JURNAL CAHAYA EDUKASI

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

Analisis Hubungan Game Online Free Fire Terhadap Sikap Kerjasama Dan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Revi Oki Setiawan[1], Dede Hadiansah[2], Piyantina Rukmini[3]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ma'arif Indramayu

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah memberikan berbagai bentuk hiburan yang mudah diakses oleh anak-anak, salah satunya game online Free Fire. Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berpotensi memengaruhi perkembangan sosial dan kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan game online Free Fire terhadap sikap kerjasama dan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional ex post facto. Populasi penelitian berjumlah 383 siswa dan sampel sebanyak 37 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, statistik deskriptif, dan korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online Free Fire dengan sikap kerjasama siswa. Selain itu, ditemukan pula hubungan yang signifikan antara game online Free Fire dengan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Free Fire dapat memberikan pengalaman kolaboratif dan pengambilan keputusan yang berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, pengawasan dari orang tua dan guru tetap diperlukan agar aktivitas bermain tidak dilakukan secara berlebihan.

Kata Kunci: game online, Free Fire, sikap kerjasama, berpikir kritis, sekolah dasar.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has provided various forms of entertainment accessible to children, one of which is the online game Free Fire. This game not only serves as entertainment but also potentially influences the social and cognitive development of elementary school students. This study aimed to analyze the relationship between the Free Fire online game and students' cooperative attitudes and critical thinking skills. The study employed a quantitative approach using an ex post facto correlational method. The population consisted of 383 students, while 37 fourth-grade students were selected as samples through purposive sampling. Data were collected through observation and questionnaires. Data analysis involved validity testing, reliability testing, descriptive statistics, and Pearson Product Moment correlation analysis. The results revealed a significant relationship between playing Free Fire and students' cooperative attitudes. Furthermore, a significant relationship was found between Free Fire and students' critical thinking skills. These findings indicate that playing Free Fire can provide collaborative experiences and decision-making opportunities that contribute to the development of social skills and critical thinking abilities. However, supervision from parents and teachers remains necessary to ensure balanced gaming activities.

Keywords: online game, Free Fire, cooperation attitude, critical thinking, elementary school.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pola interaksi sosial, cara belajar, serta aktivitas rekreasi anak dan remaja. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling dekat dengan kehidupan generasi muda saat ini adalah permainan digital atau game online. Kehadiran internet yang semakin luas serta tingginya kepemilikan perangkat smartphone telah menjadikan game online sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari anak-anak usia sekolah dasar. Fenomena ini menunjukkan bahwa dunia permainan digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial baru yang memengaruhi perkembangan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik (Griffiths, Kuss, & Pontes, 2016).

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

Di Indonesia, penggunaan internet oleh anak-anak terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa kelompok usia sekolah menjadi salah satu pengguna internet yang mengalami pertumbuhan signifikan, terutama untuk kebutuhan hiburan digital dan permainan daring. Kondisi tersebut didukung oleh semakin terjangkaunya perangkat telepon pintar dan akses internet yang memungkinkan anak-anak menghabiskan waktu lebih lama untuk berinteraksi dengan berbagai aplikasi digital, termasuk game online. Di antara berbagai jenis permainan daring yang populer, Free Fire merupakan salah satu game yang memiliki jumlah pemain terbesar di Indonesia dan banyak dimainkan oleh siswa sekolah dasar.

Free Fire merupakan permainan daring bergenre battle royale yang dikembangkan oleh Garena. Dalam permainan ini, pemain dituntut untuk bertahan hidup, bekerja sama dengan anggota tim, menyusun strategi, mengelola sumber daya, serta mengambil keputusan secara cepat dalam berbagai situasi yang dinamis. Karakteristik tersebut menyebabkan Free Fire tidak hanya menjadi aktivitas hiburan semata, tetapi juga menghadirkan berbagai pengalaman sosial dan kognitif yang berpotensi memengaruhi perkembangan peserta didik. Dalam konteks pendidikan, kondisi ini memunculkan dua pandangan yang berbeda. Sebagian pihak menilai bahwa game online dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak, sementara pihak lain berpendapat bahwa game tertentu dapat berkontribusi terhadap pengembangan berbagai keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan kolaborasi dan berpikir kritis (Gee, 2007).

Kajian mengenai dampak game online terhadap peserta didik telah menjadi perhatian para peneliti di berbagai negara. Selama beberapa dekade terakhir, penelitian tentang permainan digital cenderung berfokus pada dampak negatif seperti kecanduan, penurunan prestasi akademik, gangguan konsentrasi, serta masalah perilaku sosial (Kuss & Griffiths, 2012). Bahkan, World Health Organization memasukkan gaming disorder ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11) sebagai salah satu bentuk gangguan perilaku yang perlu mendapat perhatian khusus (WHO, 2019). Kondisi tersebut memperkuat pandangan masyarakat bahwa game online identik dengan aktivitas yang merugikan perkembangan anak.

Namun demikian, perkembangan penelitian mutakhir menunjukkan bahwa dampak permainan digital tidak selalu bersifat negatif. Sejumlah studi menemukan bahwa permainan digital tertentu dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan spasial, keterampilan komunikasi, pengambilan keputusan, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (Adachi & Willoughby, 2013). Selain itu, permainan yang berbasis tim juga berpotensi meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial karena pemain harus berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, dampak permainan digital sangat bergantung pada jenis permainan, intensitas penggunaan, karakteristik pemain, serta konteks sosial yang melingkupinya.

Dalam dunia pendidikan abad ke-21, kemampuan bekerja sama dan berpikir kritis merupakan dua kompetensi utama yang perlu dimiliki peserta didik. Kerangka Partnership for 21st Century Learning menempatkan collaboration dan critical thinking sebagai bagian dari keterampilan inti yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar agar peserta didik mampu menghadapi tantangan global yang semakin kompleks (Partnership for 21st Century Learning, 2019). Oleh karena itu, penting untuk memahami berbagai faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kedua kemampuan tersebut, termasuk aktivitas bermain game online yang saat ini menjadi bagian dari kehidupan anak-anak.

Sikap kerjasama merupakan kemampuan individu untuk bekerja bersama orang lain dalam mencapai tujuan tertentu melalui interaksi yang saling mendukung, menghargai, dan bertanggung jawab. Dalam lingkungan sekolah dasar, sikap kerjasama memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran karena sebagian besar aktivitas belajar dilakukan melalui kerja kelompok, diskusi, dan interaksi sosial. Menurut Johnson dan Johnson (2014), kerjasama memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi, rasa tanggung jawab, empati, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Peserta didik yang memiliki kemampuan kerjasama yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

sosial dan menunjukkan prestasi akademik yang lebih optimal.

Permainan Free Fire memiliki karakteristik yang sangat erat dengan konsep kerjasama. Dalam mode squad, pemain harus bekerja sama dengan anggota tim untuk bertahan hidup dan memenangkan pertandingan. Setiap anggota tim memiliki peran tertentu yang harus dijalankan secara efektif agar tujuan kelompok dapat tercapai. Pemain juga dituntut untuk saling membantu ketika menghadapi ancaman, berbagi informasi mengenai posisi musuh, membagi sumber daya, serta mengambil keputusan secara kolektif. Situasi tersebut menunjukkan bahwa permainan Free Fire menyediakan lingkungan virtual yang memungkinkan pemain berlatih berbagai aspek kerjasama dalam konteks yang menyenangkan dan menantang.

Selain kerjasama, kemampuan berpikir kritis juga menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik pada era digital. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, mengidentifikasi asumsi, menarik kesimpulan logis, serta mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang rasional (Facione, 2015). Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir kritis diperlukan agar peserta didik tidak hanya mampu menghafal informasi, tetapi juga mampu memahami, mengevaluasi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai situasi kehidupan nyata.

Pentingnya berpikir kritis semakin meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber informasi secara cepat dan mudah. Tanpa kemampuan berpikir kritis yang memadai, peserta didik akan kesulitan membedakan informasi yang valid dan tidak valid serta rentan terhadap berbagai bentuk misinformasi. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu tujuan utama pendidikan modern (Ennis, 2018).

Dalam permainan Free Fire, pemain dihadapkan pada berbagai situasi yang memerlukan kemampuan berpikir kritis. Pemain harus menganalisis kondisi lingkungan, memperkirakan pergerakan lawan, menentukan strategi yang tepat, memilih sumber daya yang diperlukan, serta mengambil keputusan dalam waktu yang sangat terbatas. Aktivitas tersebut melibatkan proses kognitif tingkat tinggi yang berkaitan dengan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Menurut Granic, Lobel, dan Engels (2014), permainan digital modern memiliki potensi untuk mengembangkan fleksibilitas kognitif dan keterampilan pemecahan masalah karena pemain secara terus-menerus dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan pengambilan keputusan strategis.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara aktivitas bermain game dengan perkembangan keterampilan sosial dan kognitif peserta didik. Adachi dan Willoughby (2013) menemukan bahwa permainan yang menuntut strategi memiliki hubungan positif dengan kemampuan pemecahan masalah dan prestasi akademik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Granic et al. (2014) menunjukkan bahwa permainan digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir fleksibel, regulasi emosi, serta keterampilan sosial apabila dimainkan dalam konteks yang sehat. Di Indonesia, penelitian Budiman et al. (2022) menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar meskipun kontribusinya relatif rendah.

Meskipun demikian, hasil penelitian yang ada masih menunjukkan temuan yang beragam. Sebagian penelitian menemukan dampak positif permainan digital terhadap kemampuan sosial dan kognitif, sementara penelitian lain menemukan dampak negatif yang berkaitan dengan kecanduan, penurunan motivasi belajar, dan gangguan konsentrasi. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara game online dan perkembangan peserta didik masih memerlukan kajian yang lebih mendalam, khususnya pada konteks sekolah dasar di Indonesia.

Kondisi ini juga terlihat pada siswa kelas IV SDN 1 Srengseng. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa memiliki pengalaman bermain Free Fire dengan intensitas yang bervariasi. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama yang baik dalam aktivitas kelompok dan memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat. Namun demikian, terdapat pula siswa yang menunjukkan kecenderungan bermain game secara berlebihan sehingga menimbulkan kekhawatiran terhadap perkembangan akademik dan sosial mereka. Fenomena

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

tersebut menjadi dasar penting untuk mengkaji hubungan antara aktivitas bermain Free Fire dengan sikap kerjasama dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh salah satu aktivitas digital yang paling populer di kalangan anak-anak terhadap perkembangan kompetensi abad ke-21. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru, orang tua, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam memahami secara lebih objektif dampak permainan digital terhadap perkembangan peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai hubungan game online dengan keterampilan sosial dan kognitif pada jenjang sekolah dasar yang hingga saat ini masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan game online Free Fire terhadap sikap kerjasama dan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada upaya memahami sejauh mana aktivitas bermain Free Fire berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan berpikir kritis sebagai bagian dari keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto dan desain korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan mengukur hubungan antara variabel game online Free Fire dengan sikap kerjasama dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Metode ex post facto digunakan karena variabel bebas dalam penelitian ini telah terjadi secara alami dan tidak diberikan perlakuan secara langsung oleh peneliti. Dalam penelitian ex post facto, peneliti hanya mengamati gejala yang telah ada dan kemudian menelusuri kemungkinan hubungan antara variabel yang diteliti. Menurut Creswell (2018), penelitian kuantitatif korelasional bertujuan untuk mengetahui derajat hubungan antarvariabel berdasarkan data empiris yang diperoleh dari responden. Melalui desain ini, penelitian diarahkan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online Free Fire dengan sikap kerjasama dan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Srengseng Kabupaten Indramayu pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pengalaman bermain game online, khususnya Free Fire. Selain itu, sekolah tersebut memberikan akses dan dukungan yang memadai bagi pelaksanaan penelitian sehingga proses pengumpulan data dapat dilakukan secara efektif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Srengseng yang berjumlah 383 siswa. Populasi dipilih karena siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta ketertarikan yang tinggi terhadap permainan digital. Dari populasi tersebut ditentukan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini dipilih karena penentuan sampel didasarkan pada pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2022), purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang mempertimbangkan karakteristik tertentu sehingga sampel yang dipilih dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berdasarkan rekomendasi guru kelas dan hasil identifikasi awal terhadap siswa yang aktif bermain Free Fire, diperoleh sampel sebanyak 37 siswa kelas IV A yang memenuhi kriteria penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah game online Free Fire yang diukur berdasarkan tingkat keterlibatan siswa dalam bermain game tersebut. Variabel terikat pertama (Y_1) adalah sikap kerjasama, sedangkan variabel terikat kedua (Y_2) adalah kemampuan berpikir kritis. Operasionalisasi variabel dilakukan berdasarkan indikator yang telah dikembangkan dari teori dan hasil penelitian terdahulu. Variabel game online Free Fire diukur melalui indikator penggunaan berlebihan (*excessive use*), gejala pembatasan (*withdrawal symptoms*), toleransi (*tolerance*), dan dampak negatif (*negative repercussions*). Variabel sikap kerjasama diukur melalui indikator menggunakan kesempatan,

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

menghargai kontribusi, berbagi tugas, berpartisipasi dalam kelompok, mendorong partisipasi anggota lain, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan menghargai perbedaan individu. Sementara itu, variabel berpikir kritis diukur melalui indikator memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, serta mengatur strategi dan taktik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai perilaku siswa selama proses pembelajaran dan aktivitas sosial di lingkungan sekolah. Observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas yang diamati tetapi bertindak sebagai pengamat independen. Melalui observasi, peneliti memperoleh informasi pendukung mengenai interaksi siswa, pola kerjasama, dan kecenderungan penggunaan game online dalam kehidupan sehari-hari.

Selain observasi, instrumen utama yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Angket dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh data dalam jumlah besar secara efektif dan efisien. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert lima tingkat yang terdiri atas pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap alternatif jawaban diberikan skor antara 1 sampai 5 sesuai dengan arah pernyataan yang digunakan. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan indikator masing-masing variabel yang telah ditetapkan dalam kajian teori. Angket game online Free Fire terdiri atas delapan pernyataan yang menggambarkan tingkat keterlibatan siswa dalam bermain game. Angket sikap kerjasama terdiri atas sepuluh pernyataan yang mengukur kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan anggota kelompok. Sementara itu, angket berpikir kritis terdiri atas sepuluh pernyataan yang mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan dalam berbagai situasi.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi hitung lebih besar daripada nilai korelasi tabel pada taraf signifikansi 5%. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang baik (Hair et al., 2019).

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah analisis statistik deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian, meliputi nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat penggunaan game online Free Fire, sikap kerjasama, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Tahap kedua adalah pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear sehingga memenuhi syarat penggunaan analisis korelasi Pearson.

Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, tahap berikutnya adalah pengujian hipotesis menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment. Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara game online Free Fire dengan sikap kerjasama serta berpikir kritis siswa. Interpretasi koefisien korelasi mengacu pada pedoman yang dikemukakan oleh Guilford, yaitu sangat rendah (0,00–0,20), rendah (0,21–0,40), sedang (0,41–0,60), kuat (0,61–0,80), dan sangat kuat (0,81–1,00). Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (p-value) pada taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis nol

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

diterima, yang berarti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online Free Fire memiliki hubungan yang signifikan dengan sikap kerjasama dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Srengseng. Data penelitian diperoleh dari 37 responden yang telah memenuhi kriteria sebagai sampel penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen game online Free Fire, sikap kerjasama, dan berpikir kritis memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, variabel game online Free Fire menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat keterlibatan yang cukup tinggi dalam memainkan permainan tersebut. Siswa mengaku sering bermain Free Fire baik secara individu maupun bersama teman-teman mereka. Aktivitas bermain dilakukan pada waktu luang setelah pulang sekolah maupun pada hari libur. Tingginya intensitas bermain menunjukkan bahwa Free Fire telah menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang populer di kalangan siswa sekolah dasar. Kondisi ini sejalan dengan perkembangan teknologi digital yang memungkinkan anak-anak mengakses berbagai bentuk permainan daring melalui perangkat telepon pintar yang dimiliki sendiri maupun milik orang tua.

Pada variabel sikap kerjasama, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori baik. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat teman, berbagi tugas, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok. Sikap kerjasama yang baik terlihat dari kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya baik di dalam maupun di luar kegiatan pembelajaran. Kemampuan tersebut menjadi salah satu modal penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena pembelajaran di sekolah dasar banyak melibatkan aktivitas kolaboratif yang menuntut siswa untuk bekerja bersama dalam mencapai tujuan tertentu.

Sementara itu, pada variabel berpikir kritis diperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kritis siswa secara umum berada pada kategori tinggi. Sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menganalisis situasi, memberikan alasan terhadap suatu keputusan, mengevaluasi berbagai pilihan yang tersedia, dan menyimpulkan informasi berdasarkan fakta yang diperoleh. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kemampuan berpikir yang cukup berkembang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Kemampuan berpikir kritis yang tinggi menjadi salah satu indikator bahwa siswa mampu menghadapi berbagai tantangan pembelajaran yang menuntut kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui hubungan antara game online Free Fire dengan sikap kerjasama dan berpikir kritis siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara game online Free Fire dengan sikap kerjasama siswa. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,578 menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi berada pada kategori sedang menuju kuat. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam bermain Free Fire maka semakin tinggi pula kecenderungan sikap kerjasama yang dimiliki siswa.

Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara game online Free Fire dengan kemampuan berpikir kritis siswa. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,497 menunjukkan hubungan pada kategori sedang. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan tersebut bersifat signifikan secara statistik. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Free Fire memiliki keterkaitan dengan kemampuan siswa dalam menganalisis situasi, mengambil keputusan, menyusun strategi, dan memecahkan masalah.

Temuan penelitian ini memberikan gambaran bahwa game online tidak selalu menghasilkan dampak negatif bagi perkembangan peserta didik. Dalam konteks tertentu, permainan digital dapat memberikan pengalaman belajar yang berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial maupun kemampuan

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

kognitif siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Free Fire memiliki potensi untuk mendukung perkembangan sikap kerjasama dan kemampuan berpikir kritis apabila dilakukan secara proporsional dan dalam pengawasan yang memadai.

Hubungan antara game online Free Fire dan sikap kerjasama dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan itu sendiri. Free Fire merupakan permainan yang menuntut pemain untuk bekerja dalam tim guna mencapai tujuan bersama. Dalam mode permainan squad, pemain harus berkoordinasi dengan anggota tim, berbagi informasi mengenai posisi lawan, membantu rekan yang mengalami kesulitan, serta menyusun strategi untuk memenangkan pertandingan. Situasi tersebut menciptakan pengalaman sosial yang mendorong siswa untuk belajar berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Kerjasama merupakan salah satu keterampilan sosial yang berkembang melalui interaksi antarindividu. Menurut teori pembelajaran sosial yang dikemukakan Bandura, perilaku sosial individu berkembang melalui proses pengamatan, peniruan, dan pengalaman langsung dalam lingkungan sosial. Dalam permainan Free Fire, siswa tidak hanya berinteraksi dengan sistem permainan, tetapi juga berinteraksi dengan anggota tim yang memiliki tujuan yang sama. Melalui interaksi tersebut, siswa belajar bagaimana menghargai pendapat orang lain, mengambil keputusan bersama, serta membangun komunikasi yang efektif untuk mencapai keberhasilan kelompok.

Hasil penelitian ini mendukung pandangan Johnson dan Johnson yang menyatakan bahwa keberhasilan kerjasama dipengaruhi oleh adanya ketergantungan positif antaranggota kelompok. Dalam permainan Free Fire, keberhasilan tim tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kemampuan seluruh anggota tim dalam menjalankan peran masing-masing. Setiap pemain memiliki tanggung jawab untuk mendukung keberhasilan kelompok sehingga tercipta kondisi yang mendorong terbentuknya sikap kerjasama.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa permainan berbasis tim memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan sosial pemain. Penelitian yang dilakukan oleh Granic, Lobel, dan Engels menyatakan bahwa permainan digital modern dapat memberikan manfaat sosial melalui peningkatan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pembentukan hubungan sosial. Permainan yang mengharuskan pemain bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan tertentu memungkinkan terbentuknya keterampilan sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain berhubungan dengan sikap kerjasama, penelitian ini juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara game online Free Fire dan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Free Fire melibatkan berbagai proses kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam permainan tersebut, pemain harus mampu memahami situasi yang berubah dengan cepat, mengidentifikasi ancaman, menentukan prioritas tindakan, dan mengambil keputusan secara tepat dalam waktu yang terbatas.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara logis dalam menyelesaikan masalah. Menurut Facione, berpikir kritis mencakup kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan regulasi diri. Seluruh komponen tersebut dapat ditemukan dalam aktivitas bermain Free Fire. Ketika pemain mengamati kondisi permainan dan memperkirakan posisi lawan, pemain sedang melakukan proses analisis. Ketika pemain menentukan strategi yang dianggap paling efektif, pemain sedang melakukan proses evaluasi dan pengambilan keputusan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa permainan Free Fire mengandung unsur-unsur yang dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir kritis.

Dalam setiap pertandingan, pemain dihadapkan pada berbagai pilihan yang memerlukan pertimbangan matang. Misalnya, pemain harus menentukan lokasi pendaratan yang aman, memilih perlengkapan yang diperlukan, memutuskan kapan harus menyerang atau bertahan, serta memperkirakan risiko dari setiap keputusan yang diambil. Situasi tersebut menuntut pemain untuk berpikir secara cepat, logis, dan strategis. Semakin sering siswa menghadapi tantangan semacam itu, semakin

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

banyak kesempatan yang dimiliki untuk melatih kemampuan berpikir kritis mereka.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Adachi dan Willoughby yang menyatakan bahwa permainan video yang menuntut strategi memiliki hubungan positif dengan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemain yang terbiasa menghadapi tantangan dalam permainan cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyusun strategi dan mengambil keputusan dibandingkan dengan individu yang tidak terbiasa bermain permainan strategis. Dengan demikian, permainan digital tertentu dapat berperan sebagai sarana latihan kognitif yang membantu perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Granic, Lobel, dan Engels yang menjelaskan bahwa permainan digital dapat meningkatkan fleksibilitas kognitif serta kemampuan pengambilan keputusan. Fleksibilitas kognitif merupakan kemampuan individu untuk menyesuaikan cara berpikir sesuai dengan perubahan situasi yang dihadapi. Dalam permainan Free Fire, kondisi permainan berubah secara dinamis sehingga pemain harus terus menyesuaikan strategi yang digunakan. Kemampuan beradaptasi terhadap perubahan tersebut menjadi salah satu aspek penting dalam berpikir kritis.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami secara hati-hati. Hubungan positif yang ditemukan tidak berarti bahwa semakin sering siswa bermain game maka semakin baik pula perkembangan sosial dan kognitif mereka. Penelitian ini hanya menunjukkan adanya hubungan antarvariabel, bukan hubungan sebab-akibat. Masih terdapat berbagai faktor lain yang dapat memengaruhi sikap kerjasama dan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, kualitas pembelajaran di sekolah, tingkat motivasi belajar, kemampuan akademik, dan karakteristik individu masing-masing siswa.

Selain itu, penggunaan game online yang berlebihan tetap memiliki risiko terhadap perkembangan anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game dapat menyebabkan penurunan prestasi belajar, gangguan konsentrasi, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta masalah kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, manfaat positif yang mungkin diperoleh dari permainan digital hanya dapat dirasakan apabila aktivitas bermain dilakukan secara seimbang dan terkontrol.

Dalam konteks pendidikan dasar, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dan orang tua perlu memiliki pandangan yang lebih objektif terhadap penggunaan teknologi digital oleh anak-anak. Game online tidak selalu harus dipandang sebagai ancaman, tetapi juga dapat dilihat sebagai salah satu bentuk aktivitas yang memiliki potensi edukatif apabila dimanfaatkan secara tepat. Guru dapat mengadaptasi unsur-unsur positif yang terdapat dalam permainan, seperti kerja sama tim, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, ke dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya pengembangan kemampuan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Menariknya, sebagian karakteristik tersebut juga ditemukan dalam permainan digital modern seperti Free Fire. Oleh karena itu, dunia pendidikan perlu mempertimbangkan pendekatan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dengan memanfaatkan berbagai pengalaman digital siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran yang bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa game online Free Fire memiliki hubungan positif dan signifikan dengan sikap kerjasama serta kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hubungan antara game online dan sikap kerjasama berada pada kategori sedang menuju kuat, sedangkan hubungan antara game online dan berpikir kritis berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan digital dapat menjadi salah satu pengalaman sosial dan kognitif yang berkontribusi terhadap perkembangan peserta didik apabila dimainkan secara proporsional, terarah, dan di bawah pengawasan orang tua maupun guru. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital secara bijaksana menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan manfaat permainan digital bagi perkembangan sosial dan intelektual siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

game online Free Fire memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan sikap kerjasama dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Srengseng. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara game online Free Fire dengan sikap kerjasama siswa dengan koefisien korelasi sebesar 0,578 yang berada pada kategori sedang menuju kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Free Fire yang melibatkan kerja sama tim, komunikasi, koordinasi, dan pembagian peran dapat memberikan pengalaman sosial yang mendukung perkembangan sikap kerjasama siswa.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara game online Free Fire dengan kemampuan berpikir kritis siswa dengan koefisien korelasi sebesar 0,497 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas bermain Free Fire melibatkan berbagai proses kognitif seperti analisis situasi, pengambilan keputusan, penyusunan strategi, pemecahan masalah, dan evaluasi tindakan yang berpotensi mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Temuan penelitian ini memberikan gambaran bahwa game online tidak selalu berdampak negatif terhadap perkembangan peserta didik. Dalam batas penggunaan yang wajar dan di bawah pengawasan orang tua maupun guru, game online Free Fire dapat menjadi salah satu media yang memberikan pengalaman sosial dan kognitif yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan bekerja sama dan berpikir kritis. Namun demikian, penggunaan game secara berlebihan tetap perlu dihindari karena berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap aspek akademik, sosial, maupun kesehatan siswa.

Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengarahkan serta mengawasi aktivitas bermain game agar manfaat positif yang diperoleh siswa dapat dioptimalkan tanpa mengabaikan tanggung jawab belajar dan perkembangan karakter mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik, orang tua, dan peneliti selanjutnya dalam memahami hubungan antara aktivitas digital dan perkembangan kompetensi sosial serta kognitif siswa sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memahami karakteristik peserta didik di era digital. Guru diharapkan mampu memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan berpikir kritis yang relevan dengan pengalaman digital siswa.

Bagi orang tua, diperlukan pengawasan dan pendampingan yang lebih optimal terhadap aktivitas bermain game anak. Orang tua perlu mengatur durasi bermain, memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia anak, serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya keseimbangan antara aktivitas bermain, belajar, dan interaksi sosial.

Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan game online secara bijaksana sebagai sarana hiburan sekaligus media pengembangan keterampilan sosial dan kognitif tanpa mengabaikan kewajiban belajar dan aktivitas positif lainnya.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai pengaruh game online terhadap berbagai aspek perkembangan peserta didik. Penelitian berikutnya dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan pendekatan eksperimen untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai hubungan sebab-akibat antara game online dan perkembangan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). Do video games promote positive youth development? *Journal of Adolescent Research, 28*(2), 155–165. https://doi.org/10.1177/0743558412464522

Aini, N., & Kurniawati, D. (2021). Pengaruh game online terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7*(1), 45–56.

Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Budiman, A., Loliyana, L., Sukamto, S., & Rapani, R. (2022). Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas tinggi sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(2), 3025–3033.

Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Dewi, R., & Suryana, Y. (2020). Hubungan penggunaan game online dengan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 5*(2), 87–95.

Ennis, R. H. (2018). *Critical Thinking Across the Curriculum: A Vision*. New York: Routledge.

Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. California: Insight Assessment.

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2nd ed.). New York: Palgrave Macmillan.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78. https://doi.org/10.1037/a0034857

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*(1), 119–125.

Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Pontes, H. M. (2016). A brief overview of internet gaming disorder and its treatment. *Australian Clinical Psychologist, 2*(1), 1–12.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis* (8th ed.). Boston: Cengage Learning.

Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). Cooperation and the use of technology. Dalam J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 401–423). New York: Springer.

Kurniawan, D. (2020). Pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, 10*(2), 165–176.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(2), 278–296. https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5

Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st Century Learning*. Washington, DC: Battelle for Kids.

Prameswari, S. W., Suharno, S., & Sarwanto, S. (2018). Inculcate critical thinking skills in primary schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series, 1*(1), 742–750.

Priyatno, D. (2020). *SPSS Panduan Mudah Olah Data bagi Mahasiswa dan Peneliti*. Yogyakarta: Andi.

Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan berpikir kritis dan konsep pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 6*(2), 287–298.

Ramadhani, R., & Yamin, M. (2021). Hubungan game online Free Fire dengan perilaku komunikasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(1), 55–64.

Riduwan. (2020). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

ISSN: 3089-9168 Volume-3, Edisi-3, 2026

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

World Health Organization. (2019). *International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11)*. Geneva: World Health Organization.

Yee, N. (2014). *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us and How They Don't*. New Haven, CT: Yale University Press.

Yusuf, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–18.