



Analisis Dampak Paparan Game Battle Royale terhadap Munculnya Perilaku Agresif Anak Usia 5-6 Tahun

Anggita Suria Fatimah¹, Gia Nikawanti², dan Nurdiansyah³

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game battle royale terhadap perilaku agresif anak usia 5–6 tahun serta mengidentifikasi bentuk perilaku agresif yang muncul akibat permainan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian merupakan seorang anak laki-laki berusia 6 tahun berinisial R yang diketahui aktif bermain game battle royale. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi selama dua minggu di sekolah TK Wiyata Handayani Purwakarta. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game battle royale berdampak pada munculnya perilaku agresif fisik, agresif verbal, ekspresi emosi negatif, serta perilaku imitasi kekerasan. Perilaku agresif fisik yang ditemukan meliputi memukul, menendang, mendorong, menarik teman, merebut, dan merusak mainan. Sementara itu, agresi verbal ditunjukkan melalui tindakan berteriak, mengancam, berkata kasar, mengejek, dan menghina teman. Anak juga meniru adegan kekerasan seperti bermain tembak-tembakan dan mengasosiasikan benda di sekitarnya sebagai senjata. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa paparan game battle royale berpotensi mempengaruhi perkembangan anak khususnya pada perilaku agresif yang muncul, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan orang tua maupun guru dalam penggunaan media digital.

Kata Kunci : Game Battle Royale; Perilaku Agresif; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study aims to analyze the impact of battle royale games on the aggressive behavior of children aged 5–6 years and to identify the forms of aggressive behavior that emerge as a result of playing such games. The study employed a qualitative approach using a case study method. The research subject was a six-year-old boy, identified by the initial R, who was known to actively play battle royale games. Data were collected through observation and documentation over a two-week period at Wiyata Handayani Kindergarten, Purwakarta. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that battle royale games contribute to the emergence of physical aggression, verbal aggression, negative emotional expressions, and violent imitative behavior. The forms of physical aggression observed included hitting, kicking, pushing, pulling peers, grabbing objects, and damaging toys. Meanwhile, verbal aggression was manifested through shouting, threatening, using offensive language, teasing, and insulting peers. The child also imitated violent scenes by engaging in mock shooting games and associating surrounding objects with weapons. The findings suggest that exposure to battle royale games has the potential to influence child development, particularly through the emergence of aggressive behaviors. Therefore, parental and teacher supervision and guidance are essential in children's use of digital media.

Keyword : Battle Royale Games; Aggressive Behavior; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Anggita Suria Fatimah dkk.

✉ Corresponding author : Gia Nikawanti

Email Address : gyanikawanti@upi.edu

Received 15 Juni 2026, Accepted 15 Juli 2026, Published 15 Juli 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan anak usia dini. Berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, serta komputer kini semakin mudah diakses oleh anak-anak sehingga mempengaruhi pola bermain dan aktivitas sehari-hari mereka. Salah satu bentuk hiburan digital yang banyak diminati anak adalah *game online*. Berdasarkan survei kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2023, sekitar 35% anak Indonesia yang bermain *game online* selama lebih dari lima jam sehari selama liburan sekolah, sebuah peningkatan yang signifikan dibandingkan tahun sebelumnya [1]. Kehadiran *game online* memberikan pengalaman bermain yang menarik melalui tampilan visual, tantangan, dan interaksi yang beragam. Namun, selain manfaat yang ditawarkan, penggunaan *game online* yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan berbagai dampak yang negatif terhadap perkembangan anak, khususnya pada aspek sosial dan emosional [2].

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada masa emas perkembangan (*golden age*), yaitu periode ketika berbagai aspek perkembangan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak mulai belajar mengembangkan kemampuan sosialnya, mengendalikan emosi, serta memahami norma serta aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya [3]. Oleh karena itu, berbagai pengalaman yang diterima anak, termasuk dari media digital, berpotensi memengaruhi pembentukan perilaku dan kepribadiannya. Salah satu bentuk perilaku yang perlu mendapat perhatian adalah perilaku agresif, yaitu tindakan yang bertujuan merugikan atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal [4].

Salah satu *genre game online* yang saat ini populer adalah *game battle royale* [5]. *Genre* permainan ini menempatkan pemain dalam situasi kompetitif untuk bertahan hidup dengan cara mengalahkan pemain lain menggunakan berbagai senjata dan strategi pertempuran. Game seperti *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan *Fortnite* merupakan contoh *game battle royale* yang banyak dimainkan oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak [6]. Karakteristik permainan yang menampilkan adegan kekerasan, penembakan, serta eliminasi lawan secara berulang dikhawatirkan dapat memengaruhi perilaku anak, terutama ketika dimainkan dalam intensitas yang tinggi tanpa pendampingan dari orang dewasa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, sebagian besar dari penelitian masih berfokus pada anak remaja, mengkaji terkait *game online* secara umum, sedangkan kajian spesifik mengenai dampak *game* yang *battle royale* terhadap perilaku agresif pada anak usia dini masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) mengenai dampak *game battle royale* terhadap perilaku agresif pada anak usia dini dan memberikan suatu gambaran yang lebih komprehensif mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif yang muncul dalam konteks kehidupan sehari-hari anak usia dini.

Penelitian sebelumnya mengenai paparan *game online* pada anak remaja menjelaskan bahwa hasilnya memberikan dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya adalah mengasah otak, melatih bahasa Inggris, dan menimbulkan dampak

negatif adalah berbicara kotor, lupa waktu, dan tidak mendengarkan nasehat orang tua [7]. Kemudian, penelitian tentang dampak *game online* terhadap perilaku agresif anak di Kab Padang Lawas Sumatera Utara menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan ada dampak yang timbul dari bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak usia 5-6 tahun. Dampak itu terjadi baik secara perilaku mengarah kekerasan fisik maupun verbal [8]. Pada penelitian [9] menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara bermain *game online* dengan peningkatan perilaku agresif pada anak usia 5-6 tahun. Hasilnya menemukan bahwa 45,2% perubahan perilaku agresif anak terkait dengan intensitas bermain *game* tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak paparan *game battle royale* terhadap perilaku agresif anak usia 5-6 tahun serta mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku agresif yang muncul pada anak yang aktif bermain *game battle royale*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai penggunaan media digital pada anak usia dini serta menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dan guru dalam melakukan pendampingan penggunaan *game* pada anak. Hasil observasi awal bulan April 2026 yang dilakukan peneliti pada sekolah TK Wiyata Handayani Purwakarta, ditemukan anak 2 orang anak, usia 4 tahun dan 5 tahun yang aktif bermain *game battle royale* di rumah dan menunjukkan berbagai perilaku agresif di lingkungan sekolah. Namun, peneliti memilih anak 5 tahun karena sesuai dengan kriteria subjek penelitian. Perilaku yang muncul meliputi memukul, mendorong, merebut mainan, berteriak kepada teman, berkata kasar, mengejek, serta meniru adegan kekerasan yang terdapat dalam permainan. Temuan ini menunjukkan adanya dugaan bahwa paparan *game battle royale* dapat memengaruhi perilaku sosial anak dalam kehidupan sehari-hari. Pembaharuan dari penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, sehingga memberikan kajian mendalam tentang dampak *game battle royale* terhadap perilaku agresif.

Secara teoretis, fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Bandura. Teori ini menjelaskan bahwa anak akan belajar melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap model yang dilihatnya, termasuk model yang berasal dari media digital [10]. Selain itu, *General Aggression Model* (GAM) menjelaskan bahwa paparan kekerasan dalam media dapat memengaruhi aspek kognitif, afektif, dan perilaku individu sehingga meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku agresif [11].

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dalam kondisi alamiah. Dalam penelitian ini, peneliti sendiri menjadi alat utama, teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara gabungan, yaitu triangulasi. [12]. Subjek penelitian ini adalah seorang anak laki-laki berusia 6 tahun dengan inisial R. Pemilihan subjek dilakukan dengan metode *purposive sampling*, yaitu cara memilih

subjek berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) anak berusia 5-6 tahun, (2) aktivitas bermain *game battle royale* dilakukan secara rutin, (3) menunjukkan tanda-tanda perilaku agresif berdasarkan hasil observasi di sekolah, serta (4) mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah dan orang tua untuk menjadi subjek penelitian.

Pemilihan satu subjek dilakukan karena penelitian ini menggunakan metode studi kasus yang bertujuan memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena yang diteliti, bukan untuk menyimpulkan hal tersebut secara umum ke dalam populasi yang lebih luas. Selain subjek utama, penelitian ini melibatkan guru kelas sebagai informan pendukung melalui wawancara tidak terstruktur. Guru memberikan informasi mengenai perilaku subjek selama berada di lingkungan sekolah, perubahan perilaku yang diamati, serta interaksi subjek dengan teman sebaya. Informasi tersebut digunakan untuk memperkuat hasil observasi melalui triangulasi sumber sehingga meningkatkan kredibilitas temuan penelitian. Fokus penelitian diarahkan pada dampak *game battle royale* terhadap perilaku agresif serta bentuk-bentuk perilaku agresif yang muncul pada subjek penelitian. Data yang dilaporkan dalam hasil penelitian merupakan data yang diperoleh peneliti sesuai dengan kejadian saat penelitian berlangsung tanpa adanya rekayasa pada situasi [13].

Tempat penelitian ini berlokasi di sekolah TK Wiyata Handayani Purwakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara tidak terstruktur kepada guru dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama dua minggu hari sekolah melalui sembilan kali pertemuan pada kegiatan pembelajaran dan bermain di sekolah untuk memperoleh data secara langsung mengenai perilaku yang ditampilkan pada anak dalam situasi alami. Pengamatan dilakukan sejak anak datang ke sekolah, mengikuti kegiatan pembelajaran, bermain bersama teman sebaya, hingga pulang sekolah. Observasi difokuskan pada indikator perilaku agresif yang meliputi agresi fisik, agresi verbal, ekspresi emosi negatif, dan perilaku imitasi kekerasan. Wawancara tidak terstruktur kepada guru dilakukan untuk menambah informasi dan dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi. Menurut Miles and Huberman menyatakan bahwa bentuk penyajian data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif [14].

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti, yang dibantu dengan pedoman observasi. Pedoman observasi disusun berdasarkan indikator perilaku agresif anak yang meliputi perilaku agresif fisik, perilaku agresif verbal, ekspresi emosi negatif, dan perilaku imitasi kekerasan yang berkaitan dengan permainan *battle royale*. Berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini :

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan
Dampak <i>Game Battle Royale</i> terhadap Perilaku Anak	Agresif Fisik	Anak memukul teman	Anak terlihat memukul teman saat bermain
		Anak menendang teman	Anak terlihat menendang ketika terjadi konflik
		Anak mendorong teman	Anak terlihat mendorong teman agar menjauh
		Anak merebut dan	Anak terlihat merebut mainan dan

	merusak mainan	merusaknya
	Anak menirukan adegan kekerasan	Anak terlihat menirukan adegan menembak dan berkelahi saat bermain
Agresif Verbal	Anak berteriak kepada teman	Anak terdengar berbicara dengan nada keras atau marah
	Anak mengejek atau menghina	Anak terlihat mengejek nama atau fisik temannya
	Anak mengancam teman	Anak terdengar memberikan ancaman agar temannya takut
	Anak mengucapkan kata kasar	Anak terdengar menggunakan kata yang tidak pantas
Ekspresi Emosi Negatif	Anak mudah marah	Anak terlihat cepat marah ketika keinginannya tidak terpenuhi
	Anak melampiaskan kemarahan	Anak terlihat melempar benda atau mengganggu teman
Perilaku Meniru <i>Game</i>	Anak bermain pura-pura menembak	Anak terlihat meniru permainan perang atau tembak-tembakan
	Anak menyebut istilah <i>game</i>	Anak terdengar menyebut istilah dari <i>game battle royale</i> saat bermain

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Dimulai dengan reduksi data adalah memilih serta memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian [14]. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan pemahaman terhadap temuan penelitian. Tahap terakhir merupakan penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola yang ditemukan selama proses penelitian. Keabsahan data dilakukan dengan melalui peningkatan ketekunan pengamatan serta triangulasi teknik dengan membandingkan antara hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mempunyai tingkat kredibilitas yang memadai sehingga dapat menggambarkan kondisi subjek penelitian secara akurat [15].



Gambar 1. Tahapan & Alur Penelitian

Berdasarkan bagan tahapan dan alur penelitian diatas, penelitian ini dimulai dari penentuan subjek, lalu pengumpulan data melalui observasi langsung pada anak selama di sekolah dan wawancara tidak terstruktur dengan guru, kemudian menganalisis hasil dari observasi dan wawancara, terakhir membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game battle royale* memberikan dampak terhadap munculnya perilaku agresif pada anak usia 5-6 tahun. Dampak tersebut terlihat melalui perubahan perilaku subjek penelitian, yaitu anak berinisial R, yang menunjukkan kecenderungan agresif dalam interaksi sosial sehari-hari di lingkungan sekolah. Selama proses observasi, R sering menunjukkan perilaku mudah marah, sulit mengendalikan emosi, mengganggu teman, serta melakukan tindakan agresif baik secara fisik maupun verbal. Selain itu, R juga memperlihatkan perilaku meniru adegan kekerasan yang terdapat dalam permainan *battle royale* melalui aktivitas bermain tembak-tembak dan penggunaan istilah yang berasal dari permainan tersebut. Temuan penelitian dapat dijelaskan melalui *General Aggression Model* yang menyatakan bahwa paparan konten kekerasan dalam media dapat mempengaruhi aspek kognitif, afektif, serta perilaku individu.

Pada subjek penelitian, aspek kognitif terlihat dari kecenderungan menghubungkan benda di sekitarnya dengan senjata. Aspek afektif tampak melalui perilaku mudah marah dan kesulitan mengendalikan emosi. Sementara itu, aspek perilaku ditunjukkan melalui tindakan agresif yang muncul ketika anak menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Berbeda dengan hasil penelitian [16], meskipun *game* terdapat unsur persaingan dan kekerasan simbolik, hal tersebut tidak selalu memberikan dampak buruk bagi pertumbuhan perilaku emosional anak. Dampak itu sangat tergantung pada kondisi sosial dan cara orang tua mengasuh kehidupan anak. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang baik antara keluarga dan sekolah dalam menciptakan lingkungan yang nyaman bagi pertumbuhan emosi dan perilaku anak di masa kini yang serba digital.

Pengalaman bermain *game* tidak berhenti ketika permainan selesai dimainkan, melainkan terbawa ke dalam aktivitas sosial anak sehari-hari. R terlihat mengasosiasikan benda-benda di sekitarnya sebagai senjata dan menjadikan adegan dalam permainan sebagai bagian dari aktivitas bermainnya. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya proses internalisasi pengalaman bermain ke dalam perilaku nyata anak. Hal ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Bandura yaitu menjelaskan bahwa anak belajar melalui proses observasi dan imitasi terhadap model yang dilihatnya [17]. Dalam konteks penelitian ini, tokoh-tokoh dalam *game battle royale* yang melakukan aksi menembak, menyerang, dan mengalahkan lawan menjadi model perilaku yang diamati serta kemudian ditiru oleh anak. Pada aspek perilaku meniru game, R terlihat bermain pura-pura menembak sebanyak satu kali selama periode observasi serta menyebut istilah-istilah yang berasal dari permainan *battle royale* pada satu hari pengamatan. Meskipun frekuensinya relatif sedikit, perilaku ini menunjukkan adanya proses imitasi terhadap konten permainan yang dimainkan anak.

Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian [18] mengenai hubungan lingkungan teman sebaya serta *game online* dengan perilaku agresif anak, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya hubungan antara penggunaan *game online* dan munculnya perilaku agresif pada anak. Dengan demikian, *game battle royale* yang

mengandung unsur kekerasan berpotensi memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini apabila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan orang dewasa. Berikut hasil observasi dalam bentuk tabel :

Tabel 1. Lembar Ceklis Observasi

No	Aspek	Indikator Perilaku	Tanggal Observasi								Catatan
			1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	2 0	2 2	2 3	
1	Agresif Fisik	Anak memukul teman								✓	Perilaku muncul 1 hari
2		Anak menendang teman				✓					Perilaku muncul 1 hari
3		Anak mendorong teman						✓			Perilaku muncul 1 hari
4		Anak merebut dan merusak mainan								✓	Perilaku muncul 1 hari
5		Anak meniru adegan kekerasan								✓	Perilaku muncul 1 hari
6	Agresif Verbal	Anak berteriak kepada teman	✓	✓			✓				Perilaku muncul 3 hari
7		Anak mengejek dan menghina teman				✓			✓		Perilaku muncul 2 hari
8		Anak mengancam teman			✓						Perilaku muncul 1 hari
9		Anak mengucapkan kata kasar		✓	✓						Perilaku muncul 2 hari
10	Ekspresi emosi negatif	Anak mudah marah	✓				✓				Perilaku muncul 2 hari
11		Anak melampiaskan kemarahan					✓				Perilaku muncul 1 hari
12	Perilaku meniru <i>game</i>	Anak bermain pura-pura menembak							✓		Perilaku muncul 1 hari
13		Anak menyebut istilah <i>game</i>	✓								Perilaku muncul 1 hari

Berdasarkan hasil observasi diatas, bentuk perilaku agresif yang muncul pada subjek penelitian dapat dikelompokkan menjadi perilaku agresif fisik, agresif verbal, ekspresi emosi negatif, dan perilaku imitasi kekerasan. Perilaku agresif fisik yang ditunjukkan oleh R meliputi memukul, menendang, mendorong, menarik teman, merebut mainan, serta merusak atau hampir merusak benda yang ada di lingkungan sekolah. Perilaku tersebut muncul ketika anak sedang bermain maupun ketika terjadi konflik dengan teman sebaya. R juga terlihat mengambil mainan tanpa izin dan merebut mainan yang sedang digunakan oleh temannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan impuls dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Hal ini berbeda dengan hasil penelitian [19], menunjukkan bahwa perilaku agresif pada anak terjadi bukan akibat dari *game*, melainkan ada faktor lain yaitu karena cara mendidik yang terlalu memperbolehkan atau sering disebut pola asuh permisif,

sehingga anak merasa tindakan salah mereka adalah hal yang wajar dan tidak perlu diperhatikan.

Selain itu, perilaku agresif verbal yang paling sering muncul adalah berteriak kepada teman. Berdasarkan hasil observasi, perilaku tersebut muncul sebanyak tiga hari selama periode pengamatan. Sementara itu, perilaku mengejek dan menghina teman ditemukan selama dua hari observasi, begitu pula dengan perilaku mengucapkan kata-kata kasar yang muncul sebanyak dua hari. Adapun perilaku mengancam teman ditemukan pada satu hari pengamatan. Temuan ini menunjukkan bahwa agresi verbal lebih sering ditampilkan oleh subjek dibandingkan agresi fisik. Hal tersebut menjelaskan bahwa ketika menghadapi situasi yang tidak menyenangkan, anak lebih cenderung mengekspresikan ketidaknyamanan melalui ucapan atau bahasa yang kurang tepat. Saat proses observasi R sering kali menggunakan istilah-istilah yang berasal dari permainan ketika berinteraksi dan bermain dengan teman-temannya. Penggunaan istilah menunjukkan bahwa anak tidak hanya meniru tindakan yang pernah dilihat, tetapi juga dapat menyerap simbol, bahasa, dan pola komunikasi yang terdapat dalam permainan [20]. Menurut penelitian [21] dalam penggunaan *game online* dapat mempengaruhi perilaku bahasa anak usia dini, termasuk munculnya ungkapan atau kosakata yang diperoleh dari media digital. Hal ini menunjukkan bahwa dampak *game* tidak hanya terbatas pada perilaku agresif, tetapi juga dapat memengaruhi cara anak berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya. Namun, temuan ini bersifat partikular dan tidak dapat digeneralisasi secara langsung.

Hasil dari wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas menunjukkan bahwa subjek penelitian merupakan anak yang aktif bermain *game battle royale* di luar jam sekolah. Guru mengungkapkan bahwa subjek sering menunjukkan perilaku seperti cepat marah, mengejek teman, berkata kasar serta beberapa kali meniru permainan tembak-tembak saat kegiatan bermain di sekolah. Menurut guru, perilaku tersebut lebih sering muncul ketika subjek mengalami konflik dengan teman atau ketika keinginannya tidak dipenuhi. Guru juga menyampaikan bahwa dibandingkan sebelumnya, penggunaan bahasa yang tidak sopan dan kecenderungan mengganggu teman terlihat lebih sering selama beberapa bulan terakhir. Temuan wawancara ini mendukung hasil observasi bahwa perilaku agresif verbal merupakan bentuk perilaku yang paling dominan ditunjukkan oleh subjek.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada satu subjek penelitian dengan durasi observasi selama dua minggu sehingga hasil penelitian lebih merepresentasikan kondisi spesifik pada kasus yang diteliti. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak partisipan, memperpanjang periode observasi agar menghasilkan temuan yang memiliki tingkat transferabilitas yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game battle royale* berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif pada anak usia 5–6 tahun, yang ditunjukkan melalui agresi fisik, agresi verbal, ekspresi emosi negatif, dan perilaku imitasi kekerasan. Temuan

yang paling menonjol adalah dominannya perilaku agresif verbal dibandingkan bentuk agresif lainnya, yang mengindikasikan bahwa pengaruh permainan tidak hanya tercermin dalam tindakan fisik, tetapi juga pada cara anak berkomunikasi dan merespons konflik sosial. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, sehingga memberikan kajian mendalam tentang dampak *game battle royale* terhadap perilaku agresif. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat Teori Pembelajaran Sosial dan *General Aggression Model* yang menjelaskan bahwa paparan konten kekerasan dapat membentuk kecenderungan perilaku agresif melalui proses observasi, imitasi, serta perubahan pada aspek kognitif dan afektif. Secara praktis, temuan ini menegaskan pentingnya peran orang tua dan guru dalam melakukan pengawasan, pendampingan, serta pembatasan penggunaan permainan digital agar anak memperoleh pengalaman bermain yang sesuai dengan tahap perkembangannya dan tidak menghambat perkembangan sosial emosional.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak yayasan, pihak sekolah, guru, orang tua, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta membantu pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] F. Maharani, "Control Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Kecanduan Game Online," *Lencana J. Inov. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, hal. 191–204, Nov 2024, doi: 10.55606/lencana.v3i1.4555.
- [2] W. M. Husni dan I. Safi'i, "Makna Subjektif Bermain Game Online Free Fire pada Anak di Desa Pasirjaya: Sebuah Pendekatan Fenomenologis," *Soc. Pedagog. J. Soc. Sci. Educ.*, vol. 6, no. 1, hal. 67–76, Jun 2025, doi: 10.32332/social-pedagogy.v6n1.10581.
- [3] A. L. Harianja, R. Siregar, dan J. N. Lubis, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4871–4880, Sep 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.5159.
- [4] L. P. Rahayu, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresif," *Psikoborneo J. Ilm. Psikol.*, vol. 6, no. 2, hal. 257–266, Jun 2018, doi: 10.30872/psikoborneo.v6i2.4567.
- [5] A. B. Setiawan, I. Aknuranda, dan A. R. Perdanakusuma, "Alasan Penurunan Popularitas dari Video Game Free Fire: Analisis Kasus dari Perspektif Pemain Game," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 3, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14548>
- [6] S. A. Safitri, "Pengaruh Platform Game Online Terhadap Perilaku Paying Players di Game Supersus," *Lex J. Soc. Sci. Humanit. Perspect.*, vol. 1, no. 1, 2026, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.ellpub.com/index.php/lex/article/view/4>
- [7] H. Halijah, S. Satnawati, dan A. Yurni Ulfa, "Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran," *J. PTI (PENDIDIKAN DAN Teknol. INFORMASI) Fak. Kegur. ILMU Pendidik. Univ. PUTRA Indones. "YPTK" PADANG*, vol. 10, no. 2, hal. 93–99, Okt 2023, doi: 10.35134/jpti.v10i1.165.
- [8] N. S. P. Hasibuan, I. D. Djalal, dan M. A. Hasibuan, "Studi Kasus Dampak Game

- Online terhadap Perilaku Agresif Anak di Kab Padang Lawas Sumatera Utara,” *BUHUTS AL-ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 103–116, Jun 2022, doi: 10.24952/alathfal.v2i1.5130.
- [9] S. W. Adiningtiyas, “Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online,” *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 4, no. 1, Des 2017, doi: 10.33373/kop.v4i1.1121.
- [10] E. Yanuardianto, “Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi),” *Auladuna J. Prodi Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 2, hal. 94–111, Des 2019, doi: 10.36835/au.v1i2.235.
- [11] N. Kharisma, F. Andhika, M. Ismail Lagampung, R. Aditya Harsono, dan A. Mondardo, “Pengaruh Portrayal Kekerasan Dalam Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Di Yogyakarta,” *J. Media Akad.*, vol. 3, no. 11, hal. 3031–5220, 2025, doi: 10.62281/e2azt055.
- [12] R. Safarudin, Z. Zulfamanna, M. Kustati, dan N. Sepriyanti, “Penelitian kualitatif,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, hal. 9680–9694, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1536>
- [13] C. M. Zellatifanny dan B. Mudjiyanto, “Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi,” *Diakom J. Media dan Komun.*, vol. 1, no. 2, hal. 83–90, Des 2018, doi: 10.17933/diakom.v1i2.20.
- [14] Q. Qomarudin dan H. Sa’diyah, “Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman,” *J. Manag. Account. Adm.*, vol. 1, no. 2, hal. 77–84, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93>
- [15] M. Husnullail dan S. Jailani, “Teknik Pemeriksaan Data Dalam Riset Ilmiah,” *Genta Mulia*, vol. 15, no. 2, hal. 70–78, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>
- [16] R. Naimah, R. D. A. Chandra, dan H. Siswono, “Efektivitas Game Online ‘Free Fire’ Terhadap Kemampuan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Hidayah Jember,” *J. Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 2, hal. 628–640, 2025, doi: 10.55583/jkip.v6i2.1441.
- [17] J. Sundari, F. Karya Utami, R. Marhamah, Sutarto, dan D. Purnama Sari, “Peran Teori Belajar Sosial (Bandura) dalam Pembentukan Sikap Religius Siswa di SD Negeri 168 Rejang Lebong,” *J. Literasiologi*, vol. 14, no. 3, hal. 306–312, 2024, doi: 10.47783/literasiologi.v14i3.1067.
- [18] C. A. P. Sari, F. Faridah, Y. Kertapati, dan N. Chabibah, “Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 6559–6568, Nov 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.1946.
- [19] T. Marini, M. Sholihah, dan L. Nusir, “Studi kasus perilaku agresif pada anak usia dini,” *J. Buah Hati*, vol. 11, no. 1, hal. 16–26, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhahzz/article/view/4725>
- [20] I. Mulyaningsih, “Kosakata yang Digunakan Anak Agresif di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sekota Cirebon,” *Holistik J. Islam. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 2, hal. 191–204, 2016, doi: 10.24235/holistik.v1i2.1122.
- [21] P. Padilah dan N. Nashrillah, “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara,” *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2, hal. 177–192, Okt 2024, doi: 10.32678/assibyan.v9i2.10590.