



Dampak Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN Sindangheula 01

Ega Permana¹, Muamar², Rila Melyana Fitri³

^{1,2,3}PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Received:	9 Januari 2024	Abstract <i>EGA PERMANA. 2023. "The Impact of the Free Fire Game on the Character Formation of Class IV Students at Sdn Sindangheula 01". Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhadi Setiabudi Brbes University. Supervisor 1: Muamar, M.Pd, I. Supervisor 2: Rila Melyana Fitri, M.Pd. This research aims to determine the impact of the Free Fire game on the character formation of Class IV students at SDN Sindangheula 01, namely the impact that is very influential on students' activities at home and at school. This results in students being too engrossed in the world of free fire games which results in character formation. Students themselves will experience problems. The method used is descriptive qualitative research using data collection with a study survey using words. Data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. This research was carried out at SD Negeri Sindangheula 01. The population in this study was class IV students, totaling 32 students. The researchers took 6 respondents consisting of teachers, students and parents. The results of this research are, 1) The impact of violence arising from the Free Fire game on students' characters that show violent shows are shows that show scenes of violence from a light level such as harsh words, curses, to a heavy level such as scenes of hitting, , crash, shoot or kill. The free fire game is a game that requires players to survive until the end and resist the opponent's attacks by using the same violent actions as those carried out by the opponent. So the message is indirectly implied that violence must be responded to with violence as well. 2) How to Improve Character in Students shows that in this case the way to improve character in students is by providing examples of exemplary attitudes towards students, and also providing appreciation and appreciation for students in order to improve students' character, 3) Influence arising from the decline in students' character levels as a result of the Free Fire Game. Students who play online games still think that by playing online games they can get pleasure, there are many ways to get pleasure, one of which is by playing online games. The impact of the free fire game on student character formation, the impact of the free fire game, character formation..</i>
Revised:	13 Januari 2024	
Accepted:	22 Januari 2024	
Keywords:		

(*) Corresponding Author:

¹egap11228@mail.com

²muamarade@gmail.com

³rilamelyana86@gmail.com

How to Cite: Permana, E., Muamar, M., & Fitri, R. (2024). Dampak Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN Sindangheula 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 347-371.

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 mengembangkan 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 suatu proses penerapan nilai-nilai moral dan agama pada peserta didik. Pembentukan karakter yang baik pada peserta didik sangat bergantung pada penanaman pendidikan karakter melalui pembiasaan rutin yang dilakukan. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) disampaikan oleh Presiden Republik Indonesia sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 tahun 2017 tentang implementasi PPK pada pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

PPK adalah gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat.

Gerakan PPK meletakkan nilai-nilai karakter sebagai ukuran terdalam pendidikan yang maju dan beradab. Nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah religious, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai karakter ini harus dikembangkan untuk membentuk karakter peserta didik.

Perkembangan ilmu dan teknologi pada zaman modern ini semakin pesat dan sangat terasa perubahannya dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Internet merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan.

Semakin populernya game online di zaman sekarang mengakibatkan pemain game ketagihan dalam memainkannya. Dimana para pemain game merasa kesulitan lepas dari game online yang mereka mainkan. Menurut Affandi (Fauzi, 2019) permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin di mana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Jaringan tersebut disebut dengan internet. Game online yang familiar dimainkan di kalangan pemain game antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya. Game online yang sering dimainkan oleh anak usia Sekolah Dasar yakni *Game free fire*. Meskipun banyak sekali 3 game online lain, kebanyakan anak usia ini lebih memilih memainkan game online free fire dari game online lainnya

Surbakti (2017) menyatakan bahwasanya game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Barata (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwasanya *game online free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. Furqon (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwa *game online free fire* adalah salah satu game yang banyak 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 disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta game ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional.

Padahal perlu di ketahui bahwa masa anak-anak merupakan periode pembentukan karakter, watak, dan kepribadian diri seorang manusia. Dalam hal ini seorang anak belajar melalui pengalaman-pengalaman yang ditemui dan belajar dari mengidentifikasi model yang diamatinya. Game online sendiri

merupakan salah satu bentuk hiburan yang digunakan untuk menghilangkan rasa bosan. Tapi pada saat ini banyak game online yang menyimpang dari yang seharusnya. *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 lawannya, Sehingga dalam game ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan (Nurjannah, 2020).

Dari hasil Observasi awal di SDN Sindangheula 01 peneliti menemukan bahwa lebih memilih bermain game online free fire ketimbang belajar dikarenakan disini peserta didik merasakan bosan dan tidak bergairah untuk berinteraktif langsung dengan temannya dan juga peserta didik juga memilih *game online free fire* dikarenakan game ini sangat mengasikan walaupun mereka dalam bermain *game online free fire* Cuma berkomunikasi dengan temannya melalui vois chat. Peserta didik dalam bermain *game free fire* ini terkadang merka sampai lupa untuk melakukan hal-hal yang seharusnya mereka lakukan sebagai pelajar seperti belajar dan mengerjakan tugas sekolah yang diberikan kepada peserta didik.

Hal inilah yang akan membawa pengaruh dalam memicu pembentukan karakter peserta didik. 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 daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, peserta didik juga cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.

Kata *Game* berasal dari bahasa Inggris dan pada dasarnya berarti “permainan” (Furqan, 2020). Serangkaian situasi ini menyinggung gagasan “kecerdasan ilmiah” (Furqan, 2020). Permainan juga dapat dipahami sebagai tempat beraktivitas pemain karena kebutuhan untuk mencapai fokus, ketangkasan ilmiah sampai batas tertentu juga merupakan bagian dari kesenangan permainan yang dimainkan idealnya (Furqan, 2020). Di era globalisasi, para pengelola game berlomba-lomba menciptakan game yang autentik dan juga sangat menarik bagi para pemainnya (Furqan, 2020).

faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online free fire* pada peserta didik, sebagai berikut:

- a. Suasana lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat banyak sekali teman-temannya yang lain bermain game online.
- b. Kurangnya hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik ini memilih opsi bermain game online sebagai tindakan yang menyenangkan bagi diri peserta didik.
- c. Harapan orang tua yang melambung tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti les, sehingga kebutuhan primer peserta didik, seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga nya menjadi renggang dan terlupakan.

Dampak negatif dan positif dari game online free fire yaitu sebagai berikut:

- 1) Dampak Negatif

- a. Menyebabkan adiksi (kecanduan) yang kuat.
 - b. Mendukung untuk melaksanakan hal yang tidak baik.
 - c. Berbicara yang tidak pantas dan jorok.
 - d. Terbengkalai kegiatan dunia nyata.
 - e. Perubahan pola makan dan istirahat.
 - f. Pemborosan.
 - g. Mengganggu kesehatan pada mata tentunya.
- 2) Dampak Positif
- a. Mengembangkan imajinasi anak.
 - b. Melatih konsentrasi.
 - c. Meningkatkan ingatan, daya nalar, dan kemampuan memecahkan masalah.
 - d. Melatih koordinasi tangan dan mata.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang sebagai kualitas atau kekuatan mental, moral, budi pekerti yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (*virtues*) yang diyajini dan digunakan sebagai landasan dan penggerak dalam berpikir, bersikap, dan bertindak, serta membedakan satu individu dengan individu lainnya.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sindangheula 01 yang merupakan salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berada di Wilayah Banjarharjo yang beralamatkan di Jalan Raya Sindangheula Desa Sindangheula kec. Banjarharjo kab, Brebes, Jawa Tengah. selama 5 bulan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskripsi. Penelitian ini dilakukan dengan menekankan kedalaman konsep yang dikaji secara empiris. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan. Data tersebut berupa catatan observasi atau pengamatan, catatan wawancara, dokumentasi lapangan, foto-foto dan data pendukung lainnya yang bisa digunakan sebagai data penelitian.

Moleong (2014) Menyatakan bahwa "Metode kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah".

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan study survey menggunakan kata-kata untuk menjelaskan dampak game free fire terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas iv sdn sindangheula 01. Penelitian ini menggunakan berbagai metode seperti observasi, wawancara, dokumen, data apapun untuk menguraikan suatu kasus secara terperinci yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan. Tujuannya yaitu supaya dapat melakukan pendataan, mengolah data dan menganalisis data yang telah didapat secara mendalam.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

PENELITIAN RELEVAN

Sebagai kajian teori yang mendukung dalam penelitian ini, ada beberapa hasil penilaian yang terkait dengan penelitian ini. Berikutnya adalah beberapa penelitian yang dianggap relevan, adalah sebagai berikut ini:

1. Penelitian dilakukan oleh (Annisa, 2020) Mahasiswa Sekolah Tinggi Muhammadiyah Makassar dengan judul “Dampak game online terhadap kompetensi relasional siswa kelas V SDN 7 Letta Bantaeng”. Dari hasil penemuan yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap kemampuan relasi siswa.
2. Penelitian yang diketuai oleh (Salim, 2016) berjudul “Dampak Game Internet Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Taat Islam, Tenaga Tarbiyah dan Penyiapan Instruktur UIN Alauddin Makassar”. Efek samping dari penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan internet terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Madrasah Ibtidaiyah, Kepegawaian Tarbiyah dan Persiapan Pendidik, UIN Alauddin Makassar.
3. Anjelina Jolie, Fajar Cahyadi, Yusuf Setia Wardana (2019), yang berjudul “Analisis Penggunaan Game Oline Pada Nilai Karakter Sisiwa” penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan Sempel Rendom Sampling. Data yang di hasilkan data hasil angket dan wawancara kepada guru dan siswa diperoleh karakter siswa pengguna game online. Salah satu guru menyatakan jika game online tidak memiliki nilai guna

ataupun manfaat bagi siswa. Game online hanya memberikan dampak negatif kepada siswa. Seperti tidak mengerjakan tugas, sering datang terlambat ke sekolah dan ketika pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan dengan baik. Akibatnya, siswa menjadi kecanduan bermain game online dan hanya berfokus pada permainan saja. Sehingga melupakan kewajiban dan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar.

4. Penelitian yang dipimpin oleh (Sari, 2019) dari IAIN Bengkulu bertajuk “Dampak game online terhadap perubahan perilaku belajar siswa di SD Negeri 99 Kota Bengkulu”. Hasil tinjauan ini mengungkapkan bahwa game berbasis online pada dasarnya mempengaruhi suatu perubahan perilaku atau tingkah laku peserta didik di kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu.
5. Penelitian yang dipimpin oleh (Nurjannah, 2020) bertajuk “Pengaruh permainan intens berkonten kekerasan terhadap persepsi agresi dan perilaku agresif pada remaja”. Efek samping dari penelitian ini masuk akal kekuatan permainan stimulan liar memiliki efek kognitif dan perilaku yang kuat pada remaja.
6. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani & Yamin, 2021) dengan judul “Hubungan Game Online Free Fire Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas 6 SD”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat penting antara game online gratis dengan perilaku komunikasi siswa.
7. Penelitian yang dilakukan oleh (Maria Agusgina, dll, 2020) yang berjudul “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafilisasi pada Remaja”. Penelitian ini menggunakan pemeriksaan subjektif. Efek samping dari ulasan ini, selain hal-hal lain, menunjukkan bahwa subjek yang tidak mengalami depresi 7,98 kali lebih mungkin mengalami ketergantungan game online daripada subjek yang mengalami depresi. Ini berarti bahwa orang-orang bergantung pada game online karena mereka tidak ingin putus asa. Catatan ini juga menunjukkan bahwa subjek yang memiliki kebutuhan koneksi yang serius 12,156 kali lebih mungkin untuk mengalami kecanduan game online daripada subjek yang memiliki kebutuhan koneksi yang rendah. Sementara itu, hasil perkiraan untuk depresi dan kebutuhan untuk aliansi menambah perbudakan game online sebanyak 40,7% dan ketidaksetaraan oleh faktor lain di luar variabel yang diperiksa, misalnya: pengaruh teman sebaya, inspirasi pencapaian, kesamaan kelompok dan seterusnya. Variabel yang lebih dominan dalam kebiasaan permainan berbasis web adalah kebutuhan akan koneksi.
8. Penelitian ini dilakukan oleh (Sri Wahyuni, 2021) yang berjudul “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar”. Pemeriksaan ini menggunakan teknik eksplorasi kuantitatif. Konsekuensi dari tinjauan ini adalah bermain game berbasis web mempengaruhi perubahan perilaku moral siswa yang aneh di kelas V SD Negeri Buttatianang II Makassar, dengan kondisi kambuh sehubungan dengan dampak bermain game internet $Y = 18.570 + 1.260 X$. Nilai kritis $0.000 < 0,05$ dan nilai t hitung $> t$ tabel $96,530 > 2,02439$), sehingga dapat diduga bahwa bermain game internet berpengaruh signifikan terhadap kemerosotan akhlak remaja di SD Inpres Buttatianang II Makassar, dan yang berimplikasi spekulasi (H_1) adalah diakui. Perubahan

perilaku siswa kelas 5 SD Negeri Buttatianang II Makassar khususnya dalam hal penyimpangan etika anak mungkin tidak dapat dilihat secara langsung, namun dapat dirasakan oleh masyarakat di sekitar lingkungannya saat ini, khususnya para wali, pada dasarnya cara pandang manusia berperilaku dibentuk oleh iklim sosial mereka. Penyimpangan etika yang dimaksud lebih pada kegiatan/perilaku/wacana seseorang dalam bergaul.

9. Penelitian ini dilakukan oleh (Sukron Habibi Harahap & Zaka Hadikusuma Rammadan, 2021) yang berjudul “Dampak Game Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar SDN 0703 Hutaraja Tinggi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari wali kelas, siswa dan orang tua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Dampak game online terhadap prestasi akademik siswa kelas V meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari segi kognitif, permainan menembak gratis memberikan dampak yaitu kemampuan berpikir anak meningkat. Secara emosional, anak kehilangan minat belajar karena kecanduan permainan menembak gratis. Pada tingkat psikomotorik, hal ini berimplikasi pada masalah kesehatan fisik seperti ketegangan mata dan berkurangnya interaksi sosial sehari-hari.
10. Penelitian ini dilakukan oleh (Nurfadilah, 2022) yang berjudul “Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui realitas penggunaan game online free fire pada siswa kelas IV SD, (2) untuk mengetahui pendapat siswa kelas IV SD dalam mengartikan pengalamannya selama bermain game online free fire, (3) untuk mengetahui dampak game online free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD, (4) untuk mengetahui solusi yang diberikan guru dan orang tua terhadap adanya game online free fire yang mempengaruhi perilaku sosial siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) realitas penggunaan game online free fire pada siswa kelas IV SD kebanyakan dari mereka pernah dan sering bermain game free fire, (2) pendapat siswa dalam mengartikan pengalamannya selama bermain game online free fire yaitu game nya seru, menyenangkan dan membutuhkan kerjasama dalam tim saat memainkannya, namun kadangkala mereka kesal saat kalah dalam permainan sehingga membuat mereka bermain lagi dan lagi, (3) terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain game free fire, dampak positif diantaranya: daya fokusnya tinggi, dapat berbahasa asing, dan memiliki banyak teman. Sedangkan dampak negatifnya lebih ke dampak perilaku sosial anak di antaranya anak gampang emosi, tidak mendengarkan perintah orang tua, suka menyendiri, sopan santun berkurang, dan kesulitan mengatur waktu belajar, (4) solusi dari dampak game free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD yaitu sebagai pendidik: lebih sering ngajak diskusi kelas, apabila terdapat laporan penyimpangan perilaku sosial pada anak pihak sekolah akan memanggil yang bersangkutan untuk diberikan arahan dan bimbingan lebih, sedangkan solusi sebagai orang tua harus bisa membatasi waktu anak dalam

memegang gadget, melatih anak disiplin waktu, mengingatkan anak untuk beraktifitas lain yang bermanfaat.

11. Penelitian ini dilakukan oleh (Rila Melyana Fitri, Moh Toharudin, Aldi Rizkhi, 2022) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata pada Siswa Kelas 4 SDIT Nurul Hidayah”. Penelitian ini menggunakan metode Pendekatan Index Card Match (Mencari Pasangan Kartu) akan dimanfaatkan untuk mempelajari permasalahan yang dihadapi saat mempelajari materi penguah energi dalam sains. Tujuan pembelajaran meliputi ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tentang cara penggunaan media pembelajaran kartu kata untuk siswa kelas 3 SDIT Nurul Hidayah melalui Metode Index Card Match (menemukan pasangan kartu) pada mata pelajaran IPA, materi perubahan bentuk energi dilakukan pada hari Rabu, 25 Mei 2022, dengan guru kelas 3, 32 siswa, dan 2 orang berlari dengan laguru. Itu berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini harus membantu siswa belajar lebih banyak tentang berbagai jenis energi, bagaimana mereka berubah, dan bagaimana memikirkan perubahan itu. Ini juga harus membantu mereka bekerja sama lebih baik dengan teman-teman mereka.
12. Penelitian ini dilakukan oleh (Widya Ulmi, Moh Toharudin, & Muamar, 2022) yang berjudul “Analisi Dampak Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri Limbangan Wetan 02”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis data deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan menekankan kedalaman konsep yang dikaji secara empiris. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui dampak yang diberikah gadget terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. Gadget mempunyai dampak positif dan negatifnya. Gadget jika dimanfaatkan dengan sebaik mungkin maka akan menjadi berfaedah dan memiliki manfaat yang baik. Namun sebaliknya gadget dengan penggunaan yang berlebihan atau pada tingkat kecanduan maka akan berdampak negatif. Dampak negatife dari penggunaan gadget yang berlebihan adalah anak lebih sering menyendiri dan tidak mudah untuk bergaul serta akan menjadi pribadi yang sangat tertutup dari dunia luar. Anak yang sudah kecanduan gadget, maka akan sulit untuk untuk mengontrolnya. Pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain gadget yang didalamnya terdapat banyak sekali hiburan dan permainan (game). Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang digunakan kebanyakan game, sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena akan berdampak buruk bagi anak jika dalam penggunaannya tidak ada pengawasan dan batasan dari oran tua. Anak yang sudah kecanduan gadget menganggap bahwa gadget adalah segalanya, gadget adalah dunianya, dan gadget merupakan hal yang paling menarik bahkan melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau temannya. Hal tersebut pastinya berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Kecanduan gadget artinya intensitas penggunaannya tinggi. Dengan demikian semakin tinggi penggunaan gadget pada peserta didik di SD Negeri Limbangan Wetan 02 Kecamatan Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, maka akan semakin rendah intensitas sosial peserta didik di sekolah maupun di rumah dan lingkungan sekitar. Hal ini bisa kita lihat dari tingkah laku anak yang tidak bisa diatur oleh orang tua, kerjasama anak dengan lingkungan masyarakat

ataupun disekolah berkurang atau bahkan tidak ada, rasa peduli terhadap orang lain berkurang atau menurun, dan komunikasi dengan teman, sahabat maupun keluarga dan lingkungan sekitar juga berkurang, dan lain sebagainya.

1 Data Primer

Menurut Sugiyono, sumber primer adalah sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengolah data untuk digunakan sebagai objek penelitian (Sugiyono, 2015:308). Data primer dari penelitian lapangan.

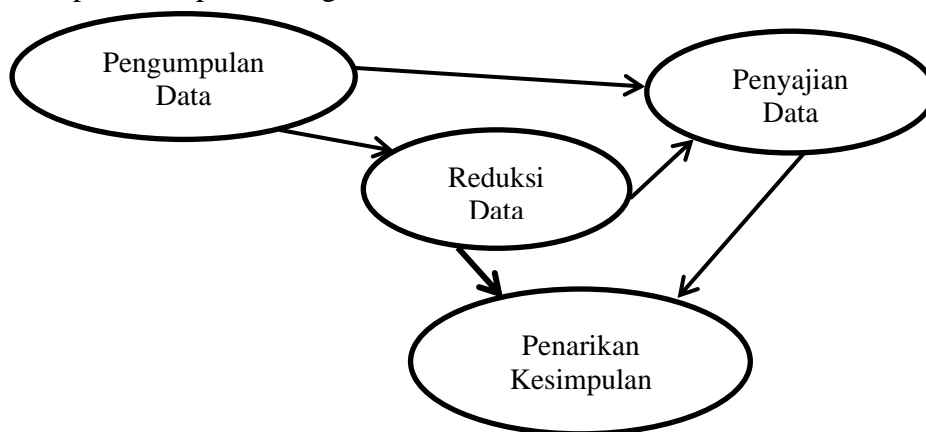
No.	Nama Informan	Kode Informan	Frekuensi	Jabatam
1.	Saepul Anam	Informan 1	1 Kali	Murid kelas IV
2.	Denis alfauzi	Informan 2	1 Kali	Murid kelas IV
3.	Dela anandi	Informan 3	1 Kali	Murid kelas IV
4.	Nunu Nurdiana, S.Pd	Informan 4	1 Kali	Guru Kelas IV
5.	Ela Nurjanah	Informan 5	1 Kali	Orang Tua IV
6.	Cecep Saeful Bahri	Informan 6	1 Kali	Orang Tua IV

Tabel. 1. Data Primer Penelitian

TEKNIK ANALISIS DATA

Menurut (Sugiyono, 2018: 131), menyatakan bahwa pemeriksaan informasi subyektif bersifat induktif, yaitu penyelidikan mengingat informasi yang didapat, kemudian dibentuk menjadi spekulasi. Dalam pemeriksaan subyektif, itu terdiri dari bermacam-macam informasi, penurunan informasi, tampilan informasi, dan tujuan.

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dalam (Sugiyono, 2018: 130) menyatakan bahwa “Analisis Data adalah proses pencarian dan penyusunan informasi secara efisien yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan berbagai bahan, sehingga dapat dengan mudah diketahui, dan penemuannya dapat disampaikan kepada orang lain”.



Gambar 1 Komponen Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini memaparkan data hasil observasi dan wawancara dari sumber data peserta didik SD Negeri Sindangheula 01 kelas IV dengan jumlah 6 responden. Peneliti mengambil sampel 6 yang terdiri dari peserta didik, orang tua dan guru dengan menggunakan teknik wawancara semi struktur. Pemaparan hasil

observasi dan wawancara berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian meliputi; (1) Bagaimana dampak kekerasan yang ditimbulkan dari *game free fire* terhadap Karakter peserta didik, (2) cara meningkatkan karakter pada diri peserta didik, (3) pengaruh yang ditimbulkan dari menurunnya tingkat karakter peserta didik akibat dari *game free fire*. Berikut pemaparan dari hasil observasi dan wawancara sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Dampak Kekerasan Yang Ditimbulkan Dari Game Free Fire Terhadap Karakter Peserta Didik

Hasil data penelitian, bertujuan untuk mengetahui bagaimana Dampak Yang ditimbulkan dari kekerasan yang terdapat di dalam *game free fire* terhadap karakter peserta didik. Peneliti menggunakan instrumen wawancara dalam pengambilan data yang dilaksanakan di SD Negeri Sindangheula 1 melalui lembar pertanyaan.

- 1) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 1, dengan pertanyaan “Bagaimana dampak kekerasan yang ditimbulkan dari *game free fire* terhadap Kegiatan sehari-hari” berikut adalah keterangan jawaban masing-masing responden:

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saepul Anam:

“Dampak Kekerasan yang diakibatkan dari *game free fire* adalah salah satu nya sering melawan perkataan orang tua dan juga sering berkata kasar dan menggunakan nada tinggi seperti membentak”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Denis Alfauzi:

“Menurut saya, dampak dari kekerasan dari *game free fire* itu menjadi kecanduan untuk berkata kasar dan juga mengeluarkan kata-kata kotor yang tidak patut untuk di keluarkan kata-katanya sama pesrta didik”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dela Anandi:

“Menurut saya, dampak kekerasan dari *game free fire* yaitu berpengaruh terhadap lingkungan pergaulan di sekitar rumah menjadi kurang bersahabat ”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Nunu Nurdiana:

“Menurut saya sebagai seorang guru merasakan dampak kekerasan yang ditimbulkan dari *game free fire* itu sangat berbahaya terhadap pembentukan karakter apa lagi peserta didik yang masa menuntut ilmu nya yang masih panjang dan akan berpengaruh terhadap sifat karakter terhadap diri peserta didik nya”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ela Nurjanah:

“Saya sebagai orang tua merasakan langsung dampak kekerasan yang ditimbulkan dari *game free fire*”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Cecep Saepul Bahri:

“Saya Sebagai orang tua merasakan secara langsung apa yang diberikan dari *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik dan itu membuat saya tidak menyukai *game* tersebut untuk peserta didik”.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik terpengaruh terhadap dampak kekerasan yang ditimbulkan dari *game free fire*. Salah satu dampak nya yaitu sering berkata kasar dan itu nanti nya akan kecanduan dan bakalan mengucapkannya lagi, dampak selanjutnya peserta didik tidak bisa mensaring dampak kekerasan yang ditimbulkan dari *game free fire* dan

tidak bisa mengontrolnya di saat bergaul dan itu akan mengakibatkan karakter pada peserta didik kurang baik.



Gambar 4.1 Gambar Wawancara beserta Saepul Anam

- 2) Hasil wawancara responden tentang *Dampak game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 1, dengan pertanyaan “Berapa Jam yang sering kalian gunakan untuk bermain *game free fire*” berikut adalah keterangan jawaban masing-masing responden:

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saepul Anam:

“Waktu yang saya gunakan saat melakukan *game free fire* sekitar satu jam karena kalo terlalu lama untuk bermain *game* suka di marahin sama orang tua”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Denis Alfauzi:

“Kalo saya, waktu yang sering digunakan disaat *game free fire* 3 jam kadang suka lebih karena saat bermain *game free fire* itu suka seru sampai lupa dengan waktu”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dela Anandi:

“Waktu yang saya gunakan ketika melakukan *game free fire* bersama teman-teman itu cuma dua jam dan malem nya juga suka lanjut bermain *game free fire* bersama teman-teman ”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Nunu Durdiana:

“Menurut saya sebagai seorang guru waktu untuk bermain *game free fire* itu harus bisa dibatasi karena diaat mereka bermain *game free fire* mereka anak larut dalam dunianya mereka sendiri kadang mereka sampai lupa untuk makan dan sebagainya juga”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ela Nurjanah:

“Saya sebagai orang tua juga sering membatasi waktu untu anak-anak bermain *game free fire* mereka juga kadang susah buat di ingatkan disaat mereka asik bermain *game free fire*”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Cecep Saepul Bahri:

“Saya sebagai orang tua sudah menasehati anak-anak agar tidak bermain *game free fire* terus menrus karena menurut saya *game free fire* itu tidak ada manfaat nya sama sekali malahan memebrikan dampak negatif terhadap anak membuat anak menjadi kecanduan *game free fire* dan menjadikan anak malas belajar juga”.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik terpengaruh terhadap waktu disaat bermain *game free fire*. Salah satu dampak nya yaitu merka seringkali mengabaikan waktunya untuk belajar dan

untuk beraktivitas yang lainnya dan juga peserta didik terlalu terfokus pada dunia *game free fire* sampai mereka tidak menyadari waktunya terbuang dengan sia-sia hanya untuk *game free fire*.



Gambar 4.2 Foto peserta didik sedang *game free fire*

- 3) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Apakah disaat bermain *game free fire* kalian sering atau harus berbicara dengan kata-kata kasar dan jorok” berikut adalah keterangan jawaban masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam:

Tidak, perlu mengeluarkan kata-kata kasar ataupun jorok.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi:

Iyah, karena seru dan mengasikan kalo tidak sambil berbicara disaat *game free fire* berlangsung itu tidak enak dan juga sepi. Kata – kata yang sering digunakan seperti goblog, asu,dll.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi:

Iya, karena sudah terbiasa berbicara seperti itu kadang disaat kalah *game free fire* saya suka berbicara kasar dikarenakan kalah disaat kalah *game free fire*.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik lebih memilih untuk bermain *game free fire* sambil berbicara karena menurut mereka disaat *game free fire* berlangsung sangat mengasikan kalo bermain sambil berbicara karena *game free fire* ini didukung dengan adanya fitur pesan suara (*voist not*) membuat para pemain menjadi seru apalagi sampai mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor seperti asu, goblog, bangsat, dll. Disini peserta didik khususnya kelas IV sudah terbawa arus kedalam dunia *game free fire* yang sangat mengasikan sampai mereka tidak sadar mengeluarkan kata-kata seperti itu.

- 4) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 1, dengan pertanyaan “Apakah kalian sebagai peserta didik kalian mengetahui bagaimana dampak yang terjadi akibat terlalu sering *game free fire* dalam kehidupan sehari-hari” berikut adalah keterangan jawaban masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam:

Tidak tau dampak yang di akbitakan dari *game free fire* terhadap kita sebagai pengguna.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi:

Iya tau akibatnya akan kecanduan dan akan mengakibatkan mata minus.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi:

Tidak tau karena saya tidak memikirkan itu yang saya rasakan Cuma senang saat bermain game free fire.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik disini tidak mengetahui dampak yang terjadi akibat bermain game free terhadap kehidupan sehari-hari. Disini kita sebagai pengguna harus mengetahui dampaknya dan juga kita harus mengetahui batasan umur untuk bisa bermain game free fire. Batasan umur untuk bisa bermain game free fire yaitu umur 12 tahun ke atas mencegah seseorang tidak bisa mengendalikan emosi mereka, lalu bisa saja dia mengeluarkan emosinya ke orang lain. Dan juga berakibat terkena Penyakit rabun jika bermain dengan lama. Tentunya orang dewasa pasti tahu kapan harus berhenti bermain. Namun, bagi peserta didik yang masih awam terhadap dampak dari game free fire ini tidak peduli seberapa lelah dirinya dan terus bermain tanpa berhenti. Jika diteruskan, Kalian bisa saja terkena penyakit mata yang sangat disayangkan.



Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara bersama Dela Anandi

- 5) Hasil wawancara responden tentang Dampak game free fire terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 1, dengan pertanyaan “Apakah kalian sebagai peserta didik mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *game free fire* dibandingkan dengan game lainnya” berikut adalah keterangan jawaban masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam:

Iya saya tahu kelebihan dari game free dari pada game online lainnya. PUBG Mobile kerap menyediakan mode permainan yang bersifat sementara namun dengan jenis permainan yang unik. Free Fire menyediakan mode permainan seperti Classic Mode, Ranked Game, Rush Hour, Custom Game, dan terhitung mode permainan lainnya yang ada di dalam terbagi tertentu dan terbatas.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi:

Iya tahu kelebihan dari *game free fire* daripada game lainnya, *PUBG Mobile* hanya menyediakan skin senjata sebagai kosmetik saja. Bahkan untuk variasinya pun terbilang tidak sangat banyak, Berbeda bersama *Free Fire. Game battle royale* ini menyediakan skin senjata lengkap bersama efek

kepada senjata yang menggunakannya.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi:

Iya tahu kekurangan dari *game free fire* dari pada game lainnya Disebabkan ukuran map yang besar, *PUBG Mobile* mampu menampung jumlah player yang lebih besar pula. Dalam satu match, *PUBG Mobile* mampu menampung sebanyak 100 player. Sedangkan untuk map Livik mampu menampung sebanyak 52 player. Sementara itu *Free Fire* hanya mampu menampung sebanyak 50 player saja.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik disini sudah mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat didalam game free fire dibandingkan dengan game lainnya yang bersifat online dan sejenis nya. Walaupun mereka mengetahui kelebihan dan kekurangan dari game free fire merka tetap memainkannya karena game nya sangat mengasikan dan tidak membosankan.



Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara Bersama Denis Alfauzi

2. Bagaimana Cara Meningkatkan Karakter Pada Diri Peserta Didik

Hasil data penelitian, bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan karakter pada peserta didik yang terpengaruh oleh dampak *game free fire*. Peneliti menggunakan instrumen wawancara dalam pengambilan data yang dilaksanakan di SD Negeri Sindangheula 1 melalui lembar pertanyaan.

1) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 1, dengan pertanyaan “Bagaimana solusi anda sebagai orang tua atau guru agar peserta didik nya tidak terpengaruh oleh dunia *game free fire* yang menyebabkan peserta didik karakter nya berubah?” berikut adalah keterangan jawaban masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Nunu Nurdiana,S.Pd:

Menurut saya selaku guru kelasnya, cara memberikan contoh sikap teladan yang baik terhadap peserta didik dalam segala hal dan juga menyampaikan pesan moral tertentu ketika mengajar. Guru bisa menyampaikan pesan yang sesuai dengan materi pelajaran saat itu. Contohnya sedang mengajar bahasa Indonesia guru bisa menyampaikan bahwa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan wujud cinta tanah air.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Ela Nurjanah:

Menurut saya sebagai orang tua, yaitu dengan cara memberikan batasan dan bersikap konsisten dengan disiplin yang diarahkan kepada peserta didik

karena Kedisiplinan merupakan hal yang diperlukan di dalam setiap kehidupan keluarga. Tujuan dari nilai disiplin adalah untuk membantu peserta didik memilih perilaku yang sesuai dengan norma dan nilai masyarakat, dan juga untuk belajar mewujudkan kontrol diri. Dan juga memberikan waktu luang dan perhatian yang lebih kepada peserta didik agar peserta didik merasakan adanya sebuah perhatian yang lebih dari orang tuanya tersendiri.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Cecep Saepul Bahri:

Menurut saya sebagai orang tua, yaitu dengan cara memberikan arahan dari kita sebagai orang tua dan juga kita sebagai orang tua harus pandai dalam hal mengatur segala aktivitas yang di lakukan oleh peserta didik saat dirumah dan juga kita sebagai orang tua harus bisa mengarahkan anak-anak nya ke hal-hal yang memiliki dampak positif dan bermanfaat juga.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa kita sebagai orang tua maupun guru harus bisa mengarahkan peserta didiknya kedalam hal-hal positif dan juga orang tua harus bisa meluangkan waktu serta memberikan penguatan kedisiplinan dalam hal segala apapun. Misalnya dalam hal melakukan game free fire kita sebagai orang tua harus bisa membatasi waktu disaat melakukan game free fire agar anak/peserta didik bisa melaksanakan disiplin waktu yang sudah ditentukan oleh orang tuanya sendiri disaat dirumah. Dan juga guru ketika di sekolah memberikan hal-hal positif dan memberikan contoh sikap teladan dalam hal berbicara menggunakan bahasa indonesia yang benar karena bahasa itu mencirikan sikap anak itu baik atau tidaknya.

2) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Apakah ada sesuatu hal yang bisa dibanggakan disaat kalian menang di dalam *game free fire*” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam:

Tidak ada sesuatu yang dibanggakan, karena game free fire itu hanya buat kesenangan saja biar tidak sepi disaat dirumah.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi:

Ada, merasakan senang disaat mengalahkan lawan.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi:

Ada, Karena senang disaat bisa menambah boyah disaat memenangkan game free fire.



Gambar 4.5 Suasana Di dalam Kelas

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik disaat bermain game free fire dapat menciptakan kesenangan bagi mereka sendiri dan ada juga mereka bermain game free fire hanya untuk mengisi kebosanan disaat dirumahnya sendiri dikarenakan orang tuanya terlalu sibuk dengan urusan pekerjaannya sehingga berdampak terhadap anak yang mengalami rasa bosan dan rasa tidak betah untuk dirumah tidak ada yang memberikan perhatian yang lebih terhadap mereka.

3) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Sebagai orang tua/guru apakah merasakan kesulitan di saat anda mengatur peserta didik di saat di rumah/sekolah untuk melakukan aktivitas belajar dan yang lainnya” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Nunu Nurdiana, S.Pd.

Menurut saya selaku guru kelasnya, merasakan akan dampak yang diberikan oleh game free fire terhadap pembentukan karakter pada diri peserta didik yaitu peserta didik terkadang seringkali bermalas-malasan serta tidak konsentrasi disaat pembelajaran berlangsung dan juga peserta didik juga sering kali melontarkan kata-kata jorok saat di sekolah hal itu yang guru rasakan akibat dampak dari game free fire.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Ela Nurjanah.

Menurut saya sebagai orang tua, merasakan dampaknya yaitu anak seringkali susah diatur oleh saya sendiri sebagai orang tua mereka ingin tetap bermain game free fire, disaat saya menegurnya kadang mereka suka marah dan memilih keluar dari rumah sambil bermain game free fire bersama-sama alias mabar game free fire.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Cecep Saepul Bahri

Menurut saya sebagai orang tua, sangat merasakan dampaknya yaitu anak seringkali membantah bahkan seringkali tidak mendengarkan omongan orang tuanya saat disuruh berhenti untuk bermain game free fire dan kadang anak-anak sering membalik omongan orang tua sambil marah-marah, hal itu lah yang dirasakan oleh saya sebagai orang tua akibat dari dampak game free fire terhadap pembentukan karakter.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik disini seringkali membantah dan tidak mau mendengarkan perintah dari orangtua maupun guru, mereka sudah larut dalam dunia game online salah satunya game free fire dan mereka juga sudah asik dengan dunia game free fire sampai mereka membantah dan tidak mau mendengarkan perintah dari orang tua maupun guru di rumah maupun di sekolah.

4) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Sebagai orang tua/guru apakah merasakan dampak dari game free fire terhadap pembentukan karakter pada peserta didik di saat dirumah” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Nunu Nurdiana, S.Pd.

Menurut saya selaku guru kelasnya, merasakan akan dampak yang diberikan oleh game free fire terhadap pembentukan karakter pada diri peserta didik yaitu daya konsentrasi peserta didik berkurang dan juga sering tidak mendengarkan

apa yang dijelaskan disaat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Ela Nurjanah.

Menurut saya sebagai orang tua, merasakan dampaknya yaitu anak seringkali susah diatur dan ingin bermain game free fire terkadang sampai lupa makan dan yang lainnya.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Cecep Saepul Bahri

Menurut saya sebagai orang tua, sangat merasakan dampaknya anak seringkali membantah bahkan seringkali tidak mendengarkan omongan orang tuanya di saat di rumah dan biasanya mereka itu bermain game free fire sampai malam.

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa terlalu tertarik dengan game online, termasuk game Free Fire..

5) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Apa yang kalian rasakan ketika orang tua tidak memberikanmu izin untuk bermain *game free fire*” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam.

Rasanya gabut tidak bisa bermain game free fire sama teman-teman.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi.

Yang Saya rasakan apabila orang tua tidak memberikan izin untuk game free fire rasanya hampa tidak seru dan membosankan.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi.

Yang saya rasakan itu ngga enak suka boring kalo di rumah ngga main game free fire.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik disini sudah mengalami kecanduan yang sangat parah terhadap game free fire dan sudah terlalu asik dengan dunia game free fire yang mengakibatkan peserta didik lupa akan tugas dan kewajiban mereka yang harus mereka jalani sebagai peserta didik yang mempunyai tugas dan tanggung jawab buat belajar.

6) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Apakah kalian sering memarahi teman dengan cara membentak saat bermain *game free fire*” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam.

Sering banget apalagi kalo kalah dari musuh.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi.

Sering bahkan sampai jambak dan mukul kepala teman pake tangan kalo lagi kesel akibat kalah.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi.

Suka tapi jarang ngebentak teman palingan mukul sama cubit teman kalau saat main game free fire.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah mulai melakukan kekerasan secara fisik terhadap temannya sendiri disaat mereka sedang main game free fire .

3. Pengaruh Yang Ditimbulkan Dari Menurunnya Tingkat Karakter Peserta Didik Akibat Dari *Game Free Fire*

Hasil data penelitian, bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan karakter pada peserta didik yang terpengaruh oleh dampak *game free fire*. Peneliti menggunakan instrumen wawancara dalam pengambilan data yang dilaksanakan di SD Negeri Sindangheula 1 melalui lembar pertanyaan. Berikut hasil wawancara bersama peserta didik, guru dan orang tua.

- 1) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 1, dengan pertanyaan “Apakah Kamu sebagai peserta didik lebih memilih bermain *game free fire* atau belajar” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam.

Kalau saya lebih memilih bermain *game free fire* ketimbang belajar karena *game free fire* itu menyenangkan tidak membosankan seperti belajar.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi.

Lebih memilih *game free fire* lebih seru dan ada kepuasan tersendiri disaat bermain *game free fire*.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi.

Lebih memilih *Game free fire* karena *game free fire* ini tidak membosankan juga kita sebagai pemain dapat berkomunikasi dengan teman sesama *game free fire* yang posisinya jauh dan kita bisa mendapatkan teman online dari *game free fire* dari berbagai daerah.



Gambar 4.6 Gambar Anak Bermain *game free fire* di rumah

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik disini lebih memilih *game free fire* dibandingkan dengan belajar karena disini peserta didik lebih senang terhadap *game free fire* dan *game free fire* ini tidak membosankan daripada belajar. Peserta didik memilih *game free fire* dengan alasan di dalam *game free fire* kita bisa menemukan teman dari berbagai daerah dan juga tidak mengakibatkan kebosanan disaat *game free fire* di mainkan.

- 2) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Apakah Kalian Pernah dimarahi oleh orang tua akibat sering melakukan *game free fire* ketimbang melakukan aktivitas lainnya selain *game*” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam.

Kalau saya sering banget di marahin sama orang tua akibat keseringan *game free fire* sampai lupa dengan waktu.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi.

Iya, suka di marahin sama orang tua.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi.

Iya, sering di marahin orang tua pernah sampai disita hp nya selama satu minggu dilarang melakukan game free fire.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik disini walaupun sering dimarahi sama orang tua para peserta didik tetap bermain *game free fire* dalam artian mereka tidak takut di saat orang tua memarahinya dan juga mereka sepertinya Cuma mendengrakan saja apa yang dilarang sama orang tua tidak melaksanakan apa yang orang tua larang termasuk melarang tidak boleh bermain *game free fire* tetapi anak tetap melakukannya secara sembunyi-sembunyi dari orang tua nya.

3) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembedakan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Apakah kalian sebagai peserta didik lebih senang bermain *game free fire* atau lebih senang membantu orang tua di saat dirumah” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam.

Lebih senang bermain game free fire karena lebih asik dan juga game free fire banyak fitur-fitur yang bisa digunakan.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi.

Lebih senang *game free fire* karena *game free fire* seru tidak membosankan.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi.

Lebih senang dua-duanya karena supaya tidak dimarahin sama orang tua secara terus menerus kalo tidak membantu orang tua.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik disini mereka lebih memilih game free fire dari pada membantu orang tua. Mereka senang game free fire karena terdapat berbagai fitur-fitur pendukung disaat game free fire di mainkan dan tidak membosankan di saat dimainkan sampai berjam-jam.

4) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembedakan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “apakah kalian sebagai peserta didik disaat *game free fire* tidak ada *top up* diamon kalian pernah mengambil uang orang tua tanpa sepengetahuan orang tua kalian” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Saepul Anam.

Iya sering di saat tidak memiliki uang secara pribadi kita sering ngambil uang milik orang tua untuk menambah diamon yang di miliki untuk bisa bermain game free fire sepuasnya.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Denis Alfauzi.

Iya pernah tapi jarang tidak sering ngambil uang orang tua.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Dela Anandi.

Iya, pernah sekali untuk *top up* diamon selebih nya saya minta ke orang tua uang nya tidak mengambil lagi.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik disini mereka sampai berani mengambil uang orang tua nya sendiri untuk sekedar bermain *game free fire*. Mereka mengambil uang orang tua tujuannya untuk

membeli diaman biasa di sebut denga *top up diamon* yang bisa mereka gunakan untu membeli Skin Premium, membeli senjata, dan untuk bisa mengakses Event premium.

5) Hasil wawancara responden tentang Dampak *game free fire* terhadap pembedakan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01, dengan pertanyaan “Apakah disaat di ruamh/sekolah peserta didik selalu membantah apa yang orang tua/guru perintahkan kepada peserta didik?” berikut ini adalah keterangan jawaban dari masing-masing responden:

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Nunu Nurdiana,S.Pd.

Menurut saya selaku guru kelasnya, merasakan belum pernah ada peserta didik yang membantah perintah yang di berikan dari saya selaku gurunya akan tetapi saat kita mengintruksikan kepada salah seorang peserta didik dia akan menanggapi nya dengan bermalas-malasan dan Cuma bilang iya pak bentar tapi tidak di laksanakan.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Ela Nurjanah.

Menurut saya sebagai orang tua, merasakan dampaknya yaitu anak seringkali susah diatur dan ingin bermain gamme free fire terkadang sampai lupa makan dan yang lainnya.

Berdasarkan Hasil Wawancara dengan Cecep Saepul Bahri

Menurut saya sebagi orang tua, sangat merasakan dampak nya anak seringkali membantah bahkan seringkali tidak mendengarkan omongan orang tuanya di saat di rumah dan biasa nya mereka itu bermain game free fire sampai malam.

Berdasarkan hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah terlalu mementingkan bermain game online salah satu nya *game free fire*, disaat merka diganggu disaat mereka sedang asik *game free fire* merka akan marah-marah tidak jelas bahkan merka lebih memilih bermain *game Free fire* ketimbang merka di minta bantuan sama orang tuanya sendiri

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan di UPT SD Negeri Sindangheula 01 yang bertempat di Jln. Raya Sindangheula Desa Sindangheula Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes dengan subjek penelitian peserta didik UPT SD Negeri Sindangheula 01. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV, Guru Kelas IV dan Orang tua kelas IV SD Negeri Sindangheula 01 selanjutnya akan membahas mengenai keterkaitan antara rumusan dan tujuan penelitian, diantaranya: (1) Bagaimana dampak kekerasan yang ditimbulkan dari *game free fire* terhadap Karakter peserta didik; (2) cara meningkatkan karakter pada diri peserta didik; (3) pengaruh yang ditimbulkan dari menurunnya tingkat karakter peserta didik akibat dari *game free fire*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya demonstrasi keseriusannya dalam permainan yang sangat disukai siswa, termasuk permainan tembak-menembak yang *free-to-play*. Walaupun masih banyak game online lainnya, namun sebagian besar peserta didik sekolah dasar lebih memilih bermain *game free fire* dibandingkan *game online* lainnya. *Game Free fire* ini sendiri bertipe *Fight Royale*, yaitu sebuah kelas dalam game yang mengharapkan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa pun yang mereka miliki saat bermain untuk menghancurkan lawannya, karena dalam game ini terdapat banyak komponen. kekejaman muncul. ditampilkan saat bermain

game. seperti memukul, menusuk, menembak dan membunuh musuh serta melihat adegan brutal dalam permainan peserta didik pada umumnya akan mencerminkan apa yang dilihatnya.

Alasan dilakukannya penjelajahan ini adalah untuk mengetahui dampak dari *Game Free Fire* terhadap Orang-orang yang Bekerja di Peserta didik Kelas IV SDN Sindangheula 01. Untuk mengetahui lebih jauh pembahasannya, secara umum akan dilihat dari pembahasan yang menyertainya:

1. Bagaimana Dampak Kekerasan Yang Ditimbulkan Dari Game Free Fire Terhadap Karakter Peserta Didik.

Menjelang dimulainya pelaksanaan ujian, ilmuwan tersebut menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati tentang lingkungan sekolah dan bertemu dengan kepala sekolah dan guru kelas kelas IV untuk menjelaskan poin dan target mengenai spesialis. Ilmuwan memulai pertemuan dengan membaca permintaan dan mencatat partisipasi peserta didik. Selain itu, pada awal pertemuan peneliti memberikan informasi tentang motivasi melakukan tindakan, peneliti bergerak ke arah siswa, memulai percakapan dan memberikan beberapa informasi tentang *Game free fire* kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik tentang *game free fire*. Berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik, terlihat bahwa peserta didik tahu banyak tentang permainan tersebut.

Dimana para pemain ini mengetahui bahwa *game free fire* adalah game yang memiliki kompleksitas dengan pelaksanaan aksi dari tipe *battle royale*, dimana para pemain dapat memilih orang, senjata, tempat yang diinginkan sesuai dengan level permainan dan dapat dimainkan secara bersamaan di karena terkait dengan jaringan internet, hal ini sesuai dengan penilaian (Fanizat, 2021), selain itu para peserta didik juga mengetahui bahwa dalam *game free fire* ini bisa kalian sampaikan melalui komunikasi *Voice Note*, ini juga sesuai dengan penilaian (Furqan, 2020) yang telah dimaklumi sebelumnya pada bagian 2 di atas. Kemudian sebelum menyebarkan lembar pertanyaan dan menyampaikan bahwa dalam cara yang paling umum untuk menyelesaikan lembar pertanyaan inkuiri dicatat sebagai hard copy peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan pengisian lembar pertanyaan inkuiri secara akurat, khususnya peserta didik menanggapi pertanyaan di atas kertas dengan tanggapan nyata yang telah diedarkan oleh ilmuwan kepada peserta didik.

Metode penyebaran lembar pertanyaan survei yang paling umum dilakukan di kelas IV dan berlangsung selama dua hari. Dalam penelitian ini terdapat dua faktor yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel otonom dalam penelitian ini adalah tidak adanya permainan api dan variabel terikatnya adalah komposisi peserta didik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi di zaman modern ini sangat pesat dan luar biasa, sehingga kehadiran berbagai macam gadget telah memperluas peluang yang sangat besar dalam pengumpulan data dan hiburan bagi masyarakat. Perangkat multimedia elektronik sangat digemari banyak orang, baik dewasa maupun anak-anak, gadget memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan media lain karena perangkat tersebut dapat menampilkan banyak fitur atau aplikasi keren termasuk *game free fire*. Permainan untuk pembelajar selalu menjadi fokus perhatian banyak kalangan.

Permainan menjadi rutinitas yang cenderung menyita seluruh waktu luang peserta didik. Waktu bermain akan mengganggu latihan peserta didik. Hal ini berkaitan dengan tayangan permainan yang dianggap tidak mendidik, seperti kekerasan yang dapat menghambat kemajuan peserta didik.

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 tindak kekerasan yang sama seperti yang dilakukan oleh lawan. Maka secara tidak langsung tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan juga. Hal tersebut dapat menimbulkan daya khayal pada pikiran peserta didik yang dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan pada diri peserta didik.

2. Cara Meningkatkan Karakter Pada Diri Peserta Didik

Dalam hal ini setelah melakukan segala sesuatu di lapangan selama observasi dan wawancara terhadap peserta didik terdapat cara untuk meningkatkan karakter peserta didik yaitu dengan cara sebagai berikut:

1) Memberikan Contoh atau Teladan yang Baik

Kita sebagai guru di sekolah harus dapat memberikan teladan dan menjadi contoh bagi peserta didiknya dalam segala hal. Ketika guru memberikan petunjuk, perintah ataupun nasihat berikan contoh yang dapat dilihat oleh peserta didik. Jika peserta didik selalu melihat guru bersikap baik, sopan dan ramah kepada orang lain maka siswa akan menirukannya.

2) Menyampaikan Pesan Moral Pada Peserta didik

Cara membangun karakter peserta didik yang juga mudah dilakukan oleh guru adalah menyelipkan pesan moral tertentu ketika mengajar. Guru bisa menyampaikan pesan yang sesuai dengan materi pelajaran saat itu.

3) Memberikan Penghargaan dan Apresiasi

Karakter positif peserta didik dapat terbentuk jika dirinya merasa dihargai atas usaha dan jerih payah belajarnya. Sehingga dalam hal ini guru juga harus bisa memberikan apresiasi ataupun penghargaan pada pencapaian peserta didik sekalipun mungkin hasilnya belum seperti yang diharapkan.

3. Pengaruh Yang Ditimbulkan Dari Menurunnya Tingkat Karakter Peserta Didik Akibat Dari *Game Free Fire*

Perilaku ini adalah perilaku tidak disiplin diri, disiplin diri mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti tindakan mengikuti peraturan yang ada di lingkungan sosialnya.

Hadirnya game online di Indonesia membawa suasana baru untuk penggemar game online, bermain game online memerlukan konsentrasi maka peserta didik saat bermain game online mampu mengabaikan yang berada disekitar mereka. Peserta didik yang bermain game online masih beranggapan bahwa dengan bermain game online bisa mendapatkan kesenangan, banyak cara yang dapat dilakukan agar mendapatkan kesenangan salah satunya adalah dengan bermain game online. Sesuai dengan penelitian Fita (2019) bahwa "Perilaku negatif yang diperoleh remaja dalam bermain game online,

Peserta didik yang bermain game online terlihat cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain dari pada tugas utama mereka sebagai pelajar yaitu bersekolah dan belajar".

Pemain game online tidak menyadari terjebak dalam kebiasaan negatif yang menghanyutkan pada setiap harinya, dan akhirnya terjerumus dalam bermain game online yang begitu mengasikkan. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal (Haqiqi, A. N. 2018).

Menurunnya semangat belajar peserta didik, menjadi malas dan tidak fokus dalam belajar, lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada belajar, waktu belajar tidak tertata. Dalam hal ini perlunya pengawasan dari orang tua peserta didik untuk membatasi peserta didik dalam bermain game online, agar peserta didik tidak selalu tentang game online dan melupakan tanggung jawabnya sebagai pelajar untuk belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian dan Pembahasan yang sudah di paparkan diatas mengenai Dampak *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN Sindangheula 01, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara dampak *game free fire* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Sindangheula 01 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes, dengan kategori kuat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian secara langsung dilapangan yang menyatakan bahwa dalam hal ini terdapat dampak *game free fire* yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV SDN Sindangheula 01.
2. *Game free fire* sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian peserta didik karena di dalam *game free fire* terdapat transmisi yang memperlihatkan adegan-adegan kekerasan dari tingkat ringan seperti kata-kata kasar, umpatan, sampai ke tingkat yang serius seperti adegan memukul, menerjang, menembak. atau sekali lagi membunuh. Dalam hal ini tentunya para peserta didik akan terkecoh dan ingin mencoba sesuatu yang terdapat dalam tayangan yang ada di dalam *game free fire*, maka dari itu siswa harus selalu di bimbing oleh orang tuanya selama bermain *game free fire*.
3. *Game free fire* juga memiliki dampak positif nya yaitu mengasah otak peserta didik agar mereka dapat bisa berpikir secara jernih dan membuat peserta didik dapat membuat strategi di dalam *game free fire*. Akan tetapi peserta didik haus bisa membatasi *game free fire* karena dapat merusak syaraf mata yang berakibatkan mata lelah dan minus rabun dekat atau jauh.

SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka disini saya sebagai penulis mengajukan saran untuk bisa meningkatkan karakter peserta didik yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, disini guru diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang permainan yang tidak boleh dimainkan oleh peserta didik. Pendidik dapat memberikan latihan yang lebih pasti, misalnya dengan latihan ekstrakurikuler

- sehingga peserta didik dapat berusaha untuk tidak ketergantungan pada *game free fire* yang berdampak pada perkembangan kepribadian peserta didik.
2. Bagi para orang tua, wajar jika mereka selalu bisa mengontrol peserta didik atau anaknya saat bermain-main dan selalu menemani peserta didik saat bermain. Karena tidak semua permainan benar-benar bagus untuk dimainkan oleh siswa dan permainan juga bisa menimbulkan akibat yang merugikan, maka orang tua perlu memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang permainan yang baik untuk digunakan untuk peserta didik dan buruk untuk digunakan oleh peserta didik.
 3. Peserta didik diharapkan memahami bahwa game tidak serta merta memberikan dampak yang baik tetapi juga dapat memberikan dampak sampingan, sehingga peserta didik dapat menghindari ketergantungan dari *game free fire* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Analisis Penggunaan Game Online Pada Nilai Karakter Siswa – Widyasari Press (widyasari-press.com) diakses tanggal 06 Maret 2023 Pukul 19.10
- Annisa, N. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassa.
- Chusna, A. P. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika penelitian* 17(2).
- Fauzi, Ach. 2019. Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal ScienceEdu*. 2(1): 61.
- Furqan, S. 2020. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Fanizat, A. 2021. Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkulu. Skripsi Tidak Diterbitkan. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ganda, N., & Hidayat, S. 2021. Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(4): 841-842.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. 2021. Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,5(3):1305.
- L. Nurpratiwiningsih, N. Yuliyanti, and P. Yuli Kurniawan, "Sosialisasi Pendampingan Orang Tua terhadap Proses Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid 19," *JAMU J. Abdi Masy. UMUS*, vol. 1, no. 02, pp. 31–36, 2021, doi: 10.46772/jamu.v1i02.346.
- Maria Agustina Lebho, M. Dinah Charlota Lerik, R. Pasifikus Ch. Wijaya, Serlie K. A. Littik. 2020. Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenangan dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.2, September 2020, pp. 202~212.
- M. Brantasari, Sos. stimulasi spasial-visual dengan Build. simulator game peserta didik. *Jurnal. Masyarakat. Berdaya dan Inovasi*. vol. 1, no. 2, pp. 86–89, 2020.
- 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, Suwardani. 2020. "Quo Vadis" Pendidikan Karakter Dalam Merajut Harapan Bangsa Yang Bermartabat. Denpasar: UNHI PRESS.
- R. A. Amanda, Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda, vol. 4, no. 3, pp. 290–304, 2016, [Online]. Available: Journal Ilmu Komunikasi.
- R. M. Fitri, M. Toharudin, and A. Rizkhi, "Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata pada Siswa Kelas 4 SDIT Nurul Hidayah," vol. 3, no. 01, pp. 56–66, 2022.
- Salim, A. 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.
- Suparlan. 2015. Mendidik Hati Membentuk Karakter: Panduan Al-Quran. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Sari, I. M. 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. 2018. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (*Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*). Bandung: Alfabeta.
- Sholihah, L. Nurpratiwiningsih, and Muamar, "Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget dan Kontrol Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kubangpari 02," 2022, vol. 8, no. 14, pp. 317–325, 2022
- Sri Wahyuni. 2021. Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar. Disertasi. Makasar: Program Sarjana Pendidikan jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Pesona Dasar. Curere, 1 (1): 29.
- W. Ulmi, M. Toharudin, and Muamar, "Analisis Dampak Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri Limbangan Wetan 02," J. Ilm. Pendidikan, Wahana, vol. 8, no. 18, pp. 400–406, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7135866>.
- Yamin & Ramadhani, D. F., Hub. Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komun. Pada Siswa Kelas VI, vol. 7, no. 3, pp. 818–824, 2021.