

Analisis Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi Covid-19

Pajri Marlita^{1*}, Dwi Anita Alfiani², Moh. Masnun³

^{1*}Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

¹Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

fajri.likas@gmail.com¹, deamers77@gmail.com²,
mohmasnun10@gmail.com³

Abstrak: Perkembangan teknologi android semakin canggih khususnya *game* android. Salah satu *game* android yang digemari yaitu *free fire*. Situasi saat ini anak-anak banyak menghabiskan waktu menggunakan android untuk bermain *game online free fire*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku sosial anak sekolah dasar yang gemar bermain *game online free fire*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan yang digunakan yaitu observasi partisipatif, wawancara, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah Ketua RW 03, Ketua RT 02 dan 03, masyarakat dan orangtua. Objek penelitian ini anak-anak sekolah dasar RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahan yang bermain *game online free fire*. Data penelitian dianalisis menggunakan reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian meliputi (1) Anak yang bermain *game online free fire* berjumlah 8 anak, diantaranya 6 laki-laki dan 2 perempuan; (2) Perilaku sosial anak sekolah dasar yang bermain *game online free fire* tidak semuanya berperilaku baik dan tidak semuanya juga berperilaku kurang baik; dan (3) Dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar yaitu anak menjadi malas, kurang bergaul, suka membantah orangtua

dan menolak untuk mengaji. Penggunaan *game free fire* perlu adanya bimbingan terutama dari orangtua.

Kata Kunci: *Game Online Free Fire, Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar*

Abstract: *The development of android technology is increasingly sophisticated, especially android games. One of the most popular android games is free fire. The current situation is that children spend a lot of time using Android to play free fire online games. This study aims to determine the social behaviour of elementary school children who like to play free fire online games. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The collection techniques used are participatory observation, interviews, and documentation studies. The subjects of this study were the head of RW 03, the head of RT 02 and 03, the community and parents. The object of this research is elementary school children RT 02 and 03 RW 03 Cikalahang Village who play free fire online games. The research data were analyzed using data reduction, data display, and drawing conclusions. The results of the study include (1) 8 children who play free fire online games, including 6 boys and 2 girls; (2) The social behaviour of elementary school children who play free fire online games are not all well-behaved and not all of them are also not well-behaved; and (3) the impact of free fire online games on the social behaviour of elementary school children, namely children become lazy, less sociable, like to argue with parents and refuse to recite the Al-Qur'an. The use of free fire games needs guidance, especially from parents.*

Keywords: *Elementary School Kids, Free Fire, Online Games, Social Behaviour*

PENDAHULUAN

Membentuk perilaku atau sikap seseorang bisa melalui pendidikan, baik pendidikan formal, informal dan non-formal. Dalam kondisi pandemi Covid-19 seperti ini banyak mengubah tatanan kehidupan dalam berbagai aspek, yang diantaranya seperti aspek pekerjaan, aspek sosial, aspek lingkungan masyarakat, bahkan dalam dunia pendidikan sudah berubah kegiatan belajar mengajarnya, tidak lagi dengan bertatap muka antara guru dengan murid, karena

dengan kondisi pandemi Covid-19 semua kegiatan pendidikan atau kegiatan belajar mengajar beralih ke pembelajaran *Dairing* (belajar dari rumah).

Dengan hal seperti ini khususnya anak-anak yang masih berada dijenjang pendidikan atau sekolah lebih sering menggunakan alat teknologi (*Handphone*) setiap harinya. Melihat tersebut maka penting bagi anak untuk dibentengi dengan ilmu-ilmu agama atau nilai-nilai keagamaan untuk mengingat pengaruh yang besar terhadap pengaruh perikau sosial anak baik dilingkungan keluarga bahkan dilingkungan masyarakat. Sesuai dengan obsevasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti di RT 02 dan 03/RW 03 Desa Cikalahang maka ditemukan beberapa permasalahan yang mempengaruhi diantaranya, (1) anak terlalu sering bermain *game online* khususnya *game online free fire*. (2) Penggunaan *handpone* terlalu berlebihan. (3) Anak sering berbohong kepada orangtua demi bermain *game online*. (4) Anak selalu melawan omongan orang yang lebih tua. (5) Anak jarang ke musholah untuk sholat dan mengaji. Berdasarkan observasi dan pengamatan peneliti yang dilakukan di RT 02 dan 03/RW 03 Desa Cikalahang, orangtua harus lebih membimbing dan mengingatkan anak-anaknya ketika bermain *handpone* karena sekarang anak bermain *handpone* bukan untuk belajar daring atau mengerjakan tugas sekolah melainkan mereka bermain *handpone* untuk bermain *game online*.

Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan control atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting (Novrialdy, 2019:148-158). *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan

oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet penting (Novrialdy, 2019:148-158).

Garena free fire atau biasa disebut *Free fire* (FF) adalah salah satu judul esports yang merupakan kombinasi dari genre *battel royal* dengan TPS (Third Person Shooter). *Free fire* adalah sebuah *game* perang yang mengumpulkan hingga 53 pemain disebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang (Forrest Li, 2019).

Game online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh pemain sekaligus. Di dalam *game online* terdapat dua unsur utama, yaitu server dan client. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Game online* bisa disebut sebagai aktivitas sosial karena permainan bisa saling berintraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya (Krista, 2017: 28-38).

Beberapa dampak *game online* yang di terima anak di antaranya terdapat dampak positif dan dapak negatif. Dampak positif di antaranya: 1) Dapat membuat orang menjadi pintar, 2) Meningkatkan ketajaman mata, 3) Meningkatkan konsentrasi, 4) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita, 5) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, 6) Menumbuhkan interaksi sosial, 7) Mengusir stres, 8) Memulihkan kondisi tubuh, 9) Meningkatkan kemampuan membaca, 10) Melatih kemampuan berdagang. Sedangkan dampak negatif di antaranya: 1) suka mencuri, 2) malas, 3) suka berbohong, 4)

suka bolos sekolah, 5) kurang bergaul (Adiningtias, 2017: 36-37).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat sekarang ini telah banyak digunakan orang. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi yaitu internet, berbagai informasi dapat di akses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga dapat diproses antara lain *game online*. Bermain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak negative atau positif. Hal ini akan berdampak pada perilaku siswa atau anak yang mengarah kepada perilaku penyimpangan sosial. Banyak waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas belajar, bolos sekolah, dan bolos sekolah. Penyimpangan yang telah dilakukan siswa akibat dari bermain *game online* yaitu berlaku tidak jujur. Kebiasaan tidak jujur ini dilakukan siswa karena masih meminta uang jajan ke orangtua, sehingga jika siswa tidak jujur untuk mengatakan dengan secara langsung kepada orangtua untuk bermain *game online*, tentu orangtua akan sulit untuk memberikannya. Dengan alasan berbohong seperti itulah untuk siswa dapat bermain *game online* (Ismi & akmal, 2020: 1-10).

Oleh karena itu, studi ini membahas tentang perilaku sosial atau non sosial yang dibina pada awal masa anak-anak akan sangat menentukan kepribadiannya, baik melalui pengalaman yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan, berupa hubungan dengan anggota keluarga atau dengan orang-orang diluar keluarga (Mansyur 2016:24). Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia, artinya bahwa kehidupan manusia berlangsung

dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan (Nisrima, dkk, 2016: 194-204).

Terdapat beberapa manfaat yang memang yang akan didapat kan oleh anak dalam bermain *game online free fire* diantara manfaat itu adalah:

1. Anak dapat meningkatkan konstrasi yang lebih seperti biasanya.
2. Pola pikir anak akan menjadi sedikit meningkat dalam pemecahan permasalahan yang ada didalam *game*.
3. Anak dapat mengerti sebuah alur cerita tentang *game* yang dimainkannya
4. Anak bisa paham tentang teknologi meskipun hanya bermain *game*.
5. Anak akan mengerti tentang Bahasa Inggris yang berada di dalam *game*.
6. Anak akan mudah bersosial dan berkumpul dengan teman-temannya meskipun yang di bahas tidak jauh tentang *game*.
7. Anak akan mengingkat dalam kemampuan membaca terutama kata-kata yang belum pernah dibaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti tersebut maka peneliti mempunyai suatu gagasan untuk melakukan penelitian yang bertujuan dalam penelitian ini adalah tidak lain untuk melihat dan menganalisis dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar pada usia 10-12 tahun.

METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian yang

di ambil adalah adalah orang-orang yang dianggap mampu memeberikan informasi di antaranya: ketua RT 02 dan 03, ketua RW 03, masyarakat/orangtua RT 02 dan 03, pemuda RT 02-03, mengenai latar belakang keadaan yang sebenarnya dari objek yang diteliti. Tempat penelitian Penelitian ini dilaksanakan di RT02 dan 03/RW 03 Desa Cikalahang, Kec. Dukupuntang, Kab. Cirebon. Provinsi Jawa Barat.

Alat dan bahan dalam pengumpulan data-data dalam penelitian ini seperti menyiapkan lembaran observasi, menyediakan alat perekam berupa HP dan buku catatan untuk mencatat data-data terkait penelitian. Teknik pengumpulan data dan Istrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi partisiiipastif, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Analalisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, display data, kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

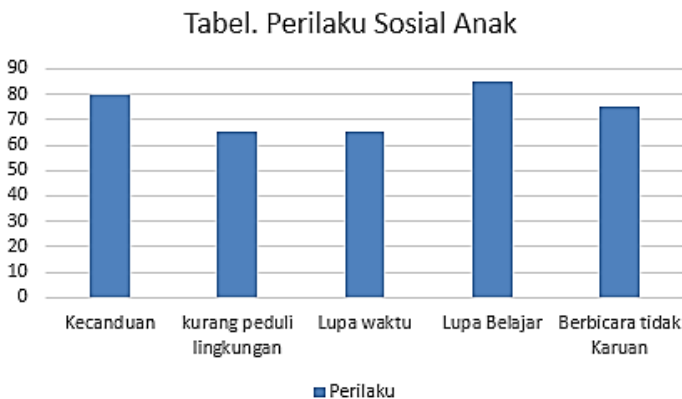
Hasil

Berdasarkan hasil observasi bahwasanya perilaku sosial anak sekolah dasar yang berada di RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang tidak semuanya berperilaku baik dan tidak semuanya juga berperilaku kurang baik. Saat anak bermain di lingkungan masyarakat bersama dengan teman-temannya mereka saling komunikasi satu dengan yang lainnya. Tetapi yang sering menjadi topik pembahasan atau pembicaraan hanyalah tentang *game online free fire*, karena di masa pandemi Covid-19 anak lebih sering bermain *game online* dibandingkan dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah.

Tetapi saat mereka bermain *game online free fire* bersama teman-temannya, terkadang ada anak yang mengeluarkan kata-kata yang kurang baik contohnya seperti kata: binatang, goblog, edan, dan lain sebagainya, anak tersebut berkata seperti itu karena saking tegangnya situasi permainan dalam *game online free fire* yang mereka main kan bersama dengan teman-temannya.

Faktor yang membuat *game online* berdampak buruk karena membuat anak menjadi kecanduan, susah diatu orangtua, kurang peduli lingkungan, lupa waktu, lupa akan belajar (mengaggu belajar), akhlaknya kurang baik sehingga berpbicara tidak karuan, disuruh sama orangtua selalu membantah, sekolahnya tidak bener dan lain sebagainya.

Tabel 1.
Perilaku Anak RT 02-03/Rw 03



Pembahasan

1. Anak Sekolah Dasar RT 02 dan 03/RW 03 yang Bermain *Game Online Free Fire*

Anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar dari ke dua RT yaitu berjumlah 23 dari mulai kelas 1 sampai

kelas 6. Adapun anak yang bermain *game online free fire* terdapat 8 anak terdiri dari 2 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Anak-anak RT 02 dan 03 bermain *game online free fire* setiap waktu baik itu pagi sampai siang, bahkan setelah sholat isya sampai malam. Tempat anak bermain *game online free fire* biasanya diteras depan rumah atau disaat mereka berkumpul dengan teman sepermainnya disuatu tempat bisa disebut dengan base camp. Adapun tempat anak laki-laki yang bermain *game online free fire* biasanya berkumpul di toko Nur, karena di toko tersebut terdapat jaringan Wi-fi yang berbayar sebesar Rp2000. maka dari tu anak-anak yang ingin bermain *game online* terkadang berkumpul di toko Nur untuk menyewa jaringan wi-fi sebesar Rp2000-, bukan hanya anak-anak sekolah dasar saja yang ikut bermain *game online free fire* bahkan remaja juga bermain *game online free fire*. Di masa pandemi Covid-19 ini anak terasa bebas dalam beraktivitas, soalnya masa pandemi ini anak-anak tidak lagi belajar di ruangan kelas akan tetapi mereka belajar dari rumah (dairing) dan saat pembelajaran anak-anak menggunakan alat elektronik berupa handphonnee (HP) dengan adanya hp dalam kesehariannya, anak bukannya rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah akan tetapi mereka malah sering bermain *game free fire*. Berdasarkan analisis anak yang bermain *game online free fire* itu mengakibatkan anak lupa akan waktu, kurangnya aktivitas sosial dan lain sebagainya, karena anak bermain *game online free fire* itu setiap hari baik itu pagi, siang, sore bahkan sampai malam. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti salience

(berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), tolerance (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), mood modification (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), relapse (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), withdrawal (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), conflict (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan problems (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan) (Febriandari, dkk, 2016: 50-56). *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan (Edy, 2017: 97-103).

Game online cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan diluar (Agustin, dkk, 2020: 203). Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi kehidupan lain yang penting (Novriady, 2019: 148-158).

2. Perilaku Sosial Anak RT 02 dan 03/ RW 03 Desa Cikalahang yang Bermain *Game Online Free Fire* di Masa Pandemi Covid-19

Perilaku sosial anak-anak RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang di masa pandemi Covid-19 tidak semuanya

anak berperilaku baik dan tidak semua anak berperilaku kurang baik. Berdasarkan kondisi lingkungan anak-anak yang ada di RT 02 dan 03 bahwasanya saat anak-anak bermain dilingkungan masyarakat ataupun saat anak-anak bermain *game online free fire* bersama temannya anak-anak tidak bisa menjaga omongannya, mereka terkadang berbicara hal yang kurang baik contohnya seperti memanggil nama temannya tapi bukan nama aslinya yang dipanggil malah nama lain yang dipanggil. Bahkan perilaku anak terhadap orangtua terkadang anak susah untuk di atur baik itu untuk belajar, mengaji, selalu saja membantah apa yang diperintahkan oleh orangtua, mereka hanya terfokus kepada *game online free fire* yang sedang dimainkannya. Tindakan interaksi antara individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang paling dominan adalah faktor lingkungan atau budaya dimana individu itu berada, berdampak pada pola kebiasaan yang lama-lama menjadi ciri khas suatu perilaku dari individu tersebut (Tri A, 2016:1-75). Pakar psikologi pendidikan yang menjadi dasar sesungguhnya dari karakter perilaku sosial pada hakikatnya adalah manusia sebagai makhluk sosial, (Taufiqurrahman & Najminnur H.N, 2019: 75-90).

Bentuk gangguan perilaku tersebut digolongkan kedalam tiga dimensi, yaitu dimensi sosialitas, seperti bentrok dengan guru, dimensi moralitas; seperti melanggar aturan sekolah, membolos, tidak senonoh, nakal, kasar, dimensi religius; seperti tidak melakukan sholat atau perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang dianutnya (Ulfa, 2017: 1-13). Keluarga

merupakan agen sosialisasi yang paling penting. Ketika anak-anak memasuki sekolah, guru mulai memasukan pengaruh kedalam kehidupan mereka, meskipun pengaruh teman sebaya biasanya lebih kuat dibandingkan dengan guru dan orangtua (Rohayati, 2013: 131-137).

Maka dari pendapat diatas bahwasanya tidak semua anak RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang berperilaku sosial dengan kurang baik, karena pada dasarnya individu anak itu sendiri berbeda baik itu dari cara anak berbicara, melakukan tindakan, berpikir dan lain sebagainya. Dan dari data diatas juga bahwa dari jumlah anak yang bermain *game online free fire* hanya terdapat 8 anak, dan dari 8 anak tersebut tidak semuanya berperilaku kurang baik dan ada juga anak yang berperilaku baik, baik itu dalam hal berbicara, tindakan, berpikir dan lain sebagainya. Contohnya disaat anak yang bermain *game online free fire* sampai menjelang waktu mengaji dan bahkan sampai menjelang magrib anak-anak ada juga yang masih bermain *game online* dan anak tidak berhenti bermain *game online free fire* untuk mengaji kerana tanggungnya permainan.

Hasil penelitian melalui pengamatan dilapangan bahwasanya pada masa pandemi Covid-19 anak-anak lebih sering menggunakan alat elektronik berupa HP. Karena di masa pandemi Covid-19 anak-anak tidak lagi belajar di sekolah secara tatap muka antara guru dengan murid, melainkan sekarang belajarnya menggunakan alat elektronik berupa hp melalui aplikasi Whatsapp, google classroom, dan lain sebagainya, tergantung kemampuan guru dan orangtua anak itu sendiri.

Sehingga dengan adanya HP dikeseharian anak, bukannya untuk pembelajaran atau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru ini malah sebaliknya menunda-nunda pekerjaan sekolah dan beralih untuk bermain *game online* sehingga mereka menjadi kecanduan dalam bermain *game online*.

Khususnya bagi anak-anak sekolah dasar RT 02 dan 03/RW 03 ada beberapa anak yang sering bermain *game online* yang dimainkannya itu berupa *game online free fire*, untungnya tidak semua anak yang bermain *game online free fire* hanya 8 anak yang bermain *game online free fire* itu 6 laki-laki dan 2 perempuan dari jumlah 23 anak yang masih duduk di sekolah dasar. Anak yang bermain *game online free fire* cenderung lupa akan aktivitas yang lain seperti, belajar, makan, mengaji, sholat, membantu orangtua, dan lain sebagainya. Kerena anak cenderung lebih fokus dalam bermain *game online free fire*. Hal tersebut *game online free fire* bisa saja berdampak buruk kepada anak-anak RT 02 dan 03 RW03 baik itu berdampak buruk kepada diri sendiri, dan bisa saja berdampak buruk ketika dilingkungan masyarakat misalnya seperti mejadi anak nakal, kurang peduli lingkungan, susah diatur, berkata-kata yang kurang baik, tidak mau mengaji, dan lain sebagainya.

3. Analisis Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar RT 02-03/RW 03 Desa Cikalahang di Masa Pandemi Covid-19

Hasil penelitian melalui pengamatan dilapangan bahwasanya pada masa pandemi Covid-19 anak-anak lebih sering menggunakan alat elektronik berupa HP.

Karena di masa pandemi Covid-19 anak-anak tidak lagi belajar di sekolah secara tatap muka antara guru dengan murid, melainkan sekarang belajarnya menggunakan alat elektronik berupa hp melalui aplikasi Whatsapp, google classroom, dan lain sebagainya, tergantung kemampuan guru dan orangtua anak itu sendiri. Sehingga dengan adanya HP dikeseharian anak, bukannya untuk pembelajaran atau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru ini malah sebaliknya menunda-nunda pekerjaan sekolah dan beralih untuk bermain *game onlinesehingga* mereka menjadi kecanduan dalam bermain *game online*. Kcanduan adalah menyukai dan memiliki sesuatu dengan cara berlebihan sehingga melupakan hal yang lain. (Ismi & Akmal, 2020: 1-10).

Khususnya bagi anak-anak sekolah dasar RT 02 dan 03/RW 03 ada beberapa anak yang sering bermain *game online* yang dimainkannya itu berupa *game online free fire*, untungnya tidak semua anak yang bermain *game online free fire* hanya 8 anak yang bermain *game online free fire* itu 6 laki-laki dan 2 perempuan dari jumlah 23 anak yang masih duduk di sekolah dasar. Anak yang bermain *game online free fire* cenderung lupa akan aktivitas yang lain seperti, belajar, makan, mengaji, sholat, membantu orang tua, dan lain sebagainya. Kerena anak cenderung lebih fokus dalam bermain *game online free fire*. Hal tersebut *game online free fire* bisa saja berdampak buruk kepada anak-anak RT 02 dan 03 RW03 baik itu berdampak buruk kepada diri sendiri, dan bisa saja berdampak buruk ketika dilingkungan masyarakat misalnya seperti mejadi anak nakal, kurang peduli lingkungan, susah diatur, berkata-kata yang kurang

baik, tidak mau mengaji, dan lain sebagainya. Perilaku nakal bersumber dari hasil belajar lingkungan yang dipandang sebagai respon terhadap stimulus rangsangan eksternal maupun internal (Ulfa, 2017: 1-13). Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi kehidupan lain yang penting (Novriady, 2019:148-158).

Berdasarkan pendapat orangtua anak bahwasanya dampak *game online* itu mengganggu pelajaran, sosialisasinya jauh dari segi tatakrama, adab, sudah mengurangi dari akhlakunya, susah diatur oleh orangtua disuruh belajar malah tidak belajar, disuruh mengaji tidak mau mengaji, dan dari segi pembicaraan sudah tidak karuan contohnya; kalau bicara dengan teman bukan nama aslinya yang disebut, bahkan nama-nama yang tidak pantas dibicarakan. Dampak *game online* membuat anak lupa belajar, lupa waktu, sekolahnya tidak benar, maunya main *game* terus, marah terus kepada orangtua minta uang dan kalau disuruh membantah. Berdasarkan pendapat pemuda RT 02/03 bahwasanya dampak *game online free fire* mereka menjadi malas, susah diatur oleh orangtua kesanah kesini, semaunya meraka jadi lebih banyak dampak buruknya, perilaku sosial mereka jadi lebih kurang aktif, kurang peduli, semuanya jadi kurang karena mereka terlalu lebih mementingkan *game online*, anak-anak sekarang menjadi susah untuk diatur ketika orang tuanya membutuhkan dan lebih banyak emosi karena kesenangan mereka direbut atau diganggu jadi mereka lebih emosional. Dari

hasil wawancara diatas menunjukan *game online free fire* yang dimainkan anak sangatlah berdampak buruk, baik itu kepada perilaku sosial anak itu sendiri, kegiatan akademik, kegiatan sehari-hari seperti belajar, mengaji, sholat, sekolah, dan lain sebagainya.

Bentuk gangguan perilaku tersebut digolongkan kedalam tiga dimensi, yaitu dimensi sosialitas, seperti bentrok dengan guru, dimensi moralitas; seperti melanggar aturan sekolah, membolos, tidak senonoh, nakal, kasar, dimensi religius; seperti tidak melakukan sholat atau perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang dianutnya (Ulfa, 2017: 1-13). Proses sosial emosi melibatkan perubahan dalam hubungan seseorang dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan dalam kepribadian. Menyatakan bahwa perilaku didasari dari pola kebiasaan, hal ini ia buktikan dari riset di awal tahun 1900an, dari hasil riset tersebut membuktikan bahwa pola kebiasaan memberikan pengaruh besar terhadap perilaku. Kebiasaan-kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang berupa tindakan merupakan bentuk dari perilaku (Tri A, 2016: 28-28).

Awalnya aplikasi *game* memiliki manfaat pembelajaran untuk pengembangan diri. Oleh karena itu, aplikasi *game* akan memberikan dampak baik bagi para penggunanya. Seiring perkembangan zaman yang terus meningkat, model permainan ini menjadi kian pesat pula. Namun akhir-akhir ini *game* berdampak negatif kepada pemainnya seperti lupa waktu, keasikan bermain sendiri sehingga mengabaikan keadaan sekitarnya yang berakibat luas terhadap pergaulan, pekerjaan, prestasi dan kesehatan (Setiawan 2018: 146-157).

SIMPULAN

Anak-anak RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang yang masih duduk di sekolah dasar berjumlah 23 anak. Dari 23 anak tersebut hanya terdapat 8 anak yang bermain *game online free fire* terdiri dari 2 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Dengan demikian maka anak-anak yang bermain *game online free fire* di RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang di masa pandemi Covid-19 tergolong sedikit dari anak-anak yang tidak bermain *game online free fire*. Perilaku sosial anak sekolah dasar di RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang dalam proses perilaku sosial dalam kesehariannya kepada keluarga, teman bermainnya, bahkan masyarakat tidak begitu berperilaku buruk meskipun ada saja sebagian anak yang berperilaku sosial kurang baik.

Analisis dampak *game online free fire* terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar RT 02 dan 03 RW 03 Desa Cikalahang di masa pandemi Covid-19 menunjukkan bahwa dampak yang diterima anak dalam bermain *game online free fire* terhadap perilakunya berdampak kurang baik dalam artian berdampak negatif, anak yang bermain *game online free fire* ketika berperilaku kepada orang tua, dia susah diatur oleh orang tua, suka membantah kalau disuruh baik itu disuruh belajar ataupun mengaji. Ketika berperilaku kepada temannya anak yang bermain *game online free fire* terkadang suka marah, mengejek temannya, dan ucapan-ucapan sembrono lainnya. Ketika berperilaku di masyarakat anak kurang akan tatakrama, adab, atau akhlaknya, terkadang suka melawan kepada orang yang lebih tua, tidak bisa menjaga ucapan dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas W. S. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Jurnal KOPASTA*, 4 (1), 28-40.
- Edy, D. K. (2017). Pengaruh Identitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3 (1), 97-103.
- Febriandari, D, dkk. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 7 (1), 50-56.
- Novriady, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Penjegahannya. *Bulletin Psikologi, jurnal.ugm*, 27 (2), 148-158.
- Tri A, F. L. (2016). Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Lokalisasi Guyangan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 3 (1), 28-38.
- Ismi, N, Akmal. (2020). Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Jurnal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Krista, S. (2017). Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere*,1. (1), 28-38.
- Li, F. (2019). Perusahaan *Gerane (Forrest Li)*. Garena Announces Free Fire Battlegrounds; PUBG-like Battle Royale for Mobile. *pokde.net*. Diakses tanggal 26 September 2019.
- Mansyur R, P. (2016). Perilaku Sosial Anak Pekerja Batu Kali di Kampung Tapak Lebar. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI-11*, (1), 22-28.

- Moleong, L. (2018). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Agustin, M, dkk. (2020). Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2 (2), 202-212.
- Nisrima, S, dkk. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa PKN Unsyiah*, 1(1): 129-204.
- Rina, dkk. (2016). Partisipasi Orang Tua terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Remaja di Desa Kaliwulu Kec. Plered, Kab. Cirebon. *Jurnal Edueksos*, 5 (1), 1-13.
- Rohayati, T. (2013). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawaladini*, 4 (2) 131-137.
- Setiawan, S. H. (2018). Analisis Dampak Pengaruh *Game Mobile* terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta* 11(2), 146-157.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal JOM, FISIP*, 4 (1).