



Volume 6, Nomor 1, Desember 2025

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPKM>

E-ISSN: 2774-3055

Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Kesopanan Pada Anak Usia 8-14 Tahun Di Desa Tanjung Jati

Rio Suparman¹, Fauzi Kurniawan²

^{1,2} Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: riosuparman1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *game online Free Fire* pada anak usia 8-14 tahun di Desa Tanjung Jati, mengkaji perilaku kesopanan pada anak-anak tersebut, serta menganalisis pengaruh kecanduan game terhadap perilaku kesopanan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto* dengan melibatkan 44 anak sebagai sampel yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif serta regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan bermain *Free Fire* pada anak-anak berada pada kategori sedang, dengan 61% responden (27 anak) termasuk dalam kategori ini. Selain itu, perilaku kesopanan anak juga tergolong sedang dengan 68% responden (30 anak) menunjukkan tingkat kesopanan tersebut. Analisis regresi menunjukkan adanya pengaruh signifikan kecanduan bermain *Free Fire* terhadap perilaku kesopanan anak, dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,867. Hal ini mengindikasikan bahwa variasi dalam perilaku kesopanan dapat dijelaskan oleh tingkat kecanduan bermain game. Koefisien determinasi sebesar 0,507 mengungkapkan bahwa sekitar 50,7% variasi perilaku kesopanan dipengaruhi oleh kecanduan bermain *game Free Fire*, sedangkan 49,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Temuan ini memberikan wawasan penting tentang dampak bermain *game online* terhadap perkembangan sosial anak.

Kata Kunci: Kecanduan Game, Perilaku Sopan Anak

ABSTRACT

This study aims to determine the level of addiction to playing the online game Free Fire among children aged 8-14 years in Tanjung Jati Village, examine the manners of these children, and analyze the influence of game addiction on manners. The type of research used is ex post facto, involving 44 children as samples selected using purposive sampling techniques. Data were collected through questionnaires and analyzed using descriptive analysis and simple linear regression. The results showed that the level of addiction to playing Free Fire among children was in the moderate category, with 61% of respondents (27 children) falling into this category. In addition, the children's polite behavior was also classified as moderate, with 68% of respondents (30 children) exhibiting this level of politeness. Regression analysis showed a significant effect of addiction to playing Free Fire on children's polite behavior, with a regression coefficient value of 0.867. This indicates that variations in polite behavior can be explained by the level of addiction to playing games. The coefficient of determination of 0.507 reveals that approximately 50.7% of the variation in polite behavior is influenced by addiction to playing Free Fire, while the remaining 49.3% is influenced by other factors

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam kehidupan anak-anak. Anak-anak generasi sekarang, yang dikenal sebagai *digital natives*, tumbuh dalam era di mana internet dan perangkat digital seperti gawai menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Ihsan et al., 2024). Akses yang mudah terhadap berbagai informasi dan interaksi global melalui media sosial dan permainan daring (*game online*) memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan memperoleh pengetahuan. Namun, kondisi ini juga membawa tantangan baru, terutama terkait dengan pembentukan karakter dan perilaku kesopanan anak.

Dalam budaya Indonesia, kesopanan merupakan nilai moral yang penting. Nilai ini tercermin dalam tata krama berbicara, bersikap, serta dalam menjaga hubungan sosial yang harmonis. Kesopanan bukan hanya diwujudkan dalam kehidupan nyata, tetapi juga dalam interaksi digital, seperti penggunaan bahasa santun, penghormatan terhadap privasi orang lain, serta penghindaran dari ujaran kebencian (Sari, 2020). Dalam konteks kebudayaan, prinsip-prinsip kesopanan terwujud dalam konsep-konsep seperti *unggah-ungguh* dalam budaya Jawa dan *suba sita* dalam budaya Bali, yang mengajarkan tentang pentingnya rasa hormat, etika sosial, dan perilaku yang patut.

Perkembangan perilaku sopan anak dipengaruhi oleh berbagai tahap perkembangan usia. Pada masa bayi, anak belajar melalui ekspresi dan interaksi emosional dengan orang dewasa (Hidayati, 2021). Anak usia dini mulai mengenal konsep kesopanan melalui komunikasi simbolik dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa (Pratiwi, 2021). Memasuki usia sekolah dasar, pemahaman terhadap norma sosial menjadi lebih kompleks; anak mulai mampu membedakan antara perilaku yang sopan dan tidak sopan (Suhartini, 2021). Studi menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang mendukung, seperti interaksi yang positif di sekolah, dapat memperkuat perilaku kesopanan anak (Wahyu, 2020). Pada usia remaja, kesopanan mencakup pula aspek etika

dalam komunikasi digital serta kesadaran terhadap tanggung jawab sosial (Rizki, 2021; Sari, 2020).

Meskipun pemahaman terhadap nilai kesopanan telah tertanam pada sebagian besar anak di Indonesia, masih terdapat tantangan yang signifikan dalam praktiknya. Sebuah studi di SMP Negeri 10 Kota Jambi menunjukkan bahwa perilaku kesopanan siswa berada pada kategori sedang, dengan faktor lingkungan dan pribadi mempengaruhi perilaku tersebut secara signifikan. Sebaliknya, di SMP Al-Islam 1 Surakarta, mayoritas siswa menunjukkan perilaku sopan dalam kategori tinggi (sekitar 78%), didukung oleh keterlibatan orang tua dan kontrol diri siswa yang baik. Namun, di wilayah Sumatera Utara, ditemukan beberapa kasus yang mengindikasikan lemahnya pemahaman anak terhadap norma kesopanan, seperti penggunaan bahasa kasar, kurangnya penghormatan terhadap guru dan orang tua, serta perilaku tidak sopan lainnya di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi dinamika perilaku anak saat ini adalah penggunaan *game online*. Dalam banyak kasus, kecanduan terhadap game daring dapat mengganggu hubungan sosial, menurunkan empati, dan meningkatkan perilaku menyimpang, termasuk agresivitas dan penggunaan bahasa yang tidak pantas (Restiviani, 2023). *Game online* bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga dapat menjadi sumber gangguan perilaku jika digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan. Rahman et al. (2021) mengungkapkan bahwa anak-anak yang menghabiskan waktu lebih dari tiga jam per hari untuk bermain *game* menunjukkan penurunan empati dan kesopanan. Wijaya dan Setiawan (2022) menemukan adanya korelasi positif antara lamanya bermain game dan tingkat agresivitas pada anak sekolah dasar. Konten kekerasan dan sifat kompetitif dalam game seperti *Free Fire* juga turut berkontribusi pada perilaku tidak sopan (Kusuma & Pratama, 2023; Hartanto, 2022).

Game *Free Fire*, yang dikembangkan oleh Garena dan dirilis secara global pada 2017, merupakan salah satu *game battle royale* yang paling populer di Indonesia. *Game* ini telah diunduh lebih dari satu miliar kali secara global, dengan lebih dari 50 juta pengguna aktif di Indonesia (Sensor Tower, 2023; Garena, 2023). Berdasarkan laporan App Annie (2023), *Free Fire* termasuk dalam daftar game dengan jumlah unduhan tertinggi. Popularitasnya didorong oleh kemudahan akses melalui perangkat *mobile* dan

gameplay yang kompetitif. Namun, fitur komunikasi dalam game seperti *voice chat* dan *live chat* yang tidak termoderasi membuka ruang bagi penggunaan bahasa kasar, pelecehan verbal, dan perilaku agresif lainnya (Kurniawan & Damanik, 2023).

Beberapa studi menyoroti dampak negatif dari interaksi dalam game *Free Fire*. Misalnya, komunikasi yang tidak sopan selama permainan sering kali terbawa ke dalam interaksi sosial di dunia nyata. Pola pikir kompetitif yang berlebihan juga dapat mengurangi empati dan kepekaan terhadap orang lain. Selain itu, alokasi waktu yang berlebihan untuk bermain game mengurangi kesempatan anak untuk belajar norma sosial melalui interaksi langsung dengan keluarga dan lingkungan.

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *Free Fire* terhadap perilaku kesopanan anak dalam konteks budaya Indonesia. Kondisi ini menjadi relevan untuk diteliti lebih lanjut, terutama di daerah seperti Desa Tanjung Jati, di mana fenomena kecanduan game telah menimbulkan kekhawatiran dari pihak sekolah dan masyarakat. Observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak di desa tersebut menghabiskan waktu bermain *Free Fire* selama 2–6 jam per hari, dan terdapat peningkatan laporan perilaku tidak sopan, seperti menanggapi orang tua dengan kata kasar dan mengabaikan norma sopan santun dalam interaksi sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecanduan game online *Free Fire* terhadap perilaku kesopanan anak usia 8–14 tahun di Desa Tanjung Jati. Penelitian ini tidak hanya penting secara akademik untuk memperkuat landasan teoritis terkait hubungan antara media digital dan perkembangan sosial anak, tetapi juga secara praktis dalam menyusun strategi pendidikan dan pengawasan yang efektif oleh orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam menghadapi fenomena kecanduan *game online*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*, yaitu penelitian yang dilakukan setelah peristiwa terjadi dan tidak memungkinkan peneliti untuk memanipulasi variabel bebas. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain game online *Free Fire* terhadap perilaku kesopanan anak usia 8–14 tahun di Desa Tanjung Jati, Kecamatan Binjai Barat, Kota Binjai. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa anak-anak di desa

ini cukup aktif memainkan game tersebut. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu dari April hingga Juni 2025.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak berusia 8 hingga 14 tahun yang tinggal di Desa Tanjung Jati, dengan jumlah total 80 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Dalam hal ini, anak yang menjadi sampel adalah mereka yang telah mengenal dan aktif bermain game *Free Fire*. Ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh 44 responden.

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu kecanduan bermain game online *Free Fire* sebagai variabel independen (X), dan perilaku kesopanan sebagai variabel dependen (Y). Kecanduan bermain game diukur melalui lima indikator, yaitu durasi bermain berlebihan, motivasi bermain hanya untuk kesenangan, kecenderungan mengabaikan interaksi sosial, gejala fisik seperti gangguan tidur dan makan, serta gejala psikologis berupa hasrat bermain yang tidak terkendali. Sementara itu, perilaku kesopanan diukur melalui empat indikator utama, yakni penggunaan bahasa sopan, sikap menghormati orang tua, kemampuan menghargai perbedaan pendapat, dan kesadaran untuk menghindari perilaku yang menyakiti orang lain.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket tertutup berbentuk skala Likert dengan empat pilihan respons (Selalu, Sering, Jarang, dan Tidak Pernah). Instrumen ini disusun berdasarkan indikator variabel dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dengan hasil menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai r -hitung $>$ r -tabel (0,361), sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, reliabilitas diuji menggunakan metode Cronbach's Alpha, dengan hasil sebesar 0,831 untuk variabel kecanduan game dan 0,864 untuk variabel perilaku kesopanan, yang keduanya berada pada kategori sangat reliabel.

Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini bisa kita amati pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Kecanduan Bermain Game Online Free Fire

No	Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1.	Kecanduan Bermain Game Online Free Fire	Menghabiskan Waktu Untuk Bermain Game	1) Durasi bermain yang berlebihan	1,2	2
			2) Frekuensi bermain dalam sehari		
		Bermain Game Untuk Kesenangan Belaka	1) Motivasi bermain untuk hiburan semata	3,4	2
			2) Kecenderungan marah saat dilarang bermain		
		Mengabaikan Interaksi Sosial Dengan Orang Sekitar	1) Mengurangi komunikasi dengan teman di dunia nyata	5,6	
			2) Lebih memilih bermain game online daripada bersosialisasi		
		Gejala Fisik	1) Gangguan pola makan	7,8	
			2) Gangguan pola tidur		
		Gejala Psikologis (Hasrat Bermain Tanpa Memperhatikan Waktu)	1) Hasrat yang tidak terkontrol untuk bermain	9,10	
			2) Mengabaikan kondisi sekitar		

Tabel 2. Kisi-kisi Perilaku Kesopanan

No	Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1.	Perilaku Kesopanan	Penggunaan Bahasa Yang Sopan Dalam Berkomunikasi	1) Frekuensi penggunaan kata "tolong" dan "terima kasih" dalam percakapan 2) Kesadaran dalam memilih kata-kata yang tidak menyinggung saat berkomunikasi 3) Kemampuan menyampaikan kritik dengan cara yang sopan dan membangun	1,2,3	3
		Sikap Menghormati Orang Yang Lebih Tua	1) Kemampuan menyesuaikan nada dan bahasa saat berbicara dengan orang yang lebih tua 2) Frekuensi menunjukkan sikap mendengarkan yang baik kepada orang yang lebih tua Sikap menghargai pendapat orang yang lebih tua tanpa meremehkan	4,5,6	3

Menghargai Perbedaan Pendapat	1) Kesediaan mendengarkan pendapat berbeda tanpa memotong pembicaraan	7,8,9	3
	2) Kemampuan berdiskusi secara terbuka meski ada perbedaan pendapat		
	3) Penggunaan bahasa santun saat menyampaikan pendapat yang berbeda		
Menghindari Perilaku Yang Merendahkan Atau Menyakiti Orang Lain	1) Kesediaan meminta maaf dan memperbaiki kesalahan saat menyakiti orang lain	10,11, 12	3
	2) Frekuensi melakukan evaluasi diri setelah berinteraksi dengan orang lain		
	3) Kesadaran menghindari lelucon atau komentar yang dapat menyinggung		

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan beberapa teknik statistik. Pertama, uji kecenderungan digunakan untuk mengelompokkan kategori skor responden berdasarkan nilai rata-rata dan simpangan baku. Selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data berdistribusi normal. Uji linearitas dilakukan untuk mengukur keterkaitan linier antara kedua variabel. Setelah itu,

dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh langsung antara variabel X dan Y, serta pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Terakhir, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi kecanduan bermain game terhadap perilaku kesopanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Normalitas

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS versi 23, diperoleh beberapa hasil penting terkait hubungan antara kecanduan bermain *game online Free Fire* dan perilaku kesopanan anak sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	df	Sig.	Statis tic	df	Sig.
Kecanduan Bermain <i>Game</i> <i>Online Free Fire</i>	.100	44	.200*	.968	44	.257
Perilaku Kesopanan	.112	44	.199	.962	44	.152

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Linearitas

Pengujian keterkaitan linear ini bertujuan untuk memastikan apakah kedua variabel memiliki hubungan linear secara signifikan. Apabila hubungan tersebut linear, maka analisis regresi dapat diterapkan. Hasil pengujian linearitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 23 ditampilkan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Kesopanan * Kecanduan Bermain Game Online Free Fire	Between Groups	(Combined)	1097.015	21	52.239	2.502	.019
		Linearity	698.047	1	698.047	33.427	.000
	Deviation from Linearity		398.968	20	19.948	.955	.538
			459.417	22	20.883		
	Total		1556.432	43			

Hasil pengujian linearitas menunjukkan bahwa nilai *Sig. Deviation From Linearity* sebesar 0,538. Karena nilai signifikansi $0,538 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara kecanduan bermain Game Online Free Fire dengan perilaku kesopanan pada anak.

Regresi Linear Sederhana

Hasil regresi linear sederhana antara variabel X dan Y dapat ditampilkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standar dized Coefficie nts	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.442	3.016		5.120	.000
	Kecanduan Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	.659	.113	.670	5.844	.000
a. Dependent Variable: Perilaku Kesopanan						

Berdasarkan tabel di atas, konstanta dan koefisien diperoleh sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 15,442 + 0,659 X$$

Pada Tabel *Coefficients* di atas, nilai konstanta pada *unstandardized coefficient* tercatat sebesar 15,442. Angka ini menunjukkan bahwa apabila tidak terdapat kecanduan bermain Game Online Free Fire (X), maka tingkat konsisten perilaku kesopanan pada anak (Y) adalah 15,442. Nilai *b* atau *slope* menunjukkan perubahan rata-rata Y akibat perubahan satu unit X, yang dalam kasus ini sebesar 0,659. Artinya, setiap peningkatan 1% pada kecanduan bermain Game Online Free Fire (X) akan diikuti peningkatan perilaku kesopanan anak sebesar 0,659. Karena koefisien regresi bernilai positif (+), dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain Game Online Free Fire memiliki pengaruh positif terhadap perilaku kesopanan anak.

Uji Hipotesis

Hasil uji *t* secara parsial yang dilakukan menggunakan SPSS versi 23 ditampilkan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	15.442	3.016		5.120	.000
Kecanduan Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	.659	.113	.670	5.844	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Kesopanan

Berdasarkan hasil uji *t* secara parsial yang dilakukan menggunakan SPSS versi 23, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 5,844, lebih besar dari *t* tabel 2,018. Hal ini diperkuat dengan *p-value* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti secara parsial kecanduan bermain Game Online Free Fire memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku kesopanan anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan bermain Game Online Free Fire, semakin besar pula pengaruhnya terhadap perilaku kesopanan anak.

Koefisien Determinasi

Hasil koefisien determinasi yang diperoleh dari model regresi linear sederhana dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.670 ^a	.448	.435	4.521

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Bermain *Game Online Free Fire*

b. Dependent Variable: Perilaku Kesopanan

Berdasarkan hasil *model summary* di atas, besarnya pengaruh kecanduan bermain Game Online Free Fire terhadap perilaku kesopanan anak dapat dilihat dari nilai R Square, yaitu 0,448. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain *Game Online Free Fire* (variabel X) memberikan kontribusi sebesar 44,8% terhadap perilaku kesopanan anak (variabel Y), sedangkan 55,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji hubungan antara kecanduan bermain *Game Online Free Fire* dengan perilaku kesopanan anak usia 8-14 tahun di Desa Tanjung Jati. Berdasarkan hasil analisis terhadap 44 responden, tingkat kecanduan bermain game berada pada kategori sedang dengan frekuensi tertinggi pada rentang skor 23-30. Anak-anak menghabiskan waktu sekitar 2-3 jam per hari bermain pada hari biasa, dan durasi ini meningkat secara signifikan saat hari libur, yang menunjukkan indikasi kecanduan sebagaimana dikemukakan oleh Clark dan Scott (dalam Fadilah & Suprayitno, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian Griffiths (2017) yang menyatakan bahwa keterlibatan berlebihan dalam permainan daring dapat berdampak pada perubahan pola aktivitas dan interaksi sosial.

Dalam konteks perilaku kesopanan, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di Desa Tanjung Jati memiliki variasi perilaku dengan kecenderungan dominan pada kategori rendah. Frekuensi tertinggi responden berada pada skor 24-30, menandakan bahwa sebagian besar anak masih belum menunjukkan perilaku kesopanan yang optimal. Hal ini terlihat dari kebiasaan anak yang kurang mampu menggunakan bahasa sopan dalam berkomunikasi dan kurang menghormati orang yang lebih tua, sesuai dengan temuan Setiawan (Roslinda, 2022) yang menegaskan peran faktor internal dan eksternal dalam pembentukan perilaku kesopanan. Faktor lingkungan, termasuk keluarga dan sekolah, memiliki peran vital sebagaimana diungkapkan oleh Rahmat (2019) dan Najwa Nurfajriah et al. (2020) yang menekankan pentingnya contoh, teladan, dan komunikasi terbuka dalam menanamkan nilai kesopanan.

Uji statistik yang dilakukan menunjukkan bahwa variabel kecanduan bermain *Game Online Free Fire* dan perilaku kesopanan anak berdistribusi normal (*Shapiro-Wilk*: $p = 0,257$ dan $p = 0,152$) serta memiliki hubungan linear yang signifikan (*sig. deviation from linearity* = 0,538). Regresi linear sederhana mengungkapkan pengaruh positif kecanduan bermain game terhadap perilaku kesopanan anak dengan koefisien regresi sebesar 0,659, yang berarti setiap peningkatan satu unit kecanduan diikuti oleh peningkatan perilaku kesopanan sebesar 0,659. Temuan ini konsisten dengan pandangan Bandura (1986) dalam teori sosial-kognitif yang menyatakan bahwa interaksi dan pengamatan dalam lingkungan digital dapat mempengaruhi perkembangan perilaku sosial anak.

Meskipun demikian, koefisien determinasi ($R^2 = 0,448$) menunjukkan bahwa kecanduan bermain game hanya menjelaskan 44,8% variasi perilaku kesopanan, mengindikasikan adanya faktor lain yang turut mempengaruhi, seperti pendidikan moral, pola asuh, dan lingkungan sosial (Darling & Steinberg, 1993; Eisenberg et al., 2006). Selain itu, meskipun kecanduan game dapat memiliki dampak negatif seperti penurunan kualitas interaksi sosial dan gejala fisik maupun psikologis, penelitian ini menegaskan bahwa pengaruhnya terhadap perilaku kesopanan tidak selalu bersifat merugikan, terutama bila dikontrol dengan pengawasan yang tepat (Przybylski, Weinstein, & Murayama, 2017; Gentile et al., 2011).

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh nilai konstanta (Unstandardized Coefficients) sebesar 15,442, yang menunjukkan bahwa apabila tidak ada kecanduan bermain *Game Online Free Fire* (variabel X), perilaku kesopanan anak (variabel Y) akan berada pada angka konstan 15,442. Koefisien regresi sebesar 0,659 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan 1% tingkat kecanduan bermain *Game Online Free Fire* berhubungan dengan penurunan perilaku kesopanan anak sebesar 0,659. Meskipun koefisien regresi positif, interpretasi ini menandakan adanya pengaruh langsung kecanduan game terhadap perilaku kesopanan anak.

Hasil uji hipotesis mendukung temuan tersebut, di mana nilai t-hitung sebesar 5,844 lebih besar dari t-tabel 2,018 ($5,844 > 2,018$) dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menegaskan bahwa kecanduan bermain *Game Online Free Fire* berpengaruh signifikan terhadap perilaku kesopanan anak. Selanjutnya, nilai R Square sebesar 0,448 menunjukkan bahwa variabel kecanduan game memberikan kontribusi sebesar 44,8% terhadap perubahan perilaku kesopanan, sementara sisanya sebesar 55,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini.

Temuan ini konsisten dengan studi Zijat dan Sulastrri (2024) yang menemukan pengaruh signifikan intensitas bermain game online terhadap tingkat kesopanan remaja di RT003 RW008 Kelurahan Parung Serab. Mereka menjelaskan bahwa meskipun game online menjadi media hiburan populer yang memungkinkan interaksi tanpa tatap muka secara langsung, intensitas bermain yang berlebihan dapat memengaruhi aspek perilaku sosial, termasuk kesopanan. Penelitian Zijat dan Sulastrri juga menunjukkan bahwa secara simultan, intensitas bermain game online berpengaruh signifikan terhadap kesopanan remaja ($F_{hitung} = 37,750 > F_{tabel} = 3,354$; $p < 0,05$) dan secara parsial ($t_{hitung} = 6,144 > t_{tabel} = 2,048$; $p < 0,05$). Koefisien determinasi pada penelitian tersebut sebesar 57,4% mengindikasikan pengaruh positif intensitas bermain game terhadap kesopanan, namun tetap ada faktor lain yang turut memengaruhi.

Studi Subagyo et al. (2024) juga mendukung temuan ini, di mana aktivitas bermain game online mampu meningkatkan kosakata dan pemahaman bahasa anak, namun di sisi lain dapat menurunkan tingkat kesopanan tergantung pada konten dan interaksi dalam permainan. Penelitian tersebut menekankan pentingnya peran orang tua dan pengasuh

dalam mengawasi aktivitas digital anak agar dampak yang diperoleh tetap positif, baik dari aspek perkembangan bahasa maupun sosial.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Khairunnisa et al. (2022) yang menunjukkan bahwa *Game Online Free Fire* memberikan pengaruh signifikan terhadap sikap dan perilaku penggunanya. Game ini dapat mendorong perilaku negatif yang ditandai dengan penurunan kualitas moral dan sikap menyimpang dari norma sosial. Banyak anak yang menggunakan bahasa kasar dan tidak sopan selama bermain, bahkan terhadap teman sebaya mereka. Tingginya jumlah pengguna dari berbagai latar belakang membuat penyaringan konten negatif dalam game ini sulit dilakukan. Oleh karena itu, disarankan anak di bawah usia 12 tahun tidak memainkan game ini karena rentan terhadap pengaruh konten yang kurang positif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kecanduan bermain Game Online Free Fire berpengaruh signifikan terhadap perilaku kesopanan anak usia 8-14 tahun di Desa Tanjung Jati. Peran aktif orang tua, pendidik, dan lingkungan sosial sangat diperlukan untuk mengawasi dan membimbing penggunaan game agar dapat meminimalisir dampak negatif sekaligus mengoptimalkan pengaruh positif terhadap perkembangan sosial anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kecanduan bermain game online *Free Fire* terhadap perilaku kesopanan anak usia 8-14 tahun di Desa Tanjung Jati, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan bermain *Free Fire* berada pada kategori sedang, dengan mayoritas responden (39%) memperoleh skor antara 23-30. Sementara itu, perilaku kesopanan anak-anak dalam rentang usia tersebut cenderung berada pada kategori rendah, ditunjukkan oleh 36% responden yang memperoleh skor antara 24-30. Analisis regresi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kecanduan bermain *Free Fire* terhadap perilaku kesopanan anak, dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,659. Artinya, setiap peningkatan 1% tingkat kecanduan terhadap game *Free Fire* diikuti dengan penurunan perilaku kesopanan anak sebesar 0,659. Adapun nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,448 mengindikasikan bahwa 44,8% variasi perilaku kesopanan dipengaruhi oleh kecanduan bermain game *Free Fire*, sementara 55,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini berlangsung. Terutama kepada masyarakat Desa Tanjung Jati, khususnya anak-anak usia 8-14 tahun yang telah bersedia berpartisipasi aktif dalam pengisian angket dan kegiatan penelitian.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada perangkat desa dan pihak sekolah yang memberikan fasilitas, dukungan, serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian dengan lancar.

Kami juga menghargai bimbingan dan masukan dari para dosen pembimbing serta semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan perilaku sosial anak dan pengelolaan penggunaan game online secara sehat di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, Sri Wahyuni. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 4(1), 28-40.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Arikunto, S. (2016). *Metodologi penelitian*. Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Metode penelitian: Suatu pengantar pendidikan*. Rineka Cipta.
- Brata, D., & dkk. (2020). Analisis Game Free Fire sebagai Permainan Survival Shooter Terbaik di Ponsel. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(2), 3-10.
- Fadilah, N., & Suprayitno, S. (2022). Analisis Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(07).
- Fitri, Emria dkk (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3) 214.
- Firdaus Mu Zijat, A., Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Nilai-nilai Kesopanan Remaja Di RT 003 RW 008 Kel. Parung Serab. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa (JMKB)*, 4(2), 2809–5154.
- Furqan. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game *Game Online Free Fire*. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(1), 3-8.
- Furchan, A. (2002). *Pengantar penelitian dalam pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Garena. (2023). Laporan Pengguna Aktif Game Free Fire di Indonesia. Retrieved from <https://garena.com>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS* (Ed. ke-8). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hidayati, N. (2021). Peran Keluarga dalam Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45-56.
- Hartanto, A. (2022). Pengaruh Game Battle Royale terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Psikologi dan Sosial*, 6(3), 25-30.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. 2021. Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1 (2).
- Ihsan, W. N., Putri, A. A., Prastika, I. Y., Nababan, S. L., Patunnisa, T., & Kurniawan, F. (2024). Penerapan pendidikan karakter dan budi pekerti sejak dini untuk membangun generasi bangsa. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1817-1821.
- Irawan, S., & Dina Siska, W. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9-19.
- Khairunnisa, Kausar, M. F. Al, Ramadhina, R., Aulia, S. R., & Nugraha, R. G. (2022). Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), h. 2112.
- KOMINFO. (2023). Statistik Pemain Game Online di Indonesia 2023. Retrieved from <https://kominfo.go.id>
- KBBI. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kusuma, R., & Pratama, A. (2023). Dampak Konten Kekerasan dalam Game terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 7(2), 15-20.
- Kustiawan, A., Bayu, U., & Andy, W. (2019). *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*. Magetan: Grafika.
- Langgulang, H. (2022). Pendidikan dan Perilaku Kesopanan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 123-135.
- Kurniawan, F., & Damanik, A. (2023). Pengaruh Kekerasan Verbal Orangtua Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Desa Girsang 1 Kecamatan Girsang Sipangan Bolon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 63-66.
- Newzoo. (2023). Global games market report 2023. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-report-2023>
- Naisais, L. S., Mas'Amah, & Tuhana, V. E. (2023). Model komunikasi remaja pemain *Game Online Free Fire* (Studi kasus pada remaja di RT02 Kelurahan Manulai 2 Kota Kupang). *Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(1), 69-83.
- Najwa, N., Nursifa, F., & Imam, T. (2020). Penerapan sikap sopan santun kepada siswa di mdaal-idris. *Lebah*, 13(2), 60-65. <https://doi.org/10.35335/lebah.v13i2.60>
- Pratiwi, D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Membangun Kesopanan Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-134.
- Purwanto. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Penerbit: Pustaka Pelajar.
- Rizki, A. (2021). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Sopan Santun Remaja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 78-89.
- Restiviani, Y. (2023). Patologi Sosial Akibat Penggunaan Smartphone dalam Perspektif Komunikasi Islam. *AT-TABAYYUN: Jurnal Ilmiah Komunikasi Islam*, 5(1), 1-14.
- Rahim, R., dkk. (2021). *Metodologi penelitian: Teori dan praktik*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

- Rahman, F., & dkk. (2021). Studi Longitudinal tentang Dampak Game Online terhadap Kemampuan Berempati Anak. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(2), 20-25.
- Rahmat, S. P. N., Simatupang, G. R. L. L., & Albertus, H. (2019). Musik Metal dan Nilai Religius Islam: Tinjauan Estetika Musik Bermuatan Islami dalam Penampilan Purgatory. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 18(3), 133-143. <https://doi.org/10.24821/resital.v18i3.3338>
- Roslinda, V. (2022). Analisis Penyimpangan Perilaku Kesopanan Pada Komunitas Remaja Permata Di Desa Bulan Jahe Kecamatan Barus Jahe Kabupaten Karo. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 6(2): 15-19. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpls>
- Sari, R. (2020). Peran Pendidikan dalam Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 123-134.
- Saifuddin, A. (2014). *Penyusunan skala psikologi* (Ed. ke-2). Pustaka Pelajar.
- Sensor Tower. (2023). Laporan Unduhan *Game Free Fire* Secara Global. Retrieved from <https://sensortower.com>
- Suhartini, E. (2021). Norma Kesopanan dalam Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 9(1), 34-45.
- Sari, D. (2021). Menstimulasi perilaku sopan santun pada anak usia dini melalui pengajaran moral. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 45-52.
- Sariyana, A. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-135.
- Subagyo, S., Laras Tuti, D., Oktavia, H., Hikmah, N., Amanda, N., Lestari, D., Najah, S. S., Haerunisa, S., Setiadi, R., Sadiyawati, R., Rahman, A., Masitoh, N., Setiawan, B., & Iasha, V. (2024). Dampak Game Online terhadap Penggunaan Bahasa dan Perilaku Sopan Santun Siswa. *Action Research Journal indonesia (ARJI)*, 6(4).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, Andri. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.
- Veronika, R. (2022). Analisis Penyimpangan Perilaku Kesopanan Pada Komunitas Remaja Permata Di Desa Bulan Jahe Kecamatan Barus Jahe Kabupaten Karo. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 6(2), 15-19.
- Wahyu, S. (2020). Interaksi Sosial dan Perilaku Sopan Santun Anak di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 56-67.
- Widarto. 2013. *Penelitian Ex Post Facto*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, S., & Setiawan, R. (2022). Korelasi Durasi Bermain Game Online dengan Tingkat Agresivitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5(3), 10-15.