

**PENGARUH BERMAIN GAME *FREE FIRE* TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK PADA SISWA SD INPRES
PURO'RO KABUPATEN BANTAENG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Aqilah Salsabila

NIM 105401100320

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
MEI 2024**



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Aqilah Salsabila NIM 105401100320**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 131 Tahun 1445H/2024M, tanggal 02 Dzulqaidah 1445 H/10 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 15 Mei 2024**.

Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
15 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum
2. Ketua
3. Sekretaris
4. Dosen Penguji

- Prof. Dr. H. Ansh Assa, M.Ag
 Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 Dr. H. Baharullah, M.Pd.
 1. Dr. Muhammad Nawn, M.Pd.
 2. M. Yusfan Rahmat, S.M., M.Pd.
 3. Dr. Ashar, Soc., S.Pd., M.Pd.
 4. Roslyn, S.Sn., M.Sn.

(.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)
 (.....)

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Aqilah Salsabila**
NIM : 105401100320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.



Dr. Muhammad Navir, M.Pd.

Dr. Fitri Yanti Muchtar, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD
Dr. Aliem Bahri, M.Pd.
NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aqilah Salsabila

NIM : 105401100320

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 04 Mei 2024

Yang membuat pernyataan

Aqilah Salsabila



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aqilah Salsabila
Nim : 105401100320
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibutuhkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 04 Mei 2024

Yang membuat pernyataan

Aqilah Salsabila



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Aqilah Salsabila

Nim : 105401100320

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	5 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	0 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 26 Desember 2023

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

MOTTO

“Janganlah kamu menggantungkan cita-cita pada orang lain
tetapi carilah sendiri apa yang kau cari dengan segenap kemampuan
doa serta usaha yang selalu mengiringi langkahmu”



Karya ini saya persembahkan kepada orang-orang terhebat yang senantiasa mendukung dan memotivasi saya serta curahan kasih sayang yang tidak pernah putus kepada saya yaitu orangtua tercinta beserta keluarga dan saudara-saudara saya. Kepada sahabat-sahabat yang memberi semangat, dan kepada yang terhormat kedua dosen pembimbing saya yang senantiasa memberikan masukan dan saran serta motivasi dalam menyelesaikan karya ini

ABSTRAK

Aqilah Salsabila. 2023. *Pengaruh Bermain Game Free Fire terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan pembimbing II Fitri Yanty Muchtar.

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 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 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".

Kata Kunci: Game Free Fire, Pembentukan Karakter Anak

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah maha Penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Ayahanda H.Syamsul Bahri dan Ibu Hj.Hasirah yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada kakak Ansi, kakak Mala, kakak Arni, dan adek Nadia yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada Dr.Muhammad Nawir, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Fitri Yanty Muchtar,S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II

yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada; Prof. Dr. H. Ambo Asse, M, Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Hj.Hasirah, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian di SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuangan yang selalu menemani dalam suka dan duka, sahabat-sahabtku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan, penulis mengharapkan kritikan dan saran, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama.

Makassar, 03 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
SURAT KETERANGAN PLAGIASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Pengertian <i>Game Free Fire</i>	9
2. Kategori Kekerasan <i>Game Free Fire</i>	11
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemain <i>Game Online</i>	15
4. Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i>	18
5. Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i>	21
6. Pengertian Karakter	23
7. Teori Perubahan Tingkah Laku	25
8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak	26
B. Kerangka Pikir	30

C. Definisi Operasional Variabel.....	31
D. Hasil Penelitian Relevan	31
E. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Desain Penelitian.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Analisis Deskriptif	48
2. Analisis Inferensial.....	53
B. Pembahasan.....	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	63
A. Simpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	68
RIWAYAT HIDUP	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian	36
3.2 Sampel Penelitian.....	37
3.3 Arti Angka Instrumen <i>Game Free Fire</i> Yang Mengandung Unsur Kekerasan	42
3.4 Arti Angka Instrumen Pembentukan Karakter Anak	43
3.5 Nilai “r” <i>Product Moment</i>	46
4.1 Hasil Penelitian Angket Bermain <i>Game Free Fire</i>	48
4.2 Persentase Hasil Angket Bermain <i>Game Free Fire</i>	49
4.3 Hasil Penelitian Angket Pembentukan Karakter Anak	51
4.4 Persentase Hasil Angket Pembentukan Karakter Anak	52
4.5 Distribusi Hasil Penelitian	53
4.6 Analisis Korelasi Variabel X dan Y Indeks Korelasi Pengaruh Bermain <i>Game Free Fire</i> Terhadap Pembentukan Karakter Anak	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Hadir Siswa	69
2. Analisis Data	70
3. Persuratan	83
4. Dokumentasi.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Ganda & Hidayat, (2021,11)

“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.”

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 pemaian 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.

Menurut Samuel Henry, (2010:5)

“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”.

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*.

Menurut Nurjannah, (2020:12)

“*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”.

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*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah ada Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa SD Inpres Puro’ro Kabupaten Bantaeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa SD Inpres Puro’ro Kabupaten Bantaeng.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pendidikan. Khususnya, yaitu mengenai *Game free fire* dan pembentukan karakter.

- b. Untuk menambah wawasan dan memperluas kajian ilmiah mengenai permainan *game online free fire* serta dampak negatif dan positifnya bagi siswa atau peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan *game online free fire*.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan informasi kepada para guru agar dapat membimbing siswa pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti kegiatan *ekstrakurikuler*, agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain *game online free fire* yang berdampak terhadap pembentukan karakter.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu menjadi tempat yang nyaman bagi siswa dalam proses belajar seperti menghadirkan sebuah permainan atau *games* yang tentunya mampu melibatkan proses daya pikir siswa, kreativitas, dan sosial.

d. Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua tentang dampak kecanduan bermain *game* terhadap pembentukan karakter anak, sehingga para orang tua memiliki wawasan untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain *game online free fire*.

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkenaan dengan pengaruh bermain *game online free fire* terhadap pembentukan karakter anak dan diharapkan juga dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian *Game Free Fire*

Game atau permainan memiliki beberapa definisi, baik secara teori maupun secara bahasa. *Game* diambil dari Bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playbility*). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target-target yang ingin dicapai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (Furqan,2020:3). Permainan atau *game* adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan tindakan yang bertujuan (Teadjasaputra,2020:12).

Pada zaman modern saat ini, para pengelola industri *game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya (Furqan,2020). Hal inilah yang menyebabkan perkembangan *games* di komputer sangat cepat. *Game* sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak (Fanizat,2021). *Game* tidak akan memiliki pengaruh atau dampak yang negatif yang signifikan pada psikologi anak apabila anak bermain *game* secara bijak dan selalu dalam pengawasan orang tua walaupun *game* sendiri memiliki dampak yang positif apabila digunakan secara efisien dan sewajarnya maka *game* tidak akan berpengaruh terhadap psikologi anak.

Menurut Fanizat, (2021:12)

“*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 sehingga mendatangkan emosi (rasa senang, puas, bosan, sedih, dll) *Game free fire* ini merupakan jenis *game online action-adventure* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya”.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* atau permainan daring menurut KBBI yaitu sesuatu (dalam *video game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Menurut Candra Zebah Aji (2012:174), “*Game online* adalah suatu bentuk permainan melalui jaringan internet, *game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan 25 perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet”

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan mencari hiburan (Fahrul Brantasari, 2020:86). Sedangkan Menurut Bodenheimer (2021:63), “*game online* adalah sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan yang bisa kita mainkan kapanpun, di mana pun dan dapat dimainkan bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer”.

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda ataupun pelajar (Surbakti,2017:2). Menurut Samuel (2019:7), *game online* adalah permainan dengan jaringan, di mana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan

meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*. Sedangkan Young (Trisnani,2018:71), bahwa “*game online* adalah permainan dengan jaringan, di mana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*”. Barata (Ramadhani & Yamin, 2021:1), bahwa *game online free fire* adalah permainan *survival shooter* terbaik yang tersedia di ponsel.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana pun, kapan pun asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet sehingga pemain dapat berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.

2. Kategori Kekerasan *Game Free Fire*

Game online yang berkembang di Indonesia sangatlah beragam seperti *Mobile Legend*, *PBUG Mobile*, *Hago*, *Clash Royalae*, *Higgs Domino*, *Free Fire* dan lainnya. Dari berbagai jenis *game* tersebut yang paling diminati oleh kalangan anak sekolah dasar adalah *game free fire*.

Menurut Haqiqi and Muhith, (2020:15)

“*Game free fire Battle Grounds* adalah permainan *game* yang dimainkan oleh *solo*, *duo* atau *squad* yang berjumlah 100 orang dalam 1 *room* permainan. *Game* ini sangat sangat banyak dimainkan dikarenakan *game* ini sangat ringan sekali untuk dimainkan dengan bermodalkan ponsel android yang murah”.

Alur permainan *game online free fire Battlegrounds* adalah semua pemain harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan ada pesawat lewat

dan meluncurkan *airdrop* dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, senjata khusus seperti *AWM*, *Groza*, *M249* atau senapan mesin. *Game online free fire* adalah *game* digarap 111 *dots studio* dan diterbitkan oleh Garena, dirilis di Indonesia pada Januari 2018.

Menurut Furqan, (2020:10)

“*Game free fire* adalah permainan peperangan yang beraliran *Battle Royale* dan *TPS (Third Pesron Shhooter)* yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, di mana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle royale* adalah *genre* permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Pesron Shooter* adalah jenis *game* 3D (tiga dimensi) *shooter*, yang merupakan *subgenre* dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.”

Menurut Haqiqi and Muth, 2020:17)

“*Free fire Battlegrounds* adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game* ini terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu”.

Menurut Furqan (2020:30) terdapat tiga metode permainan dalam *game free fire* yaitu:

- a. *Solo*: Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
- b. *Duo*: Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal 2 orang.
- c. *Squad*: Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi hanya satu, dua atau tiga orang, dan maksimal 4 orang.

Pemain *game free fire* dapat berkomunikasi melalui *voice chat*. Penggunaan *voice chat* dapat membuat server sendiri untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan antar pemain. Dengan adanya *voice chat* pemain dapat

mendengar dan merespon pemain lainnya sehingga tidak mengganggu jalannya *game*. *Fitur voice chat* membuat para pengguna *game* dapat berinteraksi agar sebuah misi dalam permainan terselesaikan dengan baik (Furqan,2020).

Menurut Furqan, (2020:26)

“Cara bermain *game free fire* awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan *airdrop* berupa kotak besar yang berisi *vest* atau rompi anti peluru, *helm*, peluru, senjata spesial seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun* dan lain-lainnya”.

Untuk menemukan *airdrop* juga mudah, karena kotak ini mengeluarkan sinar vertikal atau garis lurus ke arah langit, di mana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang di dalam *airdrop* masih belum diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum diambil.”

Selain itu di waktu tertentu akan muncul *zona danger*, lingkaran *zona danger* berwarna merah jika dilihat dari peta. Di beberapa area tertentu pada *zona danger* akan terjadi ledakan. Pada *mode squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada dikondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada seseorang yang bermain di *mode solo*, pemain tersebut akan langsung mati. Senjata yang digunakan seperti *HandGun* (pistol), *SMG* (peluru), *Sniper* (*kar98k* dan *AWM*, *Shotgun* atau *M1014*), dan *Grenade Launcher* (*M79*) dan lain-lainnya.

Terdapat *tipe* untuk tembak jarak dekat dan jauh seperti senjata laras panjang. Waktu permainan yang lama dan map yang luas akan dipersempit oleh lingkaran zona aman atau *safe zone*. Darah seorang pemain akan terus berkurang jika berada di luar zona aman, dan akan semakin besar dan cepat darah yang

berkurang apabila zona aman berukuran sangat kecil. Zona aman yang sangat kecil akan membuat *adrenalin* pemain menjadi semakin meningkat. Di sinilah akan terlihat kualitas seorang pemain, karena selain diperlukan keahlian berperang dan kemampuan bertahan hidup, dibutuhkan juga ketenangan serta keberuntungan (Furqan,2020).

Game free fire menawarkan keseruan dan ketenangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Di dalam *free fire* terdapat 6 divisi *rank* atau *tier rank* yang dapat dicapai. *Tier rank* adalah macam-macam tingkatan atau *level* dalam *game free fire*. *Tier-tier rank* tersebut adalah *bronze, silver, gold, platinum, diamond, heroic/ master*. Untuk mengekspresikan perasaan dan suasana hati dari para *gamers* dengan cara berperilaku agresif. Emosi dan perasaan *frustasi* karena kalah dalam bermain, pemain akan berlaku curang, teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka emosi pemain keluar kemudian hal itu yang memotivasi pemain untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui *voice chat* yang ditujukan kepada pemain lainnya dalam bentuk komunikasi transaksional. Tidak hanya itu pemain yang yang mendapat perkataan atau pesan yang bernada agresif tersebut maka pemain lain juga melakukan *feedback* dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi seperti itu yang menimbulkan motif untuk berperilaku agresif dalam penggunaan fasilitas *voice chat*. Selain itu *gamers* termotivasi untuk berperilaku agresif fisik seperti memukul dan menendang ketika dalam keadaan kesal dan marah pada saat memainkan *game online* (Furqan,2020).

Berdasarkan pengamatan, proses interaksi yang kurang sehat terjadi di lingkungan para pemain *game free fire* dikarenakan waktu yang dipakai untuk

bermain *game free fire*. Anak dan remaja lebih memilih untuk bermain *game free fire* dan bermain dengan teman *gamenya* di *handphone* mereka dibandingkan bermain di lapangan dan bermain bola. Remaja pemain *game free fire* sibuk berkomunikasi dengan teman-teman di *game free fire* dengan karakter dan cara komunikasi yang salah, yaitu kasar dan terlalu dewasa untuk dilakukan oleh seorang remaja.

3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pemain Game Online

World Health Organization (2018), mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diaseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Menurut Brand, Todhunter & Jervis (2017:07), menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada peserta didik. Karena peserta didik banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dalam kesehariannya. Ongkie (Smart, 2010:26), bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa *bermain game online*. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

f. Pola asuh

Pola asuh orang tua sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi *game online*, juga terdapat faktor-faktor yang menjadi penyebab kecanduan *game online*. Detria (Adiningtyas,2013), bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor-faktor *internal* yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut :

- a. Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah.
- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.

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

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau *les*, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan *game online* peserta didik, yaitu faktor *internal* yaitu faktor yang berasal dari diri individu dan faktor *eksternal*, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.

4. Dampak Negatif Bermain *Game Online*

Bermain *game online* terlalu sering dapat memberikan dampak negatif bagi para pemain, dampak tersebut yaitu:

a. Menimbulkan adiksi (kecanduan) yang kuat

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena meningkatkan pembelian *gold/tool*/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi bagi pemain justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

b. Terbengkalai kegiatan dunia nyata

Keterkaitan pada waktu penyelesaian tugas dan *game* serta rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

c. Pemborosan

Pemain banyak mengeluarkan uang untuk membeli kuota dan membeli *gold/poin*/karakter yang kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah belum lagi koneksi internet, dan *upgrade spesifikasi* komputer di rumah.

d. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapan yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *softwer crackin* dan lain-lain.

e. Berbicara kasar dan kotor

Sejauh ini yang penulis temui baik itu di warnet-warnet atau di kampus-kampus bahkan di tempat umum lainnya, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain.

f. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah banyak terjadi pada *gemers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

g. Mengganggu kesehatan

Duduk dan baring terus-menerus saat bermain *game* selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

Adapun dampak negatif bermain *game online* secara berlebihan bagi para pelajar atau remaja yaitu:

a. Kurang berinteraksi dengan teman sekitar

Seseorang yang sedang bermain *game online* tidak akan menghiraukan lingkungan disekitarnya. Ia hanya akan fokus pada layar *handphone* dan lebih

senang untuk mengasingkan diri. *Game online* dapat menyebabkan remaja tidak saling berinteraksi dengan teman sekitarnya dan sering berbicara sendiri dengan *gadget* (Utami dalam Lete;dkk,2022:9).

Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz dalam Novrialdy,2019:151). Permainan *game online* ini juga cenderung membuat remaja membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Hubungan dengan teman sebaya dan keluarga menjadi renggang dikarenakan waktu bersama jauh berkurang, karena pergaulan hanya pada *game online*.

b. Kehilangan kontrol atas waktu

Remaja yang kecanduan *game online* akan lebih banyak menghabiskan waktunya. Banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain *game* lebih dari dua jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati;dkk,2015:10). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* menyebabkan terganggunya kehidupan sehari-hari. Fenomena kecanduan *game online* yang semakin luas menjadikan gangguan bagi para remaja. Gangguan yang semakin terlihat nyata ini mempengaruhi prioritas para remaja, minat remaja terhadap sesuatu yang tidak terkait dengan *game online* menjadi sangat rendah.

Remaja yang kecanduan *game online* tidak akan mampu mengontrol waktu bermain. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain.

Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Mengakibatkan remaja yang kecanduan *game online* mengabaikan kehidupan sehari-hari dan peran di dalamnya.

c. Penurunan nilai akademik

Permainan *game online* juga bisa menghambat remaja dalam belajar atau menjadikan para remaja tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang di dapat dari *game* tersebut. Remaja yang kecanduan *game online* akan cenderung menjadikannya semakin malas belajar. Kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada peserta didik. Karena peserta didik banyak menghabiskan waktu bermain *game online* dalam kesehariannya (Brand dalam Irawan; dkk, 2021:11). Waktu luang yang dapat digunakan untuk mempelajari pelajaran di sekolah, justru lebih sering digunakan untuk bermain *game online*, mengakibatkan performa akademiknya menurun. Kecanduan *game online* ini dapat menyebabkan menurunnya kemampuan konsentrasi belajar pada remaja, sehingga tidak mampu menyerap materi yang disampaikan guru dengan maksimal.

5. Dampak Positif Bermain *Game Online*

Game online memiliki dampak positif jika dimainkan sewajarnya. Adapun dampak positif bermain *game online* yaitu:

a. Melatih otak

Bermain *game* juga bisa berpengaruh positif. Jenis permainan seperti *puzzle*, kasus, ingatan, dan strategi dapat memberikan pengaruh positif pada kecerdasan anak.

b. Menghibur diri

Beberapa permainan dapat menjadi salah satu cara untuk menghibur diri. *Game online* juga dapat menjernihkan otak yang sudah kelelahan agar lebih segar.

c. Meningkatkan kreativitas dan keaktifan

Orang yang terbiasa bermain *game* akan terlatih menyusun strategi dan berpikir kreatif agar bisa memenangkan permainan.

d. Melatih pengambilan keputusan

Melatih pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat merupakan salah satu dampak positif *game online* yang sangat penting. Dengan bermain *game* kita akan terbiasa mengambil keputusan dengan cepat agar tidak kehilangan momentum yang menguntungkan.

e. Menghasilkan uang

Menjadikan *game* sebagai sumber penghasilan tambahan juga dapat dilakukan. Ada beberapa *game* menghasilkan uang yang bisa dimainkan, diantaranya *hago*, *clipclap*, *market glory*, *coin republic*, dan sebagainya.

f. Mengusir stress

Selain menghibur diri, *game online* juga dapat mengusir stress. Aktivitas bermain *game* dapat mengendurkan ketegangan saraf.

g. Melatih komunikasi dengan orang lain

Game online dapat menambah teman melalui interaksi sosial yang dibentuk antara komunitas *gamer*.

h. Terapi fisik

Aktivitas bermain *game* untuk jenis *game* tertentu ternyata dapat bermanfaat dalam terapi fisik karena bisa membentuk otot.

6. Pengertian Karakter

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin *kharakter*, *khressein* dan *kharax* yang bermakna dipahat, atau *tools for marking* (alat untuk menandai). Kata *charassein* ini mulai banyak dipakai kembali dalam bahasa Prancis yaitu kata *caracter* pada abad ke 14 dan kemudian masuk dalam bahasa Inggris menjadi *character* sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia dengan istilah karakter (Ni Putu Suwardani, 2020:20).

Dalam rangka untuk memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter, telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional, yaitu (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja Keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokrasi, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung Jawab. Meskipun telah terdapat 18 nilai pembentukan karakter bangsa, namun satuan pendidikan dapat menentukan prioritas pengembangannya dengan dengan cara melanjutkan nilai prakondisi yang diperkuat dengan beberapa nilai yang diprioritaskan dari 18 nilai di atas, nilai-nilai tersebut diantaranya adalah religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Karakter merupakan campuran *kompatibel* dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah (Michael Novak, 2020:72). Sementara itu, Masnur Muslich (2017:146), bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama

manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Poerwardarminta Elmubarak (Ni Putu Wardani, 2020), karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sifat nyata yang ditunjukkan berbeda dengan individu satu dengan individu lainnya, dalam sejumlah atribut yang dapat diamati. Dari pengertian tersebut, *character* kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri utama individu karenanya melahirkan suatu pandangan bahwa karakter adalah pola karakter atau perilaku yang bersifat individual pada keadaan moral seseorang. Sedangkan secara istilah, karakter diartikan seperti sifat manusia pada umumnya di setiap individu mempunyai banyak sifat yang terkait dari faktor dan kondisi lingkungan kehidupannya.

Menurut Doni A. Koesoema, (2007:29)

“Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Makna seperti itu menunjukkan bahwa karakter identik dengan kepribadian atau akhlak. Kepribadian merupakan ciri atau karakteristik atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan sejak lahir”.

Secara global, karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan toleransi, kedamaian, kasih sayang, menghargai, kerjasama, rasa tanggung jawab, kebebasan, kebahagiaan, kejujuran, kerendahan hati, kesederhanaan, dan persatuan (Samami & Hariyanto, 2013:41). Sedangkan menurut Maksudin (2013:03), yang dimaksud karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya (*daya qalbu*), yang merupakan sari pati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan

lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.

Menurut Ni Putu Wardani, (2020:37)

“Karakter dipengaruhi oleh faktor *genetic* 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. Karena itu, karakter sesungguhnya dapat diajarkan secara sengaja melalui aktivitas pendidikan. Jika di lingkungan pendidikan formal (sekolah), dilakukan dengan mengembangkan kurikulum berbasis pendidikan karakter”.

Menurut Ni Putu Wardani, (2020:39)

“Pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang dirancang dan dilakukan secara terstruktur untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai karakter atau perilaku setiap manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan keluarga atau masyarakat, dan kebangsaan yang terbentuk dalam sikap, perasaan, pikiran, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, budaya, dan adat istiadat”.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter identik dengan watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang sebagai kualitas atau kekuatan mental, moral, budi pekerti yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan dan penggerak dalam berpikir, bersikap, dan bertindak, serta membedakan satu individu dengan individu lainnya.

7. Teori Perubahan Perilaku

Perubahan perilaku merupakan sebuah *respons* atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Teori ini didasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas ransang (*stimulus*) yang berkomunikasi dengan organisme. Artinya, kualitas dari sumber

komunikasi (*sources*) misalnya kredibilitas kepemimpinan, dan gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok, atau masyarakat. Perilaku manusia dapat terjadi melalui proses: *Stimulus Organisme Respons*, kemudian Skinner menyebutkan teori ini menjadi teori "SO-R" (*stimulus-organisme-respons*) (Ardianto, 2014:133).

Teori *Stimulus Organisme Reaksi* merupakan teori berdasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung pada kualitas rangsangan pada (*stimulus*) yang berkomunikasi dengan organisme (Notoadmojo Bahri, 2017). Hosland (2010:464), mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- a. *Stimulus* (rangsang) yang diberikan kepada individu dapat diterima atau ditolak.
- b. Apabila *stimulus* telah mendapatkan perhatian dari individu maka ia akan mengerti stimulus tersebut dan dilanjutkan ke proses selanjutnya.
- c. Setelah individu mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya.
- d. Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut berubah (perubahan perilaku).

8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Karakteristik setiap anak diperoleh dari orang tuanya. Karakteristik tersebut melibatkan fisik dan psikis atau sifat-sifat mental. Lingkungan merupakan faktor penting yang menentukan perkembangan karakter atau perilaku

seseorang. Faktor lingkungan meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial, lingkungan sekolah, dan media massa (Yusuf, 2015:24).

a. Lingkungan Keluarga

Keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan karakter anak. Setiap anak dididik dari orang tua dengan penuh cinta, kasih sayang dan mendidik tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan perilaku terpuji. Keluarga juga dipandang sebagai institusi yang dapat memenuhi kebutuhan manusia. Keluarga yang bahagia merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan perilaku anak, karena dengan perlakuan yang baik dari orang tua anak dapat memenuhi kebutuhan dasarnya baik secara fisik, biologis, maupun sosiopsikologisnya (Yusuf,2015).

Setiap anak akan merasa nyaman dan penuh kasih dengan keluarganya apabila fungsi keluarga dapat dijalankan dengan baik. Kewajiban keluarga adalah memberikan rasa cinta, rasa memiliki, rasa aman, kasih sayang, dan menumbuh kembangkan hubungan yang baik diantara anggota keluarga. Cinta kasih dalam keluarga bukan hubungan yang sebatas perasaan, akan tetapi juga menyangkut pemeliharaan, didikan yang baik, rasa tanggung jawab, perhatian, pemahaman, dan keinginan untuk menumbuh kembangkan anak yang dicintainya.

b. Lingkungan Sosial (Kelompok Teman Sebaya)

Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi anak mempunyai peranan yang cukup penting bagi perkembangan karakter anak. Peran itu semakin penting, terutama pada saat terjadinya perubahan dalam struktur masyarakat. Interaksi sosial di dalam lingkungan memiliki keanekaragaman yang sesuai

dengan status dan juga perannya masing-masing agar anak senantiasa belajar untuk mengimplementasikan kehidupan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Ketika lingkungan sekitar sehat misalkan dalam lingkungan masyarakat yang bermoral tidak baik (negatif) maka anak akan mengikuti keadaan yang ada disekitarnya. Sebaiknya jika lingkungan itu sehat atau bermoral yang baik (positif) maka perkembangan karakter anak akan ikut baik karena lingkungan sosial sangat berperan dalam membantu perilaku atau karakter anak.

c. Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan karakter anak. Sekolah bertindak sebagai substitusi keluarga, dan guru sebagai substitusi orang tua murid, Sekolah mempunyai peranan atau tanggung jawab penting dalam membantu para peserta didik mencapai tugas perkembangannya, dengan hal ini sekolah berupaya menciptakan iklim yang kondusif atau kondisi yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencapai perkembangannya.

Menurut Yusuf, (2015:19)

“Sekolah juga mempunyai peranan dalam pengembangan spiritual yaitu untuk mengembangkan keimanan dan ketakwaan anak agar menjadi manusia yang beragama, berakhlak dan beramal kebaikan, berkarakter, berilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan yang dimiliki anak, menciptakan budi pekerti luhur, dan menjalin solidaritas terhadap sesama manusia. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek spiritual, moral atau perilaku, intelektual, emosional maupun sosial”.

Menurut Sujiono, (2018:14)

“Guru merupakan orang-orang yang telah dididik dan dipersiapkan secara khusus dalam bidang pendidikan untuk menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan yang bisa menjadi *stimulus* bagi perkembangan karakter anak serta legkap dengan ilmu penguasaan metodologi pembelajarannya. Tujuan serta fungsi dari sekolah untuk memfasilitasi proses perkembangan anak,

secara menyeluruh sehingga dapat berkembang secara optimal sesuai dengan harapan dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat”.

d. Media Komunikasi

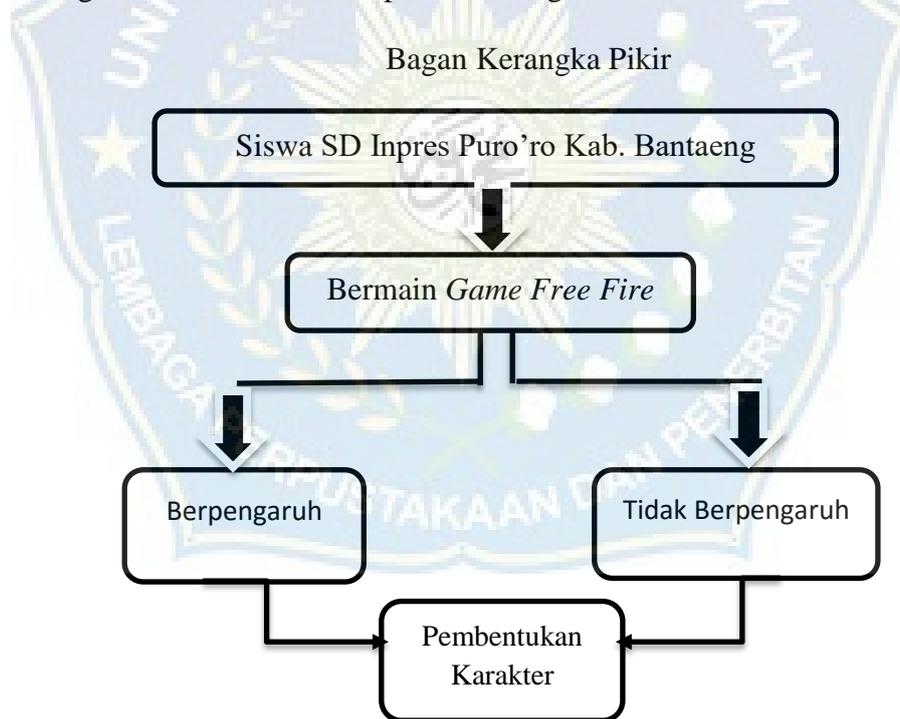
Media komunikasi cetak maupun elektronik merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi karakter anak. Media komunikasi terutama *handphone* memiliki pengaruh yang cukup besar karena sangat mudah diakses dan lebih menarik bagi anak. Anak akan bertahan duduk berjam-jam untuk mengikuti permainan pada *handphone* termasuk *game online*. Bayangkan jika *game* yang dimainkan adalah hal-hal yang buruk atau mengandung unsur-unsur kekerasan dan merusak mental serta moralitas, anak akan sangat mudah menyerap dan memprosesnya sebagai pengalaman inderawinya. Jika setiap hari anak bermain *game*, melihat dan mendengarkan, maka dapat dipastikan pertarungan yang terdapat dalam *game* akan menjadi perilaku anak. Peran orang tua atau orang dewasa di rumah, hendaklah dapat terlibat dalam mengarahkan dan menyeleksi *game* yang cocok untuk anak-anak. Setidaknya para orang tua dan orang dewasa lain dapat mendampingi anak pada saat mereka bermain *handphone*.

B. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satu perkembangannya bisa dilihat dalam perkembangan permainan. Dahulu anak-anak bermain memanfaatkan lingkungan sebagai media bermain, namun berbeda dengan keadaan saat ini di mana anak bermain tidak harus pergi ke luar ruangan dengan baju yang kotor. Permainan saat ini bisa dilakukan melalui *gadget*. Selama ini banyak dari anak yang sangat kecanduan sebuah *game* dikarenakan di era ini banyak anak kecil yang sudah diperbolehkan membawa

sebuah ponsel canggih yang berakibat anak bisa bermain *game online* di ponsel tersebut yang mengakibatkan anak kecanduan bermain *game*.

Berbagai jenis *game* yang sering dimainkan oleh murid sekolah dasar yakni *Free Fire*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Ludo King* dan masih banyak lagi. Namun yang sangat diminati oleh murid-murid sekolah dasar yaitu, *Free Fire*, *Mobile Legend*, *PBUG*. Ketiga *game* tersebut mengandung fitur-fitur yang sangat menarik salah satunya yaitu dapat melakukan *voice chat* (berbicara secara *online*) pada saat *game* berlangsung dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun baik itu secara individu maupun kelompok. Sehingga dengan adanya *voice chat* ini pemain dapat melakukan komunikasi untuk menyelesaikan tujuan, melaksanakan misi dengan teman untuk mencapai kemenangan.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *game free fire*. *Game free fire* yang mengandung unsur kekerasan 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.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. 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 diyakini dan digunakan sebagai landasan dan penggerak dalam berpikir, bersikap, dan bertindak, serta membedakan satu individu dengan individu lainnya.

D. Hasil Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Al Fanizat, 2021), Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan

bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial murid. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama meneliti tentang *game online* dan memfokuskan pada satu *game* yaitu *game free fire*. Adapun perbedaannya penelitian ini mengarah pada perilaku sosial siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Yunus & Hamid, 2021), yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama meneliti tentang *game online* dan metode penelitian yang digunakan. Adapun perbedaannya penelitian ini tidak berfokus pada satu *game* dan mengarah pada motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Annisa, 2020), Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap kemampuan komunikasi murid. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama meneliti tentang pengaruh *game online*. Adapun perbedaannya penelitian tidak berfokus pada satu *game* dan mengarah pada kemampuan komunikasi siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani & Yamin, 2021), yang berjudul “Hubungan *Game Online Free Fire* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara *game online freee fire* dengan perilaku komunikasi

siswa. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama meneliti *game online free fire*. Adapun perbedaannya penelitian ini mengarah pada perilaku komunikasi siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Wanda Nadiyah Amira, 2021), yang berjudul "Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online Free Fire* Pada Siswa Kelas III SDN 177 Pekanbaru". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game online free fire* sangat berdampak negatif bagi siswa seperti kecenderungan berbahasa kotor dan kurang berempati. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama meneliti *game online free fire*. Adapun perbedaannya penelitian ini mengarah pada analisis dampak negatif kecanduan *game online free fire*.

Dari hasil penelusuran penelitian-penelitian yang sudah dipaparkan terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Maka, dapat ditarik kesimpulan judul penelitian "Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng" layak untuk dilaksanakan karena bukan merupakan plagiasi dari penelitian sebelumnya.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun rumusan hipotesis yang muncul terkait penelitian ini adalah:

Terdapat pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan penelitian *expost facto* yang artinya sesudah fakta, dengan pengambilan data secara *survey*. Menurut Widarto (2013:113), “Penelitian *expost facto* adalah penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi”.

Menurut Furchan, (2002:383)

“Bahwa penelitian *expost facto* adalah penelitian yang dilakukan sesudah perbedaan-perbedaan dalam variabel bebas terjadi karena perkembangan suatu kejadian secara alami. Pengumpulan data menggunakan *survey* untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengadakan *kuesioner*, *test*, wawancara terstruktur dan sebagainya”.

Jenis penelitian kuantitatif menuntut ketelitian, ketekunan dan sikap kritis dalam menjaring data yaitu populasi dan sampel, karena data hasil penelitian ini berupa angka-angka yang harus diolah secara statistika, maka antar variabel-variabel yang diajukan objek penelitian harus jelas pertautannya (korelasi) sehingga dapat ditentukan pendekatan statistika yang akan digunakan sebagai pengolahan data yang pada gilirannya merupakan hasil analisis yang dapat dipercaya (validitas dan reliabilitas), dengan demikian mudah untuk digeneralisasi sehingga rekomendasi yang dihasilkan dapat dijadikan rujukan.

Penelitian kuantitatif juga suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan angka sebagai alat menganalisis proses menemukan pengetahuan yang menggunakan angka sebagai alat menganalisis keterangan apa yang ingin kita ketahui. Jadi dapat disimpulkan metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang memberikan jawaban dari pertanyaan analisis secara sistematis, *factual* dan akurat dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis.

Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng gejala yang ada saat penelitian berlangsung, yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Puro'ro yang bertempat di jalan Kr. Abidin Sarroangin, Desa Pattallassang Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng.

Waktu penelitian dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan yakni tanggal 17 September-22 November 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2019:126). Sedangkan Arikunto (2016:173), bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah peneliti, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus”.

Populasi adalah keseluruhan *responden*, objek atau subjek yang akan menjadi sasaran penelitian. Maka, dalam penelitian diperlukan populasi yang akan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini sebagaimana yang terdapat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas I	12	7	19
2	Kelas II	11	6	17
3	Kelas III	4	6	10
4	Kelas IV	3	8	11
5	Kelas V	11	5	16
6	Kelas VI	7	5	12
Jumlah		48	37	85

(Sumber: Absensi SD Inpres Puro'ro 2022-2023)

2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu (Ali, 2016:110). Sedangkan Arikunto (2017:173), bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Selanjutnya Sugiyono (2017:81), bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sugiyono (2016:81), menyatakan “teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel”.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu *sampling purposive*. Sugiyono (2018:138), bahwa “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Alasan peneliti memilih kelas V sebagai sampel karena jumlah anak laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan kelas lain dan berdasarkan observasi awal juga bahwa siswa di kelas V telah mengenal dan sering memainkan *game free fire*. Jadi sampel pada penelitian ini ialah semua siswa kelas V SD Inpres Puro’ro Kabupaten Bantaeng sebagaimana yang terdapat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

NO	Kelas V	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	V	11	5	16

(Sumber: Absensi Kelas V SD Inpres Puro’ro 2022-2023)

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh antar variabel, digunakan metode *survey korasional* dengan pendekatan kuantitatif dan analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Peneliti mengambil satu atau lebih variabel bebas dan menguji data itu dengan mencari pengaruh terhadap variabel terikat.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X = *Game Free Fire*

Y = Pembentukan Karakter Anak

Variabel adalah suatu upaya untuk menjelaskan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian dengan satu bentuk yang nyata atau spesifik.

Adapun variabel yang perlu dijelaskan peneliti adalah:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) jadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *game free fire*.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat (Y) pada penelitian ini

adalah pembentukan karakter anak pada siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam kamus Bahasa Indonesia dikatakan bahwa *instrument* adalah sarana penelitian (berupa seperangkat tes dan sebagainya) untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan. Menurut Sugiyono (2013:102), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Purwanto (2018:63), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data saat melakukan observasi atau pengamatan langsung di lapangan. Lembar observasi biasanya berisi catatan-catatan terkait objek yang diamati atau diselidiki. Catatan-catatan tersebut disusun secara sistematis, logis, objektif, dan juga rasional. Sehingga data-data dalam lembar observasi bisa dianalisis secara mudah. Menurut Sukendra (2020:482), lembar observasi penelitian berfungsi untuk memperoleh informasi pada suatu variabel yang relevan dengan tujuan penelitian dengan validitas dan realibilitas setinggi mungkin.

2. Angket

Angket atau *kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada *responden* untuk dijawab (Sugiyono, 2017:142). *Tipe* pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua, yaitu: terbuka dan tertutup. Bentuk *item kuesioner* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *item kuesioner* tertutup, di mana pertanyaan yang dicantumkan telah disesuaikan oleh peneliti. Alternatif jawaban yang disediakan bergantung pada pemilihan peneliti sehingga *responden* hanya bisa memilih jawaban yang mendekati pilihan paling tepat dengan yang dialaminya. *Kuesioner* penelitian tertutup memiliki prinsip yang efektif jika dilihat dengan sudut pandang peneliti sehingga jawaban *responden* dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015).

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dari proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan/*participant* dan observasi *non participant*. Sedangkan

dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur.

Adapun jenis-jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi *non participant*, artinya penulis/peneliti tidak ambil bagian atau tidak terlihat langsung dalam kegiatan orang-orang yang diobservasi.
- b. Observasi yang berstruktur, artinya dalam melakukan observasi penulis/peneliti mengacu pada pedoman yang telah disiapkan terlebih dahulu oleh penulis/peneliti.

2. Angket

Dalam penelitian ini menggunakan angket dengan indikator bermain *game free fire* yang berjumlah 21 butir pertanyaan dan indikator pembentukan karakter anak yang berjumlah 21 butir pertanyaan. *Responden* dalam penelitian ini dengan memilih pertanyaan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Penyusunan angket ini menggunakan *skala likert* sehingga *responden* hanya perlu memilih jawaban antara sangat senang sampai tidak senang. Adapun *item* angket dan kualifikasi bobot nilai pada angket *game free fire* yang mengandung unsur kekerasan antara lain sebagai berikut:

Kriteria dan *item* jawaban untuk pertanyaan positif:

- a. Jika jawaban sangat senang, nilai yang diberikan 5
- b. Jika jawaban senang, nilai yang diberikan 4
- c. Jika jawaban kadang-kadang, nilai yang diberikan 3
- d. Jika jawaban kurang senang, nilai yang diberikan 2
- e. Jika jawaban tidak senang, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan *item* jawaban untuk pernyataan negatif:

- a. Jika jawaban tidak senang, nilai yang diberikan 5
- b. Jika jawaban kurang senang, nilai yang diberikan 4
- c. Jika jawaban kadang-kadang, nilai yang diberikan 3
- d. Jika jawaban senang, nilai yang diberikan 2
- e. Jika jawaban sangat senang, nilai yang diberikan 1

Untuk melihat lebih jelas perbandingannya, maka dapat dilihat pada tabel

3.3 di bawah ini.

**Tabel 3.3 Arti Angka Instrumen *Game Free Fire* Yang Mengandung
Unsur Kekerasan**

Variabel X	Item Jawaban Angket	Bobot	
		Positif	Negatif
<i>Game Free Fire</i> Yang Mengandung Unsur Kekerasan	Sangat Senang	5	1
	Senang	4	2
	Kadang-Kadang	3	3
	Kurang Senang	2	4
	Tidak Senang	1	5

Sumber: (Sugiyono,2018)

Angket *game free fire* digunakan untuk melihat karakter anak. *Kuesioner* berisi pertanyaan karakter anak yang berbentuk *skala likert*, yaitu *responden* hanya perlu memilih jawaban antara sangat senang sampai tidak senang. Adapun uraian *item* angket dan kualifikasi bobot nilai angket pembentukan karakter anak adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Arti Angka Instrumen Pembentukan Karakter Anak

Variabel Y	Item Jawaban Angket	Bobot	
		Positif	Negatif
Pembentukan Karakter Anak	Sangat Senang	5	1
	Senang	4	2
	Kadang-Kadang	3	3
	Kurang Senang	2	4
	Tidak Senang	1	5

Sumber: (Sugiyono, 2018)

G. Teknik Analisis Data

Dalam tahap analisis data ini bertujuan untuk memperoleh hasil dari pengumpulan penelitian yang akan diolah menggunakan metode kuantitatif. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu pengolahan analisis data. Untuk lebih memahami tahapan analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Untuk analisis data dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif, yaitu teknik mendeskripsikan atau memaparkan data yang telah dikumpulkan dari lapangan kemudian dianalisis terperinci. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan jalan *persentase*, yaitu dengan cara mempresentasikan hasil penelitian untuk membuktikan kebenaran secara keseluruhan. Dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase murid yang menjawab Sangat Senang, Senang, Kadang-Kadang, Kurang Senang, Tidak Senang.

F = Frekuensi murid yang menjawab Sangat Senang, Senang, Kadang-Kadang, Kurang Senang, Tidak Senang.

N = Banyaknya murid yang mengisi angket.

2. Analisis Inferensial

Menurut (Sugiyono,2019), analisis inferensial merupakan salah satu metode analisis yang digunakan untuk menarik kesimpulan dan menggeneralisasikannya ke populasi sementara data yang digunakan untuk membuat kesimpulan menggunakan sampel dari populasi. Setelah data-data diolah langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisa data yang dimaksud yaitu berusaha untuk memberikan uraian mengenai hasil penelitian tentang ada atau tidaknya pengaruh *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak. Peneliti dalam hal ini mengemukakan teknik data sebagai berikut:

Untuk menganalisis kedua variabel digunakan teknik analisis korelasi dengan rumus *product moment* dari Karl Pearson.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Sugiyono,2015)

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” *product moment*

N = *number of cases*

ΣXY = jumlah hasil perkalian *sector x* dan *sector y*

ΣX = jumlah seluruh *sector x*

ΣY = jumlah seluruh *sector y*

Analisis *product moment* dimaksudkan untuk mencari indeks korelasi antara variabel X dan Y serta untuk mengetahui apakah hubungannya erat, cukup atau lemah.

3. Analisis Interpretasi Data

Interpretasi data terhadap angka indeks korelasi “r” *product moment* yang telah diperoleh dari hasil perhitungan dilakukan dengan dua cara, sebagaimana Sudijono dalam bukunya yang berjudul “Pengantar statistika Pendidikan” yaitu: memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi *product moment* secara kasar (sederhana). Pada umumnya dipergunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 3.5 Nilai “r” *Product Moment*

Besarnya “r” <i>Product Moment</i>	Interprestasi
0,00-0,20	Antara variabel X dan variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi)
0,20-0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40-0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang rendah atau cukup
0,70-0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90-1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi sangat kuat atau sangat tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN 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 koisioner 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 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Angket Bermain *Game Free Fire*

No	Sangat Senang	Senang	Kadang-Kadang	Kurang Senang	Tidak Senang
1	2	3	4	5	6
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 persentasi dapat diketahui dari hasil penelitian angket bermain *game free fire* dapat diketahui dari tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 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 4.3 di bawah ini.



Tabel 4.3 Hasil Penelitian Angket Pembentukan Karakter Anak

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	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 persentasi dapat diketahui dari hasil penelitian angket bermain *game free fire* dapat diketahui dari tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4 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 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5 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
2	3	4	3	4	4
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:

$$\begin{aligned} KP &= r^2 \times 100 \% \\ &= (0,730 \times 0,730) \times 100 \% \\ &= 0,5329 \times 100 \% \\ &= 53,29 \% \end{aligned}$$

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 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 kekalahannya 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 Elmubarok (Putu,2020), karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter dipengaruhi oleh faktor genetic 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 perbedaanya 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.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai *game* yang sebaiknya tidak dimainkan oleh anak. Guru dapat mengenalkan kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan kegiatan ekstrakurikuler agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain *game* yang berdampak terhadap pembentukan karakter anak.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan agar selalu mengontrol anak saat bermain *game* dan selalu mendampingi anak ketika sedang bermain. Karena tidak semua *game* baik untuk dimainkan oleh anak dan *game* juga dapat memberikan dampak negatif sehingga orang tua perlu memberikan penjelasan kepada anak tentang permainan yang baik dan tidak baik untuk dimainkan.

3. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memahami bahwa *game* tidak selamanya berdampak baik namun juga dapat memberikan dampak negatif, sehingga siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain *game free fire*.



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, Suharismi. 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 ScienceEdu*. 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 2023 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.

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1 : Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR SISWA

KELAS V SD INPRES PURO'RO KABUPATEN BANTAENG

No	Nama Siswa	Pertemuan Ke			
		I	II	III	IV
1	AHMAD FARHAN	✓	✓	✓	✓
2	ALNISA NURHIKMAH	✓	✓	✓	✓
3	ALAMSYAH	✓	✓	✓	✓
4	AUFA ANUGRAH	✓	✓	✓	✓
5	MUH. ASRAN OKTAVIANO	✓	✓	✓	✓
6	M. RAHMAT	✓	✓	✓	✓
7	MUH. HANUL AKBAR	✓	✓	✓	✓
8	NUR AMELIA	✓	✓	✓	✓
9	NUR ISMI AZIRA	✓	✓	✓	✓
10	NUR AQILA RAMADHANI	✓	✓	✓	✓
11	RISKI AL-HAFZI	✓	✓	✓	✓
12	NURUL UTAMI	✓	✓	✓	✓
13	FERDIANSYAH	✓	✓	✓	✓
14	ANDIS	✓	✓	✓	✓
15	IBNU RAMDHANSYAH	✓	✓	✓	✓
16	FAUZAN FADLI SYALFA	✓	✓	✓	✓

Keterangan:

✓ = Hadir A = Alfa
 S = Sakit I = Izin

Lampiran 2: Analisis Data

ANGKET

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Tanggal Pengisian :

Petunjuk!

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai.

Keterangan :

SS : jika jawaban anda **Sangat Senang**

S : jika jawaban anda **Senang**

KK : jika jawaban anda **Kadang-Kadang**

KS : jika jawaban anda **Kurang Senang**

TS : jika jawaban anda **Tidak Senang**

A. Game *Free Fire* Yang Mengandung Unsur Kekerasan

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KK	KS	TS
1	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> di rumah anda?					
2	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> di sekolah anda?					

3	Apakah anda senang berkumpul bersama teman anda bermain <i>game free fire</i> ?					
4	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> setiap hari?					
5	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> hingga larut malam?					
6	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada menonton televisi?					
7.	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada bermain bersama teman atau keluarga?					
8	Apakah anda senang menggunakan waktu anda lebih banyak bermain <i>game free fire</i> dari pada belajar?					
9	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> setelah pulang dari sekolah dari pada istirahat lalu pergi belajar mengaji?					
10	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> untuk mengisi waktu luangmu?					
11	Apakah anda senang memainkan <i>game free fire</i> setelah menyelesaikan tugas rumah dan sekolahmu?					
12	Apa yang anda rasakan ketika tidak bermain <i>game free fire</i> dalam sehari?					
13	Apa yang anda rasakan ketika anda sedang bermain <i>game free fire</i> kemudian seseorang tiba-tiba menelponmu?					

14	Apakah anda senang menggunakan <i>fitur voice note</i> ketika bermain <i>game free fire</i> ?					
15	Apakah anda senang membeli <i>diamond free fire</i> ?					
16	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> karena melatih kekompakan tim?					
17	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> karena mampu melatih konsentrasi?					
18	Apa yang anda rasakan ketika seseorang menggangumu saat bermain <i>game free fire</i> ?					
19	Apa yang anda rasakan ketika anda kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					
20	Apakah anda senang meniru adegan yang ada dalam <i>game free fire</i> ?					
21	Apakah anda senang bermain <i>game online</i> yang berjenis strategi seperti <i>game free fire</i> ?					

B. Pembentukan Karakter Anak

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KK	KS	TS
1	Apakah anda senang meniru jurus-jurus bela diri dalam <i>game free fire</i> ketika sedang bermain dengan temanmu?					
2	Apakah anda senang memukul atau melempari teman anda agar seperti dalam <i>game free fire</i> ?					

3	Apakah anda senang membanting barang pada saat marah?					
4	Apakah anda senang memukul temanmu ketika tidak mendengarkanmu?					
5	Apakah anda senang berbicara <i>voice note</i> dengan temanmu saat sedang bermain <i>game free fire</i> ?					
6	Apakah anda senang meniru cara bicara (kata-kata) yang anda dengar dalam permainan <i>game free fire</i> ?					
7	Apakah anda senang memarahi temanmu dengan cara membentak saat bermain <i>game</i> ?					
8	Apa yang anda rasakan ketika anda berdiskusi dengan teman bermain <i>game free fire</i> mu, kemudian temanmu tidak menghiraukan pendapatmu?					
9	Apakah anda senang berbicara dengan suara yang keras apabila bertanya kepada teman namun tidak direspon?					
10	Apa yang anda rasakan ketika anda tidak lolos ke level berikutnya saat bermain <i>game free fire</i> ?					
11	Apakah anda senang berbicara kasar pada saat anda kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					
12	Apa yang anda rasakan ketika temanmu mengejek anda bodoh atau bahkan sampai memarahimu saat kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					
13	Apakah anda senang bermain <i>game</i>					

	<i>free fire</i> karena kemampuan komunikasimu semakin bagus?					
14	Apa yang anda rasakan ketika anda ketiduran akibat terlalu lama bermain <i>game free fire</i> di waktu malam sehingga anda terlambat ke sekolah?					
15	Apakah anda senang memperhatikan guru saat menjelaskan?					
16	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengerjakan tugas?					
17	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengaji?					
18	Anda sering terlambat pulang ke rumah karena diajak teman-teman mu untuk mabar/ main bareng <i>game free fire</i> , apakah kamu senang dengan kegiatan seperti itu?					
19	Apa yang anda rasakan ketika orang tuamu tidak memberikanmu izin untuk bermain <i>game</i> di handphone?					
20	Ketika orang tuamu tidak membelikan kuota internet apa yang anda rasakan?					
21	Apa yang anda rasakan ketika orang tuamu tidak meminjamimu atau memberikan handphone?					

ANGKET

Identitas Responden

Nama : Ahmad Farhan
 Kelas : 5
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Tanggal Pengisian : 20 November 2023

Petunjuk!

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai.

Keterangan :

SS : jika jawaban anda Sangat Senang
 S : jika jawaban anda Senang
 KK : jika jawaban anda Kadang-Kadang
 KS : jika jawaban anda Kurang Senang
 TS : jika jawaban anda Tidak Senang

A. Game Free Fire Yang Mengandung Unsur Kekerasan

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KK	KS	TS
1	Apakah anda senang bermain game free fire di rumah anda?	✓				
2	Apakah anda senang bermain game free fire di sekolah anda?				✓	
3	Apakah anda senang berkumpul bersama teman anda bermain game free fire?		✓			

4	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> setiap hari?	✓				
5	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> hingga larut malam?	✓				
6	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada menonton televisi?		✓			
7.	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada bermain bersama teman atau keluarga?			✓		
8	Apakah anda senang menggunakan waktu anda lebih banyak bermain <i>game free fire</i> dari pada belajar?		✓			
9	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> setelah pulang dari sekolah dari pada istirahat lalu pergi belajar mengaji?			✓		
10	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> untuk mengisi waktu luangmu?	✓				
11	Apakah anda senang memainkan <i>game free fire</i> setelah menyelesaikan tugas rumah dan sekolahmu?	✓				
12	Apa yang anda rasakan ketika tidak bermain <i>game free fire</i> dalam sehari?				✓	
13	Apa yang anda rasakan ketika anda sedang bermain <i>game free fire</i> kemudian seseorang tiba-tiba menelponmu?					✓
14	Apakah anda senang menggunakan fitur <i>voice note</i> ketika bermain <i>game free fire</i> ?	✓				

15	Apakah anda senang membeli <i>diamond free fire</i> ?				✓	
16	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> karena melatih kekompakan tim?	✓				
17	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> karena mampu melatih konsentrasi?	✓				
18	Apa yang anda rasakan ketika seseorang menggangumu saat bermain <i>game free fire</i> ?				✓	
19	Apa yang anda rasakan ketika anda kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					✓
20	Apakah anda senang meniru adegan yang ada dalam <i>game free fire</i> ?	✓				
21	Apakah anda senang bermain <i>game online</i> yang berjenis strategi seperti <i>game free fire</i> ?	✓				

B. Pembentukan Karakter Anak

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KK	KS	TS
1	Apakah anda senang meniru jurus-jurus bela diri dalam <i>game free fire</i> ketika sedang bermain dengan temanmu?			✓		
2	Apakah anda senang memukul atau melempari teman anda agar seperti dalam <i>game free fire</i> ?			✓		
3	Apakah anda senang membanting barang pada saat marah?		✓			
4	Apakah anda senang memukul	✓				

	temanmu	ketika	tidak				
	mendengarkanmu?						
5	Apakah anda senang berbicara <i>voice note</i> dengan temanmu saat sedang bermain <i>game free fire</i> ?			✓			
6	Apakah anda senang meniru cara bicara (kata-kata) yang anda dengar dalam permainan <i>game free fire</i> ?			✓			
7	Apakah anda senang memarahi temanmu dengan cara membentak saat bermain <i>game</i> ?				✓		
8	Apa yang anda rasakan ketika anda berdiskusi dengan teman bermain <i>game free fire</i> mu, kemudian temanmu tidak menghiraukan pendapatmu?						✓
9	Apakah anda senang berbicara dengan suara yang keras apabila bertanya kepada teman namun tidak direspon?	✓					
10	Apa yang anda rasakan ketika anda tidak lolos ke level berikutnya saat bermain <i>game free fire</i> ?						✓
11	Apakah anda senang berbicara kasar pada saat anda kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					✓	
12	Apa yang anda rasakan ketika temanmu mengejek anda bodoh atau bahkan sampai memarahimu saat kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?						✓
13	Apakah anda senang bermain <i>game free fire</i> karena kemampuan komunikasimu semakin bagus?			✓			
14	Apa yang anda rasakan ketika anda						

	ketiduran akibat terlalu lama bermain <i>game free fire</i> di waktu malam sehingga anda terlambat ke sekolah?					✓
15	Apakah anda senang memperhatikan guru saat menjelaskan?	✓				
16	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengerjakan tugas?			✓		
17	Apakah anda lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengaji?				✓	
18	Anda sering terlambat pulang ke rumah karena diajak teman-teman mu untuk <i>game free fire</i> , apakah kamu senang dengan kegiatan seperti itu?					✓
19	Apa yang anda rasakan ketika orang tuamu tidak memberikanmu izin untuk bermain <i>game</i> di handphone?					✓
20	Ketika orang tuamu tidak membelikan kuota internet apa yang anda rasakan?				✓	
21	Apa yang anda rasakan ketika orang tuamu tidak meminjamimu atau memberikan handphone?					✓

HASIL ANALISIS ANGKET VARIABEL X

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X
1	5	2	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	2	4	4	4	5	4	5	88
2	4	1	1	3	3	4	3	1	1	3	4	5	5	3	1	4	5	4	4	1	3	63
3	4	1	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	5	5	5	3	5	76
4	4	1	3	5	3	5	4	2	4	5	5	5	4	4	1	4	5	4	5	2	5	80
5	4	1	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	5	5	5	3	5	80
6	5	3	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	93
7	4	1	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	5	5	5	3	5	80
8	4	1	1	3	3	4	3	1	1	3	4	5	5	3	1	4	5	4	4	1	3	63
9	4	1	1	3	3	4	3	2	2	3	4	5	5	3	1	4	5	4	4	1	3	63
10	4	1	3	5	3	5	4	2	4	5	5	5	4	4	1	4	5	4	5	2	5	80
11	4	1	3	5	3	5	4	2	4	5	5	5	4	4	1	4	5	4	5	2	5	80
12	4	1	1	3	3	4	3	1	1	3	4	5	5	3	1	4	5	4	4	1	3	63
13	4	1	1	3	3	4	3	1	1	3	4	5	5	3	1	4	5	4	4	1	3	63
14	4	1	1	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	1	4	5	5	4	3	5	76
15	4	1	3	5	3	5	4	2	4	5	5	5	4	4	1	4	5	4	5	2	5	80
16	4	1	3	5	3	5	4	2	4	5	5	5	4	4	1	4	5	4	5	2	5	80



HASIL ANALISIS ANGKET VARIABEL Y

No	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y
1	3	3	2	1	3	3	4	5	1	1	4	5	3	5	5	3	4	5	5	4	5	74
2	3	4	2	3	1	4	5	5	5	2	5	5	1	5	5	4	4	5	4	4	4	80
3	1	3	1	1	5	1	1	5	1	1	1	5	3	3	5	2	3	3	5	5	5	60
4	1	3	1	1	5	1	1	5	1	1	1	5	3	3	5	2	3	3	5	5	5	60
5	1	3	1	1	4	2	1	5	1	1	1	5	3	4	5	2	3	3	5	5	5	61
6	3	4	2	3	1	4	5	5	5	2	5	5	1	5	5	4	4	5	4	4	4	80
7	1	3	1	1	4	2	1	5	1	1	1	5	3	4	5	2	3	3	5	5	5	61
8	3	4	2	3	1	4	5	5	5	2	5	5	1	5	5	4	4	5	4	4	4	80
9	3	4	2	3	1	4	5	5	5	2	5	5	1	5	5	4	4	5	4	4	4	80
10	3	3	2	1	3	3	4	5	1	1	4	5	3	5	5	3	4	5	5	4	5	74
11	3	3	2	1	3	3	4	5	1	1	4	5	3	5	5	3	4	5	5	4	5	74
12	3	4	2	3	1	4	5	5	5	2	5	5	1	5	5	4	4	5	4	4	4	80
13	3	4	2	3	1	4	5	5	5	2	5	5	1	5	5	4	4	5	4	4	4	80
14	1	2	1	2	5	1	1	4	2	1	5	5	3	5	5	1	1	2	5	5	5	62
15	2	2	2	1	5	1	1	5	1	1	2	5	3	5	5	2	3	3	5	5	5	64
16	1	2	3	3	4	2	3	4	5	1	2	5	3	3	5	2	2	3	5	5	5	68

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Sign.		N	Taraf Sign.		N	Taraf Sign.	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Lampiran 3: Persuratan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837 / 860132 (Fas)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 14767/FKIP/A.4-II/VIII/1445/2023
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Aqilah Salsabila
 Stambuk : 105401100320
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tempat/ Tanggal Lahir : Bantaeng Silahkan diisi / 16-02-2003
 Alamat : Talasalapang Raya No 15

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum
 Warahmatullahi
 Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
 26 Agustus 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 24855/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Bantaeng
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2375/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023 tanggal 28 Agustus 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: AQILAH SALSABILA
Nomor Pokok	: 105401100320
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH BERMAIN GAME FREE FIRE TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK
PADA SISWA SD INPRES PURO'RO KABUPATEN BANTAENG "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **05 September s/d 05 November 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 29 Agustus 2023

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. *Pertinggal.*



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP**

Nama : Kab. Bantaeng, email : dpmptsp.bantaengkab@gmail.com, website : dpmptsp.bantaengkab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7/222/PLUDPM-PTSP/IX/2023

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
3. Peraturan Bupati Bantaeng Nomor 22 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Non Berusaha Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bantaeng.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : AQILAH SALSABILA
 Jenis Kelamin : Perempuan
 N I M : 105401100320
 No. KTP : 7303045602030003
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar
 Alamat : Sarroangng Desa Pattalassang Kec. Tompobulu Kabupaten Bantaeng

Bermaksud mengadakan Penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :
 " Pengaruh Bermain Game Free Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puroro Kabupaten Bantaeng "

Lokasi Magang : SD Inpres Puroro Kabupaten Bantaeng

Lama Magang : 05 September 2023 s.d. 05 November 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas pada prinsipnya kami dapat *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudahnya melaksanakan kegiatan, yang bersangkutan harus melapor kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat- istiadat Daerah setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil Penelitian kepada Bupati Bantaeng Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Perindugan Masyarakat Kab. Bantaeng;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kabupaten Bantaeng
 Pada tanggal : 12 September 2023
 a.n. BUPATI BANTAENG

Dinas Penanaman Modal dan PTSP



YOHANIS PHR ROMUTI, S.IP
 Pangkat : Pembina TK.I, IV/b



120231932800006





**PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP**

Alamat : Jl. Kartini No. 7 Kab. Bantaeng, email : dpmptsp.bantaengkab@gmail.com website : dpmptsp.bantaengkab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR 500 16 7/302/IPL/DPM-PTSP/XII/2023

DASAR HUKUM :

- 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,
- 2 Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penorbitan Surat Keterangan Penelitian,
- 3 Peraturan Bupati Bantaeng Nomor 22 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Non Berusaha Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bantaeng

MEMBERIKAN IZIN KEPADA :

Nama	AQILAH SALSABILA
Jenis Kelamin	Perempuan
N I M	105401100320
No. KTP	7303045602030003
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	Sarroangng Desa Pattalassang Kec. Tompobulu Kabupaten Bantaeng

Bermaksud mengadakan Penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul
" Pengaruh Bermain Game Free Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puroro Kabupaten Bantaeng "

Lokasi Penelitian : SD Inpres Puroro Kabupaten Bantaeng

Lama Penelitian : 05 November 2023 s.d. 30 Desember 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas pada prinsipnya kami dapat *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan

1. Sebelum dan sesudahnya melaksanakan kegiatan, yang bersangkutan harus melapor kepada Pemerintah setempat,
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan,
3. Mentaati semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat- istiadat Daerah setempat,
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil Penelitian kepada Bupati Bantaeng Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kab. Bantaeng,
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



1 2 0 2 3 1 9 3 2 8 0 0 0 0 5 6



Diterbitkan di Kabupaten Bantaeng
 Pada tanggal : 07 Desember 2023
a.n. BUPATI BANTAENG

Dinas Penanaman Modal dan PTSP



YOHANIS PHR ROMUTI, S.I.P
 Pangkat : Pembina TK.I, IV/b



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : E.fip@unismuh.ac.id
Web : www.fip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aqilah Salsabila
NIM : 105401100320
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Senin, 9/12 2023	Bab III jaga keakuratan paginan dan huruf keseluruhan (kaki yg berlag)	
2	Rabu, 13/12 2023	IV hapus dan beberapa keseluruhan yg kurang dan perbaiki ;	
3	Senin, 16/12 2023	keseluruhan dan beberapa bagian perbaiki ;	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Desember 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : Ekip@unismuh.ac.id
Web : www.flip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aqilah Salsabila
NIM : 105401100320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
4	Selasa, 9/12 2023	kesi, ada sedikit yg ngi dipabili, urai : - baya kemula plin - hipotesis - Baburpa puyukla th karsia	
5	Rabu, 20/12 2023	Ade y/ cain hui	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Desember 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM.1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aqilah Salsabila
NIM : 105401100320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	28-11-2023	Made Pendiscin Bulang keifan kutipan	
2	01-12-2023	Daftar Pustaka Mendele- tyo pembisin	
3	12-12-2023	Kutipan Penempatan tanda baca, keterangan lampir Mendele- tyo	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Desember 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Alim Bahr, S.Pd., M.Pd.
NIM. 1448913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : Ekpg@unismuh.ac.id
Web : www.flip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aqilah Salsabila
NIM : 105401100320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
2. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
4	15 - 12 - 2023	- Sesuaikan isi daftar pustaka dengan kutipan yang ada - Nomor halaman pada kutipan	
5	20 - 12 - 2023	Perhatikan dan sesuaikan semua catatan di skripsi	
6	20 - 12 - 2023	Acc	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Desember 2023

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



Dr. Alim Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Aqilah Salsabila NIM: 10540.1100320

Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Impres Puro'ro Kabupaten Bantareng

Tanggal Ujian Proposal : 21 Agustus 2023

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	18 November 2023	penyerahan surat izin penelitian di sekolah	/
2.	20 November 2023	Perkenalan dan pemberian angket hari pertama	/
3.	21 November 2023	pemberian angket hari kedua	/
4.	22 November 2023	Minggalah dan menganalisis jawaban angket	/
5.		Dokumentasi	/
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

20

Ketua Prodi

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Impres Puro'ro

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM-11489133

Hj. HASIAH, S. Pd. SD
NIP.19690816 198901 2001

Catatan
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

BAB I Aqilah Salsabila 105401100320

ORIGINALITY REPORT

5%
SIMILARITY INDEX

3%
INTERNET SOURCES



6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	hitamkusut.blogspot.com Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	2%
3	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



3 II Aqilah Salsabila 105401100320

ORIGINALITY REPORT

24%
SIMILARITY INDEX

26%
INTERNET SOURCES



3%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.as.idurnitin	18%
2	repository.uin-suska.ac.id	2%
3	jurnal.umk.ac.id	2%
4	kumparan.com	2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



AB III Aqilah Salsabila 105401100320

ORIGINALITY REPORT

5%
SIMILARITY INDEX

9%
INTERNET SOURCES



6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Submitted to Program Pasusarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper **2%**
- 2** digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source **2%**
- 3** a-research.upi.edu Internet Source **2%**

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



AB IV Aqilah Salsabila 105401100320

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



V Aqilah Salsabila 105401100320

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.researchgate.net
Internet Source

4%



Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



Lampiran 4: Dokumentasi

DOKUMENTASI



Gambar 1 : Bangunan Sekolah
Dokumentasi: Aqilah Salsabila, 18 November 2023

IDENTITAS SEKOLAH		VISI DAN MISI SEKOLAH
1. NAMA SEKOLAH	SDN Inpres Puroro	VISI <i>Memperkuat lekad untuk maju bersama dengan memberdayakan segala potensi yang ada menuju terciptanya SDM yang maju, mandiri dan berkualitas</i>
2. NOMOR STATISTIK	101101000002	
3. PROPINSI	Sulawesi Selatan	MISI 1. Menjalin kerjasama yang harmonis demi terciptanya kerukunan antar gugus, orang tua dan masyarakat sekitarnya 2. Mencetak siswa yang kreatif, cerdas dan berbudi pekerti luhur berlandaskan iman dan taqwa melalui pend Pakem dalam PBM
4. PEMERINTAH KOTA	Pangkep	
5. KECAMATAN	Tampobulu	KEPALA SEKOLAH
6. DESA / KELURAHAN	Fatallassang	
7. JALAN DAN NOMOR	Turero	
8. FAKSIMILI / FAKS		
9. KODE POS	92461	
10. TELEFON		
11. DAERAH	<input type="checkbox"/> PERKOTAAN <input checked="" type="checkbox"/> PEDESAAN	
12. STATUS SEKOLAH	<input checked="" type="checkbox"/> NEGERI <input type="checkbox"/> SWASTA	
13. KELOMPOK SEKOLAH	<input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	
14. AKREDITASI	<input checked="" type="checkbox"/> DISAMAKAN <input type="checkbox"/> DIAKUI	
15. SURAT KELEMBAGAAN	<input checked="" type="checkbox"/> TERDAFTAR <input type="checkbox"/> BELUM AKREDITASI	
16. PENERBIT	NOMOR TANGGAL	
17. TAHUN BERDIRI	1978	
18. TAHUN PERUBAHAN		
19. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR	<input checked="" type="checkbox"/> PAGI <input type="checkbox"/> SIANG <input type="checkbox"/> PAGI DAN SIANG	
20. BANGUNAN SEKOLAH	<input checked="" type="checkbox"/> MILIK SENDIRI <input type="checkbox"/> BUKAN MILIK SENDIRI	
21. LOKASI SEKOLAH	<input checked="" type="checkbox"/> di jalan <input type="checkbox"/> di pinggir jalan Fatallassang	
A. JARAK KEPUSAT KECAMATAN	<input checked="" type="checkbox"/> < 5 KM	
B. JARAK KEPUSAT KOTA / KAB	<input checked="" type="checkbox"/> < 5 KM	
C. TERLETAK PADA LINTASAN	<input checked="" type="checkbox"/> DESA <input type="checkbox"/> KECAMATAN <input type="checkbox"/> KOTA / KAB <input type="checkbox"/> PROPINSI	
22. JUMLAH KEANGGOTAAN RAYON		
23. ORGANISASI PENYELENGGARA	<input checked="" type="checkbox"/> PEMERINTAH <input type="checkbox"/> LM <input type="checkbox"/> LEMBAGA	
24. PERJALANAN PERUBAHAN SEKOLAH		

Gambar 2 : Visi dan Misi Sekolah
Dokumentasi: Aqilah Salsabila, 18 November 2023



Gambar 5: Foto Bersama Dengan Guru-Guru SD Inpres Puro'ro Bantaeng
Dokumentasi: Aqilah Salsabila, 21 November 2023



RIWAYAT HIDUP



Aqilah Salsabila. Dilahirkan di Tompobulu Kabupaten Bantaeng pada tanggal 16 Februari 2003, anak keempat dari lima bersaudara dari pasangan Ayahanda H.Syamsul Bahri dan Ibunda Hj.Hasirah. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2008 di SD Inpres Puro'ro dan tamat pada tahun 2014, tamat di MTS Maarif Tumbel Gani pada tahun 2017, dan tamat SMA di SMAN 4 Bantaeng pada tahun 2020. Pada tahun yang sama (2020), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

