



Dampak *Game online Free Fire* terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Fitri Ramadani^{1✉}, Febrina Dafit²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia^{(1), (2)}

DOI: [10.31004/aulad.v6i3.567](https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.567)

✉ Corresponding author:

[\[fitriramadaniiii@gmail.com\]](mailto:fitriramadaniiii@gmail.com)

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Game Online;
Karakter Siswa Sekolah Dasar;
Tanggungjawab Siswa;
Hasil Belajar Siswa

Teknologi yang semakin canggih menyebabkan siswa sekolah dasar menjadi candu dalam bermain *game online*. Salah satunya adalah *game online free fire*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online free fire* terhadap karakter tanggungjawab dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah studi kasus pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari observasi, wawancara, dan angket. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru, orang tua, dan siswa. Hasil penelitian ini adalah bermain *game online free fire* memiliki dampak terhadap karakter tanggungjawab yang dapat dilihat dari empat indikator yaitu (1) mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik; (2) bertanggungjawab atas setiap perbuatan; (3) melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan; (4) mengerjakan tugas kelompok seara bersama-sama. Kemudian bermain *game online free fire* juga berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Keywords:

Games;
Character;
Responsibility;
Learning outcomes.

Abstract

Increasingly sophisticated technology has caused elementary school students to become addicted to playing online games. One of them is the online free-fire game. This research aims to determine the impact of the online free-fire game on the character of responsibility and student learning outcomes. The method used is a qualitative case study approach. The data obtained came from observations, interviews, and questionnaires. The data sources in this research are teachers, parents, and students. The results of this research show that playing online free-fire games has an impact on the character of responsibility, which can be seen from four indicators: (1) doing assignments and homework well; (2) being responsible for every action; (3) carrying out pickets according to a predetermined schedule; and (4) do group assignments together. Then, playing online free-fire games also impacts student learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Di dalam diri manusia terdapat potensi untuk di ajar. Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir disepanjang waktunya, manusia banyak melaksanakan proses belajar. Pada zaman sekarang di era milenial atau era 4.0 sudah tidak bisa dipungkiri bahwa proses pembelajaran sudah menggunakan kecanggihan *smartphone*. Dan hampir semua kalangan menggunakan menggunakan *smartphone* termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Generasi milenial umumnya memiliki karakter yang ditandai dengan kedekatan dan keakrabannya dengan komunikasi, media dan teknologi digital (Amaludin & Huda, 2023; Iswatiningsih et al., 2021).

Zaman sekarang masih banyak anak yang bergantung pada *smartphone*, akibat dari pengaruh lingkungan sekitar atau karena keteledoran dari orang tua yang tidak membatasi ketika anak menggunakan *smartphone*. Ketika anak sudah diberikan *handphone* oleh orang tuanya, orang tua seakan tidak mengawasi si anak atau membatasi si anak dalam menggunakan *handphone*. sehingga si anak bermain tanpa pengawasan dari orang tua. Salah satunya adalah bermain game. Game merupakan alternatif penyaluran keinginan bermain anak pada masa pandemi. Game adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam setiap misi yang akan di capai dalam permainan (Winarni, 2020). Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia sendiri menurut Liga game, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online (Ondang et al., 2020)

Secara umum, game dapat dibedakan menjadi 2 macam yakni game offline dan *game online*. Untuk anak laki-laki biasanya lebih mengikuti trend zaman, dengan bermain *game online*. Dari beberapa game yang dimainkan, anak laki-laki pada jenjang Sekolah Dasar cenderung memilih memainkan *game online* dengan genre peperangan. *Game online* tidak selalu akan berdampak negatif pada perkembangan anak, terdapat juga dampak positif yang akan ditimbulkan dalam bermain *game online* antar lain adalah (1) mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika serta juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat; (2) meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris.

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 (game 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 dikalangan pemain game antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini game yang di fokuskan adalah game *free fire*.

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. Ketagihan dalam main game ini mengakibatkan kerugian yang tinggi seperti akan berdampak pada aspek pembelajarannya (Harahap & Ramadan, 2021)

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa sejak masa pandemi berlalu siswa semakin tergantung dengan *handphone* dikarenakan masa pandemi siswa dirumah kebanyakan memang bersama telpon pintarnya. Siswa jarang mengerjakan tugas sendirian melainkan dibantu oleh orang tua. Siswa yang suka mengerjakan PR di sekolah dikarenakan tidur larut malam dikarenakan bermain game. Hal ini menunjukkan siswa kurang bertanggungjawab dan disiplin waktu. Siswa juga diam-diam ketahuan membawa *handphone* ke sekolah. Hal ini juga berdampak kepada hasil belajar siswa yang menurun. Di kelas beliau ada 3 orang siswa yang menurun drastis pada semester ini, ketika guru bertanya kepada orang tua, orang tua mengatakan bahwa siswa sering bermain *handphone* tanpa jeda, jika disuruh belajar ada yang marah, bahkan berkata kasar, dan tidak mau. Sehingga orang tua merasa kesulitan dalam hal ini.

Permasalahan ini ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti, 2022) yaitu *handphone* ke sekolah dengan tujuan melanjutkan *game onlinenya* yang masih tertunda. Bahkan pada saat proses belajar di dalam kelas mereka memainkan *game onlinenya*. Hal ini mengakibatkan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kemudian permasalahan ini ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Murjana et al., 2023) yaitu anak mengalami banyak perubahan, anak tersebut cenderung mudah marah, menggunakan bahasa kasar, kurang konsentrasi disaat belajar serta anak akan lupa waktu saat sedang asyik bermain game.

Dari permasalahan ini terlihat bahwa salah satu yang menjadi dampak adalah karakter. Istilah karakter di sadur dari bahasa inggris yaitu *character* yang memiliki arti watak atau sifat. Karakter terbentuk dari hasil cara pandang, bersikap, dan bertingkah laku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari ketika berinteraksi. Karakter dapat menjadi ciri, karakteristik, atau sifat khas seseorang atau sekelompok orang (Mustika & Dafit, 2019; Pebriana, 2017). Ada 18 kategori nilai karakter sebagaimana dikemukakan di atas, antara lain : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan dan nasionalisme, cinta tanah air,

menghargai prestasi, komunikasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Cahyaningrum et al., 2022; Kusnoto, 2017). Namun dalam penelitian yang saya lakukan mengetahui dampak *game online free fire* terhadap karakter tanggungjawab.

Tanggung jawab menunjuk kepada sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara, dan Tuhan YME (Ardila et al., 2017; Siburian, 2012). Selain karakter peneliti juga melihat bagaimana dampak *game online* ini terhadap hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 3 yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri, faktor eksternal yang berasal dari luar diri, dan faktor pendekatan belajar (Fitriani, 2016; Hayati, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online free fire* terhadap karakter tanggungjawab dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Adapun penelitian ini memiliki manfaat yaitu menambah wawasan dan pengetahuan tentang dampak *game online Free Fire* terhadap karakter khususnya karakter tanggungjawab dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar sehingga siswa bisa mawas diri dalam bermain *game online* kemudian pihak orang tua dan sekolah dapat melakukan antisipasi terhadap dampak-dampak negatif yang akan timbul.

2. METODE

Penelitian ini memiliki metodologi kualitatif. Menurut (Dafit & Ramadan, 2020) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk memahami kejadian-kejadian yang berkaitan dengan apa yang dialami subjek penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*). studi kasus juga bisa dikategorikan penelitian kualitatif terutama untuk pendidikan (Anita & Astuti, 2022). Studi kasus adalah jenis penelitian yang mencoba memahami suatu situasi secara mendalam dan memberikan makna. Satu unit tunggal dijelaskan dan di analisis secara luas dalam penelitian ini. Jenis studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi kasus analisis situasi penelitian ini menganalisis situasi terhadap peristiwa atau kejadian tertentu.

Prosedur dalam penelitian ini dimulai dari menemukan permasalahan yaitu siswa yang semakin candu bermain *game online* yang terlihat dari rendahnya karakter siswa dan hasil belajar siswa. Kemudian peneliti merumuskan masalah yang akan menjadi fokus penelitian. Fokus penelitian di dalam penelitian ini ada 2 fokus yaitu bagaimana dampak *game online* terhadap karakter tanggungjawab siswa sekolah dasar dan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya dilakukan penelitian dan pengambilan data selanjutnya pengolahan data dan mendapatkan hasil penelitian.

Data dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Arikunto (Beno et al., 2022) data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti, data primer dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru, siswa, dan orang tua.

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket. (Khaatimah & Wibawa, 2017) mengatakan wawancara adalah percakapan antara pewawancara dan orang yang diwawancarai untuk mengumpulkan informasi. Peneliti menggunakan wawancara untuk mendapatkan data yang spesifik, seperti kompetensi guru, proses kegiatan belajar mengajar, kemampuan manajerial kepala sekolah, dan sebagainya. Observasi adalah cara atau strategi pengumpulan data melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk memperoleh data. Observasi ini menggunakan pengamatan biasa. Dan instrumennya menggunakan lembar observasi. Teknik angket langsung tertutup maksudnya adalah responden menjawab tentang dirinya sendiri. Angket menggunakan skala likert.

Sutriani (Sa'adah et al., 2022) keabsahan data adalah standar kebenaran terhadap data hasil penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. (Alfansyur & Mariyani, 2020) triangulasi teknik digunakan untuk menguji daya dapat dipercaya sebuah data yang dilakukan dengan cara mencari tahu dan mencari kebenaran data terhadap sumber yang sama melalui teknik yang berbeda. Triangulasi sumber data adalah pengumpulan data dari beragam sumber yang saling berbeda (Amelia & Dafit, 2023).

Teknik analisis data yang digunakan adalah Miles Dan Huberman yang memiliki 4 tahapan yaitu:

- a. Analisis data dimulai dari mengumpulkan data. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket.
- b. Kemudian dilanjutkan dengan mereduksi data. Reduksi data dilakukan dengan cara memilah data yang telah didapat untuk kemudian disesuaikan dengan indikator penelitian yang telah ditentukan. Data yang tidak sesuai selanjutnya dibuang atau tidak digunakan.
- c. Selanjutnya penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan menjabarkan data yang telah dikelompokkan menjadi uraian deskriptif.
- d. Kemudian tarik kesimpulan terkait tentang dampak *game online free fire* terhadap karakter tanggungjawab dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan bahwa permainan *game online free fire* berdampak kepada karakter tanggungjawab siswa di sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat yaitu siswa kurang dalam melakukan

pekerjaan rumah dengan baik. Pekerjaan rumah dapat dilihat dari membantu orangtua dan mengerjakan PR dari guru. Terlalu lama bermain *game online* juga berdampak terhadap kegiatan beribadah siswa. Contohnya dalam sholat, ketika sudah waktunya tiba untuk menunaikan sholat, siswa tidak langsung menunaikan sholat melainkan menunda waktu sholat dan memilih bermain *game online* terlebih dahulu. Menurut (Mustikasari et al., 2020) Sholat adalah kebutuhan rohani manusia untuk penghubung dengan sang Pencipta yang dianjurkan serta dibiasakan dalam menunaikannya dengan kesadaran yang sudah terlatih sejak dini sehingga memupuk rasa terikat terhadap disiplin secara sadar di dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan sering bermain *game online* Free Fire mengakibatkan siswa menjadi lupa waktu untuk sekedar makan dan melupakan jam istirahat. Hal ini mengakibatkan kesehatan siswa menjadi rentan serta siswa memiliki mata terlihat sayu dan tidak segar karena terlalu lama menatap layar *handphone*.

Siswa yang sering bermain *game online* menjadi malas dalam belajar dan kurang fokus ketika sedang belajar, siswa selalu memikirkan *game online* ketika sedang belajar dan ingin segera menyelesaikan pembelajaran untuk kembali bermain *game online* Free Fire. Semangat belajar siswa juga menjadi menurun dan waktu belajarnya tidak teratur karena lebih tertarik untuk memainkan permainan *game online* dari pada belajar. *Game online* lebih menarik minat siswa dari pada belajar, siswa lebih bersemangat untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan belajar. Menurunnya semangat siswa diakibatkan tidak adanya dorongan atau motivasi dalam diri siswa untuk belajar. Kekuatan mental berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang, adanya suatu keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu untuk belajar. Motivasi pada diri seseorang memiliki ciri-ciri seperti; tekun dalam mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa, dapat mempertahankan pendapat, dan senang mencari dan memecahkan masalah (Ginting et al., 2021; Handayani & Nurlizawati, 2022). Siswa yang terlihat memiliki ciri-ciri tersebut dapat dikatakan memiliki motivasi yang tinggi, sedangkan siswa yang tidak terlihat memiliki ciri-ciri tersebut dapat dikatakan tidak memiliki motivasi atau kurang memiliki motivasi dalam melaksanakan kegiatannya.

Kemudian siswa yang candu dalam bermain *game online free fire* yaitu terlihat kurang bertanggung jawab dengan perbuatan yang telah dilakukan. Hal ini bisa terlihat bahwa siswa kurang jujur terhadap diri sendiri seperti jika berkelahi mencontoh kekasaran di dalam *game online* tersebut namun tidak mengakuinya. Orang tua ingin menasehati namun kebanyakan siswa marah ketika di nasehati untuk kebaikan dirinya. Perubahan perilaku dari kepribadian siswa yang bermain *game online* akan terlihat jelas dari perubahan emosinya yang tidak stabil, kadang emosinya tenang, kadang juga meluap-luap. Banyak ditemukan siswa yang bermain *game online* Free Fire akan cenderung melawan terhadap orang tuanya. Tanpa disadari siswa juga akan mengeluarkan kata-kata tidak pantas kepada orang tua (Masya & Candra, 2016; Ulya et al., 2021). Hal ini dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang siswa alami dalam permainan *game online Free Fire*, misalnya pemain kalah di dalam pertarungan. Perubahan emosi ini secara tidak sadar akan sering muncul ketika berinteraksi di dunia nyata. Di dalam lingkungan keluarga, pribadi mereka pun akan terlihat sedikit tertutup ini disebabkan seringnya berlama-lama untuk menikmati waktu bermainnya.

Bukan hanya di rumah saja, di sekolah juga siswa kurang bertanggung jawab seperti tidak melakukan piket sesuai dengan ketetapannya. Siswa beralasan bangun terlambat hingga kesiangan tiba di sekolah. Bangun terlambat ini disebabkan bermain *game online* hingga larut malam. Selain itu ketika bekerja kelompok siswa tidak mau mengerjakannya, jika dinasehati oleh temannya marah dan berkata kasar, jika bekerja kelompok dirumah siswa sibuk dengan *handphone* masing-masing untuk bermain *game online free fire*. Terlihat bahwa siswa candu sekali dengan *game online* ini. Menurut pendapat (Edrizal, 2018) siswa sekolah dasar saat bermain *game online* bisa menjadi lalai terhadap kehidupan sosial siswa sebab *game online* bisa menarik siswa hingga mereka tidak dapat terlepas dari *handphone*. Siswa lebih suka berinteraksi dengan teman mereka di dalam *game online* atau dunia maya dari pada berinteraksi dalam dunia nyata, terlalu lamanya bermain *game online* membuat siswa lupa akan kehidupan sosialnya. Perilaku merugikan akan terlihat jelas saat pemain ditanya langsung apakah kebiasaan bermain mereka membawa masalah di dalam kehidupan nyatanya. Tentunya Hal tersebut bisa menjadi kebiasaan buruk yang akan merugikan perilaku diri sendiri. Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik (Fitri Ramadhani & Yamin, 2021).

Perilaku ini adalah perilaku tidak disiplin diri, disiplin diri mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti tindakan mengikuti peraturan yang ada di lingkungan sosialnya. Hadirnya *game online* di Indonesia membawa suasana baru untuk penggemar *game online*, bermain *game online* memerlukan konsentrasi maka siswa saat bermain *game online* mampu mengabaikan yang berada disekitar mereka. Siswa yang bermain *game online* masih beranggapan bahwa dengan bermain *game online* bisa mendapatkan kesenangan, banyak cara yang dapat dilakukan agar mendapatkan kesenangan salah satunya adalah dengan bermain *game online*.

Kemudian penulis memberikan angket kepada seluruh siswa di kelas V untuk mengetahui seberapa jauh mereka bermain *game online* dan mengetahui tentang karakter tanggung jawab. Adapun persentase yang diperoleh oleh penulis dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Angket Game Online Free Fire

Indikator	Persentase
<i>Game online free fire</i>	98%
Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik.	25%
Bertanggung jawab atas setiap perbuatan.	30%
Melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.	40%
Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.	29,9%

Tabel 1 menjelaskan bahwa untuk indikator *game online free fire* siswa menunjukkan persentase tinggi yaitu 98% sedangkan untuk tanggungjawab dengan 4 indikator memiliki persentase dibawah 35%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki kecanduan tinggi terhadap *game online free fire*. *Game online free fire* juga berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Karena anak keasikan bermain *game online* dari level rendah sampai yang tertinggi agar mereka merasa jauh lebih hebat daripada teman-temannya. Kalau perubahan perilaku pasti ada, seperti cara berbicara anak akan berbeda. Karena di dalam game tersebut dimainkan semua kalangan dari anak-anak sampai orang tua dimana cara berbicara yang seharusnya tidak dilakukan oleh anak-anak. Dan adanya kosa kata kotor yang sering di dengar anak-anak dan dipraktikkan secara langsung saat berbicara dengan temannya. Kalau prestasi yang menonjol dari anak biasanya di keterampilan karena anak yang sering bermain *game online* anak tersebut kreatif dan memiliki banyak taktik dan kreatifitas yang berbeda. Apalagi dengan ditambah fasilitas yang memadahi di sekolah siswa tersebut bisa mengembangkan kreatifitas dengan penyaluran fasilitas yang lengkap. Namun untuk pengetahuan dan sikap cukup kurang. Ditambah lagi dengan pelajaran tematik di kurikulum merdeka belajar yang pembelajarannya menggunakan tematik. Pembelajaran tematik merupakan integrasi berbagai mata pelajaran yang disajikan dalam satu tema sehingga pembelajaran menjadi bermakna (Ermawati et al., 2022).

Nilai anak-anak yang sering bermain *game online* kurang bagus. Kalau anak tersebut terus menerus memainkan permainan *Game online free fire* tersebut. Karena game tersebut sudah membuat mereka candu sehingga pekerjaan rumah atau ulangan yang seharusnya mereka bisa menjadi sulit, materi yang mudah pun mereka mengalami kesulitan, karena yang di pikiran mereka hanya game dan konsentrasi mereka kurang fokus karena masih terbayang-bayang game dan HP nya. Selain itu faktor lingkungan juga sangat mendukung perkembangan belajar anak. Kalau lingkungannya bagus maka anak akan mendapat *support* yang bagus juga untuk perkembangannya. Kalau lingkungannya jelek maka anak tersebut juga akan terbawa dengan keadaan lingkungan tersebut. Karena anak tumbuh dan berkembang di lingkungan tempat dia bermain dan tinggal. Ada beberapa cara guru yang mungkin bisa menaikkan prestasi belajar siswa. Dengan adanya koordinasi dengan orang tua saat anak tersebut berada di rumah agar tetap di kontrol dan di arahkan. Selain itu dengan membagikan hasil tes anak di wa grup orangtua. Agar orang tua tahu kemampuan anaknya sampai mana di sekolah. Selain itu diadakan les tambahan mata pelajaran setelah pulang sekolah. Dan apabila orang tua menghendaki bisa menyuruh anak tersebut mengikuti les private sendiri pada waktu sore hari agar anak tidak tertinggal dengan materi pelajaran yang ada di sekolah. Anak-anak suka kesulitan dalam berhitung matematika dan penghafalan saat proses pembelajaran. Mungkin dengan adanya cara tersebut dapat menambah prestasi belajar anak dengan bantuan koordinasi dengan orang tua. Selain itu guru juga dapat ditentukan kualitasnya sebelum di terima di sekolah, dengan kepala sekolah sebagai penentu pembagian tugas bagi guru dan karyawan yang hendaknya melihat latar belakang serta kualifikasi dan tenaga kependidikan.

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

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game online free fire* memiliki dampak terhadap karakter tanggungjawab yang dapat dilihat dari empat indikator yaitu (1) mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik; (2) bertanggungjawab atas setiap perbuatan; (3) melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan; (4) mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama. Kemudian bermain *game online free fire* juga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Nilai anak-anak yang sering bermain *game online* kurang bagus. Kalau anak tersebut terus menerus memainkan permainan *Game online free fire* tersebut. Karena game tersebut sudah membuat mereka candu sehingga pekerjaan rumah atau ulangan yang seharusnya mereka bisa menjadi sulit, materi yang mudah pun mereka mengalami kesulitan, karena yang di pikiran mereka hanya game dan konsentrasi mereka kurang fokus karena masih terbayang-bayang game dan HP nya.

5. REFERENSI

Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150. <https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.3432>

- Amaludin, T., & Huda, K. (2023). Perspektif Historis Pendidikan Karakter di Indonesia dan Aktualisasinya bagi Generasi Milenial di Lingkungan Keluarga. *Prosiding Nasional Pendidikan LPPMIKIP PGRI BOJONEGORO*, 123–131. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/2132>
- Amelia, N., & Dafit, F. (2023). Strategi Guru dalam Menanamkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 142–149. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59956>
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Ardila, R. M., Nurhasanah, & Salimi, M. (2017). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 79–85. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/11151>
- Beno, J., Silen, A. P., & Yanti, M. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Kegiatan Ekspor Impor (Studi Pada PT. Pelabuhan Indonesia II (PERSERO) Cabang Teluk Bayur). *Jurnal Saintek Maritim*, 22(2), 117–125. <http://dx.doi.org/10.33556/jstm.v22i2.314>
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Purwanto, N. A. (2022). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 60–65. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.579>
- Dafit, F., & Ramadan, Z. H. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.585>
- Damayanti, R. (2022). *Pengaruh Game online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN 24 Biringere*. <http://repository.uiad.ac.id/995/1/SKRIPSI%20RISKA%20DAMAYANTI%20PGMI%202022...pdf>
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543>
- Ermawati, Y. E., Oktrifianty, E., & Muttaqijn, I. (2022). Peran Orang Tua dan Guru Dalam Membimbing Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 76. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.40397>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Fitri Ramadhani, D., & Yamin. (2021). Hubungan Game online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 818–824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>
- Fitriani. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS SISWA Di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal PeKa*, 4(2), 137–143. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/683>
- Ginting, D. I., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Media Slide Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Daring. 726–734. http://repository.upi.edu/66627/2/S_PGSD_1702746_Chapter1.pdf
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Iswatiningsih, D., Pangesti, F., & Fauzan. (2021). Ekspresi remaja milenial melalui penggunaan bahasa gaul di media sosial (Millennial youth expression through the use of slang on social media). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 476–489. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87. <https://www.neliti.com/id/publications/274210/efektivitas-model-pembelajaran-cooperative-integrated-reading-and-composition-te>
- Kusnoto, Y. (2017). Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 31–45. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/sosial/issue/view/58>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Murjana, A., Sida, S., & Hidayah, Y. (2023). *Journal Socius Education (JSE) Pengaruh Bermain Game Free Fire terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Journal Socius Education (JSE)*. 31–40. <https://doi.org/10.0505/jse.v>
- Mustika, D., & Dafit, F. (2019). Analisis Pemahaman Mahasiswa PGSD Terhadap Nilai Karakter Bangsa Dalam Mata Kuliah Pendidikan Karakter. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 92.

<https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.106373>

- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Sa'adah, M., Rahmayati, G. T., & Prasetyo, Y. C. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Al 'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 56. <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/download/1113/408%0Ahttps://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/view/1113>
- Siburian, P. (2012). Penanaman dan Implementasi Nilai Karakter Tanggung Jawab. *Generasi Kampus*, 5(1), 31–37.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Winarni, I. (2020). Pengaruh penggunaan *game online* Free Fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. <https://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/8586/>