

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan karakter meliputi tiga aspek utama dari kepribadian manusia, yakni pengetahuan tentang hal-hal moral, emosi atau sikap moral, serta perilaku yang mencerminkan moralitas, (Ryan Prayogi, 2024: 33). Secara mendasar, pendidikan karakter bertujuan membentuk bangsa yang kuat dan mampu bersaing, dengan individu yang bermoral tinggi, toleran, suka bergotong royong, dan memiliki jiwa patriotik. Selain itu, bangsa ini diharapkan berkembang secara dinamis dengan fokus pada ilmu pengetahuan dan teknologi, dan setiap aspek dari pertumbuhan ini dijiwai oleh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang digariskan dalam Pancasila. Kemudian Direktorat Pendidikan Tinggi menegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai potensi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Hal ini mencakup pembentukan pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan luas, terampil, inovatif, mandiri, dan juga

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, (Aisyah dan Ali, 2018: 13).

Sebagaimana dengan firman Allah dalam Surat Luqman ayat 14 yang berbunyi :

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ
وَفَصَّالَةٌ فِي عَمَلٍ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ ۖ إِلَيَّ
الْمَصِيرُ [١٤]

Artinya : “Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang Ibu-Bapaknya; Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang Ibu Bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu” (Kementerian Agama RI, 2018: 412).

Ayat diatas menjelaskan bahwa berbakti kepada orang tua, terutama Ibu, adalah sebuah tanggung jawab utama yang harus ditanggung oleh seorang anak. Menghormati orang tua adalah salah satu bentuk ibadah kepada Allah SWT yang sangat dianjurkan dalam ajaran Islam. Ayat ini juga menekankan secara khusus pada jasa seorang Ibu. Ibu digambarkan sebagai sosok yang mengandung anaknya dalam keadaan lemah yang terus

bertambah, melahirkan, dan menyusui selama dua tahun. Proses ini menunjukkan pengorbanan dan kasih sayang yang begitu besar dari seorang Ibu. Dengan menjelaskan penderitaan dan perjuangan seorang Ibu, ayat ini ingin menyadarkan kita akan pentingnya berbakti kepada orang tua. Berbakti merupakan bentuk penghargaan atas segala jasa dan pengorbanan yang telah mereka berikan, (Shihab, 2010: 412).

Pendidikan karakter menjadi semakin penting di era globalisasi ini. Dengan tujuan agar dapat membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat untuk menghadapi berbagai tantangan global, seperti perubahan iklim, ketidaksetaraan sosial, dan disrupsi teknologi.

Dalam menghadapi dunia yang semakin kompleks dan saling terhubung, pendidikan karakter memiliki tujuan untuk membekali generasi muda dengan kemampuan untuk dapat berpikir kritis, berkolaborasi, dan beradaptasi dengan perubahan, agar mereka dapat menjadi warga negara global yang bertanggung jawab.

Teknologi memberikan manfaat signifikan bagi kehidupan manusia seiring dengan kemajuan ini, dimana kompleksitas teknologi yang semakin tinggi mengubah nilai-nilai, aturan, norma, dan etika dalam masyarakat. Jika teknologi tidak digunakan dengan bijak, maka dapat

merusak tatanan kehidupan dari segi moral, perilaku, dan karakter. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak perilaku negatif muncul, seperti ketidakjujuran, kurangnya rasa hormat anak terhadap orang tua dan guru, serta peningkatan kekerasan dan konflik antar siswa. Selain itu, terdapat penurunan semangat belajar dan disiplin dikalangan pelajar. Kebiasaan memanjakan diri (kebebasan) juga semakin menyebar. Peristiwa terbaru menunjukkan adanya krisis moral dikalangan pelajar, termasuk kasus perkuliahian antar pelajar.

Menurut Kim dkk, *game online* adalah permainan yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi secara bersamaan melalui koneksi internet, (Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, 2019: 5). Perkembangan *game online* tak bisa dilepaskan dari kemajuan teknologi komputer dan jaringan. Lonjakan popularitas *game online* mencerminkan pesatnya perkembangan jaringan komputer, dari skala kecil menjadi internet yang terus berkembang hingga saat ini. Alhasil, *game online* yang kita kenal sekarang jauh berbeda dengan versi awalnya, (Ridoi, 2018: 5). Mode *game* ini juga sangat beragam dan memiliki komunitas yang cukup besar sehingga para pemain dapat berinteraksi dan membentuk tim bersama pemain lain di seluruh dunia (Putri et al., 2024: 15).

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa banyak sekali perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kedalam dunia pendidikan. Salah satu fenomena yang saat ini terjadi dan sangat banyak diperbincangkan adalah dampak *game online*, yaitu salah satunya *game online Free Fire*, sebagai *game battle royale* yang populer, *game* tersebut menawarkan hiburan dan tantangan yang cukup menarik bagi setiap pemainnya, namun juga dapat memiliki pengaruh negatif pada karakter siswa.

Beberapa hal yang dapat dilakukan secara bersama yaitu dengan membuat aturan tentang penggunaan *gadget* dan waktu bermain *game* yang disepakati bersama oleh guru, orang tua, dan siswa, serta mengadakan kegiatan-kegiatan positif di sekolah atau di lingkungan sekitar yang dapat menarik minat siswa dan mengalihkan perhatian mereka dari *game online*. Selanjutnya juga dapat memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mengelola waktu dengan baik dan tidak kecanduan *game online*.

Upaya untuk mengatasi kecanduan *game online* di SDN 61 Bengkulu Tengah dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan. Pendidikan tentang penggunaan teknologi yang bijak diberikan secara terus-menerus kepada siswa, karena dunia semakin bergantung pada teknologi. Dengan

memahami risiko dan konsekuensi, siswa dapat menghindari perilaku yang merugikan diri sendiri atau orang lain. Dengan pendidikan yang tepat, kita dapat menciptakan generasi yang bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Game online seperti *Free Fire* merupakan sebuah fenomena yang berkembang pesat dan menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Meskipun *game* tersebut dapat memberikan kesenangan tetapi juga ada kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan moral dan karakter siswa. Adapun dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan aplikasi *game online Free Fire* terhadap karakter siswa yaitu dapat mengubah sikap siswa menjadi buruk, contohnya dapat membuat anak kurang mematuhi kedua orang tuanya, membuat anak menjadi lalai dalam belajar karena keasikan bermain *game*, dan kurangnya kesadaran untuk melakukan aktivitas keseharian anak. Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak sangatlah penting agar dapat mengarahkan pada hal-hal yang bersifat positif seperti, jujur, disiplin dan memiliki pemikiran yang terbuka.

Perlu dipahami bahwa anak-anak SD sedang berada didalam fase perkembangan, dimana mereka mulai membentuk nilai-nilai moral dan perilaku mereka. Didalam *game Free Fire* mengandung unsur kekerasan

melalui pertarungan-pertarungan yang ada pada *game* yang dapat memiliki potensi dampak negatif pada karakter siswa, seperti kekerasan atau perilaku anti-sosial yang bisa mempengaruhi sikap dan tindakan mereka di dunia nyata.

Dampak lainnya yang terlihat pada 4 siswa di kelas V yang kecanduan *game online Free Fire* didapatkan dari penggunaan aplikasi *game online* terhadap karakter yaitu, dapat mengubah sikap seseorang menjadi buruk dan pemarah, seperti saat bermain kalah, membuat lalai dalam belajar, membuat anak kurang mematuhi kedua orang tuanya, kurangnya kesadaran untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Padahal saat ini, kita membutuhkan generasi penerus kita yang lebih baik dari kita. Peran untuk orang tua dan orang dewasa sangat penting untuk lebih menggiring atau mengarahkan pada hal-hal yang positif dan tidak merugikan.

Orang tua siswa perlu berkomunikasi secara terbuka dengan anak tentang pentingnya keseimbangan antara bermain *game* dan aktivitas lainnya. Penting bagi orang tua untuk membuat aturan yang jelas mengenai durasi bermain *game* dan mengawasi kepatuhan anak terhadap batasan tersebut. Selain itu orang tua dapat mengajak anak untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti berolahraga, membaca, atau mengikuti

kegiatan ekstrakurikuler. Kemudian orang tua perlu menjalin kerjasama dengan guru untuk bersama-sama mengatasi masalah kecanduan *game online Free Fire* pada anak.

Kolaborasi guru dan orang tua dapat menjadi kunci dalam menangani isu ini. Guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan dapat memberikan pendidikan karakter, serta dapat mengawasi dampak *game* terhadap siswa di sekolah. Sedangkan orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi anak dalam penggunaan *game* di rumah, mendidik anak-anak tentang batasan yang sehat dan memberikan contoh-contoh perilaku yang baik khususnya mengajarkan agar bijaknya dalam batasan penggunaan *gadget*.

Namun, sering kali ada tantangan dalam kolaborasi ini. Dimana orang tua mungkin saja kurang memahami apa yang menjadi dampak *game* atau kesulitan dalam mengatur waktu layar anak, sementara guru mungkin menghadapi keterbatasan dalam memantau aktivitas siswa di luar sekolah. Oleh karena itu disini perlunya ada komunikasi yang efektif antara sekolah dan rumah, termasuk dalam pemahaman bersama tentang dampak dari *game*, penetapan kebijakan yang jelas, dan

dapat menyediakan dukungan serta pendidikan yang konsisten.

Dalam menghadapi permasalahan ini, solusi yang efektif yaitu memerlukan pendekatan terkoordinasi yang melibatkan pihak sekolah dan keluarga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan moral dan karakter siswa yang positif. Dengan adanya penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengkaji bagaimana kolaborasi guru dan orang tua dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi adanya pengaruh negatif dari *game online Free Fire* terhadap karakter pada siswa. Selain itu juga dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak di era digital pada saat ini. Kemudian dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral dan karakter anak, serta peran penting keluarga dan sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan program intervensi yang lebih komprehensif.

Untuk mengetahui lebih mendalam mengenai permasalahan adanya pengaruh *game online Free Fire* terhadap karakter siswa yaitu dengan cara melakukan wawancara terhadap anak yang memainkan *game online Free Fire*. Tanyakan pada siswa tentang pengalaman

mereka saat bermain *game online* tersebut, kemudian amati perilaku siswa sebelum, selama dan setelah bermain *game online Free Fire*, seperti bagaimana interaksinya dengan teman, sikap terhadap tugas, partisipasi dalam kegiatan sekolah, dan bagaimana nilai-nilai moralnya apakah mereka memiliki karakteristik kepribadian yang sopan, santun dan disiplin.

Di SDN 61 Bengkulu Tengah, terdapat 4 siswa kelas V mulai menunjukkan kecanduan terhadap *game online Free Fire*, yang menimbulkan kekhawatiran mengenai perubahan pada karakter mereka. Untuk itu guru dan orang tua sebagai pihak yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak perlu bekerja sama untuk mengatasi pengaruh negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online Free Fire* ini. Kolaborasi guru dan orang tua dapat menciptakan pendekatan yang efektif dalam membimbing siswa dan dapat mengurangi dampak buruk yang diakibatkan oleh *game online Free Fire*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan judul Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online Free Fire* Terhadap Karakter Siswa Kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah, seperti “Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi

Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan,” (Adelia Amanda Harahap, 2024: 2). “Dampak *Game online Free Fire* terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” (Fitri Ramadani, 2023:478-485). “Analisis Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, dan Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 184 Pekanbaru,” (Putri et al., 2024:12-30). “Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” (Aji Prasetyo, Wawan Shokib Rondli, 2023:333-340). “Studi Penggunaan *Game Online Free Fire* Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di SDN 2 Braja Harjosari,” (Ade Surya Erofiana, Gunawan Santoso, 2021:1-13).

Tanpa penelitian ini, kita akan kesulitan untuk mengidentifikasi masalah pada tahap awal. Akibatnya, masalah ini akan semakin kompleks dan sulit untuk diatasi di kemudian hari. Jika kita tidak melakukan penelitian untuk mengatasi kecanduan *game online Free Fire* terhadap karakter siswa SD kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah, maka kita akan kehilangan pemahaman yang mendalam tentang dampak sebenarnya dari fenomena ini.

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa pengawasan orang tua dalam mengatasi anak dari kecanduan *game online* adalah menjadikan anak tidak kecanduan *game online* lagi, memiliki tanggung jawab ketika diminta mengerjakan sesuatu, menunjukkan rasa tanggung jawab saat diberikan tugas, dan mampu berinisiatif serta menyelesaikan pekerjaannya sendiri. Namun, masih terbatasnya penelitian yang secara khusus mengkaji kolaborasi guru dan orang tua dalam pendampingan guna mengatasi kecanduan *game online Free Fire* terhadap karakter siswa mendorong untuk dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi pengaruh *game online Free Fire* terhadap karakter siswa. Dari penjelasan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut yang mana berjudul **“Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Free Fire Terhadap Karakter Siswa Kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatnya perilaku agresif pada siswa setelah bermain *Free Fire*.

2. Munculnya perilaku meniru karakter dalam *game* seperti perkelahian yang dapat membahayakan anak.
3. Kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain *game* dan belajar, serta kurangnya motivasi untuk belajar akibat lebih tertarik pada *game*.
4. Kurangnya strategi pencegahan yang efektif untuk dilakukan guru dan orang tua dalam mencegah pengaruh negatif *game online Free Fire*.

C. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yang didasari oleh identifikasi masalah yang dijelaskan sebelumnya:

1. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari *game online Free Fire* terhadap akhlak siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah ?
2. Bagaimana kondisi siswa setelah main *game online Free Fire* ketika belajar ?
3. Bagaimana kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi pengaruh *game online Free Fire* terhadap moralitas dan karakter siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah ?
4. Apa tindakan yang diberikan untuk memberikan solusi terhadap siswa yang kecanduan *game online Free Fire* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan dari *game online Free Fire* terhadap akhlak siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah.
2. Untuk mendeskripsikan kondisi siswa setelah main *game online Free Fire* ketika belajar.
3. Untuk mendeskripsikan kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online Free Fire* terhadap karakter siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah.
4. Untuk mendeskripsikan tindakan yang diberikan untuk memberikan solusi terhadap siswa yang kecanduan *game online Free Fire*.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki beberapa kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan keilmuan penulis mengenai kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online Free Fire*

terhadap karakter siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan referensi bagi penelitian-penelitian mendatang yang membahas kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online Free Fire* terhadap karakter siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan pengalaman langsung mengenai pentingnya kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online Free Fire* terhadap karakter siswa.

- b. Bagi Guru dan Orang Tua

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran guru dan orang tua tentang pengaruh buruk *game online Free Fire* yang dialami siswa.
- 2) Penelitian ini bisa menjadi panduan bagi guru dalam mengenali indikasi negatif dari *game online Free Fire* pada siswa.

c. Bagi Siswa

Siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak positif dan negatif dari *game online*. Mereka akan diajarkan untuk menggunakan *game* secara bijaksana dan bertanggung jawab. Kemudian dapat membantu siswa belajar keterampilan hidup seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan mengelola waktu.

d. Bagi Sekolah

- 1) Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak sebenarnya dari *game online* terhadap siswa. Hal ini mencakup jenis *game* yang populer, frekuensi bermain, dan dampaknya terhadap perilaku, prestasi akademik, serta hubungan sosial siswa.
- 2) Dengan mengidentifikasi masalah sejak dini dan mengambil tindakan yang tepat, sekolah dapat mencegah munculnya masalah yang lebih serius seperti kecanduan *game*, perilaku agresif, atau penurunan prestasi akademik.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini,

maka peneliti memutuskan untuk memberikan definisi untuk setiap istilah berikut:

1. Kolaborasi merupakan kerja sama antara dua pihak atau lebih demi mencapai tujuan yang sama. Dalam ranah pendidikan, kolaborasi guru dan orang tua diartikan sebagai kemitraan aktif antara guru di sekolah dan orang tua di rumah untuk saling mendukung dalam proses belajar siswa. Visinya adalah menciptakan suasana belajar yang mendukung bagi siswa dan mencapai hasil pendidikan yang terbaik.
2. Guru adalah seorang pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Kemudian, guru juga bertugas membantu, mendorong, dan memberikan ilmu kepada siswa. Dalam konteks penelitian ini, guru memiliki peran penting dalam mengidentifikasi siswa yang terpengaruh oleh *game online Free Fire* dan memberikan intervensi yang tepat.
3. Orang Tua adalah individu yang memiliki hubungan biologis atau sosial dengan anak dan memiliki tanggung jawab untuk mendidik dan membesarkan anak. Orang tua juga memiliki peran krusial dalam membentuk karakter anak sejak dini. Dalam konteks

penelitian ini, orang tua diharapkan dapat bekerja sama dengan guru untuk mengawasi aktivitas bermain *game online* anak dan memberikan dukungan moral serta bimbingan yang tepat.

4. *Game Online Free Fire* merupakan salah satu jenis *game* daring yang sangat populer, terutama di kalangan anak-anak. Permainan ini seringkali mengandung unsur kekerasan, persaingan, dan strategi yang dapat menarik minat pemain. Namun, jika dimainkan secara berlebihan, *game* ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak, terutama dalam hal moral dan karakter.
5. Pengaruh adalah dampak atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu faktor terhadap faktor lain. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh yang dimaksud adalah dampak yang ditimbulkan oleh permainan *game online Free Fire* terhadap moralitas dan karakter siswa.
6. Kecanduan adalah kondisi ketergantungan yang kuat pada suatu perilaku, meskipun mengetahui dampak negatifnya. ketika seseorang merasa tidak bisa berhenti melakukan atau menggunakan sesuatu, bahkan jika itu merugikan dirinya sendiri atau orang di sekitarnya.

7. Karakter adalah sifat-sifat khas yang melekat dalam diri seseorang dan membedakannya dengan orang lain. Karakter terbentuk melalui proses pembelajaran dan pengalaman hidup. Karakter yang baik meliputi kejujuran, disiplin, tanggung jawab, empati, dan sopan santun.
8. Siswa SD adalah anak yang sedang menempuh pendidikan di Sekolah Dasar. Usia siswa SD umumnya berkisar antara 6-12 tahun. Pada usia ini, anak-anak sedang dalam tahap perkembangan pesat, baik secara fisik, kognitif, maupun sosial-emosional. Oleh karena itu, mereka sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk pengaruh dari permainan *online*.

