

Pengaruh Bermain Game *Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng

Aqilah Salsabila¹, Muhammad Nawir², Fitri Yanty Muchtar³

Universitas Muhammadiyah Makassar

E-mail: aqilahsalsabila160203@gmail.com, muhammadnawir@unismuh.ac.id,
fitriyantymuchtar@unismuh.ac.id

Article History:

Received: 01 Februari 2024

Revised: 10 Februari 2024

Accepted: 13 Februari 2024

Keywords: *Game Free Fire, Pembentukan Karakter Anak*

Abstract: Penelitian ini dilatar belakangi atas banyaknya jenis game online yang mengandung unsur kekerasan yang sangat digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar. Salah satunya adalah game free fire. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu Exspost Facto. Penelitian ini menggunakan koersioner berupa angket yang diberikan pada siswa SD Inpres Puro'ro Bantaeng dalam rangka menganalisis data untuk mengetahui pengaruh bermain game free fire terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng dengan jumlah populasi 85 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 16 siswa dengan menggunakan metode sampling purposive. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh bermain game free fire terhadap pembentukan karakter anak dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Angka r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada signifikan 5% ($0,730 > 0,514$) dengan jumlah reponden 16 orang siswa. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain game free fire berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak yang ditunjukkan oleh r_{hitung} sebesar 0,730 yang tergolong berada pada korelasi "kuat".

PENDAHULUAN

Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Pada usia sekolah dasar, bermain adalah kebutuhan yang dapat meningkatkan daya kreativitas anak. Bukan hanya itu saja, dengan bermain anak juga dapat megembangkan sikap sosialnya, melalui adanya interaksi bersama teman sepermainan. Dengan bermain anak lebih semangat menjalani kegiatan sehari-harinya, baik di sekolah maupun luar sekolah (Ganda & Hidayat,2021).

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengedepankan esensi dan makna terhadap

moral dan akhlak sehingga hal tersebut akan mampu membentuk pribadi peserta didik yang baik. Pendidikan karakter (*character education*) sangat erat hubungannya dengan pendidikan moral di mana tujuannya untuk membentuk dan melatih kemampuan individu secara terus-menerus guna penyempurnaan diri ke arah hidup yang lebih baik. Pembentukan karakter yang baik bergantung pada penanaman pendidikan karakter melalui pembiasaan rutin yang dilakukan. Melalui peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 tahun 2017 tentang implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa PPK adalah gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi oleh hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga dengan melibatkan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga serta masyarakat. Gerakan PPK meletakkan nilai-nilai karakter sebagai ukuran terhadap pendidikan yang maju dan beradab. Nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah religious, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan gotong royong. Kelima nilai karakter ini harus dikembangkan untuk membentuk karakter peserta didik.

Pada zaman modern ini perkembangan ilmu dan teknologi semakin pesat dan sangat terasa perubahannya dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Internet adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Seiring perkembangan zaman, kehidupan kita tidak lepas dari yang namanya internet. Selain sebagai media penyalur informasi, internet juga bermanfaat sebagai sarana hiburan. Contohnya *game online* sebagai produknya. *Game online* banyak diminati dari berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Di samping fungsinya sebagai media untuk hiburan atau *refreshing*, *game online* juga berdampak terhadap pembentukan karakter penggunanya, terutama bagi anak-anak.

Handphone adalah salah satu hasil dari produk perkembangan teknologi, *handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran salah satunya di Indonesia hal ini menunjukkan bahwa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh sangat mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. *Game* merupakan suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia *virtual*, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan.

Populernya *game online* di zaman sekarang mengakibatkan pemain *game* ketagihan dalam memainkannya. Di mana para pemain *game* merasa kesulitan lepas dari *game online* yang mereka mainkan. Menurut Masfiah & Putri (2019:3), *game online* diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer. *Game online* yang *familiar* dimainkan di kalangan pemain *game* yaitu *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya. *Game online* yang sering dimainkan oleh anak usia sekolah dasar yaitu *free fire*, meskipun masih banyak *game online* lain, kebanyakan anak usia ini lebih memilih bermain *game free fire* dari *game online* lainnya (Furqon, 2020:10)

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda ataupun pelajar (Surbakti, 2017:29). Menurut Brata, dkk (2020:3), bahwa *game online free fire* adalah permainan *survival shooter* terbaik yang tersedia di ponsel. Sedangkan menurut Furqon (2020:3) *game online free fire* merupakan salah satu *game* yang membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional.

Game online saat ini menjamur di masyarakat apalagi di kalangan anak-anak. Pengaruh

globalisasi ini sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalahnya adalah ketergantungan pada aktivitas *nge-game* ini bagi sebagian anak apalagi anak yang masih di umur 10 tahun ke bawah. Di Cina ada peraturan yang mewajibkan para pengembang internet untuk membuat semacam batasan waktu bermain untuk menghindari terjadinya kecanduan internet. Sementara di Indonesia, belum ada undang-undang yang mengatur mengenai dampak negatif *game online* terhadap anak secara khusus.

Anak merupakan anugerah terindah yang tidak ternilai bagi setiap orang tua. Pertumbuhan demi pertumbuhan dan setiap perkembangan buah hati atau anak akan menjadi pusat perhatian orang tua. Anak juga merupakan potensi yang sangat penting bagi keberlanjutan sebuah bangsa, penentu kualitas sumber daya manusia (SDM) bagi Indonesia yang akan menjadi generasi pembangun nasional sehingga akan menjadikan penentu keberlangsungan serta keutuhan sebuah negara khususnya Indonesia (Samuel Henry, 2010:5).

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang bisa dipahami oleh sebagian orang tua. Perlu juga diketahui bahwa masa anak-anak merupakan periode pembentukan karakter, watak, serta kepribadian diri seorang manusia. Pada masa usia tersebut anak-anak menghabiskan waktunya dengan bermain di luar rumah maupun bermain *game* yang bisa digunakan melalui komputer ataupun *gadget* baik diakses secara *online* maupun *offline*. *Game online* sendiri adalah salah satu permainan yang sangat digemari anak-anak pada zaman modern ini. Tapi pada saat ini banyak *game online* yang bersifat menyimpang. Salah satunya yaitu *game free fire* di mana *game free fire* ini merupakan *genre battle royale* yang merupakan salah satu *genre* dalam *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi atau mengalahkan lawannya, sehingga dalam *game* ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung seperti menabrak, memukul, menembak dan membunuh lawan (Nurjannah, 2020). Fenomena inilah yang akan membawa pengaruh dalam memicu pembentukan karakter anak dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam *game*. Anak-anak cenderung akan menirukan apa yang mereka lihat, hal ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak. Selain itu anak-anak yang kecanduan dalam bermain *game* dapat menurunkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan daya aktif anak juga ikut menurun selain itu anak juga lebih cenderung sering marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *games* dan anak juga cenderung bersikap membela diri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng diperoleh informasi berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pada Hari Selasa Tanggal 04 Juli 2023 mendapatkan hasil wawancara bahwa terdapat beberapa siswa yang bermain *game online free fire* ditemukan permasalahan mengenai kecanduan bermain *game online game free fire* tersebut yang secara psikisnya mengalami banyak perubahan dalam segi kepribadian, keagamaan dan perilaku sosialnya. Kecanduan *game online* ini bukan hanya berdampak pada perilaku anak tetapi juga mempengaruhi kesehatan fisiknya. Anak yang terlalu banyak bermain *game online* beresiko mengalami gangguan pendengaran, penglihatan, insomnia, bahkan gangguan perkembangan otak. Sehingga dalam hal ini, peran orang tua sangat diperlukan untuk membatasi waktu bermain anak-anak. Karena kesalahan fatal yang sering dilakukan orang tua adalah memberi kebebasan dan tidak membatasi waktu bermain *game online* pada anak. Maka siswa yang di SD Inpres Puro'ro, lebih menyukai waktu luangnya bermain *game online* di rumah dibandingkan aktivitas di luar rumah.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan ingin mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap

pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. Melihat begitu besarnya dampak pengaruh *game online free fire* terhadap pembentukan karakter anak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "*Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng*".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu Exspost Facto. Penelitian ini menggunakan koesioner berupa angket yang diberikan pada siswa SD Inpres Puro'ro Bantaeng dalam rangka menganalisis data untuk mengetahui pengaruh bermain game free fire terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng dengan jumlah populasi 85 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 16 siswa dengan menggunakan metode sampling purposive.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan digambarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik subjek penelitian antara pengaruh bermain *game free fire* dan pembentukan karakter anak dengan pemberian koesioner berupa angket.

a. Analisis Deskriptif Bermain *Game Free Fire*

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembagian angket pada 16 siswa yang diberikan skor terhadap alternatif jawaban sangat senang diberi 5 skor, jawaban senang diberi 4 skor, jawaban kadang-kadang diberi 3 skor, jawaban kurang senang diberi 2 skor, dan jawaban tidak senang diberi 1 skor sehingga peneliti lebih mudah dalam mengolah data. Adapun data yang diperoleh dari setiap poin angket dapat diketahui pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Penelitian Angket Bermain *Game Free Fire*

No	Sangat Senang	Senang	Kadang-Kadang	Kurang Senang	Tidak Senang
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	2	14	0	0	0
2	0	0	1	1	14
3	0	2	5	0	9
4	7	4	5	0	0
5	1	5	10	0	0
6	6	10	0	0	0
7	0	6	10	0	0
8	0	6	0	6	4
9	1	9	0	1	5
10	7	4	5	0	0
11	7	9	0	0	0
12	0	0	4	2	10

13	0	0	0	9	7
14	2	8	5	1	0
15	0	0	1	1	14
16	0	16	0	0	0
17	15	1	0	0	0
18	0	0	0	12	4
19	0	0	0	6	10
20	0	3	4	4	5
21	11	0	5	0	0

Sumber: Angket Penelitian Bermain *Game Free Fire*

Dari data di atas maka dapat diubah menjadi seperti teknik pemberian skor yang dijelaskan sebelum tabel di atas pada pilihan sangat senang sebanyak 59 poin, pilihan senang sebanyak 93 poin, pilihan kadang-kadang sebanyak 55 poin, pilihan kurang senang sebanyak 43 poin, dan pilihan tidak senang sebanyak 82 poin. Adapun hasil persentase dapat diketahui dari hasil penelitian angket bermain *game free fire* dapat diketahui dari tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Persentasi Hasil Angket Bermain *Game Free Fire*

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Sangat Senang	59	18%
Senang	93	28%
Kadang-Kadang	55	16%
Kurang Senang	43	13%
Tidak Senang	82	25%
Jumlah	332	100%

Sumber: Hasil olah data angket bermain *Game Free Fire*

Berdasarkan olah data dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 16 siswa mengisi 21 item soal sehingga dapat disimpulkan 332 poin. 59 memilih sangat senang dengan persentase 18%, 93 memilih senang dengan persentase 28%, 55 memilih kadang-kadang dengan persentase 16%, 43 memilih kurang senang dengan persentase 13%, dan 82 memilih tidak senang dengan persentase 25%.

b. Analisis Deskriptif Pembentukan Karakter Anak

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembagian angket pada 16 siswa yang diberikan skor terhadap alternatif jawaban sangat senang diberi 5 skor, jawaban senang diberi 4 skor, jawaban kadang-kadang diberi 3 skor, jawaban kurang senang diberi 2 skor, dan jawaban tidak senang diberi 1 skor sehingga peneliti lebih mudah dalam mengolah data. Adapun data yang diperoleh dari setiap poin angket dapat diketahui pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Penelitian Angket Pembentukan Karakter Anak

No	Sangat Senang	Senang	Kadang-Kadang	Kurang Senang	Tidak Senang
1	2	3	4	5	6
1	5	2	9	0	0
2	0	3	7	6	0
3	5	10	1	0	0
4	8	1	7	0	0
5	4	3	3	0	6

6	4	3	3	6	0
7	6	0	1	3	6
8	0	0	0	2	14
9	8	1	0	0	7
10	0	0	0	6	10
11	4	2	0	3	7
12	1	0	0	0	15
13	0	0	10	0	6
14	0	0	3	2	11
15	16	0	0	0	0
16	1	6	3	6	0
17	1	1	5	9	0
18	0	1	6	0	9
19	0	0	0	6	10
20	0	0	0	9	7
21	0	0	0	6	10

Sumber: Hasil olah data angket Pembentukan Karakter Anak

Dari data di atas maka dapat diubah menjadi seperti teknik pemberian skor yang dijelaskan sebelum tabel di atas pada pilihan sangat senang sebanyak 63 poin, pilihan senang sebanyak 33 poin, pilihan kadang-kadang sebanyak 58 poin, pilihan kurang senang sebanyak 64 poin, dan pilihan tidak senang sebanyak 118 poin. Adapun hasil persentase dapat diketahui dari hasil penelitian angket bermain *game free fire* dapat diketahui dari tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Persentasi Hasil Angket Pembentukan Karakter Anak

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Sangat Senang	63	19%
Senang	33	10%
Kadang-Kadang	58	17%
Kurang Senang	64	19%
Tidak Senang	118	35%
Jumlah	336	100%

Sumber: Hasil olah data angket Pembentukan Karakter Anak

Berdasarkan olah data dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 16 siswa mengisi 21 item soal sehingga dapat disimpulkan 336 poin. 63 memilih sangat senang dengan persentase 19%, 33 memilih senang dengan persentase 10%, 58 memilih kadang-kadang dengan persentase 17%, 64 memilih kurang senang dengan persentase 19%, dan 118 memilih tidak senang dengan persentase 35%.

2. Analisis Inferensial

Dalam penelitian ini diperoleh skor angket variabel bermain *game free fire* (X) dan variabel pembentukan karakter anak (Y). Adapun data analisis tersebut akan disajikan pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Distribusi Hasil Penelitian

No	Kode Sampel	Skor Angket (X)	Skor Angket (Y)
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1	01	88	74
2	02	63	80
3	03	76	60
4	04	80	60
5	05	76	61
6	06	93	80
7	07	80	61
8	08	63	80
9	09	63	80
10	10	80	74
11	11	80	74
12	12	63	80
13	13	63	80
14	14	76	62
15	15	80	64
16	16	80	68
	$\Sigma N = 16$	$\Sigma X = 1204$	$\Sigma Y = 1138$

Tabel 4.6 Analisis Korelasi Variabel X dan Y Indeks Korelasi Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng

Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>4</i>
01	88	74	7744	5476	6512
02	63	80	3969	6400	5040
03	76	60	5776	3600	4560
04	80	60	6400	3600	4800
05	76	61	5776	3721	4636
06	93	80	8649	6400	7440
07	80	61	6400	3721	4880
08	63	80	3969	6400	5040
09	63	80	3969	6400	5040
10	80	74	6400	5476	5920
11	80	74	6400	5476	5920
12	63	80	3969	6400	5040
13	63	80	3969	6400	5040
14	76	62	5776	3844	4712
15	80	64	6400	4096	5120
16	80	68	8400	4624	5440
$\Sigma N = 16$	$\Sigma X = 1204$	$\Sigma Y = 1138$	$\Sigma X^2 = 93966$	$\Sigma Y^2 = 82034$	$\Sigma XY = 85140$

Diketahui:

$$\sum X = 1204$$

$$\sum Y = 1138$$

$$\sum X^2 = 93966$$

$$\sum Y^2 = 82034$$

$$\sum XY = 85140$$

$$\sum N = 16$$

Hasil perhitungan di atas selanjutnya dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{16 \cdot 85140 - (1204)(1138)}{\sqrt{\{16 \cdot 93966 - (1204)^2\} \{16 \cdot 82034 - (1138)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1362240 - 1370152}{\sqrt{\{1503456 - (1449616)\} \{1316864 - (1295044)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-7912}{\sqrt{\{53840\} \{21820\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-7912}{\sqrt{117391600}}$$

$$r_{xy} = \frac{-7912}{10834,74042}$$

$$r_{xy} = -0,730243613902$$

$$r_{xy} = -0,730$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh informasi bahwa koefisien korelasi antara variabel bermain *game free fire* (X) dengan pembentukan karakter anak (Y) diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,730. Nilai 0,730 berada diantara 0,70-0,90. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi antara variabel X dengan variabel Y mempunyai korelasi kuat berdasarkan pada tabel 3.5 Interpretasi Indeks Korelasi Product Moment.

Setelah koefisien korelasi (r_{xy}) telah diketahui maka langkah selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,730$. Apabila dikonsultasikan dengan tabel *r product moment* dengan jumlah sampel $N=16$ dengan $df = N-1$ ($df=15$), dengan ketentuan hipotesis $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 (diterima) dan H_a (ditolak). Tapi sebaliknya jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a (diterima) dan H_0 (ditolak). Pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan $df = 15$ diperoleh $r_{tabel} = 0,514$. Oleh karena itu $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a (diterima) dan H_0 (ditolak) dengan bunyi hipotesis: “Terdapat pengaruh yang kuat bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro’ro Kabupaten Bantaeng”.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X) dengan variabel (Y) digunakan analisis koefisien determinasi dengan formulasi sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100 \%$$

$$= (0,730 \times 0,730) \times 100 \%$$

$$= 0,5329 \times 100 \%$$

$$= 53,29 \%$$

Hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa variabel bermain *game free fire* (X) memberi pengaruh sebesar 53,29 % terhadap pembentukan karakter (Y), sedangkan selebihnya yaitu

46,71 % memiliki pengaruh dengan variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng yang bertempat di jalan Kr. Abidin Sarroangin, Desa Pattallassang Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng dengan subjek penelitian siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng.

Penelitian ini dilatar belakangi atas banyaknya tayangan kekerasan dalam *game* yang sangat disukai anak-anak salah satunya adalah *game free fire*. Meskipun banyak sekali *game online*, kebanyakan anak usia sekolah dasar lebih memilih memainkan *game free fire* dari *game online* lainnya. *Game free fire* ini sendiri merupakan *genre battle royale* yang merupakan salah satu *genre* dalam *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawannya, sehingga dalam *game* ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak, dan membunuh lawan dan dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam *game* anak-anak cenderung akan menirukan apa yang mereka lihat.

Dari hasil analisis data dalam penelitian dapat diketahui bahwa bermain *game free fire* (X) dan pembentukan karakter anak (Y) yang ditunjukkan dengan nilai koefisien sebesar 0,730, sedangkan uji signifikan uji r diperoleh r_{hitung} adalah lebih besar dari r_{tabel} ($0,730 > 0,514$) pada taraf signifikan 5% dan $N = 16$ Hipotesis (H_a) diterima. Dengan demikian, "Terdapat pengaruh yang kuat bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng".

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. Untuk mengetahui pembahasan lebih jelasnya dapat ditinjau dari beberapa pembahasan sebagai berikut:

Proses pelaksanaan penelitian ini membahas mengenai keadaan kelas. Sampel yang diteliti yaitu kelas V dengan jumlah 16 siswa, dengan menggunakan angket dengan indikator bermain *game free fire* yang berjumlah 21 butir pertanyaan dan indikator pembentukan karakter anak yang berjumlah 21 butir pertanyaan. Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indikator ialah sebagai salah satu strategi untuk mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng.

Pada awal pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pengamatan mengenai lingkungan sekolah dan bertemu dengan kepala sekolah beserta wali kelas untuk memberitahu maksud dan tujuan peneliti. Peneliti memulai pertemuan dengan membaca doa dan mendata kehadiran siswa. Selain itu, di awal pertemuan peneliti memberikan informasi mengenai tujuan dari pelaksanaan kegiatan, peneliti melakukan pendekatan dengan siswa, memulai diskusi dan bertanya tentang *game free fire* kepada siswa untuk mengukur seberapa jauh siswa banyak mengetahui tentang *game* tersebut. Di mana siswa tersebut mengetahui bahwa *game free fire* adalah permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari *genre battle royale*, di mana *gamer* dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet, hal tersebut sejalan dengan pendapat (Fanizat,2021), Selain itu, siswa juga mengetahui bahwa di

dalam *game free fire* dapat berkomunikasi melalui *voice note* hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Furqan,2020) yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab dua. Kemudian sebelum membagikan angket peneliti menyampaikan bahwa selama proses pengisian angket, siswa diharapkan mampu menyelesaikan pengisian angket dengan benar yaitu siswa memilih satu jawaban saja dari lima jawaban yang telah disediakan oleh peneliti dalam angket. Proses pembagian angket dilakukan di ruangan kelas V dan dilaksanakan selama dua hari.

Perkembangan ilmu dan teknologi pada zaman modern ini semakin maju sehingga kehadiran *gadget* telah menambah peluang perolehan informasi dan hiburan bagi khalayak umum. *Gadget* merupakan media elektronik yang kehadirannya sangat digemari bagi masyarakat baik orang dewasa maupun anak-anak, *gadget* memiliki gaya tarik dibandingkan media lain karena dalam *gadget* dapat menampilkan banyak fitur-fitur atau aplikasi yang menarik salah satunya adalah *game free fire*.

Game free fire dapat dimainkan dengan tiga metode, Pertama, *Mode Solo* yaitu bermain sendirian untuk dapat memenangkan permainan. Kedua, *Mode Duo* yaitu bermain dengan dua orang. Ketiga, *Mode Squad* yaitu permainan bersama tim yang berjumlah satu atau dua atau tiga dan maksimal empat orang pemain. Karena *game free fire* ini merupakan *game online* yang memungkinkan pemainnya bermain bersama meskipun lokasi atau jarak mereka berbeda-beda, agar pemain *game* dapat menyelesaikan misi dalam permainan, maka harus saling berkomunikasi antar pemain. Di dalam *game free fire* terdapat sebuah fitur yang disebut *voice note*, fitur inilah yang digunakan pemain untuk saling berkomunikasi dan memberikan informasi agar dapat menjalankan misi dengan baik. Kekompakan pemain merupakan kunci dari kemenangan dalam permainan *game* ini. Kekalahan pemain, terjadi jika tidak menerima kealahannya dan melampiasakan kekesalannya dengan melontarkan kata-kata kasar melalui *voice note* sehingga pemain lain yang mendengar hal tersebut tidak terima dan membalas dengan ucapan-ucapan yang tidak baik pula (Furqan,2020).

Aktivitas bermain *game* pada anak-anak selalu menjadi sorotan dari berbagai kalangan. Bermain *game* menjadi suatu kebiasaan yang cenderung menyita waktu luang anak. Banyaknya waktu yang dicurahkan untuk bermain *game* membuat kegiatan anak terganggu. Hal ini berkaitan dengan tayangan *game* yang dianggap tidak mendidik seperti kekerasan yang dapat merusak perkembangan anak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Poerwardarminta Elmubarak (Putu,2020), karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter dipengaruhi oleh faktor genetik dan faktor lingkungan seseorang. Pada faktor lingkungan, karakter seseorang banyak dibentuk oleh orang lain atau Masyarakat yang sering berada di dekatnya atau yang sering mempengaruhinya, yang kemudian ditiru untuk dilakukannya. Peniruan ini dilakukan melalui proses melihat, mendengar dan mengikuti.

Tayangan kekerasan adalah tayangan yang menampilkan adegan kekerasan dari tingkat yang ringan seperti kata-kata kasar, makian sampai pada tingkatan yang berat seperti adegan memukul, menabrak, menembak atau membunuh. *Game free fire* merupakan *game* yang mengharuskan pemain untuk bertahan hidup sampai akhir dan melawan serangan lawan dengan menggunakan tindakan kekerasan yang sama seperti dilakukan oleh lawan. Maka secara tidak langsung tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan juga. Hal tersebut dapat menimbulkan daya khayal pada pikiran anak-anak yang dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian yang telah dijelaskan, bahwa bermain

game free fire memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. Hal ini dibuktikan dengan skor angket sebagai hasil penelitian.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng” dan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Annisa, 2020) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng”. (Ramadhani & Yamin, 2021) dengan judul “Hubungan *Game Online Free Fire* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI”. (Nurjannah, 2020) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja”. Maka dapat dilihat bahwa terdapat persamaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh *game online* pada variabel X dan perbedaannya hanya pada bagian variabel Y namun perbedaan tersebut hanya pada penulisan kata pada kemampuan komunikasi dan perilaku agresif kedua hal tersebut masih termasuk dalam kategori pembentukan karakter anak. Selain itu juga terdapat persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu diperoleh hasil yang sama bahwa *game online* memiliki pengaruh yang kuat, baik terhadap kemampuan komunikasi anak, kognisi dan perilaku agresif serta pembentukan karakter anak sehingga peneliti mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng, dengan kategori kuat. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} . ($0,730 > 0,514$). Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng dengan kategori kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Nur. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng*. Skripsi Tidak Diterbitkan Makassar: Unismuh Makassar.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Bina Aksa.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J (2017). Digital Australia 2018. <http://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>.
- Bodenheimer, B., Shleyfman, A. V., & Hodgins, J. K. The effects of noise on the perception of animated human running. In *Computer Animation and Simulation '99* (pp.53-63). Springer, Vienna.
- Candra Zebeh Aji, 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Dinamika Penelitian 17(2).

- Detria. 2013. *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Bandung : UPI. Diakses dari <https://journal.unrika.ac.id> pada 05 Juli 2023 pukul 23.00 WITA
- Fanizat, Al. 2021. *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Fauzi. 2019. *Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknowns's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal ScieenceEdu*. 2:61.
- FKIP Unismuh Makassar.2021. *Pedoman Penulisan Skripsi Edisi Revisi*. Makassar: Unismuh Makassar.
- Furqan. 2020. *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Game Online Free Fire*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Ganda & Hidayat. 2021. *Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(4): 841-842.
- 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).
- Handayani, Dwiza. 2018. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik*. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang. Diakses dari <http://repository.unp.ac.id/id/id/eprint/23267> pada 06 Juli 203 pukul 20.00
- Harahap & Ramadan. 2021. *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(3):1305.
- Henry Samuel, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010).
- Johan. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA AL Hidayah Depok*. *Journal Education*, 5(2):12-25.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. 2019. *Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online*. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(2), 1-7
- Nurjannah, Oktavia. 2020. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja* Skripsi tesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Putu Ni Wardani. 2020. *"Quo Vadis" Pendidikan Karakter*. Denpasar: Unhi Press.
- Ramadhani & Yamin. 2021. *Hubungan Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI*. *Journal Educatio*, 7(3): 818-824.
- Riduwan Dkk, *Pengantar Statistik*, (Bandung:Alfabeta, 2011).
- Salim. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Sari. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. 2015. *Mendidik Hati Membentuk Karakter: Panduan Al-Quran Yogyakarta*. Pustaka Belajar.

-
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Pesona Dasar. Curere, 1 (1): 2
- Widarto. 2013. *Penelitian Ex Post Facto*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- World Health Organization. 2018. Gaming Disorder. Diakses dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> pada 05 Juli 2023 pukul 23.21 WITA
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pilar-Pilar Pendidikan Karakter*. Makassar:Alauddin University Press.
- Yunus & Hamid. 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo* The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency. 1(20), 65–70.
- Yusuf, M. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, Syamsu. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.