



## **DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA DI SMP NEGERI 21 KOTA BENGKULU TAHUN AJARAN 2020/2021**

**Muhammad Hajri Syahputra<sup>1</sup>, Zulyan<sup>2</sup>**

**Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendiidkan Universitas Muhamadiyah Bengkulu**

Alamat: Jln. Bali. Kota Bengkulu 38119

Hajrisyahputra46@gmail.com, Zulyan1@umb.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh permainan online Free Fire terhadap hasil belajar siswa PPKN di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan online Free Fire di kalangan siswa SMP 21 Kota Bengkulu dan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar PPKN siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu serta untuk mengetahui dampak dari adanya Free Fire online terhadap hasil belajar PPKN siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. . Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan atau sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru PPKN kelas VII 2, dan siswa kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game Free Fire merupakan game yang paling banyak dimainkan dikalangan siswa khususnya siswa kelas VII 2. Permainan ini menjadi candu karena selain penggunaan waktu sosial dan belajar yang berlebihan, anak menjadi terganggu dan berkurang serta berdampak pada pemborosan. Hasil belajar siswa PPKN kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu dapat dilihat dari 3 sisi hasil belajar yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotor. Game online Free Fire berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu karena penggunaannya yang berlebihan dan menimbulkan pemborosan di kalangan siswa.

Kata Kunci : *Dampak, Game Online, Hasil Belajar*

### **Abstrack**

This study examines the impact of the Free Fire online game on student learning outcomes of PPKN at SMP Negeri 21 Bengkulu City. The purpose of this study is to find out how the Free Fire online game is among students of SMP 21 Bengkulu City and to find out how the PPKN learning outcomes of SMP Negeri 21 Bengkulu City students and to find out the impact of the Free Fire online game on PPKN learning outcomes of SMP Negeri 21 Bengkulu City students. . The type of research used is descriptive qualitative. Analysis of the data used in this study is observation, interviews and documentation. The informants or sources of data in this study were the principal, PPKN class VII 2 teachers, and class VII 2 students at SMP Negeri 21 Bengkulu City. The results of this study indicate that the Free Fire game is the most played game among students, especially grade VII 2 students. This game has become an addiction because in addition to excessive use of social and learning time, children become disturbed and reduced and have an impact on waste. The learning outcomes of PPKN students of grade VII 2 SMP Negeri 21 Bengkulu City can be seen from 3 sides of learning outcomes, namely Cognitive, Affective and Psychomotor. The Free Fire online game has a negative impact on the learning outcomes of grade VII 2 students of SMP Negeri 21 Bengkulu City because of its excessive use and causes waste among students.

**Keywords:** *Impact, Online Games, Learning Outcomes*

## **1. PENDAHULUAN**



Perkembangan ilmu dan teknologi pada zaman modern ini semakin pesat dan sangat terasa perubahannya dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Internet merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin hari semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan (Lisnawati dkk, 2021).

Menurut Winarni, I (2020) Game merupakan alternatif penyaluran keinginan bermain anak. Game adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam setiap misi yang akan dicapai dalam permainan. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an. Di Indonesia sendiri menurut Liga game, game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online (Lisnawati dkk, 2021).

secara umum, game dapat dibedakan menjadi 2 macam yakni game offline dan game online yaitu web based game dan text based game. Web based game adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses game tersebut. jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu didownload untuk memainkan sebagian game. Selain itu game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan *bandwidth* yang besar. Selain itu Sebagian besar web based game adalah gratis (Trisnani & Wardani 2018:7).

Fenomena maraknya game online dapat dilihat dengan banyaknya komunitas yang menaungi para gamers untuk bermain bersama dan berlatih bersama. Hanya dengan bermodalkan handphone dengan kualitas yang memadai dapat bermain bersama. Seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain game online. Maraknya game online menyebabkan para remaja ingin memainkan game tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain game online segala rasa penat dan stress (baik itu dating dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut. Penggemar game online (mobile) di Indonesia dari survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet di tahun 2014, setiap tahun pengguna game online akan terus meningkat mengikuti



perkembangan teknologi, pengguna game online yang terbanyak remaja (usia 12-22 tahun). Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan (Akhmat, 2020).

Saat ini game mobile yang hingar bingar di Indonesia adalah *Free Fire Battle Grounds*, game mobile ini telah diunduh sebanyak 100 juta pengguna game online. Game *Free Fire* adalah game yang dimainkan oleh solo, duo, atau squad yang berjumlah 50 orang dalam 1 room permainan. Game ini banyak dimainkan dikarenakan game ini sangat ringan sekali untuk dimainkan dengan bermodalkan ponsel android yang murah. Game *Free Fire* dapat menimbulkan kecanduan atau adiktif yang sangat parah bagi penggunanya karena game ini menyuguhkan keseruan dan rasa penasaran yang mendalam bagi para generasi-generasi muda. Remaja dapat duduk berjam-jam untuk bermain game ini dan dapat melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar. Kecanduan bermain game ini mempunyai dampak yang bisa dibilang negatif, mereka yang kecanduan bermain game selalu terdorong untuk bermain dan bermain lagi (Akhmat, 2020).

Dari observasi awal yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa banyak anak-anak usia remaja SMP yang berkumpul memainkan game online *Free Fire* ini ketika pulang sekolah. Mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game dan ini dilakukan hampir setiap hari. Tidak hanya berdampak pada interaksi sosial tetapi game online juga membawa dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain game online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar, hal inilah yang dapat berdampak pada hasil belajar (Krista Subakti, 2017).

Melihat dari fenomena-fenomena tersebut, membuat penulis tertarik melakukan penelitian ini. Penelitian ini nantinya dilakukan untuk mengetahui apakah game online *Free Fire* berdampak terhadap hasil belajar PPKN siswa di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti sehingga memudahkan mendapatkan data yang objektif. Sugiyono (2015) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan peneliti pada kondisi objek yang alamiah. Menurut Moleong, penelitian kualitatif adalah “penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku,



persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah” (Syaeful Adhimah, 2020). Dalam penelitian ini metode deskriptif digunakan untuk melihat Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari analisis data ini adalah untuk mengetahui dampak game online free fire terhadap hasil belajar PPKN siswa di Smp Negeri 21 Kota Bengkulu. Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti melaksanakan observasi terlebih dahulu dari kondisi awal kelas yang akan diteliti yaitu kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. Dimana penelitian ini perlu diketahui agar kiranya kelas ini perlu diberikan tindakan-tindakan dengan apa yang diteliti. Data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus subjek pada penelitian ini adalah anak-anak yang bermain game online Free Fire. Selain dari siswa sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru PPKN kelas VII 2. Hasil belajar PPKN siswa di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu dapat diketahui setelah proses penilaian yang dilakukan oleh guru selama satu semester. Penilaian menggunakan acuan kriteria, yaitu penilaian yang dilakukan dengan membandingkan capaian siswa dengan kriteria kompetensi yang ditetapkan. Hasil penilaian baik yang formatif maupun sumatif seorang siswa tidak dibandingkan dengan skor siswa lainnya namun dibandingkan dengan penguasaan kompetensi yang dipersyaratkan. Penilaian dilakukan secara terencana dan berkelanjutan, artinya semua indikator diukur kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan kompetensi dasar (KD) yang telah dikuasai dan belum, serta untuk mengetahui kesulitan belajar siswa. Hasil belajar dianalisis untuk menentukan tindak lanjut, berupa program peningkatan kualitas pembelajaran, program remedial bagi siswa yang pencapaian kompetensinya dibawah KKM, dan program pengayaan bagi siswa yang telah memenuhi KKM. Kecanggihan teknologi pada masa sekarang membuat penggunaan Handphone Android (HP) berkembang begitu pesat ditambah adanya pandemi Covid-19 yang melanda dunia membuat penggunaan HP sangat penting. Selama pandemi siswa tidak bisa melangsungkan aktivitas belajar secara tatap muka melainkan aktivitas belajar dilakukan secara daring sehingga penggunaan Handphone Android sangat dibutuhkan. Namun akibatnya siswa yang tadinya



menggunakan HP untuk belajar perlahan beralih menggunakan HP untuk bermain game. Inilah yang menjadi salah satu penyebab siswa yang kecanduan bermain game online. Dari data diperoleh dari wawancara langsung bersama siswa di kelas VII, 30 orang siswa hanya 17 orang siswa yang aktif bermain game online Free Fire yang rata-rata adalah siswa laki-laki dan 3 diantaranya adalah siswa yang bermain game online Free Fire dengan intensitas bermain kadang-kadang. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hampir 66% siswa kelas VII 2 bermain game online Free Fire.

Saat ini sedang marak-maraknya game online, terutama game online Free Fire. Game ini banyak dimainkan oleh kalangan remaja terutama remaja yang duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Game ini banyak menyebabkan siswa menjadi kecanduan sehingga akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa game online ini membawa pengaruh negatif bagi siswa di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. Game online sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa terutama untuk mata pelajaran PPKN, pada semester ganjil hasil belajar PPKN siswa kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu mengalami penurunan. Karena pada semester ganjil kegiatan belajar siswa dilaksanakan secara daring. Hal tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Penggunaan HP yang awalnya diperuntukan untuk siswa belajar, beralih dijadikan alat untuk bermain game online terutama game online Free Fire ditambah kurangnya pengawasan dari orang tua membuat penggunaan HP menjadi tidak terkendali. Waktu yang biasanya digunakan untuk istirahat dan belajar akhirnya digunakan untuk bermain game online sehingga menjadi candu bagi beberapa anak. Hal inilah yang menjadi dampak penurunan hasil belajar siswa. Peneliti juga mendapati adanya perbedaan hasil belajar siswa yang bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online, Hal ini dilihat dari 3 (tiga) unsur penelitian terhadap prinsip belajar siswa yang terdiri dari :

1. Kognitif, yang mencakup segala upaya yang menyangkut aktivitas otak seperti kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapati adanya perbedaan hasil belajar siswa yang bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online hal ini



diketahui dari tes yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas VII 2. Ketika selesai memberikan materi, peneliti melakukan post test sederhana berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan pada saat itu. Dari tes tersebut menunjukkan bahwa game online free fire memberi dampak terhadap hasil belajar siswa. siswa yang tidak bermain game online rata-rata bisa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan, mereka akan detail dan terperinci dalam memberikan penjelasan dan memecahkan masalah, sedangkan siswa yang bermain game online ketika diajukan pertanyaan mereka terkesan bingung dan tidak bisa menjawab pertanyaan hal ini dikarenakan pada saat peneliti memberikan materi siswa-siswa tersebut rata-rata tidak fokus dan sibuk dengan dunianya sendiri.

2. Afektif yang mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. yaitu :
  - a) *Receiving atau attending* ( menerima atau memperhatikan)
  - b) *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”
  - c) *Valuing* (menilai atau menghargai)
3. Psikomotorik, yaitu yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar keterampilan (psikomotor) dapat diukur melalui :
  - a) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung.
  - b) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari ujian tersebut didapati bahwa hanya dari 30 siswa yang ada di kelas VII 2 hanya 8 siswa yang berhasil menyelesaikan soal dengan nilai diatas KKM (75) sedangkan 22 siswa yang rata-rata adalah siswa yang bermain game online mendapat nilai dibawah KKM.

Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, di dalam game juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal ini

Muhammad Hajri Syahputra & Zulyan. Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Smp Negeri 21 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021



yang dapat menyebabkan pemain menjadi kecanduan. Individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain game online. Meskipun ada sisi positif dari game online, tetapi tanpa disadari banyak orang, game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang. Banyak orang berasumsi bahwa game online hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Dari teori sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur di kalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno dan ketinggalan zaman. Kehadiran game online di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang.

#### *Dampak Positif Game Online Free Fire*

Bermain game online Free Fire yang terdapat di Android memiliki dampak yang positif seperti membantu meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berpikir dan juga pengalaman, kegiatan bermain game online Free Fire juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti belajar menyusun rencana, melatih kerja sama tim, karena game online Free Fire merupakan game battle royale yang membutuhkan strategi dan skill bermain yang baik. Hal itu secara tidak langsung telah mengasah otak pemain. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa game online khususnya game Free Fire dapat membawa dampak positif bagi perasaan pemainnya dan game ini dimainkan secara wajar atau hanya sebatas hiburan dan penggunaannya dibatasi.

#### *Dampak Negatif Game Online Free Fire*

Seseorang yang sudah merasakan kesenangan yang berlebihan terhadap game online Free Fire biasanya akan memicu dampak yang tidak baik. Konsumsi game Free Fire yang terlalu berlebihan dapat berdampak negatif pada anak diantaranya adalah malas melakukan aktifitas lain, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan kesehatan terutama kesehatan mata, kebiasaan berkata kasar, dan gangguan emosional diakibatkan game ini. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah, guru PPKN, dan siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu tentang dampak negatif yang dapat dirasakan yaitu siswa yang terlalu fokus



terhadap game online Free Fire sehingga menjadi lalai dalam tugas sekolah, mengabaikan tugas sekolah, kurang bersemangat untuk belajar, dan perilaku siswa akan buruk terutama dalam bertutur kata.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan dampak game *Free Fire* terhadap hasil belajar PPKN siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu maka dapat disimpulkan bahwa :

Di SMP Negeri 21 Kota Bengkulu game online *Free Fire* paling banyak dimainkan dan digemari di kalangan siswa khususnya siswa kelas VII 2, terbukti dari adanya data siswa yang bermain game online di kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. Hasil belajar PPKN siswa kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu dapat diketahui dari 3 sisi hasil belajar yaitu, *Kognitif* ( Pengetahuan dan memahami sesuatu), *Afektif* (Sikap dan nilai), *Psikomotorik* (keterampilan). Game online Free Fire membawa dampak terhadap hasil belajar siswa kelas VII 2 SMP Negeri 21 Kota Bengkulu, hal ini dilihat dari nilai latihan yang diberikan kepada siswa pada saat penelitian.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Andi Setiawan. (2018). Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. Diakses dari: <https://andisetiawan1996.blogspot.com>. 11 Februari 2022
- Aina Mulyana (2020) Pengertian Hasil Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Diakses dari : <https://ainamulyana.blogspot.com>. Februari 2022
- Ahmad Rijali (2018) *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah UIN Antasari Banjarmasin Vol.17 No. 33 Januari-Juni 2018.
- Fraldy Roubert Mais, Sefti S.J.Rompas, Lebby Gannika (2020) *kecanduan game online dengan insomnia pada remaja*. Jurnal Keperawatan (JKp) Volume 8 nomor 2 Agustus 2020.
- Krista Surbakti (2017) *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere Vol.1 No.01 April 2017.
- Kiki Joesyiana (2018) *Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study)*. Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP UIR Vol 6 Tahun 2018.





- Lisnawati, Nana Ganda, Syarip Hidayat (2021) *Dampak Game Online Free Fire pada siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 8, Nomor 4 Tahun 2021.
- Nuning Indah Pratiwi (2017) *Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi*. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial Volume 1, Nomor 2, Agustus 2017.
- Rully Atia Wijaya (2021) *Uji Keabsahan Data Kualitatif Menurut Sugiyono*. Diakses dari : [http://repository2.unw.ac.id/S1\\_152191139\\_BAB\\_III-Rully\\_Atia.pdf](http://repository2.unw.ac.id/S1_152191139_BAB_III-Rully_Atia.pdf).10 Februari 2020.
- Surkon Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan (2020) *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021.
- Shelly Furqan (2020) *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. Program Sarjana IAIN Bengkulu.
- Tammy Sri Rahayu Umami (2019) *Pengaruh Model Group To Group Exchange Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKN*. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari : <http://repositori.upi.edu/perpustakaan.upi.edu.pdf>