

ANALISIS PENGARUH *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN DUKUH JATI WETAN 01

Nida Hanifah¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Filia Prima Artharina³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v5i2.20100](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.20100)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah Dalam hasil wawancara tersebut, mendapatkan data bahwa salah satu siswa memperoleh nilai cukup rendah. Hasil pengamatan ini mengindikasikan bahwa terdapat dugaan bahwa motivasi belajar anak-anak menurun akibat kecanduan game online. Tujuan dari penelitian ini adalah Mengidentifikasi kondisi penggunaan Game Online Free Fire oleh siswa kelas IV SDN Dukuh Jati Wetan 01 terhadap mmotivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Negeri Dukuhjati Wetan 01 tahun pelajaran 2023/2024. Sampel yang diambil adalah 23 anak terdiri dari kelas IV. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil angket penelitian menunjukkan dari 23 siswa memilih dari indikator dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Dukuhjati Wetan 01. Siswa menjadi termotivasi giat belajar karena dorongan untuk dapat memainkan game tersebut setelah belajar pada setiap harinya. Orang tua harus siap mengkordinasi dan mengontrol anak-anak mereka agar tidak timbul dari dampak negatif game tersebut.

Kata Kunci : Game Online dan Motivasi Belajar

Abstract

The background that prompted this research was that in the interview results, data was obtained that one of the students received a fairly low score. These observations indicate that there is a suspicion that children's motivation to learn has decreased due to online game addiction. The purpose of this study is to identify the conditions of Free Fire online game use by fourth-grade students at SDN Dukuh Jati Wetan 01 and its effect on learning motivation. This study is qualitative in nature. The study population consists of all students at SD Negeri Dukuhjati Wetan 01 for the 2023/2024 academic year. The sample consists of 23 children from the fourth grade. The data in this study were obtained through questionnaires, observations, interviews, and documentation. The results of the research questionnaire show that from the 23 students selected from the indicators, it can be concluded that there is a significant effect on the learning motivation of fourth-grade students at SDN Dukuhjati Wetan 01. Students become motivated to study hard because of the urge to play the game after studying every day. Parents must be prepared to coordinate and control their children so that the negative effects of the game do not arise.

Keywords: Online Games and Learning Motivation

History Article

Received 22 Agustua 2024

Approved 26 Agustus 2025

Published 25 November 2025

How to Cite

Hanifah, Nida. Subekti, Ervina Eka. & Artharina, Filia Prima. (2025). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Motivasi Belajar Siswa



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ nidahernanto@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan terjangkau. Menurut Noh dan Karim (Tamiang, 2022), pembelajaran abad ke-21 mengubah lingkungan belajar siswa dari pendekatan yang berpusat pada guru menjadi pendekatan yang lebih berpusat pada siswa. Fenomena yang marak di kalangan pendidikan siswa adalah penggunaan game online. Menurut Rini (2011: 89) game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Selain permainan yang menarik, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan juga mendorong hadirnya berbagai inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Budiman, 2012). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan game atau permainan edukatif yang dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar (Buchori, 2016; Safitri, 2019; Dwitia 2018). Menurut Prensky (Sulianto, 2017), game memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa karena menggabungkan elemen tantangan, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, game dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar generasi digital, sekaligus menjembatani kesenjangan antara hiburan dan pendidikan.

Menurut Samuel (Budarti, 2018 : 11) game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lain untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Game memiliki jenis yang bermacam-macam dan juga memberikan dampak terhadap pemain baik itu dampak positif maupun negatif, akan tetapi dapat dilihat jika tidak bisa mengatur waktu bermain game maka dampak negatif akan lebih besar diakibatkan dari pada positif. Menurut Ondang (2020 : 8) Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya. Dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas kuliah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.

Menurut Ramadhani (2021) Free Fire merupakan game bergenre battle royale yang diluncurkan pada tanggal 11 Agustus 2017. Game ini dibentuk oleh 11 dots studio Vietnam dan Garena sendiri merupakan publisher Free Fire di Indonesia. Pada tanggal 27 September,

alphatest untuk Free Fire dibuka dan dapat dimainkan beberapa pemain saja. Terdapat unsur-unsur yang berperan untuk dapat berjalannya game tersebut, yaitu permainan dan kelengkapan permainan. Unsur permainan merupakan unsur yang di dalamnya memuat persiapan-persiapan pemain, seperti pilihan alur, mode dan titik kumpul para pemain yang siap bermain.

Motivasi adalah upaya yang dilakukan untuk menciptakan situasi tertentu, sehingga seseorang merasa termotivasi dan berkeinginan untuk melakukan sesuatu, serta menghindari atau mengurangi perasaan tidak menyukai jika memungkinkan (Wardani dan Niswatul, 2021: 419-424). Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar dapat timbul karena adanya hasrat dan keinginan yang berhasil untuk mewujudkan hasil yang diinginkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN Dukuh Jati Wetan 01 mendapatkan hasil bahwa terdapat dugaan motivasi belajar anak-anak menurun akibat kecanduan game online. Hal ini tidak hanya memengaruhi pola tidur mereka, tetapi juga mengganggu proses belajar serta interaksi sosial mereka dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini menjadi sangat penting untuk mengevaluasi pengaruh yang ditimbulkan oleh game online terhadap motivasi belajar anak-anak di SDN Dukuh Jati Wetan 01. Kita dapat mengembangkan strategi dan intervensi yang tepat untuk membantu mereka mengelola waktu mereka dengan lebih efektif, meningkatkan kualitas tidur, dan membangun keseimbangan yang sehat antara aktivitas bermain game dan kegiatan akademis.

Merujuk pada permasalahan diatas, peneliti akan menganalisis sejauh mana game tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membimbing siswa dalam pembelajaran, sehingga pada penelitian ini akan diberi judul “Analisis pengaruh game online free fire terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Dukuhjato Wetan 01.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru, siswa, dan orang tua. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah hasil wawancara, hasil angket, dan dokumentasi. Sumber dari penelitian ini yaitu siswa, guru kelas IV dan orang tua siswa kelas IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil penelitian di SD Dukuh Jati Wetan 01, kecamatan kedungbanteng, kabupaten tegal berdasarkan angket kepada 24 responden siswa yang terdiri dari kelas IV tentang *game online free fire* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Dukuh Jati Wetan 01. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan didapatkan beberapa siswa dan orang tua siswa kelas IV yang bermain game online tersebut. Mereka bermain *game online free fire* dilakukan setelah pulang sekolah. Mereka bisa menghabiskan beberapa jam saat waktu bermain, dengan begitu setelah mereka bermain semuanya lupa akan tugas mereka sebagai seorang pelajar, saat diajak berbicara juga sering tidak memperhatikan. Meskipun begitu orang tua mereka mempunyai cara untuk memotivasi minat belajar peserta didik. Pada proses belajar mengajar, seorang pendidik tentunya akan melakukan berbagai cara agar materi yang diberikan kepada siswa dapat mudah dipahami sehingga pembelajaran dapat dikatakan

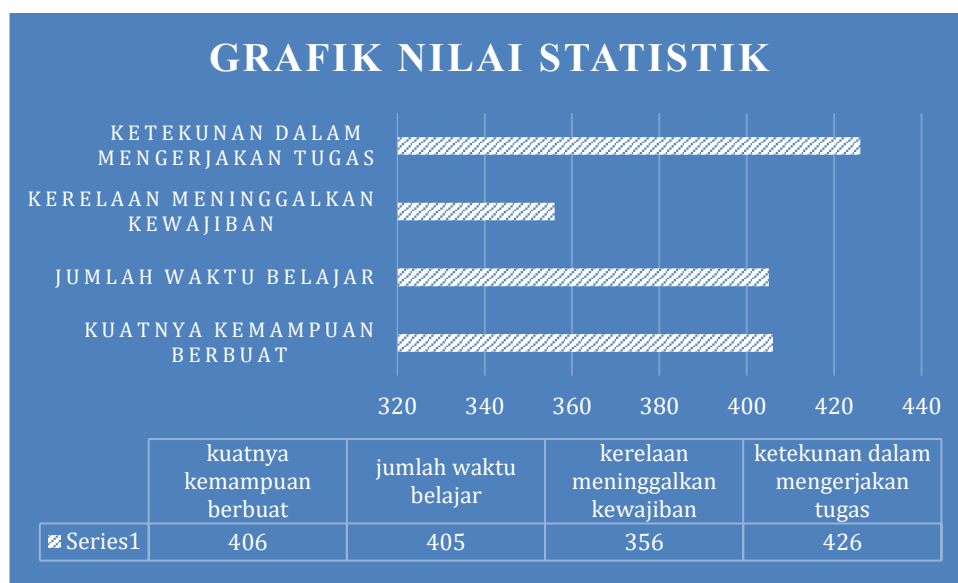
berhasil dan efektif (Safitri et al., 2023). Orang tua sering membatasi permainan peserta didik dalam sehari harinya. Menurut orang tua siswa tersebut membiarkan anaknya bermain *game online free fire* sehari selama kurang lebih 1 jam asalkan sebelum itu mereka belajar terlebih dahulu. Dengan begitu siswa bisa belajar dengan giat dan semangat karena terpancing diperbolehkannya bermain game tersebut.

Hasil Hasil belajar siswa atau nilai siswa juga pastinya terpengaruh oleh motivasi yang berbeda beda ada semangat dan ada yang kurang semangat. Karena setiap siswa berasal dari lingkungan yang berbeda beda. Orang tua yang mendukung atau mendampingi siswa biasanya akan menjalin komunikasi yang baik dengan guru kelas, untuk tetap menanyakan perkembangan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Menciptakan komunikasi yang baik akan membantu anak dalam mengetahui belajar anak. Kurangnya komunikasi yang baik antara anak dan orang tua juga akan mempengaruhi motivasi belajar anak. Komunikasi antara guru dan orang tua juga sebuah hal yang penting karena untuk mengetahui perkembangan siswa baik disekolah maupun di rumah.

Hasil angket siswa

Hasil angket siswa bertujuan untuk mengetahui informasi yang lebih jelas mengenai motivasi belajar melalui *game online free fire*, kategori indikator dalam angket tersebut meliputi 4 nilai indikator yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, kerelaan meninggalkan kewajiban, jumlah waktu belajar, dan kuatnya kemampuan berbuat.

Gambar 3 1 Grafik Nilai Statistik



Berdasarkan gambar 4.4 terdiri dari 4 indikator sebagai tindak lanjut akibat bermain dari *game online free fire*. 4 indikator tersebut terdiri dari ketekunan dalam mengerjakan tugas, kerelaan meninggalkan kewajiban, jumlah waktu belajar, dan kuatnya kemampuan berbuat. Kesimpulan dari gambar 4.4 adalah jumlah skor untuk indikator ketekunan dalam mengerjakan tugas sebesar 426 dari 1.593, indikator kerelaan meninggalkan kewajiban sebesar 356 dari 1.593, indikator jumlah waktu belajar sebanyak 405 dari 1.593, dan kuatnya kemampuan berbuat sebesar 406 dari skor maksimal 1.593.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV diperoleh hasil bahwa Meskipun mereka bermain

game online free fire sepanjang waktu, namun peserta didik mayoritas berangkat kesekolah dan kehadirannya tepat waktu. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa sering kurang fokus yang kemudian mengakibatkan siswa lain terganggu, hal ini disebabkan karena siswa tersebut sibuk membahas tentang *game online free fire* tersebut. Sedangkan jika siswa tersebut fokus terhadap proses belajar maka siswa mampu memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Melalui bermain *game online free fire* tersebut menjadikan siswa menjadi aktif dalam hal berkomunikasi, Karena dalam *game online free fire* tersebut tersedia fitur mic on yang menjadikan player 1 bisa berbicara dengan player lainnya, hal ini memiliki dampak yang sangat baik karena siswa menjadi terbiasa aktif dalam hal bertanya yang menjadikan mereka mampu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dikelas.

Adapun hasil wawancara yang saya dapatkan dari salah satu wali murid di SD Negeri Dukuhjati Wetan 01 Sebisa mungkin anak diberikan waktu luang untuk bermain handphone sebagai sarana hiburan mereka dengan memainkan *game online* agar mereka refresh otak mereka yang akan berakibat berpengaruh belajar siswa kalo tidak di imbangi dengan istirahat. Orang tua memastikan terlebih dahulu anaknya mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu dan selalu dipantau agar anak tidak kecanduan bermain *game online free fire* di handphone. Orang tua harus berperan andil dan mengawasi anak dalam pembagian waktu durasi anak antara belajar sama bermain handphone yang digunakan bermain game online. *Game Online Free fire* adalah *game online* yang bergenre *Battle Royale*. *Free Fire* sebuah *game* perang yang dapat dimainkan *solo*, *duo* dan *squad* yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu *squad*. Menurut Dea Mustika (2023:388) menjelaskan bahwa anak-anak di sekolah dasar sangat menyukai *game online* "*Free Fire*". Mayoritas anak-anak seusia ini lebih suka bermain *game online free fire* dari pada *game online* lainnya, meskipun banyak *game* lain yang tersedia dan salah satu *game online* yang banyak diminati masyarakat adalah *Game Online* "*Free Fire*" atau *Garena Free Fire*. jumlah pemain yang terdapat pada game ini adalah 50 orang.

Berdasarkan hasil observasi mendapatkan dari 23 anak hanya 1 anak saja yang tidak bermain *game free fire*, 5 anak hanya bermain saja, dan 17 anak yang kecanduan yang wajib bermain untuk setiap harinya, ada juga salah satu anak yang bermain sampai 4 jam dalam sehari. Namun semua itu bisa diimbangkan dengan porsi belajar siswa dirumah, dengan cara sebelum mengizinkan anak bermain *game free fire* maka siswa wajib belajar terlebih dahulu hal tersebut bisa membuat motivasi untuk belajar siswa agar lebih giat dan bersungguh-sungguh dalam belajar. Cara yang dilakukan untuk mengontrol dan mengawasi siswa dalam bermain *game free fire* menurut orang tua siswa adalah dengan adanya proses wajib belajar terlebih dahulu sebelum siswa tersebut bermain *game free fire*. siswa boleh bermain juga harus mengikuti peraturan orang tua, yaitu siswa hanya boleh bermain tidak lebih dari 1 jam dalam setiap harinya. Dengan begitu maka siswa akan termotivasi untuk belajar sehingga mereka bisa bermain *game free fire* kesukaan mereka.

SIMPULAN

Hasil penelitian dampak *game online free fire* terhadap motivasi belajar disimpulkan bahwa *game free fire* terdapat pengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Dukuhjati Wetan 01. Dapat dikatakan signifikan karena siswa menjadi termotivasi giat

belajar karena dorongan untuk dapat memainkan game tersebut setelah belajar pada setiap harinya. Orang tua harus siap mengkoordinasi dan mengontrol anak-anak mereka agar tidak timbul dari dampak negatif game tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, M. A. (2012). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kelas Bahasa Inggris. *Semantik*, 2(1).
- Buchori, A., Sudargo, R. N., & Budiman, M. A. (2016). Digital media development of math game with ethnomathematics model based on Javanese local wisdom in higher education. *Arts and Social Science Journal*, 7(210), 2.
- Debi, D. F. R., & Yamin, Y. (2021). Hubungan game online “Free Fire” dengan perilaku komunikasi pada siswa kelas VI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 818–824.
- Dwitia, A., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengembangan media permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) tema Indahnya Negeriku untuk kelas IV semester II Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi FISPOL Unsrat. *HOLISTIK: Journal of Social and Culture*.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Safitri, R., Eka Subekti, E., & Nafiah, U. (2023). Analisis penerapan model problem based learning pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Supriyadi Semarang. *Ulin Nafiah INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3, 297–308.
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media Question Card untuk meningkatkan pemahaman tema *Kayanya Negeriku*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281–288.
- Sulianto, J., Cahyadi, F., Untari, M. F. A., Sukanto, S., & Budiman, M. A. (2017, November). Pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) untuk kegiatan bercerita bagi kader pos PAUD di Kelurahan Palebon. In *Seminar Nasional Hasil-Hasil Pengabdian 2017*.
- Wardani, D. K., & Khikmah, N. (2021). Analisis regresi faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas XI di MAPK Al-Hidayah Baron Nganjuk. *Exact Papers in Compilation (EPiC)*, 3(3), 419–424.