sehingga anak kadang bermain lebih lama.
S3	Orang tua memberikan aturan durasi bermain, tetapi pengawasan kurang ketat sehingga anak sering melanggarnya.

Catatan observasi menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran yang bervariasi dalam mengawasi durasi bermain game anak. Sementara orang tua S1 cukup terlibat dengan memeriksa ponsel dan bertanya langsung, orang tua S2 dan S3 cenderung kurang konsisten dalam pengawasan, sehingga anak-anak sering melanggar aturan waktu bermain yang telah ditetapkan.

Orang tua mengawasi konten game dan interaksi anak dalam game online

Tabel 10. Catatan observasi pengawasan orang tua

Subjek	Catatan
S1	Orang tua aktif mengawasi dengan bertanya siapa teman yang bermain dengan anak dan memastikan anak hanya berbicara dengan teman yang dikenal. Orang tua juga mengingatkan agar tidak berbicara dengan orang asing.
S2	Orang tua sesekali bertanya dengan siapa anak berinteraksi dalam <i>game</i> , memeriksa apakah anak bermain dengan teman yang dikenal, dan memberi pengingat agar tidak berbicara dengan orang asing.
S3	Orang tua memberikan pengingat agar anak berhati-hati dengan orang yang tidak dikenal dalam <i>game</i> , namun pengawasan tidak terlalu konsisten dan tidak memeriksa lebih mendalam siapa teman anak yang bermain.

Catatan observasi menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua terhadap konten game dan interaksi anak bervariasi. Orang tua S1 lebih aktif dengan sering bertanya tentang teman yang bermain dan memastikan anak berbicara hanya dengan orang yang dikenal, sementara orang tua S2 dan S3 pengawasannya kurang konsisten, meskipun mereka memberikan pengingat untuk berhati-hati dengan orang asing dalam game. Data hasil wawancara dan observasi penelitian tersebut juga diperkuat dengan hasil dokumentasi yang didapatkan terkait aktivitas bermain *game online Free Fire*, konten yang ada di dalam *game* dan juga fitur yang diakses pada *game online Free Fire*.



Gambar 1. Dokumentasi

Dampak Intensitas Bermain Game Online Free Fire Terhadap Karakter Sopan Santun Siswa Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Reban Tebu Timur

Dampak bermain *game Free Fire* terhadap sopan santun siswa beragam, baik dalam hal komunikasi, sikap hormat, serta respons terhadap nasihat dan pendapat orang lain. Sopan santun merupakan perwujudan budi pekerti luhur yang diperoleh melalui pengalaman, pendidikan, dan teladan dari orang tua, guru, orang dewasa, dan lingkungan tempat asalnya (Octaviasari et al., 2023). Berdasarkan wawancara dengan orang tua, sebagian besar siswa cenderung menggunakan bahasa yang tidak sopan saat bermain *game*, terutama ketika mereka merasa kesal atau kalah. Meskipun demikian, orang tua mengamati bahwa anak mereka tidak terlalu sering menggunakan kata-kata kasar. Beberapa siswa juga mengakui bahwa mereka terkadang keceplosan berbicara kasar, tetapi mereka berusaha untuk tidak melakukannya terlalu sering. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *game* memberikan ruang untuk interaksi verbal yang lebih bebas, ada kesadaran di dalam diri siswa untuk tidak terus-menerus menggunakan bahasa yang tidak pantas, meski tetap ada dorongan untuk berbicara dengan cara yang kurang sopan dalam kondisi tertentu. Hal tersebut sesuai dengan teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang mengemukakan bahwa individu belajar perilaku melalui observasi, peniruan, dan pengaruh sosial dari lingkungan sekitar (Murjana et al., 2023). Meskipun siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi bebas dalam *game*, siswa tetap menyadari pentingnya penggunaan bahasa yang sopan, meskipun dorongan untuk menggunakan bahasa kasar terkadang muncul terutama saat merasa kesal atau kalah. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran diri dan kontrol diri dalam memilih kata-kata meskipun ada pengaruh sosial yang dapat mendorong perilaku kasar.

Ketika ditanya mengenai sikap hormat anak setelah bermain *game*, orang tua menyatakan bahwa sebagian besar anak mereka tetap menunjukkan sikap hormat kepada keluarga dan teman. Namun, beberapa siswa menjadi kurang responsif atau terlihat kesal saat diberikan nasihat, terutama setelah bermain *game*. Hal ini bisa disebabkan oleh ketegangan yang mungkin timbul dari permainan atau kelelahan setelah bermain dalam waktu lama. Para siswa tersebut juga mengakui bahwa mereka merasa penting untuk menghormati orang lain baik di dalam maupun di luar *game*, meskipun terkadang mereka mengabaikan nasihat orang tua. Ini menunjukkan bahwa meskipun siswa mengetahui pentingnya sikap hormat, faktor emosi yang dipengaruhi oleh pengalaman dalam bermain *game Free Fire* dapat membuat mereka kurang sabar atau kurang memperhatikan masukan dari orang tua. Hal tersebut sesuai dengan teori Emosi dan Regulasi Emosi “kemampuan individu untuk menerima suatu peristiwa yang menimbulkan emosi negatif dan tidak merasa malu merasakan emosi tersebut.” (Wardany et al., 2021). Makna dalam teori tersebut khususnya tentang regulasi emosi dan bagaimana emosi dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pengalaman bermain *game*. Teori ini menjelaskan bagaimana emosi yang timbul dari pengalaman tertentu, seperti ketegangan atau kelelahan setelah bermain *game*, dapat mempengaruhi respons siswa terhadap situasi sosial, termasuk interaksi dengan orang tua. Anak-anak yang terpengaruh oleh emosi negatif setelah bermain *game* menjadi kurang sabar atau kurang responsif terhadap nasihat, meskipun mereka menyadari pentingnya sikap hormat.

Ketika berbicara tentang bagaimana siswa bereaksi ketika ada teman yang tidak setuju dengan mereka, baik di dalam *game* maupun di sekolah, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka mencoba mendengarkan pendapat orang lain, meskipun kadang-kadang mereka merasa kesal atau ingin membela pendapat mereka

sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perbedaan pendapat, meskipun masih ada kecenderungan untuk merasa emosional jika ada ketidaksepakatan. *Game Free Fire* bisa memperburuk ketegangan atau mempercepat reaksi emosional karena sifat kompetitif dalam *game*, namun di sisi lain, juga berusaha menjaga sikap terbuka terhadap pendapat teman.

Terkait dengan bagaimana siswa mematuhi aturan setelah bermain *game*, orang tua melaporkan bahwa beberapa anak lebih sulit untuk mengontrol waktu bermain *game Free Fire*, meskipun ada aturan yang telah ditetapkan. Beberapa siswa mengaku bahwa mereka sering lupa atau malas mengikuti nasihat orang tua setelah bermain *game*, terutama jika mereka merasa terlalu asyik dengan permainan. Namun, sebagian siswa masih bisa memahami pentingnya aturan dan mencoba mengikuti nasihat meskipun kadang merasa enggan. Ini menunjukkan bahwa walaupun aturan sudah ditetapkan oleh orang tua, kontrol diri siswa terhadap durasi permainan dan kepatuhan terhadap aturan bisa terpengaruh oleh kebiasaan mereka dalam bermain *game*. Hal tersebut sejalan dengan teori Pengendalian Diri (*Self-Control Theory*) yang menyatakan bahwa “pengendalian diri tidak dianggap sebagai kecenderungan melakukan kejahatan, sebuah kecenderungan melakukan kejahatan, atau ciri kepribadian untuk melakukan kejahatan dan kenakalan (Suryantika et al., 2024). Sebaliknya, pengendalian diri dipahami sebagai kecenderungan untuk fokus pada jangka pendek daripada jangka panjang.” (Putri et al., 2022). Teori tersebut menyoroti bahwa kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan dan mengikuti aturan sangat bergantung pada pengendalian diri yang dikembangkan sejak kecil. Siswa yang kesulitan mematuhi aturan setelah bermain *game* menunjukkan tantangan dalam pengendalian diri, terutama ketika mereka merasa terlalu asyik atau terdistraksi oleh aktivitas bermain *game*.

Dampak intensitas bermain *game online Free Fire* terhadap karakter sopan santun siswa usia sekolah dasar di Lingkungan Reban Tebu Timur bersifat dualistis. Siswa menunjukkan kesadaran akan pentingnya sikap sopan, hormat, dan kepatuhan. Faktor emosi dan kebiasaan bermain *game* memengaruhi perilaku mereka secara negatif, terutama dalam situasi *tertentu*. Penguatan regulasi emosi dan pengendalian diri dari anak serta bimbingan orang tua yang konsisten menjadi kunci untuk membantu anak mengelola pengaruh dari aktivitas bermain *game online Free Fire*.

Interaksi Sosial dalam Game Online Free Fire Mempengaruhi Etika Sopan Santun Siswa Dalam Berinteraksi Sosial di Dunia Nyata

Berdasarkan wawancara dengan informan dan subjek, serta hasil observasi, terdapat berbagai dampak interaksi sosial dalam *game online Free Fire* memengaruhi etika sopan santun dalam berinteraksi sosial di dunia nyata. Analisis ini dikuatkan oleh teori-teori relevan untuk memahami dinamika perubahan perilaku siswa akibat bermain *game*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami perubahan dalam cara berinteraksi dengan teman-temannya setelah bermain *Free Fire*. Siswa yang lebih emosional sering membawa sikap dari permainan ke dunia nyata, seperti nada bicara yang tinggi atau bahasa yang kurang sopan. Siswa juga mengakui terkadang berbicara kasar saat terpengaruh suasana hati akibat kekalahan dalam *game*. Observasi mendukung temuan ini, di mana siswa yang dipengaruhi permainan cenderung menunjukkan bahasa yang tidak konsisten, tergantung pada kondisi emosionalnya. Fenomena ini sejalan dengan pendapat yang mengkaji tentang Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) oleh Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa individu mempelajari perilaku melalui observasi dan interaksi sosial. Anak yang terbiasa

berinteraksi dalam *game* dengan kebebasan verbal dapat meniru pola komunikasi tersebut dalam dunia nyata (Nugroho & Mukhtar, 2022). Namun, dengan bimbingan yang konsisten, siswa dapat diajarkan untuk memisahkan pengaruh negatif dari lingkungan bermain dengan kehidupan sosialnya.

Sebagian besar orang tua mengaku bahwa anak mereka mulai kesulitan mematuhi aturan setelah bermain *game*. Siswa juga mengakui bahwa mereka terkadang mengabaikan aturan di rumah atau sekolah, terutama jika mereka terlalu asyik bermain *game Free Fire*. Observasi menunjukkan bahwa kepatuhan siswa terhadap aturan bervariasi, dengan beberapa siswa lebih disiplin dibandingkan yang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengkaji tentang Teori Pengendalian Diri (*Self-Control Theory*) oleh Michael Gottfredson dan Travis Hirschi, yang menyatakan bahwa pengendalian diri seseorang bergantung pada bagaimana ia mengelola dorongan jangka pendek untuk mencapai tujuan jangka panjang (Permana et al., 2024). Siswa yang kesulitan mematuhi aturan menunjukkan tantangan dalam mengelola dorongan bermain dibandingkan dengan fokus pada tanggung jawab yang harus mereka patuhi.

Reaksi siswa terhadap kekalahan dalam *game* juga menjadi perhatian orang tua. Banyak siswa menunjukkan rasa frustrasi atau marah saat kalah, yang kadang terbawa ke dunia nyata. Siswa mengakui bahwa mereka merasa sulit mengendalikan emosi dalam situasi tertentu. Observasi menguatkan hal ini, di mana kemampuan siswa dalam mengelola emosi bervariasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menggunakan Teori Emosi dan Regulasi Emosi yang menyoroti bahwa kemampuan seseorang untuk mengelola emosi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk pengalaman bermain *game* (Harahap & Ramadan, 2021). Siswa yang lebih sering menghadapi situasi menantang dalam *game* memerlukan bimbingan untuk memahami dan menerima emosi negatif tanpa membiarkan emosi tersebut memengaruhi perilaku mereka.

Wawancara dengan informan mengindikasikan bahwa beberapa siswa menunjukkan berkurang kepedulian setelah bermain *game*, dengan kecenderungan menjadi lebih individualis. Siswa mengaku bahwa membantu teman di *game* sering kali mereka lakukan, namun bantuan di dunia nyata lebih jarang diberikan tanpa dorongan. Observasi menguatkan adanya variasi tingkat kepedulian, sehingga diperlukan pendekatan yang mendorong siswa untuk menerapkan sikap peduli secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa perilaku peduli dan membantu dapat dipengaruhi oleh pengalaman, lingkungan sosial, dan model peran yang dihadapi anak (Darmawan et al., 2023). Anak lebih mungkin membantu karena peran itu diperkuat oleh mekanisme permainan, tetapi mereka perlu diarahkan agar sikap prososial tersebut diterapkan di luar *game*.

Wawancara yang telah dilakukan Sebagian informan menyatakan bahwa siswa sering berbohong terkait durasi bermain atau aktivitas dalam *game*. Berdasarkan wawancara, siswa juga mengakui terkadang menyembunyikan informasi ini dari orang tua, meskipun mereka tetap berusaha menjaga sportifitas dalam permainan. Observasi menunjukkan bahwa tingkat kejujuran bervariasi, dengan beberapa siswa lebih transparan dibandingkan lainnya. Peran orang tua dalam menciptakan komunikasi yang terbuka sangat penting untuk membangun kejujuran anak terkait aktivitas bermain *game*. Kejujuran dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap konsekuensi dari kebohongan. Siswa yang merasa aktivitas bermain *game* mereka tidak diterima cenderung menyembunyikan fakta tersebut (Asnawan, 2020). Penting bagi orang tua untuk membangun komunikasi yang terbuka agar anak merasa nyaman dalam bersikap jujur.

Pengawasan Orang Tua Terhadap Aktivitas Bermain Free Fire Mempengaruhi Karakter Sopan Santun Siswa Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Reban Tebu Timur

Hasil wawancara dengan informan dan subjek, serta catatan observasi, menunjukkan bahwa peran orang tua hanya berpengaruh sementara ketika siswa tersebut diberi peringatan oleh orang tua mereka, namun diwaktu lain siswa tersebut melanggar aturan yang diberikan orang tua nya. Meskipun tingkat keterlibatannya beragam. Sebagian besar orang tua telah menetapkan batasan waktu bermain untuk anak mereka sebagai langkah untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain *game* dan tanggung jawab lainnya, seperti belajar dan beristirahat. Namun, implementasi aturan ini tidak selalu konsisten. Orang tua yang lebih aktif mengingatkan anak mereka tentang durasi bermain atau langsung menghentikan permainan saat batas waktu tercapai menunjukkan hasil hanya efektif ketika waktu diingatkan saja tidak berpengaruh untuk mendorong siswa mematuhi aturan. Lebih buruknya, pengawasan yang kurang ketat, terutama ketika orang tua sibuk, cenderung membuat anak melanggar batasan tersebut, misalnya bermain melebihi waktu yang telah ditentukan. Pengaruh negatif lainnya adalah *game online* dapat merusak moral dan perilaku sosial siswa, karena siswa akan memiliki sikap egois, bersikap seenaknya, keras kepala, dan siswa akan menutup diri dari dunia luar sehingga jarang berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya.

Selain durasi bermain, pengawasan terhadap interaksi sosial siswa dalam *game* juga menjadi tantangan bagi sebagian orang tua. Ketidak pahaman orang tua tentang *game Free Fire* ini membuat para orang tua hanya bisa bertanya dengan siapa anak berinteraksi, menanyakan percakapan dalam *game*, atau memberikan pengingat untuk tidak berbicara dengan orang asing tanpa mengetahui konten apa yang di akses oleh siswa tersebut di dalam *game Free Fire*. Beberapa orang tua hanya memberikan pengawasan secara umum tanpa memeriksa detail interaksi, sehingga siswa cenderung lebih bebas berinteraksi dengan siapa saja tanpa mempertimbangkan risiko. Keterlibatan orang tua yang bervariasi ini mencerminkan tingkat kesadaran yang berbeda-beda mengenai dampak *game* terhadap anak. Teori *Parental Mediation* menegaskan pentingnya pendekatan proaktif dalam mengawasi media digital, termasuk *game online*. Teori tersebut menjelaskan tentang pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gawai Teori Mediasi Orang Tua atau *Parental Mediation Theory* adalah konsep yang menjelaskan cara orang tua memediasi, memantau, dan mengarahkan interaksi anak-anak mereka dengan media, termasuk televisi, internet, dan perangkat digital lainnya. Teori ini sangat penting dalam memahami bagaimana orang tua dapat membentuk dan mempengaruhi cara anak-anak mereka berinteraksi dengan media serta dampaknya terhadap perkembangan anak. Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan peran mediasi orang tua semakin penting dalam membimbing anak-anak untuk mengelola media secara bijaksana dan sesuai dengan nilai-nilai yang mereka anut. Teori ini mencakup pengawasan aktif, pembatasan konten, serta komunikasi yang jelas antara orang tua dan anak untuk memastikan pengalaman bermain *game* yang sehat dan aman.

Berdasarkan perspektif anak, sebagian besar memahami bahwa orang tua memberikan aturan terkait durasi bermain dan memberikan pengingat agar tidak berbicara dengan orang asing. Namun, ada anak yang mengaku kesulitan mematuhi aturan ketika sudah terlalu asyik bermain. Hal ini menunjukkan bahwa konsistensi pengawasan orang tua berperan penting dalam membantu anak mengembangkan

pengendalian diri, sebagaimana dijelaskan pada kajian yang mengkaji tentang *Self-Control Theory* yang menyatakan bahwa ketika pengawasan kurang ketat, anak cenderung mengutamakan kepuasan jangka pendek seperti bermain *game* daripada mematuhi aturan (Subagyo et al., 2024).

Pembahasan tersebut menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dalam mengontrol durasi bermain, interaksi sosial, dan konten *game* tidak berpengaruh terhadap perilaku sopan santun siswa. Hal ini terjadi karena banyak siswa tetap bermain di luar pengawasan orang tua secara diam-diam. Selain itu, meskipun mereka tampak sopan di hadapan orang tua, siswa cenderung berperilaku tidak sopan ketika berada di belakang orang tuanya, terutama saat bersama teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengawasan orang tua belum mampu sepenuhnya membentuk karakter sopan santun siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, ditemukan bahwa intensitas bermain game online *Free Fire* dapat mempengaruhi karakter sopan santun siswa usia sekolah dasar di Lingkungan Reban Tebu Timur. Dampaknya termasuk tingginya nada bicara siswa, kecenderungan mengabaikan nasihat orang tua, ketidakdisiplinan dalam mengatur waktu, serta sikap yang dipengaruhi oleh suasana hati saat bermain game. Selain itu, interaksi sosial dalam game *Free Fire* turut memengaruhi etika sopan santun siswa dalam berinteraksi di dunia nyata, seperti berbicara tanpa memperhatikan norma kesantunan, menggunakan kata-kata kasar, memotong pembicaraan orang lain, serta kurangnya rasa hormat terhadap teman sebaya, orang tua, dan masyarakat. Meski demikian, pengawasan orang tua terhadap aktivitas bermain game tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap karakter sopan santun siswa.

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain adalah pengumpulan data yang hanya terbatas pada siswa di Lingkungan Reban Tebu Timur, sehingga hasil penelitian ini belum tentu berlaku secara umum di daerah lain. Selain itu, penelitian ini tidak mengukur secara mendalam faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi karakter sopan santun, seperti pengaruh lingkungan sosial atau pendidikan di sekolah. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas sampel penelitian di berbagai daerah untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak permainan online terhadap karakter siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut bisa fokus pada upaya mitigasi pengaruh negatif *game* terhadap perilaku siswa, misalnya dengan melibatkan peran sekolah dan masyarakat dalam memberikan edukasi tentang etika bermain game dan pengawasan yang lebih efektif oleh orang tua.

Daftar Rujukan

- Annisa, A. F., & Pramudiani, P. (2022). Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1408-1416. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>
- Asnawan, A. (2020). Exploring Education Character Thought of Ki Hajar Dewantara and Thomas Lickona. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 3(3), 164–174. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v3i3.83>
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh *Game online Free Fire* Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Guru Sekolah Dasar, 9(2), 271-280.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>
- Darmawan, A., Junaidi, I. A., & Ayurachmawati, P. (2022). Analisis penanaman karakter sopan santun di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(1), 209-216. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.260>
- Fauziddin, M., & Adha, T. R. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Siswa di UPT Sekolah Dasar Negeri 007 Bangkinang. *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 171-178.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1304-1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139-155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840-850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Murjana, A., Sida, S., Suardi, S., & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh Bermain Game Free Fire terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. *Journal Socius Education*, 1(1), 31-40. <https://doi.org/10.0505/jse.v1i1.410>
- Nugroho, I., & Mukhtar, J. (2022). Penanggulangan Patologi Digital Game Online Melalui Pendidikan Agama Islam. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 102-110. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v1i2.316>
- Nurkhairadi, A. I., & Pratiwi, E. Y. R. (2025). Pengaruh Permainan Game Online Free Fire Terhadap Moral Anak Di Era Digital Studi Kasus Di Kalangan Sekolah Dasar Negeri Kayangan 1. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(1), 636-645. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.4047>
- Octaviasari, S., Rigianti, H. A., & Kurniawati, W. (2023). Analisis Sikap Sopan Santun Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Sd Negeri Mayangan. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 907-922. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1715>
- Oktaviani, I. R., Fachrizal, M. A., Putri, A. N., & Nurhaadiansyah, M. D. (2022). Nilai Moral Bagi Kalangan Muda Dalam Mempergunakan Internet. *Kampret Journal*, 1(2), 32-41. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.12>
- Permana, E., Muamar, M., & Fitri, R. M. (2024). Dampak Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN Sindangheula 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 347-371.
- Putri, R. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Problematika Guru dalam Program Pembiasaan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(1), 33-42. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i1.3054>

- Putri, Y. A., Witri, G., & Fendrik, M. (2024). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, dan Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 184 Pekanbaru. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 12-30. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3239>
- Subagyo, S., Tuti, D. L., Oktavia, H., Hikmah, N., Lestari, N. A. D., Najah, S. S., ... & Iasha, V. (2024). Dampak Game Online terhadap Penggunaan Bahasa dan Perilaku Sopan Santun Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 511-536. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.275>
- Suryantika, I., Mawardini, A., Daniati, N. S., & Nursolihat, S. Z. (2024). Bahaya Game Online bagi Akidah Anak dan Kaitannya dengan Penerapan Prinsip Pendidikan Anak dalam Islam. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4062-4082. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12797>
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020-1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>