

## PERAN GURU DALAM MENGURANGI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME* ONLINE *FREE FIRE* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Jihan Fanras Putri Azah<sup>1</sup>, Sri Wartulas<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Peradaban, Brebes, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>jihanfanrasputriazah@gmail.com, <sup>2</sup>sriwartulas@gmail.com

### Abstrak

Kecanduan *game* online, khususnya *Free Fire*, telah menjadi permasalahan serius yang mengancam perkembangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game* online *Free Fire* pada siswa sekolah dasar. Dampak negatif yang ditimbulkan meliputi penurunan prestasi akademik, gangguan pola tidur, berkurangnya interaksi sosial, dan perubahan perilaku yang tidak sehat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di SDN Dawuhan 03, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru, siswa, dan orang tua, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk memahami fenomena kecanduan *game* online dan strategi guru dalam mengatasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran strategis dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game* online melalui berbagai pendekatan: (1) edukasi tentang bahaya kecanduan *game* online; (2) pengembangan kegiatan alternatif yang menarik; (3) kolaborasi dengan orang tua; (4) penerapan metode pembelajaran yang inovatif; dan (5) pendampingan psikologis. Strategi ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengurangi ketergantungan terhadap *game* online dan meningkatkan fokus pada pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi preventif dan kuratif untuk mengatasi masalah kecanduan *game* online di lingkungan sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Peran Guru, Kecanduan Game Online, *Free Fire*, Siswa Sekolah Dasar, Dampak Negatif

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk di kalangan anak-anak sekolah dasar. Handphone yang sebelumnya digunakan oleh orang dewasa kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Meskipun kemajuan teknologi digital memberikan banyak manfaat dalam bidang pendidikan dan hiburan, di sisi lain muncul tantangan serius

berupa kecanduan *game* online yang mulai marak terjadi di kalangan siswa sekolah dasar di Indonesia.

Kemudahan akses internet dan banyaknya aplikasi permainan daring yang menarik menjadikan anak-anak rentan terhadap penggunaan berlebihan. Menurut Gentile (2011), bermain *game* secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan psikologis dan sosial anak, serta menurunkan motivasi belajar. Salah satu permainan yang banyak digemari siswa adalah *Free Fire*, yang dikenal dengan desain visual menarik dan sistem permainan kompetitif yang mendorong pemain untuk terlibat dalam waktu yang lama. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena anak-anak yang kecanduan menunjukkan gejala seperti kesulitan berkonsentrasi, penurunan prestasi akademik, hingga perilaku agresif saat akses permainan dibatasi.

Laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) serta pemberitaan media nasional seperti *Kompas.com*, *Detik.com*, dan *CNN Indonesia* selama periode 2024–2025 mengungkapkan peningkatan signifikan kasus kecanduan *game* online pada anak usia sekolah dasar, terutama pasca pandemi COVID-19 yang mempercepat digitalisasi pendidikan. Anak-anak yang terpapar *game* online berlebihan mengalami gangguan belajar, kurang tidur, dan penurunan interaksi sosial. *Game Free Fire* menjadi salah satu permainan yang paling sering disebut dalam fenomena tersebut (Kemkominfo, 2024).

Bermain *game* daring memang memberikan hiburan dan kepuasan psikologis, namun ketika dilakukan tanpa kontrol, hal ini dapat menyebabkan gangguan perilaku dan sosial. Penelitian Saputra dan Wibowo menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar yang bermain *Free Fire* secara berlebihan mengalami penurunan konsentrasi belajar, meningkatnya agresivitas, serta berkurangnya interaksi sosial (Saputra dan Wibowo, 2022: 145–153). Pada tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, mereka cenderung mencari kebebasan dan kesenangan, sehingga keterlibatan mereka dalam dunia virtual kerap menggantikan aktivitas sosial dan akademik yang lebih bermakna (Kemkominfo, 2024).

Kondisi tersebut menimbulkan keprihatinan di dunia pendidikan karena kecanduan *game* tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan

kemampuan sosial-emosional anak. Dalam hal ini, peran guru menjadi sangat penting. Usman menyatakan bahwa peran guru mencakup serangkaian perilaku yang berhubungan dengan perubahan tingkah laku dan perkembangan siswa (Usman, 2011). Guru tidak hanya bertugas mengajar secara akademik, tetapi juga berperan sebagai pembimbing dan pengarah agar siswa mampu berkembang secara emosional, sosial, dan spiritual. Dan guru memiliki peran strategis dalam meningkatkan prestasi akademik siswa kelas atas di sekolah dasar. Peran tersebut tidak terbatas pada fungsi sebagai pendidik, tetapi juga mencakup peran sebagai motivator, fasilitator, penilai, pembimbing, mediator, dan inovator (Ramadhani, 2025: 10617–10626).

Temuan terdahulu menemukan adanya korelasi yang kuat antara ketergantungan pada *game* daring dengan rendahnya hasil belajar siswa (Hermawan dan Sari, 2021: 33–40), kemudian temuan selanjutnya juga menegaskan bahwa siswa yang bermain *game* lebih dari dua jam per hari cenderung mengalami gangguan perhatian dan perilaku antisosial (Setiawan, 2022: 101-110). Namun, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan belum mengkaji secara mendalam bagaimana peran guru dalam mengatasi fenomena ini di lapangan.

Temuan dari penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa bermain *Free Fire* secara berlebihan berdampak pada rendahnya tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah (Hanifa dan Hidayat, 2022), dan menegaskan pentingnya peran guru dalam mendeteksi gejala awal kecanduan serta menerapkan strategi pencegahan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kerja sama dengan orang tua (Ramadani dan Dafit, 2023).

Observasi awal di SDN Dawuhan 03 menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas V, sekitar 60% telah memiliki handphone, dan sebagian besar aktif bermain *Free Fire*. Dari jumlah tersebut, 9 siswa memperlihatkan tanda-tanda kecanduan seperti rendahnya motivasi belajar, sering melalaikan tugas, hingga perilaku emosional. Berdasarkan keterangan wali kelas, siswa yang kecanduan *game* menunjukkan penurunan pemahaman dalam pembelajaran, kesulitan bersosialisasi, serta perubahan perilaku yang mengganggu proses belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Peran Guru dalam Mengurangi Dampak Negatif *Game* Online *Free*

*Fire* pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam membantu siswa mengatasi kecanduan *game* online *Free Fire* di SDN Dawuhan 03 kelas V. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan orang tua dalam merancang strategi efektif untuk mencegah serta mengatasi kecanduan *game* online di kalangan anak usia sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi alami di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2020). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik triangulasi dengan menggabungkan beberapa metode, sedangkan analisis data dilakukan secara induktif. Hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan investigasi mendalam terhadap suatu peristiwa atau aktivitas yang melibatkan satu atau lebih subjek

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dawuhan 03, Desa Dawuhan, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi didasarkan pada permasalahan kecanduan *game* online *Free Fire* yang marak di kalangan siswa sekolah dasar di wilayah tersebut. Waktu penelitian berlangsung selama bulan Juli hingga Agustus 2025. Subjek penelitian meliputi guru kelas V, siswa kelas V, dan orang tua siswa.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara dan observasi terhadap kepala sekolah, guru kelas, serta siswa untuk mengetahui strategi guru dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game* online. Sedangkan data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui dokumen, catatan sekolah, buku, jurnal, dan arsip yang relevan sebagai pelengkap informasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga cara, yaitu wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru, siswa, dan orang tua siswa untuk menggali informasi terkait faktor penyebab serta peran guru dalam menangani kecanduan *game* online. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa dan interaksi guru selama proses

pembelajaran di kelas maupun kegiatan sekolah lainnya. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa rencana pembelajaran, catatan kegiatan, serta foto atau arsip yang mendukung hasil wawancara dan observasi.

Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara antara guru, siswa, dan kepala sekolah. Sementara triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan cara mengonfirmasi hasil temuan kepada informan untuk memastikan keakuratan data.

Analisis data dilakukan secara interaktif sesuai model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi penting yang relevan dengan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk mempermudah pemahaman terhadap hasil penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menafsirkan temuan berdasarkan pola-pola data dan teori yang relevan guna menjelaskan peran guru dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game* online pada siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilaksanakan di SDN Dawuhan 03, Desa Dawuhan, Kecamatan Sirampog. Fokus penelitian adalah Peran Guru dalam Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan *Game* Online *Free Fire* pada siswa Kelas V di SDN Dawuhan 03. Pembahasan di fokuskan 3 hal, yaitu (1) bagaimana peran guru dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game* online *free fire* pada siswa kelas V SDN Dawuhan 03? (2) Apa saja dampak negatif kecanduan *game* online *free fire* pada siswa kelas V di SDN Dawuhan 03

### **Peran Guru Dalam Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan *Game* Online *Free Fire* Pada Siswa Kelas V SDN Dawuhan 03**

Guru memiliki peran penting dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game* online *Free Fire* di kalangan siswa sekolah dasar melalui berbagai strategi pembinaan yang bersifat edukatif, preventif, dan kolaboratif. Salah satu strategi yang diterapkan adalah

penyisipan pesan moral dalam pembelajaran. Guru memanfaatkan setiap kesempatan dalam kegiatan belajar untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kesadaran tentang bahaya kecanduan *game*. Pesan moral tidak disampaikan secara langsung, melainkan diintegrasikan ke dalam materi pelajaran. Misalnya, pada pelajaran Bahasa Indonesia saat membahas teks naratif, guru memilih cerita yang berkaitan dengan tema ketergantungan terhadap teknologi. Pendekatan kontekstual ini membantu siswa memahami materi sekaligus merefleksikan perilaku mereka sendiri. Melalui diskusi di kelas, peserta didik juga dapat saling berbagi pengalaman dan pandangan, sehingga proses pembelajaran menjadi sarana refleksi bersama. Strategi ini membuktikan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing moral yang menanamkan nilai tanggung jawab dan pengendalian diri dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Selain itu, sekolah menerapkan pemeriksaan mendadak terhadap handphone dan perangkat elektronik sebagai langkah preventif untuk mengontrol perilaku siswa. Pemeriksaan ini dilakukan secara acak agar peserta didik tidak dapat memperkirakan waktu pelaksanaannya. Tindakan ini bertujuan menekan penggunaan perangkat digital untuk aktivitas non-akademik selama jam pelajaran berlangsung. Jika ditemukan pelanggaran, guru akan memberikan teguran secara edukatif, memanggil orang tua, atau menahan sementara perangkat hingga jam pulang sekolah. Langkah ini menunjukkan komitmen sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang tertib dan disiplin. Pemeriksaan mendadak menjadi bentuk kontrol sosial yang membantu siswa membangun kebiasaan positif dan kesadaran akan pentingnya fokus dalam belajar.

Peran guru juga tampak dalam kerja sama dengan orang tua peserta didik. Guru menyadari bahwa pembinaan karakter anak tidak dapat dilakukan hanya di sekolah, melainkan harus didukung oleh keluarga di rumah. Oleh karena itu, guru menjalin komunikasi aktif dengan orang tua melalui pertemuan kelas, pesan pribadi, maupun grup komunikasi digital. Dalam komunikasi tersebut, guru memberikan edukasi tentang tanda-tanda kecanduan *game*, dampaknya, serta langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan di rumah, seperti membuat jadwal penggunaan gawai dan mendampingi anak saat belajar. Kolaborasi ini memperkuat

pengawasan dua arah antara sekolah dan rumah, sehingga kontrol terhadap perilaku bermain siswa menjadi lebih efektif dan berkelanjutan.

Selanjutnya, guru juga menggunakan pemberian pekerjaan rumah dan tugas kolaboratif sebagai strategi pengalihan yang produktif. Guru merancang tugas-tugas yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan bekerja sama dengan teman, seperti membuat video, proyek seni, eksperimen sederhana, atau karya tulis kelompok. Melalui kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk menghabiskan waktu luang dalam aktivitas yang positif dan bermakna. Kegiatan kolaboratif ini tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial, tetapi juga melatih tanggung jawab, kepemimpinan, dan kemampuan manajemen waktu. Ketika siswa sibuk dengan kegiatan yang menantang dan menyenangkan, kecenderungan untuk bermain *game* secara berlebihan pun berkurang.

Strategi berikutnya adalah penerapan pendekatan edukatif dan preventif. Guru secara aktif memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai dampak negatif kecanduan *game* online melalui diskusi ringan, bimbingan saat jam kosong, maupun sesi konseling kelompok. Pendekatan ini tidak bersifat menggurui, tetapi lebih menekankan pada upaya membangun kesadaran diri siswa. Guru membantu peserta didik mengevaluasi kebiasaan bermain mereka dan memahami konsekuensinya terhadap prestasi akademik dan hubungan sosial. Kesadaran yang tumbuh dari dalam diri ini dinilai lebih efektif dan bertahan lama dibandingkan perubahan yang dipaksakan dari luar. Dengan demikian, guru berperan sebagai pembimbing yang tidak hanya mencegah perilaku negatif, tetapi juga memberdayakan siswa agar mampu membuat keputusan yang bijak.

Selain pendekatan preventif, sekolah juga menyediakan kegiatan ekstrakurikuler sebagai alternatif positif. Kegiatan seperti olahraga, pramuka, seni, dan keterampilan lainnya menjadi wadah bagi siswa untuk menyalurkan energi dan minat mereka. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan bakat, disiplin, kerja sama, serta rasa tanggung jawab. Partisipasi aktif dalam kegiatan tersebut membantu mereka menemukan identitas positif, misalnya sebagai anggota tim futsal, kelompok pramuka, atau penampil seni. Hal ini menciptakan motivasi baru bagi siswa untuk berprestasi dan mengurangi ketergantungan

terhadap *game* online. Kegiatan ekstrakurikuler juga memperkuat hubungan sosial antar siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, serta membangun karakter yang sehat dan seimbang.

Terakhir, guru menerapkan pemberian penghargaan dan motivasi sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku positif. Penghargaan diberikan dalam berbagai bentuk, seperti pujian, catatan positif di raport, atau hadiah sederhana yang diberikan secara terbuka maupun pribadi. Apresiasi ini memberikan pengaruh psikologis yang besar bagi peserta didik karena mereka merasa diakui dan dihargai atas usaha mereka untuk berubah. Pemberian motivasi secara konsisten menumbuhkan rasa percaya diri dan memperkuat hubungan emosional antara guru dan siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang hangat dan suportif, guru mampu menumbuhkan perilaku positif dan mendorong peserta didik untuk mempertahankan kebiasaan baik.

Secara keseluruhan, peran guru di SDN Dawuhan 03 dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game Free Fire* mencerminkan pendekatan pendidikan karakter yang menyeluruh. Guru tidak hanya mengajarkan aspek akademik, tetapi juga membentuk kesadaran moral, sosial, dan emosional siswa. Melalui strategi yang bersifat preventif, kolaboratif, dan edukatif, guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan mengontrol kebiasaan bermain *game* secara bijak.

### **Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas V Di SDN Dawuhan 03**

Bermain *game* online sering dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menjadi salah satu cara untuk mengatasi rasa bosan. Namun, kebiasaan bermain *game* secara berlebihan, khususnya *game Free Fire*, dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi diri sendiri maupun orang-orang di sekitar. Salah satu dampaknya adalah kehilangan waktu untuk bersosialisasi. Siswa yang terlalu sering bermain *Free Fire* cenderung hidup dalam dunia virtual dan menjadi pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Mereka lebih memilih bermain *game* dibandingkan berkomunikasi dengan teman atau keluarga, sehingga hubungan sosial menjadi renggang dan banyak momen berharga yang terlewatkan. Selain itu, kecanduan *game* juga menurunkan rasa empati siswa terhadap



lingkungan sekitar. Mereka menjadi cuek dan acuh tak acuh terhadap keadaan orang lain, bahkan mengabaikan nasihat yang diberikan oleh guru atau orang tua.

Dampak lain yang cukup signifikan adalah gangguan kesehatan, terutama pada mata, saraf, dan otak. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat mata mudah perih atau kering dan tubuh terasa pegal, terutama karena postur tubuh yang tidak benar saat bermain dalam waktu lama. Selain gangguan fisik, kebiasaan bermain *Free Fire* juga memicu kecenderungan berkata kasar dan kotor. Ketika siswa gagal memenangkan permainan, emosi negatif seperti kesal dan marah sering dilampiaskan melalui kata-kata yang tidak pantas. Kebiasaan ini dapat merusak karakter siswa dan menurunkan kesantunan dalam berbicara. Di sisi lain, ketergantungan terhadap *Free Fire* mencerminkan bentuk kecanduan yang nyata. Siswa cenderung menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain, bahkan mengabaikan tugas sekolah, hubungan sosial, dan tanggung jawab lainnya.

Kecanduan *game* online juga dapat dilihat dari beberapa aspek perilaku siswa. Pertama, *game* mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku siswa. Mereka hampir selalu memikirkan permainan dan merasa tidak nyaman ketika melakukan aktivitas lain. Kedua, terjadi peningkatan frekuensi bermain (*tolerance*), di mana siswa bermain hingga tiga sampai empat kali dalam sehari. Ketiga, muncul gejolak kesenangan yang berlebihan (*mood modification*) ketika bermain karena terpenuhinya kepuasan psikologis. Keempat, siswa merasa resah dan marah ketika tidak bermain (*withdrawal*), menunjukkan adanya ketergantungan emosional terhadap *game*. Kelima, kecenderungan mengulangi permainan setelah dibatasi (*relapse*) menandakan sulitnya mengontrol diri. Keenam, muncul konflik interpersonal (*conflict*) antara siswa dengan teman, guru, atau orang tua akibat lebih memprioritaskan *game* daripada tanggung jawab akademik. Ketujuh, muncul berbagai permasalahan (*problem*) seperti menurunnya konsentrasi belajar, kesehatan yang terganggu, dan rasa malas yang berlebihan.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Sukron Habibi Harahap & Zaka Hadikusuma Ramadan (2021) menemukan bahwa *Free Fire* berdampak pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Penelitian Diman Irawan (2021) menegaskan

pentingnya peran guru sebagai pembimbing moral dan motivator dalam menanggulangi dampak negatif *game*. Sementara itu, penelitian Ega Suryakusuma, Erik Aditya Ismaya, & Moh. Syaffruddin Kuryanto (2024) menunjukkan bahwa *Free Fire* mengurangi interaksi sosial anak dengan keluarga dan teman. Penelitian Anwar Yoedo Pratama & Zaka Hadikusuma (2023) juga mendukung hasil tersebut dengan menemukan adanya gangguan kesehatan, psikologis, akademik, dan sosial akibat kecanduan *game*. Berdasarkan sintesis keempat penelitian tersebut, penelitian di SDN Dawuhan 03 memperkuat bukti bahwa kecanduan *Free Fire* berdampak multidimensi terhadap siswa sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada strategi komprehensif yang diterapkan guru, mencakup bimbingan moral, pengawasan melalui pemeriksaan mendadak terhadap ponsel, pemberian tugas kolaboratif, pendekatan edukatif dan preventif, penyediaan kegiatan ekstrakurikuler, serta pemberian penghargaan dan motivasi. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan model peran guru yang lebih holistik dan kontekstual dalam mengurangi dampak negatif kecanduan *game* online pada siswa sekolah dasar.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Peran Guru dalam Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar*, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa mengatasi kecanduan *game* online melalui berbagai strategi yang terencana dan berkelanjutan. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing moral, motivator, dan fasilitator kerja sama antara sekolah dan orang tua. Strategi yang dilakukan meliputi penyisipan pesan moral dalam pembelajaran, pemeriksaan mendadak terhadap barang elektronik, kerja sama intensif dengan orang tua, pengalihan perhatian siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler, serta pemberian motivasi dan penghargaan bagi siswa yang menunjukkan perubahan positif. Sinergi antara guru dan orang tua terbukti menjadi faktor kunci dalam mengurangi kecanduan *game* online pada siswa.

Kecanduan *Free Fire* memberikan dampak negatif yang meliputi aspek akademik, sosial, psikologis, dan fisik. Siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar, prestasi menurun, berkurangnya empati sosial, munculnya emosi yang tidak terkendali, serta gangguan kesehatan seperti mata lelah dan kurangnya aktivitas fisik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru yang aktif dan pendekatan edukatif-preventif mampu menekan dampak negatif tersebut meskipun belum sepenuhnya menghilangkan ketergantungan siswa terhadap *game*. Dengan demikian, kelebihan penelitian ini terletak pada strategi komprehensif dan kolaboratif antara guru dan orang tua, sedangkan keterbatasannya terdapat pada lingkup penelitian yang masih terbatas pada satu sekolah. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan sekolah dan penelitian lanjutan dalam upaya membentuk lingkungan belajar yang sehat dan bebas dari dampak negatif kecanduan *game* online.

### DAFTAR PUSTAKA

- Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liau, Tim Sim, Dongdong Li, Daniel Fung, and Angeline Khoo. 2011. "Pathological Video *Game* Use among Youths: A Two-Year Longitudinal Study." *Pediatrics* 127, no. 2: e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>.
- Hanifa, L., and M. Hidayat. 2022. *Interaksi Sosial Anak pada Era Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Hermawan, A., and D. Sari. 2021. "Hubungan Kecanduan *Game* Online dengan Prestasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Psikologi Pendidikan* 5, no. 1: 33–40.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2024. *Laporan Nasional Penggunaan Internet dan Game Online di Kalangan Anak*. Jakarta: Kementerian Kominfo.
- Ramadani, F., and F. Dafit. 2023. "Dampak Bermain *Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1.
- Ramadhani, A. N., F. N. Azzakiya, T. R. Sari, and E. Trisnawati. 2025. "Peran Guru dalam Meningkatkan Prestasi Akademik

- Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis.”  
*Dialektika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* 15, no. 1: 10617–10626.
- Saputra, Y., and A. Wibowo. 2022. “Dampak *Game* Online terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 2: 145–153.
- Setiawan, R. 2022. “Pengaruh Durasi Bermain *Game* Online terhadap Perilaku Sosial Anak SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2: 101–110.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, M. U. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.