

MILIK PERPUSTAKAAN
UNISMUH MAKASSAR

**PENGARUH BERMAIN GAME FREE FIRE TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK PADA SISWA UPTD SD NEGERI
31 BARRU KABUPATEN BARRU**



Disusun Oleh :

ARDIANTI MURJANA
105401120418

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR LEMBAGA PERPUSTAKAAN & PENERBITAN	
Tgl. Terima	10/09/2022
Nomor Surat	-
Jumlah exp.	1 Exp
Harga	Sumbangan
Nomor induk	-
No. Klasifikasi	E/0209/PSD/2200
	ARD
	P.

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

**PENGARUH BERMAIN *GAME FREE FIRE* TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK PADA SISWA UPTD SD NEGERI
31 BARRU KABUPATEN BARRU**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Melakukan Penelitian
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

Disusun Oleh :

ARDIANTI MURJANA

105401120418

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

2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Ardianti Murjana**, NIM **105401120418** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 564 Tahun 1444 H/2022 M pada tanggal 04 Safar 1444 H/ 31 Agustus 2022 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu 31 Agustus 2022.

04 Safar 1444 H

Makassar

31 Agustus 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Ambu Asse, M.Ag.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dr. Jamaluddin Arif, M.Pd.** (.....)
 2. **Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 3. **Dr. Suardi, M.Pd.** (.....)
 4. **Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM : 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **Ardianti Murjana**
NIM : **105401120418**
Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan

Makassar, 31 Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin Ch Sida, M.Pd


Dr. Spardi, M.Pd.

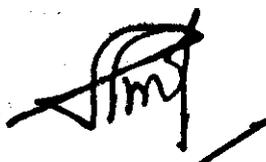
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Jurusan

Unismuh Makassar

Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NIDN. 0901107602


Alim Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913



**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 : Ardianti Murjana

NIM : 105401120418

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	7 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	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, 29 Agustus 2022

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,





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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardianti Murjana

Nim : 105401120418

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap
Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri
31 Barru Kabupaten Barru

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

Makassar, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan

Ardianti Murjana



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ardianti Murjana**
Nim : 105401120418
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini,saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1. 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2022

Yang Membuat Perjanjian,

Ardianti Murjana

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Sahabat paling baik adalah percaya pada diri sendiri

Musuh yang paling besar adalah kebimbangan diri

Pengiring paling setia adalah kerendahan hati

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” (QS. Ar Ra’d: 11).

Persembahan

Kupersembahkan karya ini buat:

- Kedua orang tuaku ayahanda Jaharuddin, S.Pd. dan Ibunda Murniati, sebagai inspirasi dalam hidupku, yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan penuh dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Dosen-dosenku yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyusun skripsi ini.
- Saudara-saudaraku atas segala bantuan, keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan.
- Dan untuk sahabat-sahabatku yang senantiasa membantu dan menemani penulis.

ABSTRAK

Ardianti Murjana. 2022. Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Sida dan Pembimbing II Suardi.

Penelitian ini dilatar belakangi atas banyaknya jenis *game online* yang mengandung unsur kekerasan yang sangat disukai oleh anak-anak. Salah satunya adalah *game online free fire*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan penelitian *Expost Facto*. Penelitian ini menggunakan koesioner berupa angket yang diberikan pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru dalam rangka menganalisis data untuk mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru dengan jumlah populasi 70 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SD Negeri 31 Barru yang berjumlah 9 siswa dengan menggunakan metode *sampling purposive*.

Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan 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% ($0,787 > 0,707$) dengan jumlah responden 9 orang siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak memiliki pengaruh yang ditunjukkan oleh r_{hitung} sebesar 0,787 yang tergolong berada pada korelasi “kuat”.

Kata Kunci: *Game Free Fire*, Pembentukan Karakter Anak

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, yang Maha Pengasih dan Maha Penyang Tuhan semesta alam, karena berkah hidayah dan taufik-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad saw, semoga dengan berkah dan rahmat-Nya kita dapat menjalankan kehidupan ini dengan penuh kedamaian dan melaksanakan Sunnah-Nya.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan proposal ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah swt sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda **Jaharuddin, S.Pd** dan Ibunda **Murniati**, yang telah bersabar merawat dan membesarkan serta menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan Pendidikan pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih teriring do'a Jazaakumullahu Khairan Jaza, kepada yang terhormat:

1. **Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd.** selaku Dosen pembimbing pertama yang telah sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan proposal.

2. **Dr. Suardi, M.Pd.** selaku Dosen pembimbing kedua yang telah sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan proposal.
3. **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.** Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.,** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. **Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. **Seluruh Dosen dan para Staf pegawai** dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang begitu banyak memberikan ilmu dan pelayanan kepada penulis dalam mengikuti proses pembelajaran selama kurang lebih 3 tahun pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
7. **Bapak Supardi, S.Pd.** Kepala sekolah UPTD SD Negeri 31 Barru, beserta Guru-guru yang telah bekerjasama yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.
8. Kakak-kakakku **Reski wijaya** dan **Yusnita** dan adikku **Raihan Adis AthAllah** yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis. Seluruh **Keluarga Besarku** yang senantiasa memberikan semangat, motivasi serta bantuannya dalam penyusunan proposal.

9. Sahabat-sahabatku **Gengs United By Assignment** terima kasih telah menjadi sahabat yang baik yang selalu meluangkan waktunya dan selalu memberikan motivasi, semangat serta bantuannya ketika dibutuhkan.
10. **Teman-Teman Angkatan 2018** terkhusus **Kelas G PGSD** yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dalam pengerjaan proposal serta memberikan semangat dan motivasi.
11. **Semua pihak** yang tidak sempat penulis sebutkan, yang telah memberikan informasi, saran dan kerjasama serta dukungannya dalam penyusunan proposal ini.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat bernilai ibadah disisi Allah swt. Dan mendapat limpahan Rahmat-nya. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis, Aamiin.

Makassar, Februari 2022



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Game Online Free Fire	8
2. Kategori Kekerasan Game Online Free Fire	10
3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pemain Game Online	13
4. Dampak Negatif Bermain Game Online	14
5. Pengertian Karakter	15
6. Teori Perubahan Perilaku	17
7. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak	21

B. Kerangka Pikir	24
C. Hasil Penelitian Relevan	25
D. Hipotesis Penelitian	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	30
1. Jenis Penelitian	30
2. Desain Penelitian	31
B. Lokasi Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
1. Populasi	32
2. Sampel	33
D. Definisi Operasional Variabel	34
E. Prosedur Penelitian	34
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Teknik Analisis Data	39
1. Analisis Deskriptif	39
2. Analisis Inferensial	40
3. Analisis Interpretasi Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	42
1. Analisis Deskriptif	42
2. Analisis Inferensial	47
B. Pembahasan.....	51

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 55

B. Saran 55

DAFTAR PUSTAKA 57

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian	33
3.2 Sampel Penelitian	34
3.3 Arti Angka Instrumen Game Free Fire Yang Mengandung Unsur Kekerasan	38
3.4 Arti Angka Instrumen Pembentukan Karakter Anak	38
3.5 Nilai “r” Productt Momen	41
4.1 Hasil Penelitian Angket Bermain <i>Game Free Fire</i>	42
4.2 Persentase Hasil Angket Bermain <i>Game Free Fire</i>	44
4.3 Hasil Penelitian Angket Pembentukan Karakter Anak	45
4.4 Persentase Hasil Angket Pembentukan Karakter Anak	46
4.5 Distribusi Hasil Penelitian	47
4.6 Analisis Korelasi Variabel X dan Y Indeks Korelasi Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Hadir Siswa	61
2. Analisis Data	63
3. Persuratan	86
4. Dokumentasi	90



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Pendidikan karakter adalah suatu proses penerapan nilai-nilai moral dan agama pada peserta didik. Pembentukan karakter yang baik pada peserta didik sangat bergantung pada penanaman pendidikan karakter melalui peembiasaan rutin yang dilakukan. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) disampaikan oleh Presiden Republik Indonesia sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 tahun 2017 tentang implementasi PPK pada pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa PPK adalah gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Gerakan PPK meletakkan nilai-nilai karakter sebagai ukuran terdalam pendidikan yang maju dan beradab. Nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah religious, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai karakter ini harus dikembangkan untuk membenteng karakter peserta didik.

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

Masa pandemic saat ini, menuntut untuk melakukan pembatasan sosial dengan alasan kesehatan. Justru hal ini menjadi awal permasalahan yang muncul di lingkungan anak Sekolah Dasar. Dengan adanya pembatasan sosial, sekolah dilaksanakan secara *online*, sehingga anak cukup belajar di rumah, bertemu secara maya dengan guru maupun teman sekelasnya. Hingga akhirnya anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dengan bermain *gadget*, bermain *game* atau sekedar menonton televisi. *Game* merupakan alternatif penyaluran keinginan bermain anak pada masa pandemic. *Game* adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan.

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

game online lain, kebanyakan anak usia ini lebih memilih memainkan *game online free fire* dari *game online* lainnya.

Surbakti (2017) menyatakan bahwasanya *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Barata (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwasanya *game online free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. Furqon (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwa *game online free fire* adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional.

Padahal perlu diketahui bahwa masa anak-anak merupakan periode pembentukan karakter, watak, dan kepribadian diri seorang manusia. Dalam hal ini seorang anak belajar melalui pengalaman-pengalaman yang ditemui dan belajar dari mengidentifikasi model yang diamatinya. *Game online* sendiri merupakan salah satu bentuk hiburan yang digunakan untuk penghilang rasa bosan. Tapi pada saat ini banyak *game online* yang menyimpang dari yang seharusnya. *Game free fire ini* merupakan *genre battle royale* yang merupakan salah satu *genre* dalam *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawannya. Sehingga dalam *game* ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung.

seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan (Nurjannah, 2020). Hal 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 daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, Anak juga cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *games*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru diperoleh informasi berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pada hari Senin tanggal 24 Januari 2022 mendapatkan hasil wawancara bahwasanya terdapat beberapa siswa yang bermain *game online free fire* ditemukan permasalahan mengenai kecanduan bermain *game online free fire* siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru yang bermain *game free fire* tersebut yang secara psikisnya mengalami banyak perubahan, anak tersebut cenderung mudah marah, menggunakan bahasa kasar, kurang konsentrasi disaat belajar serta anak akan lupa waktu saat sedang asik bermain *game*.

Kajian terdahulu yang membahas tentang *game online* ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya berdasarkan data terbaru: (1) (Fauzi, 2019) mengenai “Pengaruh *Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground)* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”, (2) (Ganda & Hidayat, 2021) yang mengkaji tentang “Dampak *Game Online Free Fire* Pada Siswa Sekolah Dasar”, (3) (Harahap & Ramadan, 2021) yang mengkaji mengenai “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, (4)

(Nurjannah, 2020) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja”, dan (5) (Ramadhani & Yamin, 2021) dengan judul “Hubungan *Game Online Free Fire* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI”.

Perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada tujuan penelitian, pada penelitian sebelumnya banyak menggunakan tujuan untuk mengetahui bagaimana dampak atau pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada siswa sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak bermain *game online free fire* yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak. Kemudian perbedaan ditemukan kembali pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian sebelumnya banyak menggunakan metode kualitatif sedangkan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, 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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru”**.

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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru?

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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan.
 - b. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pendidikan. Khususnya, yaitu mengenai *Game free fire* dan pembentukan karakter.
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 ekstrakurikuler, agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain *game online free fire* yang berdampak terhadap pembentukan karakter.

- c. Bagi orang tua diharapkan dapat memberikan informasi kepada paraorang 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*.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Game Online Free Fire*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti dasar “permainan” (Furqan, 2020). Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (Furqan, 2020). *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). Pada era globalisasi 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* dikomputer sangat cepat. *Game* sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak (Fanizat, 2021).

Game online free fire adalah permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari *genre battle royale*, dimana *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 mendatangkan emosi (rasa puas, senang, bosan dan sedih) (Fanizat, 2021). *Game free fire* ini merupakan jenis *game online action-adventure* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya.

Hendry (Ramadaniati, dkk. 2021) menyatakan bahwa “*game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tidak mampu bersosialisasi, dan tindak kekerasan yang dilakukan anak”.

Menurut (Surbakti, 2017) menyatakan bahwasanya “*game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar”.

Fahrul (Brantasari, 2020) menyatakan bahwa “*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”.

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi dapat disimpulkan *game online* adalah permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama (Amanda, 2016).

Young (Trisnani, 2018) mengemukakan bahwa “*game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Barata (Ramadhani & Yamin, 2021) menyatakan bahwasanya *game online free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan jaringan internet sehingga pemain dapat berinteraksi antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai misi.

2. Kategori Kekerasan *Game Online Free Fire*

Ada beberapa *game* yang terkenal dikalangan masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PBUG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, *Free Fire* dan lainnya. Dari berbagai jenis *game* tersebut yang paling diminati oleh kalangan anak sekolah dasar adalah *game free fire* (Furqan, 2020).

Game online free fire adalah *game* digarap 111dots studio dan diterbitkan oleh garena, dirilis di Indonesia pada Januari 2018. *Free Fire* adalah *game* atau permainan peperangan beraliran *Battle Royale* dan TPS (*Third Person Shooter*) yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana 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 (Furqan, 2020).

Menurut (Furqan, 2020) terdapat tiga metode permainan dalam *Game Online 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.

Cara bermain *game online 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, dimana 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 (Furqan, 2020).

Pemain *game online 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).

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.

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).

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.

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 frustrasi 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 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).

Game free fire sangat berdampak pada kalangan anak-anak atau remaja, tidak hanya itu dari kalangan mahasiswa pun memainkannya. Jika tahun sebelumnya menjadi tahun *game MOBA* dan *Battle Royale* beda dengan sekarang *game* yang banyak menarik perhatian seperti *game free fire*. *Gamers* tadinya hanya punya PC atau konsol *game* dulu untuk main *game battle royale* seperti *PBUG* atau *Fornite* sedangkan sekarang *game free fire* bisa lewat gengaman tangan (Furqan, 2020).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemain Game Online

Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan orang tua dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari (Furqan, 2020).

Menurut (Furqan, 2020) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *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*.
- d. Kurang *self control* dalam diri anak ataupun remaja, sehingga mereka kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada anak, 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 anak memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut (Chusna, 2017) seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online*.

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. 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.

c. 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.

d. Terbengkalai kegiatan dunia nyata

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

e. Perubahan pola makan dan istirahat

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

f. 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* spekulasi komputer di rumah.

g. Mengganggu kesehatan

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

5. 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” (Putu, 2020). 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.

Dalam bahasa Arab, karakter diartikan *khuluq*, *sajiyah*, *thabuu* (perilaku, moral, tabiat, atau watak), kadang juga diartikan *syakhshiyah* yang artinya personalitas, individualis, jati diri atau kepribadian. Istilah karakter lebih merujuk pada bentuk khas yang membedakan sesuatu dengan yang lainnya. Menurut Timpe karakter dapat juga menunjukkan sekumpulan

kualitas atau karakteristik yang dapat digunakan untuk membedakan diri seseorang dengan orang lain (Putu, 2020). Maka dari sanalah kemudian berkembang pengertian karakter yang diartikan sebagai tanda utama atau cerminan perilaku. Menurut Koesoema seseorang individu juga bisa memahami karakter dari sudut pandang behavioral yang memusatkan unsur-unsur somatopsikis yang dimiliki individu sejak lahir (Putu, 2020).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Poerwardarminta Elmubarak (Putu, 2020), karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. 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 dsetiap individu mempunyai banyak sifat yang terkait dari faktor dan kondisi lingkungan kehidupannya.

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 (Putu, 2020).

Menurut Samami dan Hariyanto 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 (Putu, 2020). Karakter memiliki makna jika dilandasi nilai-nilai tersebut karena *character building* paatut berorientasi pada upaya pengembangan nilai-nilai kebajikan sehingga menghasilkan produktivitas yang memiliki jati diri dan kepribadian.

Aristoteles menyatakan, bahwa manusia pada dasarnya memiliki dua keunggulan (*human excellent*), yaitu: pertama, keunggulan dalam pemikiran; dan kedua, keunggulan dalam karakter. Kedua jenis keunggulan setiap manusia dapat dibangun, dibentuk, ditingkatkan dan dikembangkan melalui pendidikan karakter. Sasaran pendidikan bukan hanya kecerdasan, ilmu dan pengetahuan yang luas, tetapi juga moral, budi pekerti, watak, nilai perilaku, mental dan kepribadian yang tangguh, unggul dan mulia. Memperhatikan bahwa Indonesia belakangan ini meghadapi berbagai tantangan regional, nasional, dan global (Suparlan, 2015). 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 manusi, lingkungan keluarga atau masyarakat, dan kebangsaan yang terbentuk salam sikap, perasaan, pikiran, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, budaya, dan adat istiadat (Putu, 2020).

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa 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.

6. Teori Perubahan Perilaku

Menurut S. Notoadmojo (Bahri, 2017), Teori Stimulus Organisme Reaksi merupakan teori berdasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung pada kualitas rangsangan pada (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Hosland 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).

7. 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 sekolah, lingkungan sosial, dan media massa (Yusuf, 2015).

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, pendidikan yang baik, rasa tanggung

jawab, perhatian, pemahaman, dan keinginan untuk menumbuh kembangkan anak yang dicintainya (Yusuf, 2015).

b. 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. Selain itu, 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, meembangkan 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 peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek spiritual, moral atau perilaku, intelektual, emosional maupun sosial (Yusuf, 2015).

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

metodelogi 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 (Sujiono, 2018).

c. 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 (Yusuf, 2015).

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.

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

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*, *Haho*, *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.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

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

1. Penelitian yang di lakukan oleh (Annisa, 2020) Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan judul penelitian “Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng”. Dari hasil penelitian yang ddilakukan tersebut terbukti bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap kemampuan komunikasi murid.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Salim, 2016) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku belajar Mahamurid Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”. Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2019) dari IAIN Bengkulu yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di SD Negeri 99 Kota Bengkulu”. Dari hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Johan, 2019) yang berjudul ‘Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA AL Hidayah Depok” Dari hasil penelitian yang dilakukan tersebut terbukti bahwa Terdapat Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Yunus & Hamid, 2021) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.
6. Penelitian yang dilakukan oleh (Fauzi, 2019) yang berjudul “Pengaruh *Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground)* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa *game online pbug* sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik, karena salah satu *game online* ini sangat digemari karena mendapat kesenangan, mengurangi stress, dan dapat dimainkan dimana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar peserta didik menurun.

7. Penelitian yang dilakukan oleh (Ganda & Hidayat, 2021) yang mengkaji tentang “Dampak *Game Online Free Fire* Pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dampak game online free fire pada siswa sekolah dasar memiliki penyebab yang sama dan menimbulkan dampak yang berbeda, yakni dampak positif dan negatif yang didasarkan pada intensitas waktu bermainnya.
8. Penelitian yang dilakukan oleh (Harahap & Ramadan, 2021) yang berjudul “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dampak *dampak game online free fire* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar sangat berpengaruh, karena dengan bermain *game online free fire* menjadikan anak tidak fokus belajar, lupa dengan aktivitas lainnya serta menjadi malas bergerak.
9. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurjannah, 2020) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap kognisi agresif dan perilaku agresif pada remaja.
10. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani & Yamin, 2021) yang berjudul “Hubungan *Game Online Free Fire* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara *game online free fire* dengan perilaku komunikasi siswa.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis terdapat persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian yang akan

dilakukan penulis lebih memfokuskan pada satu *game* yaitu *game free fire* dan juga pada pembentukan karakter anak. Terdapat juga perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada tujuan penelitian, pada penelitian sebelumnya banyak menggunakan tujuan untuk mengetahui bagaimana dampak atau pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada siswa sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak bermain *game online free fire* terhadap pembentukan karakter anak. Kemudian perbedaan ditemukan kembali pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian sebelumnya banyak menggunakan metode kualitatif sedangkan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru” layak untuk dilaksanakan karena bukan merupakan plagiasi dari penelitian sebelumnya.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris

yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juda dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empiric dengan data (Sugiyono: 2019).

Berdasarkan uraian, hipotesis kerja, peneliti merumuskan sebagai berikut diduga:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan penelitian *expost facto*. Menurut (Widarto, 2013) menyatakan bahwa “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 variable bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi”.

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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru gejala yang ada saat penelitian berlangsung, yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh antar variabel, digunakan metode survey korelasional 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.

(Sumber: Sugiyono, 2015)



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:

a. 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*.

b. 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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 31 Barru yang bertempat di Jl. Poros Pekkae Soppeng, Desa Anabanua Kecamatan Barru Kabupaten Barru dan objek penelitian adalah seluruh siswa UPTD SD Negeri 31 Barru.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut (Arikunto, 2014) “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”. Sedangkan (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa 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.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas I	4	7	11
2	Kelas II	7	9	16
3	Kelas III	6	2	8
4	Kelas IV	9	4	13
5	Kelas V	7	2	9
6	Kelas VI	5	8	13
Jumlah		38	32	70

(Sumber: Absensi UPTD SD Negeri 31 Barru 2021-2022)

2. Sampel

Menurut (Arikunto, 2014) menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sedangkan (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Selanjutnya (Sugiyono, 2015) menyatakan “teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel”.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu *sampling purposive*. (Sugiyono, 2015) menyatakan “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Jadi sampel pada penelitian ini ialah semua siswa kelas V UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru yang berjumlah 9 orang.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas V	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	V	7	2	9

(Sumber: Absensi Kelas V UPTD SD Negeri 31 Barru 2021-2022)

D. Definisi Oprasional Variabel

1. *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. 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.

E. Prosedur Penelitian

Perlu diperhatikan beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Observasi, pada tahap ini peneliti melakukan observasi karena penelitian berkenaan dengan perilaku siswa. Tahap ini digunakan untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan langsung pada lokasi penelitian.

2. Kuesioner (angket), pada tahap ini akan dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan yang bersifat tertutup yaitu daftar pertanyaan yang telah disediakan alternative-alternatif jawabannya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam kamus bahasa Indonesia dikatakan bahwa instrument adalah sarana penelitian (berupa seperangkat tes dan sebagainya) untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan. Instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi.

1. Angket

Angket (kuesioner) yaitu daftar pertanyaan secara tertulis yang akan digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian yang akan dilakukan. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Bentuk item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah item kuesioner tertutup, dimana 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.

2. Dokumen

Dokumen adalah salah satu teknik pengumpulan data yang berjumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen yang telah tersedia seperti dokumen yang berbentuk surat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumen ini merupakan data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh langsung dari UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

G. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket atau kuesioner juga dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama, maka pengiriman angket kepada responden tidak perlu melalui pos. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data objektif dan cepat. Kuesioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui pengaruh bermain *game free fire* yang

mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

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 setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif:

- a. Jika jawaban tidak setuju, 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 berikut:

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)

2. Dokumen

Data-data yang diperoleh dari dokumen-dokumen sekolah yang memuat data-data berupa catatan siswa UPTD SD Negeri 31 Barru.

H. 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

Setelah data-data diolah langkah selanjutnya adalah menganalisis data, Teknik analisa data yang dimaksud yaitu berusaha untuk memberikan uraian mengenal hasil penelitian tentang ada atau tidaknya pengaruh *game free fire* terhadap kemampuan komunikasi. Peneliti dalam hal ini mengemukakan teknik data sebagai berikut :

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

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

(Sugiyono, 2015)

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

N = number of cases

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara sector x dan sector y

$\sum X$ = Jumlah seluruh sector x

$\sum y$ = 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. Interpretasi data

Interprestasi 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” Productt Moment

Besarnya “r” Product Moment	Intreprestasi
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 diaabaikan (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 teerdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90-1,00	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi saangat 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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

1. Analisis Deskriptif

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

a. Analisis Deskriptif Bermain *Game Free Fire*

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembagian angket pada 9 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 senaang diberi 2 skor, dan jawaban tidak senang diberi 1 skor sehingga peneliti lebih mudah dalam mengolah data. Adapun data yang di peroleh dari setiap poin angket dapat diketahui pada tabel sebagaai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Angket Bermain *Game Free Fire*

No.	Sangat Senang	Senang	Kadang-Kadang	Kurang Senang	Tidak Senang
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1.	7	2	0	0	0
2.	6	3	0	0	0

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
3.	0	7	1	1	0
4.	0	2	7	0	0
5.	0	1	7	1	0
6.	7	1	1	0	0
7.	4	4	1	0	0
8.	5	2	2	0	0
9.	2	5	2	0	0
10.	1	7	1	0	0
11.	4	5	0	0	0
12.	7	2	0	0	0
13.	0	0	0	8	1
14.	0	0	0	8	1
15.	3	6	0	0	0
16.	2	7	0	0	0
17.	0	0	0	6	3
18.	6	3	0	0	0
19.	9	0	0	0	0
20.	0	0	0	8	1
21.	0	3	4	2	0
22.	0	9	0	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 63

poin, pilihan senang sebanyak 69 poin, pilihan kadang-kadang sebanyak 26 poin, pilihan kurang senang sebanyak 34 poin, dan pilihan tidak senang sebanyak 6 poin. Adapun hasil presentasi dapat diketahui dari hasil penelitian angket bermain *game free fire* dapat diketahui dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Persentasi Hasil Angket Bermain *Game Free Fire*

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Sangat Senang	63	32%
Senang	69	35%
Kadang-Kadang	26	13%
Kurang Senang	34	17%
Tidak Senang	6	3%
Jumlah	198	100%

Sumber: Hasil olah data angket bermain game free fire

Berdasarkan olah data dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 9 siswa mengisi 22 item soal sehingga dapat disimpulkan 198 poin. 63 memilih sangat senang dengan persentase 32%, 69 memilih senang dengan persentase 35%, 26 memilih kadang-kadang dengan persentase 13%, 34 memilih kurang senang dengan persentase 17%, dan 6 memilih tidak senang dengan persentase 3%.

b. Analisis Deskriptif Pembentukan Karakter Anak

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembagian angket pada 9 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 senaang diberi 2 skor, dan jawaban tidak senang diberi 1 skor sehingga

2021/2022. Adapun data analisis tersebut akan disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Hasil Penelitian

No.	Kode Sampel	Skor Angket (X)	Skor Angket (Y)
1	2	3	4
1.	01	84	75
2.	02	78	71
3.	03	85	72
4.	04	70	87
5.	05	75	83
6.	06	84	71
7.	07	85	72
8.	08	84	71
9.	09	85	78
	$\Sigma N=09$	$\Sigma X=730$	$\Sigma Y=680$

Sumber: Hasil olah data angket

Tabel 4.6 Analisis Korelasi Variabel X dan Y Indeks Korelasi Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru

Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	3	4	5	6
1	84	75	7056	5625	6300
2	78	71	6084	5041	5538

1	2	3	4	5	6
3	85	72	7225	5184	6120
4	70	87	4900	7569	6090
5	75	83	5625	6889	6225
6	84	71	7056	5041	5964
7	85	72	7225	5184	6120
8	84	71	7056	5041	5964
9	85	78	7225	6084	6630
$\Sigma N=09$	$\Sigma X=730$	$\Sigma Y=680$	$\Sigma X^2=59452$	$\Sigma Y^2=51658$	$\Sigma XY=54951$

Diketahui:

$$\Sigma X = 730$$

$$\Sigma Y = 680$$

$$\Sigma X^2 = 59452$$

$$\Sigma Y^2 = 51658$$

$$\Sigma XY = 54951$$

$$\Sigma N = 09$$

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

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

$$r_{xy} = \frac{9 \cdot 54951 - (730)(680)}{\sqrt{\{9 \cdot 59452 - (730)^2\}\{9 \cdot 51658 - (680)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{494559 - 496400}{\sqrt{\{535068 - 532900\}\{464922 - 462400\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-1841}{\sqrt{\{2168\}\{2522\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{-1841}{\sqrt{5467696}}$$

$$r_{xy} = \frac{-1841}{2338,3105}$$

$$r_{xy} = -0,787320589$$

$$r_{xy} = -0,787$$

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 0,787. Nilai 0,787 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 Kolerasi Product Moment.

Setelah koefisieb korelasi (r_{xy}) telah diketahui maka langkah selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,787$. Apabila dikonsultsikan dengan tabel *r product moment* dengan jumlah sampel $n = 9$ dengan $df = N-1$ ($df = 8$), dengan ketentuan hipotesis $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 (diterima) dan

Ha (ditolak). Tapi sebaliknya jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka Ha (diterima) dan Ho (ditolak). Pada taraf signifikansi 5% (0.05) dengan $df = 8$ diperoleh $r_{tabel} = 0.707$. Oleh karena itu $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka Ha (diterima) dan Ho (ditolak) dengan bunyi hipotesis: “Terdapat pengaruh yang kuat bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru.

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

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

$$= (0,787 \times 0,787) \times 100\%$$

$$= 0,619 \times 100\%$$

$$= 62\%$$

Hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa variabel bermain *game free fire* (X) memberi pengaruh sebesar 62% terhadap pembentukan karakter anak (Y), sedangkan selebihnya yaitu 38% memiliki pengaruh dengan variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 31 Barru yang bertempat di Jl. Poros Pekkae Soppeng Desa Anabanua Kecamatan Barru Kabupaten Barru dengan subjek penelitian siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SD Negeri 31 Barru dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 31 Barru.

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* lain, kebanyakan anak usia sekolah dasar lebih memilih memainkan *game online 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 0,787. Sedangkan uji signifikan uji r diperoleh r_{hitung} adalah lebih besar dari r_{tabel} ($0,787 > 0,707$) pada taraf signifikan 5% dan $N = 9$ Hipotesis (H_a) diterima. Dengan demikian, "Terdapat pengaruh yang kuat bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru. 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 9 siswa, dengan menggunakan angket dengan indikator bermain *game free fire* yang berjumlah 22 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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.

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, diawal 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 mengetahui tentang *game free fire*. Berdasarkan jawaban yang diberikan siswa dapat diketahui bahwa siswa banyak mengetahui tentang game tersebut. Dimana siswa tersebut mengetahui bahwa *game online free fire* adalah permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari *genre battle royale*, dimana *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 online free fire* dapat berkomunikasi melalui *Voice Note* hal tersebut juga sejalan

dengan pendapat (Furqan, 2020) yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab 2. Kemudian sebelum membagikan angket dan 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 dilakukan selama dua hari. Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain *game free fire* dan variabel terikat adalah pembentukan karakter anak.

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 sekali fitur-fitur atau aplikasi yang menarik salah satunya adalah *game free fire*.

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.

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 seragan lawan dengan menggunakan tindak kekerasan yang sama seperti yang dilakukan oleh lawan. Maka secara tidak langsung tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan juga. Hal tersebut dapat menimbulkan daya khayal pada pikiran 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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru. 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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru”. Dan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nurjannah, 2020) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja”. (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. Maka dapat dilihat bahwa terdapat persamaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh *game online* pada variabel x dan perbedaannya hanya pada bagain 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 UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru, dengan kategori kuat. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} . Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru 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 dimainkan 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*.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan pengukuran yang lebih cermat mengenai bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak.

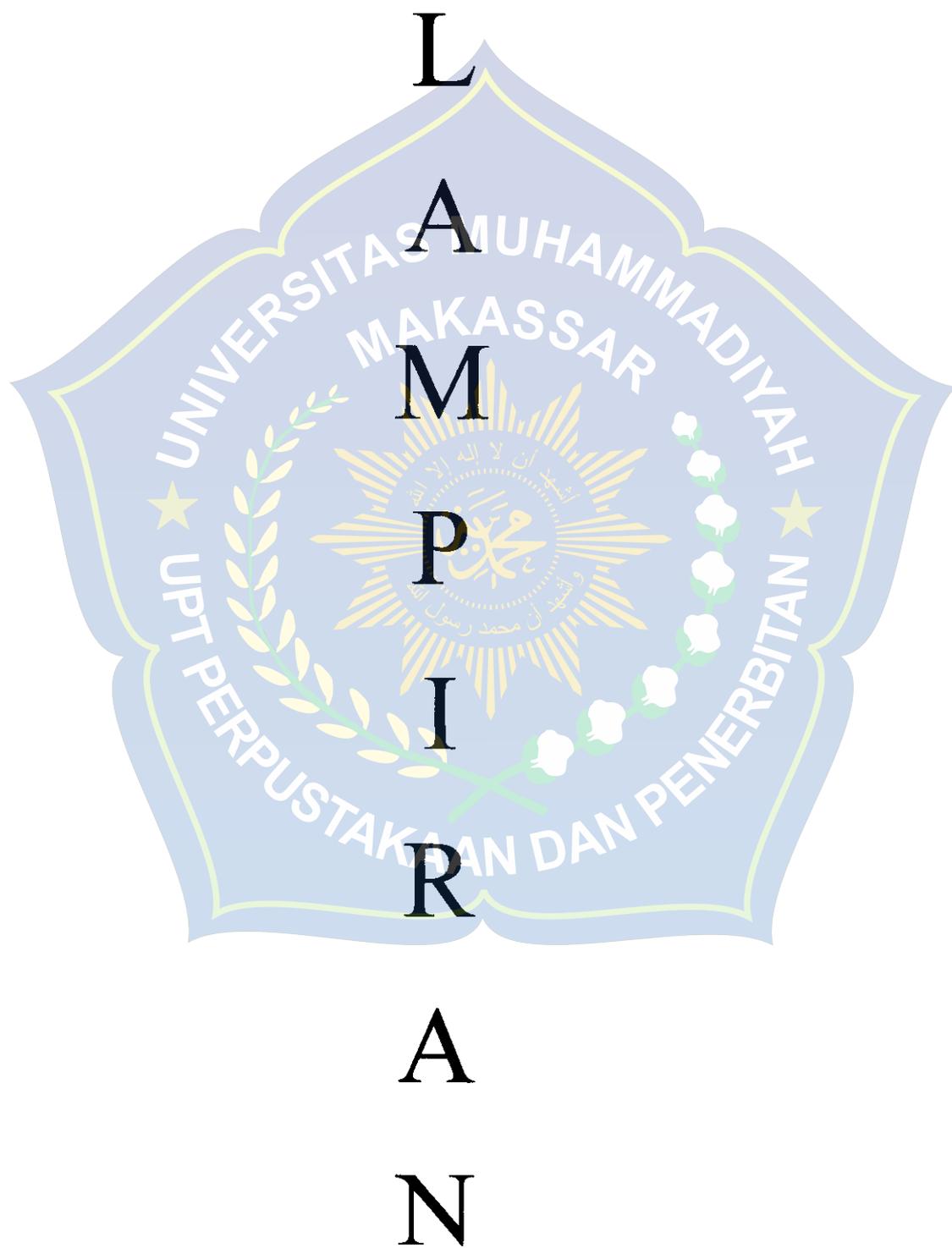


DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*. 4(3), 290–304.
- Annisa, N. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar
- Arikunto. Suharismi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bahri, Syaiful. 2017. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Brantasari, M. 2020. Sosialisasi stimulasi spasial-visual dengan building simulator game peserta didik. *Jurnal Masyarakat Berdaya dan Inovasi*. 1(2): 86–89.
- Chusna, A. P. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika penelitian* 17(2).
- Fanizat, A. 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, Ach. 2019. Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal ScienceEdu*. 2(1): 61.
- FKIP Unismuh Makassar. 2021. *Pedoman Penulisan Skripsi Edisi Kedua*. Makassar: Unismuh Makassar
- Furqan, S. 2020. *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Ganda, N., & Hidayat, S. 2021. Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(4): 841-842.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. 2021. Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3): 1305.
- Johan, R. S. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA AL Hidayah Depok. *Journal Education*, 5(2): 12-25.
- Nurjannah, Oktavia. 2020. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Skripsi tesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
- Putu, Suwardani. 2020. *"Quo Vadis" Pendidikan Karakter Dalam Merajut*

Harapan Bangsa Yang Bermartabat. Denpasar: UNHI PRESS

- Ramadaniati, S. dkk. 2021. Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Of Information Techonoly*, 6(1): 1-8
- Ramadhani, D. F., & Yamin. 2021. Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Journal Educatio*, 7(3): 818-824
- Salim, A. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: UIN Alauddin Makassar
- Sari, I. M. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sugiyono. 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): 29.
- Trisnani, R. P. & Wardani, S. Y. 2018. Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jornal Sosiolog*, 2(2): 71–80.
- Widarto. 2013. *Penelitian Ex Post Facto*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunus, M., & Hamid, S. 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, LN Syamsu. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya



Lampiran 1: Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 31 BARRU**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

No.	Nama Siswa	Pertemuan Ke			
		I	II	III	IV
1.	SAHRUL	✓	✓	✓	✓
2.	RIZKY	✓	✓	✓	✓
3.	ZULFIKAR	✓	✓	✓	✓
4.	AFRAH ALIAH	✓	✓	✓	✓
5.	PITRI RAMADANI	✓	✓	✓	✓
6.	MUH. RIZAL	✓	✓	✓	✓
7.	HUSRIL	✓	✓	✓	✓
8.	FAUJI MAULANA	✓	✓	✓	✓
9.	DIRGA FAHREZI	✓	✓	✓	✓

Keterangan:

✓ = Hadir

S = Sakit

A = Alfa

I = Izin

Lampiran 2: Analisis Data

ANGKET

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Tanggal Pengambilan 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 kamu senang bermain <i>game</i>					

	<i>online free fire?</i>					
2.	Apa yang kamu rasakan ketika bermain <i>game free fire?</i>					
3.	Apakah kamu senang memakai uang saku untuk bermain <i>game free fire?</i>					
4.	Apakah kamu senang berlama-lama di <i>handphone</i> demi bermain <i>game free fire?</i>					
5.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada menonton televisi?					
6.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> ketika tidak ada tugas?					
7.	Apakah kamu senang memainkan <i>game free fire</i> setiap hari?					
8.	Apakah kamu merasa senang ketika menghabiskan waktu dengan bermain <i>game free fire?</i>					
9.	Apakah kamu senang atau bahkan rela antri di rental <i>game</i> hanya untuk bermain <i>game free fire?</i>					
10.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> setelah pulang dari sekolah?					
11.	Apakah kamu senang bermain <i>game</i>					

	<i>free fire</i> untuk mengisi waktu luangmu?					
12.	Apakah kamu senang memainkan <i>game free fire</i> setelah menyelesaikan tugas?					
13.	Apa yang kamu rasakan ketika tidak bermain <i>game free fire</i> ?					
14.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu sedang bermain <i>game free fire</i> kemudian seseorang tiba-tiba menelponmu?					
15.	Apakah kamu senang bermain <i>game online</i> yang berjenis strategi seperti <i>game free fire</i> ?					
16.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena melatih kekompakan tim?					
17.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online free fire</i> ?					
18.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> untuk menghibur diri sendiri?					
19.	Ketika orang tuamu membiarkanmu bermain <i>game free</i> agar kamu tidak ketinggalan dengan teman-temanmu, apa yang kamu rasakan?					

20.	Apa yang kamu rasakan ketika seseorang mengganggumu saat bermain <i>game free fire</i> ?					
21.	Apakah kamu senang meniru adegan yang ada dalam <i>game free fire</i> ?					
22.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena mampu melatih konsentrasi?					

B. Pembentukan Karakter Anak

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KK	KS	TS
1.	Apakah kamu senang memukul atau melempar teman agar seperti dalam <i>game free fire</i> ?					
2.	Apakah kamu senang meniru jurus-jurus bela diri dalam <i>game free fire</i> ketika sedang bermain dengan temanmu?					
3.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu berdiskusi dengan teman bermain <i>game free fire</i> mu, kemudian temanmu tidak menghirauka pendapatmu?					
4.	Apakah kamu senang memarahi teman					

	dengan cara membentak saat bermain <i>game</i> ?					
5.	Apa yang kamu rasakan ketika temanmu mengejek kamu bodoh atau bahkan sampai memarahimu saat kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					
6.	Apakah kamu senang membanting barang pada saat marah?					
7.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengaji?					
8.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengerjakan tugas?					
9.	Apakah kamu senang meniru cara bicara (kata-kata) yang kamu dengar dalam permainan <i>game free fire</i> ?					
10.	Apakah kamu senang berbicara dengan suara yang keras apabila bertanya kepada teman namun tidak direspon?					
11.	Apakah kamu senang memperhatikan guru saat menjelaskan?					
12.	Apakah kamu senang berbicara melalui <i>voice note</i> dengan temanmu saat sedang bermain <i>game free fire</i> ?					

13.	<p>Apa yang kamu rasakan ketika kamu tidak lolos ke level berikutnya saat bermain <i>game free fire</i>?</p>					
14.	<p>Apakah kamu senang memukul temanmu ketika tidak mendengarkanmu?</p>					
15.	<p>Apakah yang kamu rasakan ketika orang tuamu tidak memberikanmu izin untuk bermain <i>game</i>?</p>					
16.	<p>Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena kemampuan komunikasimu semakin bagus?</p>					
17.	<p>Apa yang kamu rasakan ketika orang tuamu tidak memberikan <i>handphone</i>?</p>					
18.	<p>Apa yang kamu rasakan ketika kamu ketiduran akibat terlalu lama bermain <i>game free fire</i> di waktu malam sehingga kamu terlambat ke sekolah?</p>					
19.	<p>Ketika orang tuamu tidak memberikan uang saku untuk membeli kuota apa yang kamu rasakan?</p>					
20.	<p>Kamu sering terlambat pulang ke rumah karena diajak teman-teman membahas mengenai <i>game free fire</i>, apakah kamu</p>					

	senang dengan kegiatan seperti itu?					
21.	Apakah kamu senang berbicara kasar pada saat kamu kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					



ANGKET

Identitas Responden

Nama : Ri Z Ky
Kelas : V (lima)
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tanggal Pengambilan 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 kamu senang bermain <i>game online free fire?</i>	✓				

2.	Apakah kamu rasakan ketika bermain <i>game free fire</i> ?		✓				
3.	Apakah kamu senang memakai uang saku untuk bermain <i>game free fire</i> ?		✓				
4.	Apakah kamu senang berlama-lama di <i>handphone</i> demi bermain <i>game free fire</i> ?		✓				↳ sn
5.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada menonton televisi?			✓			↳ sn
6.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> ketika tidak ada tugas?		✓				
7.	Apakah kamu senang memainkan <i>game free fire</i> setiap hari?		✓				
8.	Apakah kamu merasa senang ketika menghabiskan waktu dengan bermain <i>game free fire</i> ?		✓				
9.	Apakah kamu senang atau bahkan rela antri di rental <i>game</i> hanya untuk bermain <i>game free fire</i> ?			✓			
10.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> setelah pulang dari sekolah?		✓				
11.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> untuk mengisi waktu luangmu?		✓				

12.	Apakah kamu senang memainkan <i>game free fire</i> setelah menyelesaikan tugas?		✓				
13.	Apa yang kamu rasakan ketika tidak bermain <i>game free fire</i> ?					✓	
14.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu sedang bermain <i>game free fire</i> kemudian seseorang tiba-tiba menolongmu?						✓
15.	Apakah kamu senang bermain <i>game online</i> yang berjenis strategi seperti <i>game free fire</i> ?		✓				
16.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena melatih kekompakan tim?		✓				
17.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online free fire</i> ?						✓
18.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> untuk menghibur diri sendiri?		✓				
19.	Ketika orang tuamu membiarkanmu bermain <i>game free</i> agar kamu tidak ketinggalan dengan teman-temanmu, apa yang kamu rasakan?		✓				
20.	Apa yang kamu rasakan ketika						✓

	seseorang mengganggu saat bermain <i>game free fire</i> ?					
21.	Apakah kamu senang meniru adegan yang ada dalam <i>game free fire</i> ?			✓		
22.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena mampu melatih konsentrasi?		✓			

B. Pembentukan Karakter Anak

No	Pertanyaan	Pilihan				
		SS	S	KK	KS	TS
1.	Apakah kamu senang memukul atau melempar teman agar seperti dalam <i>game free fire</i> ?			✓		SN
2.	Apakah kamu senang meniru jurus-jurus bela diri dalam <i>game free fire</i> ketika sedang bermain dengan temanmu?		✓			
3.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu berdiskusi dengan teman bermain <i>game free fire</i> mu, kemudian temanmu tidak menghirauka pendapatmu?				✓	SN
4.	Apakah kamu senang memarahi teman dengan cara membentak saat bermain			✓		SN

	game?					
5.	Apa yang kamu rasakan ketika temanmu mengejek kamu bodoh atau bahkan sampai memarahimu saat kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?				✓	↳ sn
6.	Apakah kamu senang membanting barang pada saat marah?			✓		↳ sn
7.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengaji?			✓		↳ sn
8.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengerjakan tugas?			✓		↳ sn
9.	Apakah kamu senang meniru cara bicara (kata-kata) yang kamu dengar dalam permainan <i>game free fire</i> ?			✓		↳ sn
10.	Apakah kamu senang berbicara dengan suara yang keras apabila bertanya kepada teman namun tidak direspon?			✓		↳ sn
11.	Apakah kamu senang memperhatikan guru saat menjelaskan?		✓			
12.	Apakah kamu senang berbicara melalui <i>voice note</i> dengan temanmu saat sedang bermain <i>game free fire</i> ?		✓			
13.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu					

	tidak lolos ke level berikutnya saat bermain <i>game free fire</i> ?				✓	
14.	Apakah kamu senang memukul temanmu ketika tidak mendengarkanmu?			✓		tsn
15.	Apakah yang kamu rasakan ketika orang tuamu tidak memberikanmu izin untuk bermain <i>game</i> ?				✓	tsn
16.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena kemampuan komunikasimu semakin bagus?			✓		
17.	Apa yang kamu rasakan ketika orang tuamu tidak memberikan <i>handphone</i> ?				✓	
18.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu ketiduran akibat terlalu lama bermain <i>game free fire</i> di waktu malam sehingga kamu terlambat ke sekolah?				✓	tsn
19.	Ketika orang tuamu tidak memberikan uang saku untuk membeli kuota apa yang kamu rasakan?					✓ tsn
20.	Kamu sering terlambat pulang ke rumah karena diajak teman-teman membahas mengenai <i>game free fire</i> , apakah kamu senang dengan kegiatan seperti itu?			✓		tsn

21.	Apakah kamu senang berbicara kasar pada saat kamu kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?			✓		
-----	---	--	--	---	--	--

↳ Sn



ANGKET

Identitas Responden

Nama : Dirga Faresi

Kelas : 5 (Lima)

Jenis Kelamin : Laki laki

Tanggal Pengambilan 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 kamu senang bermain game online free fire?	✓				

2.	Apa yang kamu rasakan ketika bermain <i>game free fire</i> ?	✓				
3.	Apakah kamu senang memakai uang saku untuk bermain <i>game free fire</i> ?	✓				
4.	Apakah kamu senang berlama-lama di <i>handphone</i> demi bermain <i>game free fire</i> ?		✓			↳ sn
5.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada menonton televisi?		✓			↳ sn
6.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> ketika tidak ada tugas?	✓				
7.	Apakah kamu senang memainkan <i>game free fire</i> setiap hari?	✓				
8.	Apakah kamu merasa senang ketika menghabiskan waktu dengan bermain <i>game free fire</i> ?	✓				
9.	Apakah kamu senang atau bahkan rela antri di rental <i>game</i> hanya untuk bermain <i>game free fire</i> ?		✓			
10.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> setelah pulang dari sekolah?	✓				
11.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> untuk mengisi waktu luangmu?	✓				

12.	Apakah kamu senang memainkan <i>game free fire</i> setelah menyelesaikan tugas?	✓
13.	Apa yang kamu rasakan ketika tidak bermain <i>game free fire</i> ?	✓
14.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu sedang bermain <i>game free fire</i> kemudian seseorang tiba-tiba menolongmu?	✓
15.	Apakah kamu senang bermain <i>game online</i> yang berjenis strategi seperti <i>game free fire</i> ?	✓
16.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena melatih kekompakan tim?	✓
17.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online free fire</i> ?	✓
18.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> untuk menghibur diri sendiri?	✓
19.	Ketika orang tuamu membiarkanmu bermain <i>game free</i> agar kamu tidak ketinggalan dengan teman-temanmu, apa yang kamu rasakan?	✓
20.	Apa yang kamu rasakan ketika	

	game?					
5.	Apa yang kamu rasakan ketika temanmu mengejek kamu bodoh atau bahkan sampai memarahimu saat kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?					✓ ↳ Sn
6.	Apakah kamu senang membanting barang pada saat marah?			✓		↳ Sn
7.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengaji?			✓		↳ Sn
8.	Apakah kamu lebih senang bermain <i>game free fire</i> dari pada mengerjakan tugas?			✓		↳ Sn
9.	Apakah kamu senang meniru cara bicara (kata-kata) yang kamu dengar dalam permainan <i>game free fire</i> ?			✓		↳ Sn
10.	Apakah kamu senang berbicara dengan suara yang keras apabila bertanya kepada teman namun tidak direspon?			✓		↳ Sn
11.	Apakah kamu senang memperhatikan guru saat menjelaskan?			✓		
12.	Apakah kamu senang berbicara melalui <i>voice note</i> dengan temanmu saat sedang bermain <i>game free fire</i> ?			✓		
13.	Apa yang kamu rasakan ketika kamu					

	tidak lolos ke level berikutnya saat bermain <i>game free fire</i> ?					✓	
14.	Apakah kamu senang memukul temanmu ketika tidak mendengarkanmu?					✓	↳ Sn
15.	Apakah yang kamu rasakan ketika orang tuamu tidak memberikanmu izin untuk bermain <i>game</i> ?					✓	↳ Sn
16.	Apakah kamu senang bermain <i>game free fire</i> karena kemampuan komunikasimu semakin bagus?			✓			
17.	Apakah yang kamu rasakan ketika orang tuamu tidak memberikan <i>handphone</i> ?					✓	
18.	Apakah yang kamu rasakan ketika kamu ketiduran akibat terlalu lama bermain <i>game free fire</i> di waktu malam sehingga kamu terlambat ke sekolah?					✓	↳ Sn
19.	Ketika orang tuamu tidak memberikan uang saku untuk membeli kuota apa yang kamu rasakan?					✓	↳ Sn
20.	Kamu sering terlambat pulang ke rumah karena diajak teman-teman membahas mengenai <i>game free fire</i> , apakah kamu senang dengan kegiatan seperti itu?					✓	↳ Sn

21.	Apakah kamu senang berbicara kasar pada saat kamu kalah dalam bermain <i>game free fire</i> ?			✓		
-----	---	--	--	---	--	--



HASIL ANALISIS ANKET VARIABEL X

Responden	Skor Nilai Item Soal (X)																						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	5	5	4	3	2	5	5	5	3	4	5	5	2	2	5	4	1	4	5	2	4	4	84
2	5	4	4	2	3	5	5	4	3	4	4	4	2	1	4	4	2	5	5	1	3	4	78
3	5	5	4	3	3	5	4	5	3	4	4	5	2	2	5	5	2	5	5	2	3	4	85
4	4	4	2	3	4	3	3	2	2	3	4	4	2	2	4	4	2	4	5	2	2	4	70
5	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	5	2	2	4	4	2	5	5	2	2	4	75
6	5	5	4	3	3	5	4	5	3	4	5	5	2	2	4	4	2	5	5	2	3	4	84
7	5	5	4	2	3	5	5	4	4	4	5	5	2	2	5	4	1	5	5	2	4	4	85
8	5	5	4	3	3	5	4	5	3	4	4	5	2	2	4	5	2	5	5	2	3	4	84
9	5	5	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	1	2	4	4	1	4	5	2	4	4	85

HASIL ANALISIS ANKRET VARIABEL Y

Responden	Skor Nilai Item Soal (Y)																					Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	3	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	5	2	3	4	5	2	4	4	3	3	75
2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	2	3	4	4	2	4	5	2	3	71
3	3	5	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	2	3	4	4	2	4	4	3	3	72
4	5	2	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	2	5	4	4	2	4	4	5	5	87
5	5	2	5	4	5	4	4	4	4	3	5	5	2	4	4	4	2	5	4	4	4	83
6	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	2	3	4	4	2	4	4	3	3	71
7	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	2	3	4	5	2	4	4	3	3	72
8	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	5	2	3	4	4	2	4	4	3	3	71
9	3	5	5	3	5	4	3	3	3	3	5	5	2	3	4	5	2	4	5	3	3	78

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	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**

 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 0411 86972 Fax 0411 865580 Makassar 90221 E-mail: lp3@umuhm.ac.id


Nomor : 2483/05/C.4-VIII/VII/1443/2022

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 Dzulhijjah 1443 H

25 July 2022 M

Kepada Yth.

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 10495/FKIP/A.4-II/VII/1443/2022 tanggal 25 Juli 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ARDIANTI MURJANA
 No. Stambuk : 10540 1120418
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barra"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 27 Juli 2022 s/d 27 September 2022.

Schubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
 NBM 101 7716



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 Jl. Iskandar Unru Telp. (0427) 21662, Fax (0427) 21410
<http://izinonline.barrukab.go.id> : e-mail : barrudpmpstpk@gmail.com .Kode Pos 90711

Barru, 01 Agustus 2022

Nomor : 375/IP/DPMPTSP/VII/2022
 Lampiran :
 Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala UPTD SDN 31 Barru
 di-
 Tempat

Berdasarkan Surat Kepala DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 6061/S.01/PTSP/2022 tanggal 25 Juli 2022 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa (i) / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

Nama : **ARDIANTI MURJANA**
 Nomor Pokok : **105401120418**
 Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Pekerjaan : **Mahasiswa (S1)**
 Alamat : **Dusun Allejjang Desa Anabanua Kec. Barru Kab. Barru**

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 02 Agustus 2022 s/d 02 September 2022, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

PENGARUH BERMAIN GAME FREE FIRE TERHADAP PEMBETUKAN KARAKTER ANAK PADA SISWA UPTD SD NEGERI 31 BARRU

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

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.



TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappeda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Barru;
4. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Peninggal.



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

KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Ardianh Murgana NIM : 10540.11.209.18
Judul Penelitian : Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap
Pembentukan karakter Anak pada Siswa up to SD
Negeri 31 Baru

Tanggal Ujian Proposal : 05 Juli 2022
Tanggal Pelaksanaan Penelitian :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	02 Agustus 2022	Penyerahan surat izin penelitian di sekolah	
2.	03 Agustus 2022	Perkenalan dan Pemberian angket hari pertama	
3.	04 Agustus 2022	Pemberian angket hari kedua	
4.	05 Agustus 2022	Mengolah dan menganalisis jawaban angket	
5.	06 Agustus 2022	Dokumentasi	

Makassar, 06 Agustus 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD,

Aliet Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM/1148913

Kepala Sekolah
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD Negeri 31 Baru
S.Pd.
NIM 197004171995051001



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI 31 BARRU

Alamat: Allejjang Desa. Anabanua Kec. Barru Kab. Barru 90711

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 422/091/Kep./SDN.6/VIII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SUPARDI, S.Pd
NIP : 197004171995051001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Ardianti Murjana
NIM : 105401120418
Asal Perg. Tinggi : Universitas Muhammadiyah makassar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru mulai 02 Agustus sampai dengan 02 September 2022 untuk memperoleh data penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Barru, 6 Agustus 2022


Supardi, S.Pd

NIP. 197004171995051001

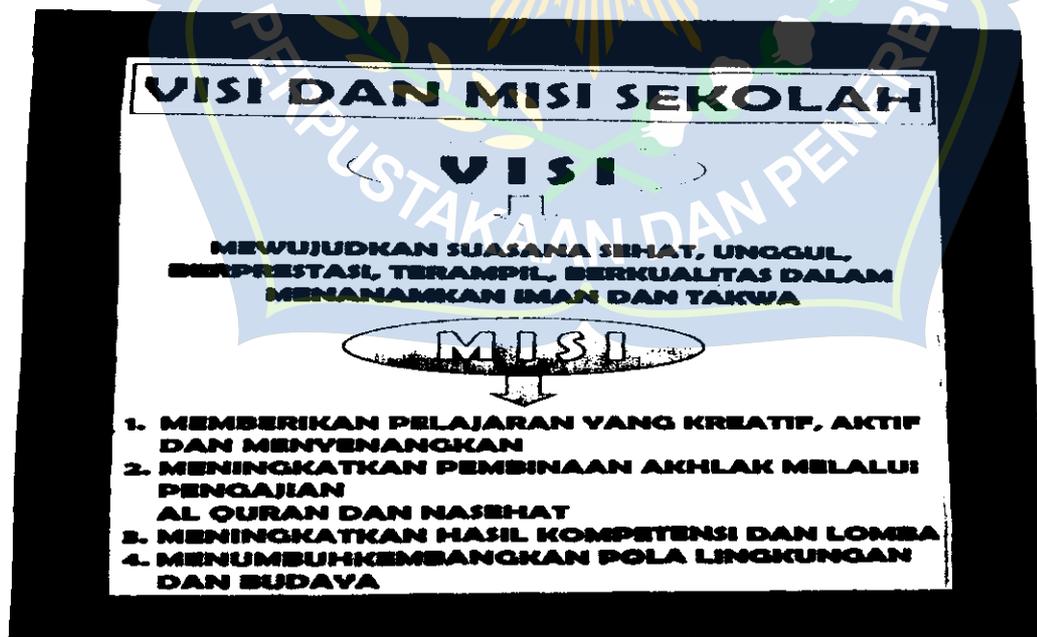
Lampiran 4: Dokumentasi

DUKUMENTASI



Gambar 1: Bangunan Sekolah

Dokumentasi: Ardianti Murjana, 06 Agustus 2022



Gambar 2: Visi dan Misi Sekolah

Dokumentasi: Ardianti Murjana, 06 Agustus 2022



Gambar 5: Foto Bersama Wali Kelas V

Dokumentasi: Ardianti Murjana, 03 Agustus 2022



Gambar 6: Foto Bersama Dengan Guru-Guru UPTD SD Negeri 31 Barru

Dokumentasi: Ardianti Murjana, 03 Agustus 2022

RIWAYAT HIDUP



ARDIANTI MURJANA, Lahir di Barru Kecamatan Barru Kabupaten Barru pada tanggal 24 Oktober 2000, merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, yang merupakan buah hati dari pasangan Ayahanda Jaharuddin, S.Pd. dan Ibunda Murniati. Penulis menempuh jenjang pendidikan pertama kali pada umur 7 tahun di SD Inpres 51 Allejjang yang berada di desa Anabanua. Pada umur 13 tahun kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Tanete Riaja Kabupaten Barru dan tamat pada tahun 2015. kemudian pada tahun yang sama melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 5 Barru dan tamat tahun 2018. dan pada tahun yang sama tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Universitas Muhaammadiyah Makassar (UNISMUH) dan diterima sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Penulis menyelesaikan studi S1-PGSD di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2022 dengan judul skripsi “Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Kabupaten Barru.