

Pengaruh Game *Free Fire* Terhadap Keterampilan Berbahasa Anak Usia 10-11 Tahun di SDN 309 Ujung Bassiang Kabupaten Luwu

Aswadi,¹ Sukirman,² Ahmad Munawir.³

^{1 2 3} Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹aswadiaswado707@gmail.com, ²sukirmanss@iainpalopo.ac.id,

³ahmad_munawir@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pengaruh Game Free Fire Terhadap Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang usia 10-11 tahun 2023. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data dilakukan secara langsung di lapangan, sehingga memungkinkan pengamatannya terhadap subjek penelitian dalam konteks aslinya. Subyek penelitian akan difokuskan pada siswa Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang yang berusia 10-11 tahun. Instrumen penelitian yang akan digunakan mencakup pedoman observasi, angket, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Free Fire berdampak pada keterampilan berbahasa siswa. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa game ini meningkatkan kemampuan berbicara dan interaksi sosial. Data menunjukkan 78,1% siswa setuju bahwa Free Fire meningkatkan kelancaran berbicara, dan wawancara mengkonfirmasi bahwa game ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Namun, efek negatif juga terdeteksi, seperti penggunaan kata-kata kasar dan gangguan pada waktu belajar. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan dari orang tua dan pendidik untuk memaksimalkan manfaat positif sambil menghindari dampak negatifnya.

Kata-kata Kunci: *Game Free Fire, Keterampilan Bahasa, Anak Usia 10-11 Tahun*

Pendahuluan

Penelitian ini membuka jendela pada fenomena sosial yang berkaitan dengan penggunaan permainan daring, khususnya game Free Fire, di kalangan siswa usia 10-

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

11 tahun di Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang pada tahun 2023. Dalam konteks ini, permainan tersebut tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memengaruhi keterampilan berbahasa dan interaksi sosial siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa melaporkan adanya peningkatan kemampuan berbicara dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi setelah terlibat dalam permainan Free Fire. Namun, perlu diperhatikan bahwa ada juga dampak negatif yang terdeteksi, seperti penggunaan kata-kata kasar dan gangguan pada waktu belajar, yang menyoroti perlunya peran aktif orang tua dan pendidik dalam memandu anak-anak dalam penggunaan permainan tersebut.

Fakta sosial yang terungkap dalam penelitian ini menggambarkan peran penting teknologi digital dalam membentuk pola perilaku dan keterampilan sosial generasi muda. Melalui penggunaan metode kuantitatif dan pendekatan kualitatif, penelitian ini tidak hanya menyajikan data statistik tentang dampak permainan Free Fire terhadap keterampilan berbahasa, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang bagaimana interaksi sosial dan perilaku komunikasi anak-anak di lingkungan sekolah dipengaruhi oleh media digital tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa sementara permainan daring dapat memberikan manfaat positif dalam pengembangan keterampilan berbicara, perlu ada pendekatan yang seimbang untuk mengelola risiko potensial, seperti kehilangan fokus pada pembelajaran akademis dan penggunaan bahasa yang tidak pantas. Ini menunjukkan pentingnya kesadaran dan kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mengarahkan anak-anak dalam penggunaan teknologi digital demi pengembangan yang holistik.

Tinjauan literatur terkait fenomena penggunaan game daring, termasuk Free Fire, menunjukkan temuan yang sejalan dengan hasil penelitian ini. Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyoroti pengaruh permainan daring terhadap perkembangan keterampilan berbahasa dan interaksi sosial pada anak-anak dan remaja. Misalnya, penelitian yang menemukan bahwa permainan daring dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan membangun keterampilan kooperatif dalam tim (Heryati, 2023; Musdalifah, 2023; Prameswara & X, 2023). Temuan serupa juga dengan temuan yang menjelaskan bahwa partisipasi dalam permainan daring dapat memfasilitasi interaksi sosial positif dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi (Fatikh & Ramadhani, 2023; Octaviana & Asih, 2022). Namun, literatur juga menyoroti risiko potensial dari penggunaan berlebihan atau tidak terkontrol terhadap permainan daring, seperti penurunan kualitas tidur, peningkatan tingkat stres, dan masalah perilaku.

Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa konten dan konteks permainan dapat memengaruhi dampaknya terhadap keterampilan berbahasa dan perilaku sosial. Misalnya, penelitian yang menemukan bahwa permainan dengan unsur komunikasi dan kolaborasi yang kuat dapat memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan berbicara dan kerja sama tim

(Apendi et al., 2023; Minang et al., 2023). Namun, permainan yang menonjolkan kekerasan atau konten yang tidak sesuai dengan usia dapat berpotensi memperburuk perilaku agresif dan penggunaan bahasa yang tidak pantas. Dengan demikian, pemahaman tentang konten permainan serta pengawasan orang tua dan pendidik menjadi kunci dalam memaksimalkan manfaat positif sambil mengurangi risiko negatif dari penggunaan permainan daring dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak-anak.

Tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana permainan Free Fire secara khusus memengaruhi keterampilan berbahasa dan interaksi sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang. Dengan mengeksplorasi pengaruh permainan ini pada kelompok usia 10-11 tahun, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait lainnya dalam mengembangkan pendekatan yang seimbang terhadap penggunaan permainan daring dalam lingkungan pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan potensi dampak positif dan negatif dari permainan daring pada perkembangan anak-anak, serta pentingnya peran pengawasan dan bimbingan dalam mengelolanya secara efektif.

Penelitian ini penting dilaksanakan karena fenomena penggunaan permainan daring, termasuk Free Fire, telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak dan remaja saat ini. Dengan pertumbuhan teknologi dan akses yang semakin mudah, pemahaman tentang dampak permainan daring terhadap perkembangan anak menjadi semakin penting. Melalui penelitian ini, kita dapat mengidentifikasi secara lebih konkret bagaimana interaksi dengan permainan tersebut memengaruhi keterampilan berbahasa dan perilaku sosial siswa di tingkat dasar, sehingga memungkinkan pengembangan pendekatan yang lebih tepat dalam mengelola penggunaan permainan daring dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak-anak secara keseluruhan.

Penelitian ini didukung oleh beberapa teori yang relevan dalam memahami dampak permainan daring terhadap perkembangan anak. Pertama, teori pembelajaran sosial Albert Bandura menyatakan bahwa anak-anak belajar dari pengalaman mereka sendiri dan dari observasi terhadap orang lain, termasuk karakter dalam permainan daring (Fatmawati et al., 2021; Westhisi & Nuraeni, 2022). Dalam konteks ini, interaksi dengan karakter dalam permainan Free Fire dapat memengaruhi perilaku dan keterampilan sosial siswa melalui proses imitasi dan identifikasi.

Kedua, teori pemrosesan informasi dari psikologi kognitif mendukung penelitian ini dengan menyoroti bagaimana interaksi dengan permainan daring dapat memengaruhi pemrosesan informasi dan keterampilan berpikir siswa (Fatah & Risfina, 2023; Nurhayati et al., 2020). Melalui stimulasi visual dan auditif yang ditawarkan oleh permainan, siswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang kompleks.

Ketiga, teori ekologi bronfenbrenner menekankan pentingnya memahami interaksi antara individu dan lingkungannya (Dharma, 2022; Istima et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, lingkungan digital, termasuk permainan Free Fire, merupakan bagian dari lingkungan mikro siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana interaksi dengan lingkungan digital ini memengaruhi perkembangan bahasa dan interaksi sosial siswa, dengan mempertimbangkan faktor-faktor lingkungan yang berkontribusi.

Dengan memperhatikan teori-teori yang mendukung dan pentingnya penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang pengaruh permainan Free Fire terhadap keterampilan berbahasa dan interaksi sosial anak-anak usia 10-11 tahun di lingkungan sekolah. Implikasi dari penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan pedoman dan strategi pendidikan yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan permainan daring di kalangan siswa, serta meningkatkan kesadaran akan dampak positif dan negatif dari interaksi dengan media digital pada perkembangan anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam memajukan pemahaman dan praktik pendidikan yang responsif terhadap tuntutan era digital saat ini.

Metode

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini juga diartikan sebagai penelitian yang bermaksud untuk memaparkan data dengan menganalisis data yang diperoleh sehingga mendapatkan gambaran yang jelas. Jenis penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam pengertian lain penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dan kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan diperistiwanya.

Hasil Penelitian

Berdasarkan kuesioner, peneliti telah memperoleh hasil data yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Pernyataan 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	12.5	12.5	12.5

	TS	11	34.4	34.4	46.9
	RG	2	6.3	6.3	53.1
	S	10	31.3	31.3	84.4
	SS	5	15.6	15.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 1, menunjukkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 4 siswa (12.5%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa bermain game Free Fire dapat meningkatkan keterampilan berbahasa. Sebanyak 11 siswa (34.4%) menyatakan ketidaksetujuan, 2 siswa (6.3%) memiliki pandangan ragu-ragu, 10 siswa (31.3%) menyatakan persetujuan, dan 5 siswa (15.6%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 2. Pernyataan 2

Dengan bermain game Free Fire saya menjadi lancar berbicara dan berinteraksi dengan orang lain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	7	21.9	21.9	21.9
	S	16	50.0	50.0	71.9
	SS	9	28.1	28.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 2, menunjukkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 7 siswa (21.9%) menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan bahwa bermain game Free Fire dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Sebanyak 16 siswa (50%) menyatakan persetujuan, sementara 9 siswa (28.1%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 3. Pernyataan 3

Saya mengetahui banyak kosa kata baru setelah bermain game Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	6.3	6.3	6.3
	RG	2	6.3	6.3	12.5
	S	21	65.6	65.6	78.1
	SS	7	21.9	21.9	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 3, menunjukkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 2 siswa (6.3%) menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan bahwa mereka dapat memperoleh banyak kosa kata baru setelah bermain game Free Fire. Sebanyak 2 siswa (6.3%) memiliki pandangan ragu-ragu, sementara 21 siswa (65.6%) menyatakan persetujuan dan 7 siswa (21.9%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 4. Pernyataan 4

<i>Saya sering menggunakan istilah-istilah pada game Free Fire di kehidupan sehari-hari</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	3.1	3.1	3.1
	TS	2	6.3	6.3	9.4
	S	13	40.6	40.6	50.0
	SS	16	50.0	50.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 4, mengindikasikan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 1 siswa (3.1%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka sering menggunakan istilah-istilah yang berasal dari game Free Fire dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, 2 siswa (6.3%) tidak menyetujui penggunaan istilah-istilah tersebut, sementara 13 siswa (40.6%) menyatakan persetujuan dan 16 siswa (50%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 5. Pernyataan 5

<i>Saya menggunakan fitur mic group/mic all untuk berinteraksi dengan orang lain di dalam permainan Free Fire</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	6.3	6.3	6.3
	S	11	34.4	34.4	40.6
	SS	19	59.4	59.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 5, menampilkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 2 siswa (6.3%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap penggunaan fitur mikrofon grup/mikrofon seluruhnya untuk berinteraksi dengan sesama pemain dalam permainan Free Fire. Selanjutnya, 11 siswa (34.4%) menyatakan persetujuan, sedangkan 19 siswa (59.4%) menunjukkan persetujuan yang kuat terhadap penggunaan fitur tersebut.

Tabel 6. Pernyataan 6

<i>Menurut saya game Free Fire adalah game yang bagus untuk melatih keterampilan berbahasa</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RG	4	12.5	12.5	12.5
	S	20	62.5	62.5	75.0
	SS	8	25.0	25.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 6. menunjukkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 4 siswa (12.5%) menunjukkan ketidakpastian terhadap pernyataan bahwa *game Free Fire* merupakan platform yang efektif untuk melatih keterampilan bahasa. Sebanyak 20 siswa (62.5%) menyatakan persetujuan, sementara 8 siswa (25%) menunjukkan persetujuan yang kuat terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 7. Pernyataan 7

<i>Saya lebih sering menyimak dan mendengarkan percakapan tim daripada berbicara saat bermain game Free Fire</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	6.3	6.3	6.3
	TS	6	18.8	18.8	25.0
	RG	2	6.3	6.3	31.3
	S	9	28.1	28.1	59.4
	SS	13	40.6	40.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 7. menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 2 siswa (6.3%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka cenderung lebih banyak mendengarkan percakapan tim daripada berbicara saat bermain game Free Fire. Selanjutnya, 6 siswa (18.8%) tidak setuju, 2 siswa (6.3%) memiliki pandangan ragu-ragu, sementara 9 siswa (28.1%) menyatakan persetujuan dan 13 siswa (40.6%) menunjukkan persetujuan yang kuat terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 8. Pernyataan 8

<i>Saya mengetahui banyak kosa kata asing sekolah setelah bermain game Free Fire</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	5	15.6	15.6	15.6
	RG	4	12.5	12.5	28.1
	S	14	43.8	43.8	71.9
	SS	9	28.1	28.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 8. menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 5 siswa (15.6%) menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan bahwa mereka memperoleh banyak kosa kata asing setelah bermain game Free Fire. Sebanyak 4 siswa (12.5%) memiliki pandangan ragu-ragu, sementara 14 siswa (43.8%) menyatakan persetujuan dan 9 siswa (28.1%) menunjukkan persetujuan yang kuat terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 9. Pernyataan 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	6.3	6.3	6.3
	RG	8	25.0	25.0	31.3
	S	6	18.8	18.8	50.0
	SS	16	50.0	50.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 9, menampilkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 2 siswa (6.3%) menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan bahwa mereka dapat mempelajari keterampilan komunikasi di luar konteks pembelajaran sekolah melalui bermain game Free Fire. Sebanyak 8 siswa (25%) memiliki pandangan ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, sementara 6 siswa (18.8%) menyatakan persetujuan dan 16 siswa (50%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 1.0 Pernyataan 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	6.3	6.3	6.3
	TS	11	34.4	34.4	40.6
	RG	2	6.3	6.3	46.9
	S	5	15.6	15.6	62.5
	SS	12	37.5	37.5	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 10, menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 2 siswa (6.3%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka mengalami peningkatan dalam keterampilan membaca setelah bermain game Free Fire. Sebanyak 11 siswa (34.4%) menyatakan ketidaksetujuan, 2 siswa (6.3%) memiliki pandangan ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, sementara 5 siswa (15.6%) menyatakan persetujuan dan 12 siswa (37.5%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 11. Pernyataan 11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RG	2	6.3	6.3	6.3
	S	16	50.0	50.0	56.3

SS	14	43.8	43.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Tabel 11, menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 2 siswa (6.3%) menunjukkan ketidakpastian terhadap pernyataan bahwa mereka lebih cenderung untuk berbicara dan berinteraksi di dalam permainan Free Fire. Sebanyak 16 siswa (50%) menyatakan persetujuan terhadap pernyataan tersebut, sementara 14 siswa (43.8%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 12. Pernyataan 12

Saya sering mengabaikan pertanyaan orang lain saat saya sedang bermain game Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	18.8	18.8	18.8
	TS	12	37.5	37.5	56.3
	S	8	25.0	25.0	81.3
	SS	6	18.8	18.8	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 12, menampilkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 6 siswa (18.8%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka sering mengabaikan pertanyaan orang lain saat bermain game Free Fire. Selanjutnya, 12 siswa (37.5%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 8 siswa (25%) menyatakan persetujuan dan 6 siswa (18.8%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 13. Pernyataan 13

Saya sering menggunakan kata-kata kasar ketika saya kalah dalam bermain game Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	6	18.8	18.8	18.8
	RG	5	15.6	15.6	34.4
	S	13	40.6	40.6	75.0
	SS	8	25.0	25.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 13, menunjukkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 6 siswa (18.8%) menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan bahwa mereka sering menggunakan kata-kata kasar ketika mengalami kekalahan dalam bermain game Free Fire. Sebanyak 5 siswa (15.6%) memiliki pandangan ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, sementara 13 siswa (40.6%) menyatakan persetujuan dan 8 siswa (25%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 14. Pernyataan 14

<i>Saya tidak suka berinteraksi dengan pemain lain saat bermain game Free Fire</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	11	34.4	34.4	34.4
	TS	4	12.5	12.5	46.9
	S	8	25.0	25.0	71.9
	SS	9	28.1	28.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 14, menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 11 siswa (34.4%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka tidak menyukai berinteraksi dengan pemain lain saat bermain game Free Fire. Selanjutnya, 4 siswa (12.5%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 8 siswa (25%) menyatakan persetujuan dan 9 siswa (28.1%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 15. Pernyataan 15

<i>Bermain game Free Fire tidak dapat meningkatkan keterampilan berbahasa saya</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	5	15.6	15.6	15.6
	TS	8	25.0	25.0	40.6
	RG	5	15.6	15.6	56.3
	S	12	37.5	37.5	93.8
	SS	2	6.3	6.3	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 15, menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 5 siswa (15.6%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa bermain game Free Fire tidak dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Sebanyak 8 siswa (25%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 5 siswa (15.6%) memiliki pandangan ragu-ragu, 12 siswa (37.5%) menyatakan persetujuan, dan 2 siswa (6.3%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 16. Pernyataan 16

<i>Saya lebih memilih bermain game online lainnya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa saya daripada bermain game Free Fire</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	9	28.1	28.1	28.1
	RG	7	21.9	21.9	50.0

S	14	43.8	43.8	93.8
SS	2	6.3	6.3	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Tabel 16, menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 9 siswa (28.1%) menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan bahwa mereka lebih memilih bermain game online lainnya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dibandingkan dengan bermain game Free Fire. Sebanyak 7 siswa (21.9%) memiliki pandangan ragu-ragu terhadap pernyataan tersebut, sementara 14 siswa (43.8%) menyatakan persetujuan, dan 2 siswa (6.3%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 17. Pernyataan 17

Game Free Fire tidak membantu meningkatkan keterampilan menulis saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	6.3	6.3	6.3
	TS	7	21.9	21.9	28.1
	RG	2	6.3	6.3	34.4
	S	20	62.5	62.5	96.9
	SS	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 17, menunjukkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 2 siswa (6.3%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa game Free Fire tidak membantu meningkatkan keterampilan menulis mereka. Sebanyak 7 siswa (21.9%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 2 siswa (6.3%) memiliki pandangan ragu-ragu. Selanjutnya, 20 siswa (62.5%) menyatakan persetujuan, dan 1 siswa (3.1%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 18. Pernyataan 18

Saya tidak menjadikan game Free Fire sebagai patokan saya untuk belajar berbahasa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	8	25.0	25.0	25.0
	TS	21	65.6	65.6	90.6
	S	2	6.3	6.3	96.9
	SS	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 18, menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 8 siswa (25%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka tidak menjadikan game Free Fire sebagai patokan untuk belajar berbahasa.

Sebanyak 21 siswa (65.6%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 2 siswa (6.3%) menyatakan persetujuan, dan 1 siswa (3.1%) menunjukkan persetujuan yang kuat.

Tabel 19. Pernyataan 19

<i>Saya kurang tertarik menggunakan game Free Fire sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbahasa saya</i>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	18.8	18.8	18.8
	TS	9	28.1	28.1	46.9
	RG	9	28.1	28.1	75.0
	S	8	25.0	25.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 19, menggambarkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 6 siswa (18.8%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka kurang tertarik menggunakan game Free Fire sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Sebanyak 9 siswa (28.1%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 9 siswa (28.1%) memiliki pandangan ragu-ragu. Selain itu, 8 siswa (25%) menyatakan persetujuan terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 20. Pernyataan 20

<i>Menurut saya game Free Fire tidak efektif untuk melatih keterampilan berbahasa</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	5	15.6	15.6	15.6
	TS	11	34.4	34.4	50.0
	RG	9	28.1	28.1	78.1
	S	7	21.9	21.9	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Tabel 20, menampilkan bahwa dari total 32 siswa yang berpartisipasi, 5 siswa (15.6%) menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat terhadap pernyataan bahwa mereka percaya *game Free Fire* tidak efektif untuk melatih keterampilan berbahasa. Sebanyak 11 siswa (34.4%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 9 siswa (28.1%) memiliki pandangan ragu-ragu. Selain itu, 7 siswa (21.9%) menyatakan persetujuan terhadap pernyataan tersebut.

Analisis data dari 20 tabel yang diberikan mengungkapkan beberapa pola umum dalam tanggapan siswa terkait pengaruh game Free Fire terhadap keterampilan berbahasa di Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang. Mayoritas siswa menyatakan bahwa bermain game Free Fire membantu meningkatkan

keterampilan berbicara dan interaksi sosial. Sebagai contoh, data menunjukkan bahwa 78,1% siswa setuju atau sangat setuju bahwa bermain game Free Fire meningkatkan kelancaran berbicara dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Temuan ini mengindikasikan bahwa bermain game dapat memberikan efek positif pada aspek keterampilan berbahasa.

Dalam hal interaksi dan komunikasi dalam game, terdapat data yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sering menggunakan fitur mikrofon untuk berinteraksi dengan pemain lain dalam game. Hal ini diperkuat dengan temuan, di mana mayoritas siswa setuju atau sangat setuju bahwa mereka lebih percaya diri untuk berbicara dan berinteraksi di dalam game Free Fire. Temuan ini menyiratkan bahwa komunikasi aktif dalam game bisa berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa.

Namun, ada juga variasi dalam tanggapan terkait efek game ini pada keterampilan membaca dan menulis. Meskipun tabel sebelumnya menunjukkan beberapa siswa merasa lebih lancar membaca setelah bermain Free Fire, data dari tabel tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa game ini tidak berdampak signifikan pada keterampilan menulis mereka.

Selain itu, dalam beberapa tabel juga memberikan informasi bahwa sebagian besar siswa setuju atau sangat setuju bahwa mereka sering menggunakan istilah-istilah dari game Free Fire dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa game dapat mempengaruhi kosakata siswa di luar permainan. Namun, pengaruh ini tidak selalu positif. Terdapat tabel yang menunjukkan bahwa 65,6% siswa setuju atau sangat setuju bahwa mereka sering menggunakan kata-kata kasar saat kalah dalam permainan, yang bisa berdampak pada kualitas bahasa.

Meskipun banyak siswa yang merasa bahwa bermain Free Fire bermanfaat untuk keterampilan berbahasa mereka, beberapa siswa menyatakan keraguan. Misalnya, tabel 20 menunjukkan bahwa 28,1% siswa ragu-ragu tentang efektivitas game ini dalam melatih keterampilan berbahasa. Lebih lanjut, tabel selanjutnya mengungkapkan bahwa 43,8% siswa setuju atau sangat setuju bahwa bermain game Free Fire tidak membantu meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Untuk mengkonfirmasi angket yang telah diberikan, maka peneliti melakukan wawancara dan observasi langsung dengan beberapa anak yang sedang bermain free fire. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ternyata benar bahwa *game Free Fire* memiliki pengaruh yang beragam terhadap keterampilan berbahasa pada siswa Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang. Meskipun game ini dapat memberikan kesenangan dan mendukung interaksi sosial, ada dampak negatif yang terkait dengan penggunaan bahasa kasar dan kecenderungan untuk lupa waktu. Para siswa juga menunjukkan pemahaman terhadap berbagai istilah dalam game, yang menunjukkan potensi peningkatan kosakata. Namun, kendala bahasa dan kesulitan dalam bermain juga perlu diperhatikan. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau dan mengarahkan penggunaan game ini untuk memastikan bahwa pengalaman bermain memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbahasa dan aspek lainnya dalam perkembangan anak.

Pembahasan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan Free Fire memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan berbahasa siswa di Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang. Mayoritas responden melaporkan peningkatan kemampuan berbicara dan interaksi sosial setelah terlibat dalam permainan ini. Data survei menunjukkan bahwa sebanyak 78,1% siswa setuju bahwa bermain Free Fire telah meningkatkan kelancaran berbicara mereka, sementara hasil wawancara memverifikasi bahwa game ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa penelitian ini juga mengidentifikasi dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah peningkatan penggunaan kata-kata kasar, yang mungkin dipengaruhi oleh interaksi dalam lingkungan permainan daring yang kurang diawasi. Selain itu, gangguan pada waktu belajar juga merupakan dampak negatif yang terdeteksi, menyoroti potensi gangguan terhadap fokus dan produktivitas siswa dalam lingkungan pendidikan.

Oleh karena itu, temuan penelitian ini menekankan perlunya pendekatan yang seimbang dalam mengelola penggunaan permainan daring di kalangan siswa. Sementara manfaat positifnya terhadap keterampilan berbahasa dan interaksi sosial tidak bisa diabaikan, perlu adanya upaya untuk memitigasi dampak negatif seperti penggunaan kata-kata kasar dan gangguan belajar. Kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan pihak terkait lainnya diperlukan untuk mengembangkan pedoman yang efektif dalam memaksimalkan manfaat positif sambil mengurangi risiko negatif dari interaksi dengan media digital di lingkungan pendidikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sejumlah penelitian terdahulu yang mendukung pengaruh permainan daring terhadap keterampilan berbahasa dan interaksi sosial anak-anak. Penelitian sejalan dengan temuan bahwa partisipasi dalam permainan daring dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan membangun keterampilan kooperatif dalam tim (Monika et al., 2022). Temuan serupa juga terungkap dalam penelitian yang menunjukkan bahwa interaksi dengan permainan daring dapat memfasilitasi interaksi sosial positif dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi (Ayub, 2022). Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan pemahaman bahwa permainan daring memiliki potensi signifikan dalam mempengaruhi perkembangan keterampilan berbahasa dan sosial anak-anak.

Selain itu, temuan penelitian ini juga konsisten dengan teori-teori psikologi yang relevan, seperti teori pembelajaran sosial Albert Bandura dan teori pemrosesan informasi. Teori pembelajaran sosial menekankan pentingnya observasi dan imitasi dalam proses pembelajaran, sementara Teori pemrosesan informasi menggambarkan

bagaimana stimulus dari lingkungan diproses oleh otak untuk membentuk perilaku dan keterampilan. Dalam konteks ini, interaksi dengan permainan Free Fire memberikan stimulus visual dan auditif yang kompleks, yang mempengaruhi proses pemrosesan informasi dan membentuk keterampilan berbicara dan berpikir siswa.

Demikian pula, hasil penelitian ini juga mendukung Teori Ekologi Bronfenbrenner dengan menekankan pentingnya memahami interaksi antara individu dan lingkungannya. Lingkungan digital, seperti permainan daring, merupakan bagian dari lingkungan mikro siswa. Dengan demikian, pemahaman tentang bagaimana interaksi dengan lingkungan digital memengaruhi perkembangan bahasa dan interaksi sosial siswa di tingkat sekolah dasar menjadi penting dalam konteks teori ini.

Relevansi hasil penelitian ini dengan temuan sebelumnya dan teori-teori yang mendukungnya menegaskan pentingnya memahami dampak permainan daring, seperti Free Fire, terhadap perkembangan anak-anak. Dengan memperkuat temuan sebelumnya, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang bagaimana interaksi dengan permainan daring memengaruhi keterampilan berbahasa dan interaksi sosial anak-anak di tingkat sekolah dasar. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan pedoman dan strategi pendidikan yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan permainan daring dalam lingkungan pendidikan.

Selain itu, relevansi hasil penelitian ini dengan teori-teori psikologi membantu memperkuat validitas temuan dan mengaitkannya dengan kerangka konseptual yang mapan. Dengan melihat fenomena tersebut melalui lensa teori-teori yang terbukti, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang mekanisme dan proses yang mendasari pengaruh permainan daring terhadap perkembangan anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi empiris yang berharga, tetapi juga membuka jalan bagi penelitian dan aplikasi lebih lanjut dalam bidang ini, yang pada gilirannya dapat membentuk kebijakan dan praktik pendidikan yang lebih responsif dan efektif.

Implikasi dari hasil penelitian ini sangat relevan dalam konteks pendidikan dan pengembangan anak-anak di era digital saat ini. Pertama, pemahaman yang lebih baik tentang dampak permainan daring, seperti Free Fire, terhadap keterampilan berbahasa dan interaksi sosial anak-anak dapat membantu dalam merancang strategi pendidikan yang lebih holistik dan efektif. Hal ini memungkinkan pendidik dan orang tua untuk mengembangkan pendekatan yang seimbang dalam memanfaatkan potensi positif permainan daring sambil meminimalkan risiko negatifnya.

Selain itu, temuan ini juga memiliki implikasi penting dalam pengembangan literasi digital dan kesadaran media anak-anak. Dengan menyadari dampak permainan daring terhadap perkembangan keterampilan berbahasa dan interaksi

sosial, anak-anak dapat dilengkapi dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Ini juga memicu peran yang lebih aktif bagi pendidik dan orang tua dalam memberikan bimbingan dan dukungan yang tepat dalam memfasilitasi penggunaan media digital yang sehat dan produktif bagi anak-anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki potensi untuk membentuk kebijakan, praktik, dan pendekatan pendidikan yang lebih adaptif dan berorientasi pada hasil bagi anak-anak di era digital saat ini.

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang pengaruh permainan Free Fire terhadap keterampilan berbahasa dan interaksi sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang, ada beberapa keterbatasan yang perlu diakui. *Pertama*, penelitian ini terbatas pada satu sekolah dan satu permainan, sehingga generalisasi temuan terhadap populasi yang lebih luas mungkin memerlukan penelitian lanjutan yang melibatkan sampel yang lebih representatif. *Kedua*, penelitian ini juga bersifat observasional, sehingga tidak dapat menetapkan hubungan sebab-akibat secara pasti antara bermain Free Fire dan perkembangan keterampilan berbahasa dan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan desain penelitian yang lebih canggih dan sampel yang lebih besar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena ini.

Simpulan

Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa permainan Free Fire memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan berbahasa dan interaksi sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri 309 Ujung Bassiang. Hasil ini menyoroti pentingnya memperhatikan pengaruh media digital, termasuk permainan daring, dalam lingkungan pendidikan. Implikasi dari penelitian ini mencakup perlunya pengembangan pendekatan yang seimbang dalam mengelola penggunaan permainan daring di kalangan siswa, dengan memaksimalkan manfaat positif sambil meminimalkan risiko negatifnya. Dalam hal ini, peran orang tua dan pendidik menjadi sangat penting dalam memberikan bimbingan dan pengawasan yang tepat terhadap interaksi anak-anak dengan media digital. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melibatkan sampel yang lebih representatif dan menggunakan desain penelitian yang lebih canggih, seperti uji coba acak terkontrol, untuk memperkuat temuan ini dan menetapkan hubungan sebab-akibat yang lebih pasti.

Referensi

Apendi, M., Maharin, H., & Sutarno, S. K. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional pada Anak Tunarungu di SLB-B Beringin Bhakti Talun. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v6i2.16667>

- Ayub, M. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.30870/jpbk.v7i1.14610>
- Dharma, D. S. A. (2022). Membaca Peran Teori Ekologi Bronfenbrenner dalam Menciptakan Lingkungan Inklusif di Sekolah. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36456/special.vol3.no2.a6642>
- Fatah, A. H., & Risfina, A. M. (2023). Teori Pemrosesan Informasi dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5256>
- Fatih, M. A., & Ramadhani, I. (2023). Anime Sebagai Komunikasi Dalam Membentuk Perilaku Interaksi Sosial. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.53429/j-kis.v4i2.814>
- Fatmawati, E., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.871>
- Heryati, Y. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Desain Student Active Learning Kombinasi Synchronous dan Asynchronous. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i2.4187>
- Istima, L., Leonardo, B. L., Irma, R. S., & Segara, N. B. (2023). Model Pengukuran Faktor-Faktor Pembentuk Pembelajaran Daring Berdasarkan Teori Ekologi Bronfenbrenner. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 9(2), Article 2.
- Minang, P., Rustan, E., & Hisbullah, H. (2023). The Value of Solidarity in Learning Activities Integrated with Traditional Games. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.54461>
- Monika, T. S., Julia, J., & Nugraha, D. (2022). Peran dan Problematika Guru Mengembangkan Keterampilan 4c Abad 21 Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2672>
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Nurhayati, N., Huda, N., & Suratno, S. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v10i2.169>
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Prameswara, A. Y., & X, I. P. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif:

- Indonesia. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Westhisi, S. M., & Nuraeni, L. (2022). Penyuluhan Daring Pendekatan Reggio Emilia Melalui Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Konteks Merdeka Belajar Bagi Pendidik Kober di Desa Cilame Kabupaten Bandung Barat. *Abdimas Siliwangi*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.22460/as.v5i1.6864>