

## **PENGARUH BERMAIN GAME FREE FIRE TERHADAP KARAKTER ANAK PADA SISWA SDIT PERMATA KECAMATAN MEDAN LABUHAN T.A 2022/2023**

**Emarisa Harahap, Saut Mardame Simamora**

<sup>1,2</sup>STKIP Pangeran Antasari, JL. Veteran No. 1060/19, Helvetia, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara  
Email : [emamarisa96@gmail.com](mailto:emamarisa96@gmail.com)

**Abstrak :** 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 *Expost Facto*. Penelitian ini menggunakan koisioner yang berupa angket yang diberikan pada siswa SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan dalam rangka menganalisis data untuk mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap karakter anak pada siswa SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI dengan jumlah populasi 22 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas V SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan berjumlah 15 siswa dengan menggunakan metode sampling purposive. Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak dengan menggunakan kolerasi product moment. Angka  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada signifikan 5% dengan jumlah responded 9 siswa. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game free fire* terhadap karakter anak memiliki pengaruh yang tergolong berada pada korelasi “kuat”.

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

### **PENDAHULUAN**

Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak usia Sekolah Dasar, bermain adalah kebutuhan yang dapat meningkatkan daya kreativitas anak. Bermain juga dapat mengembangkan sikap sosialnya, melalui adanya interaksi bersama teman sepermainan. Dengan demikian anak lebih semangat menjalani kegiatan sehari-harinya, baik disekolah maupun luar sekolah.

Pendidikan karakter adalah suatu proses penerapan nilai-nilai moral dan agama peserta didik. Pembentukan karakter yang baik pada peserta didik sangat bergantung penanaman Pendidikan karakter melalui pembiasaan rutin yang dilakukan. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) disampaikan oleh Presiden Republik Indonesia sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Melalui peraturan Presedin 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 olahraga dengan pelibatan dan Kerjasama anatara satuan Pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Gerakan PPK meletakkan nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah religious, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai karakter ini harus dikembangkan untuk membentuk karakter peserta didik.

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

salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan.

Semakin populernya game online di zaman sekarang mengakibatkan pemain game ketagihan dalam memainkannya. Dimana para pemain game merasa kesulitan lepas dari game online yang mereka mainkan. 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 di kalangan pemain *game* antara lain *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 & Ramadhan, 2021) menyatakan bahwa sanya *game online free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. *Game free fire* adalah salah satu yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game online free fire* adalah *game genre battle royale* dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* 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* merupakan salah satu bentuk hiburan yang digunakan untuk menghilangkan rasa bosan. Tapi pada saat ini banyak *game online* yang menyimpang dari yang seharusnya. *Game free fire* ini merupakan *genre battle royale* yang merupakan salah satu *genre* dalam *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeleminasi lawannya, sehingga dalam *game* ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan. Hal ini 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 *game*.

Penelitian ini akan di lakukan di SDIT PERMATA Kecamatan Medan Labuhan T.A

2022/2023 dengan siswa kelas tinggi yaitu siswa kelas V dan siswa kelas VI berupa wawancara siswa yang bermain game online free fire ditemukan permasalahan mengenai kecanduan bermain game online free fire siswa SDIT PERMATA Kecamatan Medan Labuhan yang bermain game free fire tersebut yang secara psikisnya mengalami banyak perubahan, anak tersebut cenderung marah, menggunakan Bahasa kasar, kurang konsentrasi disaat belajar seta anak akan lupa waktu saat sedang asik bermain game.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak bermain game online free fire yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak. Dari pengalaman peneliti Ketika bertemu dengan beberapa anak kelas V di lingkungan sekitar, ditemukan adanya perkataan yang keluar seperti *booyah*, *jumpshoot*, *knock* disaat yang tidak diperlukan. Setelah peneliti bertanya kepada yang bersangkutan ternyata kata *booyah* adalah ungkapan kebahagiaan saat memenangkan suatu *game*, kemudian *jumpshoot* adalah salah satu trik menembak musuh dengan cara melompat, sedangkan *knock* adalah keadaan sekarat setelah ditembak dalam permainan, dan kata-kata tersebut terdapat dalam *Game Free Fire*. Penemuan ini terjadi saat peneliti sedang bersama beberapa anak yang berkumpul di saat jam istirahat kelas. Ketika peneliti sedang menjelaskan materi yang sedang dikerjakan, beberapa anak ramai membicarakan sebuah *game* sehingga mengganggu teman-teman lainnya yang serius mengerjakan sedangkan ada juga anak yang

melamun Ketika dijelaskan setelah peneliti bertanya reaksi mereka kaget dan tanpa sengaja mengeluarkan kata-kata yang ada dalam sebuah game tersebut.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, melihat begitu besarnya dampak pengaruh game online free fire terhadap pembentukan karakter anak, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada siswa SDIT PERMATA Kecamatan Medan Labuhan”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan 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 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 berupa angka sebagai alat menganalisis.

Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh bermain *game free fire* terhadap karakter anak

pada siswa SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan gejala yang ada saat penelitian berlangsung, yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak.

diberikan agar dapat menghitung peningkatan kemampuan siswa dalam menulis karangan, melalui pre test (sebelum pembelajaran) dan post test (setelah pembelajaran) Dari hasil post-test kita dapat mengetahui minat belajar siswa dalam kemampuan menulis karangan. Materi yang diberikan yaitu menulis karangan deskripsi.

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

(sumber: Sugiyono, 2015)



Gambar: Desain Penelitian

Keterangan :

X = *Game Free Fire*

Y = Pembentukan Karakter Anak

Variable adalah suatu upaya untuk menjelaskan variable-variabel yang terdapat dalam penelitian dengan satu bentuk yang nyata atau spesifik. Adapun variable yang perlu dijelaskan peneliti adalah :

a. Variable bebas (X)

Variable bebas (X) merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab

perubahan atau timbulnya variable dependen (terikat) jadi variable bebas (X) dalam penelitian ini adalah *Game Free Fire*.

b. Variable terikat (Y)

Variable terikat (Y) merupakan variable yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variable bebas. Jadi variable terikat (Y) pada penelitian ini adalah Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan.

**Tabel Populasi Penelitian**

no	Kelas	Lk	Pr	jumlah
1	Kelas V	7	2	9
2	Kelas VI	5	8	13
Jumlah		13	10	22

**Tabel Sampel Penelitian**

no	Kelas	Lk	Pr	jumlah
1	Kelas V	7	2	9

Instrument penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrument yang digunakan dalam peneliti ini adalah angket dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Data ini akan digambarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter anak Pada Siswa SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan.

#### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik subjek penelitian antara pengaruh bermain *game free fire* dan pembentukan karakter anak

dengan pemberian koisioner berupa angket.

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 senang diberi 2 skor, dan jawaban tidak senang diberi 1 skor sehingga peneliti lebih mudah dalam mengolah data.

#### Presentasi 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%
<b>Jumlah</b>	<b>198</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan olah data persentasi 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 dalam persentase 13%, 34 memilih kurang senang dengan persentase 17%, dan 6 memilih tidak senang dengan persentase 3%.

#### Presentasi Hasil Angket Pembentukan

##### Karakter Anak

Kategori jawaban	frekuensi	persentase
Sangat senang	17	9%
Senang	18	10%
Kadang-kadang	67	35%
Kurang senang	71	38%
Tidak senang	16	8%
<b>Jumlah</b>	<b>189</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan olah data dari persentasi menunjukkan bahwa dari 9 siswa mengisi 21 item soal sehingga dapat disimpulkan 198 poin. 17 memilih sangat senang dengan persentase 9%, 18 memilih senang dengan

persentase 10%, 67 memilih kadang-kadang dengan persentase 35% , 71 memilih kurang senang dengan persentase 38%, dan 16 memilih tidak senang dengan persentase 8%.

## B. Pembahasan

Penelitian ini akan dilakukan di SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan di JL. Masjid Pajak Rambai dengan subjek penelitian siswa SDIT Permata. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SDIT Permata dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Permata.

Penelitian ini dilatar belakangi atas banyaknya tayangan dalam *game* yang sangat *disukai* anak-anak salah satunya adalah *game free fire*. *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.

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SDIT Pemata Kecamatan Meadn Labuhan.

Proses pelaksanaan penelitian ini membahas mengenai keadaan kelas, sampel yang diteliti yaitu kelas V dengan jumlah 9 siswa, dengan menggunakan angket dengan indicator pembentukan karakter anak yang berjumlah 22 butir pertanyaan. Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indicator

pembentukan karakter anak yang berjumlah 21 butir pertanyaan, tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indicator ialah sebagai salah satu strategi untuk mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan.

Proses pembagian angket dilakukan di ruangan kelas V dan dilakukan selama dua hari. Pada penelitian ini terdapat dua variable, yaitu variable bebas dan variable terikat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah bermain game free fire dan variable terikat adalah pembentukan karakter anak.

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 ringan seperti kata-kata kasar, makian sampai pada tingkatan yang berat seperti memukul, menabrak, atau membunuh. Game free fire merupakan game yang mengharuskan pemain untuk bertahan hidup sampai akhir dan melawan serangan lawan dengan menggunakan tindak kekerasan yang seperti dilakukan lawan. Maka secara tidak langsung terisat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan juga. Hal tersebut dapat

menimbulkan daya khayal pada pikiran anak-anak yang dapat memberikan dampak negative 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 SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan. Hal ini dibuktikan dengan skor angket sebagai hasil penelitian.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

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 SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan dengan kategori kuat. Hal ini dapat dilihat dari koefisien 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 SDIT Permata Kecamatan Medan Labuhan. 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 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*.

#### 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).
- 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.