

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Karakter Siswa SD (Gen Alpha)

a. Pengertian Karakter

Kata karakter berasal dari bahasa Latin *character*, yang mencakup beragam pengertian seperti watak, tabiat, sifat kejiwaan, budi pekerti, dan kepribadian seseorang, (Fadilah, 2021:12). Secara filosofis, karakter bisa dipahami sebagai kumpulan ciri khas yang membentuk perilaku, sifat, jiwa, dan budi pekerti seseorang, khususnya dalam konteks peserta didik. Karakter inilah yang kemudian diwujudkan dalam tingkah laku individu dan mencerminkan siapa dirinya secara keseluruhan, (Ahmad Khoiri, 2023:11). Karakter juga dapat diartikan sebagai aspek yang melekat kuat pada diri seseorang, yang pada akhirnya membentuk identitasnya yang khas pada diri seseorang serta menunjukkan bagaimana cara kita berinteraksi dengan dunia.

Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Alwisol, bahwa karakter memiliki arti yaitu sebagai cara seseorang bertingkah laku yang menunjukkan nilai-nilai, entah itu baik atau

buruk, baik secara tersirat maupun tersurat. Hal ini membedakan karakter dari kepribadian, karena kepribadian tidak secara langsung terkait dengan nilai, (Fipin Lestari, 2020: 4).

Kemudian adapun pengertian karakter menurut Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi pembeda unik antara satu individu dengan individu lainnya, (Rinja Efendi, 2022: 2).

Jadi, dapat diambil kesimpulannya yaitu karakter adalah seperangkat sifat, nilai, serta sikap yang membentuk identitas unik seseorang. Hal ini merupakan sebuah cerminan dari bagaimana kita berpikir, merasa, dan berperilaku dalam berbagai situasi.

b. Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Lickona, secara ringkas mengungkapkan bahwa, pendidikan karakter secara umum bisa diartikan sebagai segala upaya untuk memengaruhi karakter siswa. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik, kita dapat melihat definisi pendidikan karakter Thomas Lickona. Lickona menyatakan bahwa pengertian pendidikan karakter merupakan upaya

terencana yang dirancang untuk membimbing individu agar mampu mengenali, menghargai, dan mampu untuk mengamalkan prinsip-prinsip etika dasar, (Rinja Efendi, 2022: 25).

Kemudian, menurut Samani dalam bukunya menjelaskan bahwa sebagai sebuah proses, pendidikan karakter memberikan arahan kepada pelajar agar dapat menjadi pribadi yang berintegritas penuh, mencakup dimensi emosional, intelektual, fisik, serta aspirasi dan kehendak, (Hamidah, 2023: 120).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulannya yaitu pendidikan karakter adalah upaya pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang baik pada seseorang sejak kecil. Nilai-nilai tersebut kemudian diinternalisasi sehingga menjadi bagian dari karakter seseorang dan tercermin dalam perilaku keseharian.

Tujuan utama dari pendidikan karakter adalah untuk menghasilkan individu yang memiliki rasa bertanggung jawab, bermoral, jujur, peduli, sopan dan mandiri. Individu bermoral mempunyai kesadaran akan nilai-nilai benar dan salah serta memiliki kemauan untuk bertindak

sesuai dengan nilai-nilai yang baik. Seseorang yang bertanggung jawab mampu membuat keputusan yang cermat dan menghadapi konsekuensinya dalam menentukan langkah dan keberanian untuk mempertanggungjawabkan hasil dari apa yang dilakukan. Selain itu, kejujuran menjadi landasan penting dalam berinteraksi dengan orang lain, di mana individu selalu berkata dan bertindak sesuai dengan kenyataan. Kepedulian terhadap sesama dan lingkungan sekitar juga menjadi ciri khas individu yang berkarakter, yang ditunjukkan dengan kesediaan membantu orang lain yang membutuhkan. Terakhir, kemandirian memungkinkan seseorang untuk berpikir kritis dan kreatif serta mampu mengambil keputusan sendiri.

c. Pembentukan Pendidikan Karakter

Menurut Lickona, pembentukan pendidikan karakter menggarisbawahi pentingnya tiga unsur utama karakter yang baik: pemahaman moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Ketiga elemen tersebut sangat penting agar siswa dapat memahami, merasakan, dan sekaligus menerapkan nilai-nilai kebaikan. Dengan

demikian, seseorang yang berkarakter baik akan secara alami menunjukkan respons bermoral dalam berbagai situasi, yang kemudian terwujud dalam tindakan nyata seperti perilaku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain, dan sifat-sifat mulia lainnya, (Bafirman, 2016: 50).

Adapun nilai-nilai pendidikan karakter diidentifikasi dari beberapa sumber-sumber nilai, lingkup sumber nilai tersebut sebagai berikut :

- 1) Nilai Agama: Indonesia adalah negara yang menganut multi agama. Perilaku beragam masyarakat Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara didasarkan pada ajaran agama dan kepercayaan masing-masing.
- 2) Nilai Pancasila: Negara Indonesia adalah negara yang menganut dan menjunjung ideologi pancasila (lima prinsip hidup), prinsip tersebut diteguhkan dalam kehidupan kebangsaan dan kenegaraan (kehidupan politik). Hukum Ekonomi, kemasyarakatan, budaya dan seni. Nilai ini memaknai bahwa

upaya mewujudkan pendidikan karakter bangsa.

- 3) Nilai Budaya: Negara Indonesia adalah negara kaya akan budaya. Dimana memiliki keragaman etnis, bahasa dan kultur disetiap daerah yang disebut dengan kebudayaan adalah kumpulan yang rumit dari pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat-istiadat, dan tatanan hukum yang ada dalam kehidupan masyarakat.
- 4) Nilai Tujuan Pendidikan Nasional: Nilai ini memaknai bahwa upaya mewujudkan pendidikan karakter bangsa. Pendidikan nasional diselenggarakan untuk menumbuhkan potensi spiritual dalam diri siswa, dengan tujuan agar mereka tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (Irene Hendrika Ramopoly, 2024: 15-16).

Ketika diterapkan secara efektif, pendidikan karakter tidak hanya mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, tetapi juga dapat mendorong tumbuhnya perilaku positif seperti kepedulian sosial dan mengurangi

tindakan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

d. Memahami Gen Alpha

1) Pengertian Gen Alpha

Generasi alpha atau yang sering disebut sebagai generasi digital adalah sebutan untuk generasi yang lahir setelah tahun 2010 sampai sekarang. Pada generasi alpha sekarang ini, teknologi adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, yang membentuk cara hidup dan perilaku mereka, (Radhiyani, 2022: 60). Generasi alpha sendiri adalah generasi yang menurut pemahaman generasi merupakan generasi yang lahir sesudah generasi Z, lahir antara 2011-2025 dan dilahirkan dari generasi X akhir dan Y. Secara karakteristik, generasi alpha dikenal sangat terdidik karena memulai sekolah lebih awal dan giat belajar. Rata-rata, mereka juga memiliki orang tua yang berkecukupan, sejalan dengan perkembangan ekonomi global yang pesat, (Wijaya, 2017: 47).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, bisa dikatakan bahwa Generasi Alpha adalah sebutan bagi mereka yang kehidupannya

dibentuk oleh era teknologi mutakhir, internet, dan media sosial yang sangat berkembang pesat. Generasi ini sering dianggap sebagai generasi pertama yang benar-benar tumbuh dengan teknologi digital sebagai bagian integral dari kehidupan mereka.

2) Karakteristik Gen Alpha

Beberapa unsur yang diperkirakan menjadi karakteristik gen alpha:

- a) Intuisi generasi digital: Generasi yang memiliki intuisi secara digital daripada generasi sebelumnya. Mereka lahir dan besar di tengah kemajuan teknologi, memiliki kemudahan dalam menggunakan berbagai perangkat dan platform digital.
- b) Mudah memahami: Generasi ini sejak dini sudah bisa mengenal alfabet, dan bisa membaca, serta mengenal makna ikon-ikon atau lambang-lambang yang ada pada media digital. Sehingga lebih mudah memahami sesuatu dengan baik.
- c) Individualistik: Generasi yang dianggap sangat individualistis, karena memprioritaskan kepercayaan diri,

ekspresi diri, kemandirian, dan pemenuhan pribadi.

d) Berpikir terbuka: Generasi alpha, adalah generasi yang dengan pola pikir yang umumnya lebih terbuka, mereka seringkali merasa kurang cocok dan tidak mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat tradisional. Terutama dalam pilihan pendidikan, karier, dan gaya hidup.

e) Gabungan kecerdasan buatan: Generasi alpha yang diharapkan memiliki tingkat keakraban, dengan teknologi kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI). Di mana kecerdasan dan kemampuan teknologi untuk dapat melakukan tugas serupa dengan manusia. Generasi yang tumbuh di mana AI, telah terintegrasi dalam setiap aspek kehidupan manusia. Berkolaborasi dengan AI secara alami dalam segala aspek kehidupan manusia, (Pieter Andrian, Melitina Tecoalu, 2024: 65).

Berdasarkan karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa Generasi Alpha

menampilkan ciri-ciri yang sangat khas dan membedakannya dari generasi-generasi sebelumnya. Sejak kecil, Generasi Alpha sudah sangat terbiasa dengan teknologi digital. Mereka memiliki intuisi yang kuat dalam menggunakan berbagai perangkat dan platform digital. Generasi Alpha diprediksi akan sangat akrab dengan kecerdasan buatan dan mampu berkolaborasi dengan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan.

2. *Game Online Free Fire* dalam Pendidikan Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian *Game Online*

Game merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya "permainan". Teori *Game* dikemukakan pertama kali oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern pada tahun 1944, yaitu: "*Game* adalah sekumpulan peraturan yang membangun persaingan dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan", (Teguh Arie Sandy, 2019: 3).

Dikenal sebagai *Online Games*, *Game Online* adalah jenis permainan ini membutuhkan jaringan, baik itu lokal maupun global (internet), (Ridoi, 2018: 5). Menurut Poetoe, *Game Online* merujuk pada permainan yang dijalankan di dunia maya, umumnya dimainkan melalui komputer atau laptop dengan koneksi internet. Ini memungkinkan pengguna dari berbagai lokasi untuk bermain bersamaan dalam permainan yang sama, (Desy Purnama Putri, Muhammad Yuliansyah, 2023: 1215).

Dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan hiburan yang dimainkan melalui internet, memungkinkan pemainnya berinteraksi dan bersaing langsung dengan orang lain dari berbagai belahan dunia. Tidak seperti *game offline* yang dimainkan secara tunggal atau dengan pemain lain yang berada di perangkat yang sama, *game online* membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk dapat dimainkan.

b. Pengertian *Game Free Fire*

Free Fire adalah sebuah *game battle royale* seluler yang merupakan bagian dari *E-Sport* seluler. Dalam permainan ini, 50 pemain diterjunkan dari pesawat ke sebuah area

pertempuran yang luas. Mereka kemudian harus mencari senjata di lokasi yang mereka pilih. Selama permainan, ada pesawat yang akan menjatuhkan *airdrop* berupa kotak besar yang berisi rompi anti peluru, helm, atau senjata khusus seperti AWM, Groza, M249, atau senapan mesin, (Putra, 2020: 4).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *game Free Fire* ini merupakan *game* yang cukup populer dikalangan anak muda. Dalam *game* ini terdapat puluhan pemain yang terjun dari sebuah pesawat ke sebuah pulau terpencil dengan tujuan yang sama yaitu menjadi satu-satunya pemain terakhir yang bertahan. Untuk dapat menjadi pemenang dalam *game* ini kamu harus berusaha mengeliminasi semua lawan yang kamu temui, dengan menggunakan berbagai strategi, taktik dan senjata yang berhasil kamu temukan untuk mengalahkan lawan.

Game Free Fire sendiri memiliki tantangan yang selalu berubah-ubah, karena *Free Fire game* yang terus diperbarui dengan fitur-fitur baru, karakter baru, dan mode permainan yang berbeda. Maka dari itu hal ini dapat membuat

permainan tidak pernah membosankan dan selalu ada tantangan baru untuk diatas oleh pemain. Seperti *game online* pada umumnya, *Free Fire* juga dapat berpotensi menimbulkan kecanduan pada pemainnya jika tidak dimainkan dengan bijak dan terus menerus secara berlebihan. Kecanduan *game online* khususnya *game Free Fire* pada anak usia sekolah dasar atau yang dikenal sekarang siswa gen alpha dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti belajar dan bersosialisasi.

c. Pengaruh Kecanduan *Game Online Free Fire* dalam Pendidikan Siswa SD

Cooper menjelaskan perilaku kecanduan adalah sebuah perilaku ketergantungan pada suatu hal yang di senangi pada kesempatan yang ada dan berulang-ulang, (Isnawati, 2020:65). Menurut Grant dan Kim kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction*. Artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya, (Utami Nur Hafsari Putri, Nur'aini, Armita Sari, 2022:198).

Game online menyimpan daya tarik tersendiri yang sering kali mengalahkan minat siswa untuk belajar. Bermain *game online* bahkan telah menjadi kebiasaan rutin sehari-hari. Selain faktor kesenangan, potensi adiksi muncul karena adanya siklus kekalahan yang mendorong pemain untuk terus mencoba sampai berhasil menang.

Kecenderungan siswa untuk lebih sering bermain *game online Free Fire* daripada belajar disebabkan dengan adanya daya tarik yang ditawarkan oleh permainan tersebut. Kebiasaan bermain *game online Free Fire* setiap hari telah menjadi rutinitas yang sulit dihindari. Perasaan ingin menang kembali setelah mengalami kekalahan semakin memperkuat sifat adiktif dari *game online*. Di Indonesia, terdapat pengaturan usia anak yang boleh bermain *game online* diatur dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi GIM (*game*). Dalam peraturan ini, diatur klasifikasi *game* dan pengelompokan usia pengguna *game*. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi GIM (*game*), Menimbang :

a) bahwa untuk memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi dan melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan informasi dan transaksi elektronik yang mengganggu ketertiban umum, pemerintah perlu melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa gim yang sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia;

b) bahwa untuk memenuhi kebutuhan pengaturan guna melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa gim, pemerintah telah menetapkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik; (Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi GIM, 2024).

Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi GIM (*game*), dapat disimpul bahwa Pemerintah ingin menciptakan

lingkungan yang aman dan sehat bagi pengguna *game*, terutama anak-anak serta, peraturan ini dibuat untuk memastikan bahwa *game* yang beredar di Indonesia sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku.

Hasil penelitian sementara yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa permainan *Free Fire* merupakan jajaran *game* yang sangat digemari kalangan siswa SD. Terdapat sebanyak 4 dari 17 siswa kelas V di SDN 61 Bengkulu Tengah mengaku sering bermain *game online Free Fire* secara rutin. Hal tersebut menjadi salah satu indikator tingginya minat siswa terhadap permainan daring. *Game online Free Fire* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kehidupan siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah. Untuk itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari kebiasaan bermain *game online Free Fire* terhadap perkembangan karakter siswa.

Kecanduan *game online*, terutama *Free Fire*, menjadi masalah yang semakin serius di kalangan anak-anak sekolah dasar. *Free Fire* dirancang dengan tampilan yang menarik dan

gameplay yang mudah dipahami, sehingga sangat menarik bagi anak-anak. Selain itu, banyak teman sebaya yang juga memainkan *game* ini, membuat anak merasa terdorong untuk ikut bermain. *Game* ini dapat diunduh secara gratis dan dapat dimainkan di berbagai perangkat, termasuk *smartphone*. Hal ini membuat anak-anak memiliki akses yang mudah terhadap *game* tersebut kapan saja dan dimana saja.

Anak-anak yang kecanduan *game* cenderung lebih suka bermain *game* daripada berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Hal ini dapat menghambat perkembangan sosial mereka. Anak-anak yang kecanduan *game* cenderung mengabaikan tugas sekolah, sehingga prestasi belajar mereka menurun. Kemudian kecanduan *game* dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik, seperti gangguan tidur dan masalah mata. Selain itu, juga dapat berdampak pada kesehatan mental, seperti stres, depresi, dan kecemasan. Anak menjadi mudah marah atau sedih ketika dilarang bermain *game* atau ketika tidak bisa mencapai level yang lebih tinggi dalam permainan. Anak mengalami masalah kesehatan

seperti mata merah, sakit kepala, gangguan tidur, atau perubahan *mood* yang cukup drastis.

Minimnya kontrol diri siswa saat bermain *game* menyebabkan mereka mengabaikan tanggung jawab lain, seperti ibadah dan makan. Ketergantungan pada *game online* ini telah menjadi kekhawatiran besar bagi orang tua dan guru akibat pengaruh negatifnya, (Khairunnisa et al., 2022).

Dampak yang ditimbulkan oleh *game online* memiliki dua sisi yaitu positif dan negatif. Dampak positif yang diberikan oleh *game online* adalah kesenangan yang didapatkan dalam bermain *game*. Melalui *game online*, kita juga mendapat nuansa baru dalam bersosialisasi seperti karakter dan alur cerita yang berbeda dengan realitas. *Game online* juga dapat melatih keterampilan seperti keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan juga rasa percaya diri. Sedangkan dampak negatif yang diberikan oleh *game online* juga tidak kalah penting diperhatikan karena sifat adiktif yang dimiliki oleh *game online*. Rasa penasaran dan kesenangan menyebabkan pemain lupa waktu. sehingga seringkali menggunakan waktu istirahatnya seperti tidur atau makan untuk

bermain *game*. Hal ini mempengaruhi kesehatan fisik mereka karena kualitas hidupnya yang menurun, (Ngurah Rangga Wiwesa, 2024: 4-5).

Penggunaan *game online* yang berlebihan pada gawai dapat berdampak negatif pada perilaku siswa, seperti menimbulkan kemalasan belajar dan kecenderungan bolos sekolah. Selain itu, kebiasaan bermain *game online* juga dapat mendorong perilaku tidak jujur, misalnya dengan berbohong kepada orang tua demi mendapatkan uang jajan untuk bermain *game*. Kejujuran siswa untuk mengakui tujuan penggunaan uang tersebut seringkali sulit karena mereka tahu orang tua mungkin tidak akan mengizinkannya jika tahu uang itu akan dipakai untuk bermain *game*, (Shandy Juniantoro, 2021: 79).

Game online Free Fire seperti banyak permainan *online* pada umumnya, yang mempunyai potensi dampak yang signifikan terhadap perkembangan karakter siswa, terutama pada usia sekolah dasar. Beberapa contoh pengaruh yang sering terlihat dari permainan ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Kekerasan.

Dari unsur kekerasan yang tinggi dalam *game* dapat menanamkan nilai-nilai agresivitas dan kekerasan pada anak. Mereka mungkin akan meniru contoh perilaku kekerasan yang mereka lihat dalam *game Free Fire* dalam kehidupan nyata.

2) Bahasa kasar.

Percakapan didalam *game online* sering kali mengandung bahasa yang kasar dan tidak pantas diucapkan oleh anak-anak, yang dapat memengaruhi penggunaan bahasa anak dalam kehidupan sehari-hari.

3) Nilai-nilai yang keliru.

Ada beberapa *game online*, termasuk *Free Fire* mungkin menyajikan nilai-nilai yang bertentangan dengan nilai-nilai moral yang diajarkan di rumah dan sekolah, seperti pentingnya kerjasama, empati, dan menghormati orang lain.

4) Kecanduan.

Kecanduan *game online* dapat mengganggu aktivitas sehari-hari anak, seperti belajar, bersosialisasi, dan tidur. Terkadang anak yang suka bermain *game*

online cenderung lebih suka menghabiskan waktunya dirumah dengan *gadget*-nya daripada harus keluar rumah untuk bermain bersama temannya.

3. Kolaborasi Guru dan Orang Tua Siswa SD

a. Pengertian Kolaborasi

Kolaborasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfokus pada kegiatan bersama guna mencapai sasaran kolektif melalui dukungan timbal balik dan pemahaman peran individu, (Pahrul, 2022: 24).

Secara etimologi, kolaborasi (*Collaborative*) berasal dari kata *Co* dan *Labor* yaitu mengandung makna sebagai penyatuan atau peningkatan kemampuan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan atau disepakati bersama. Adapun menurut Dillenbourg, kolaborasi adalah kondisi ketika dua orang atau lebih belajar atau berupaya memahami sesuatu bersama-sama untuk memecahkan masalah secara kolektif, (Junaidah, 2023: 30).

Komunikasi yang terbuka dan transparan di antara semua pemangku kepentingan juga menjadi kunci keberhasilan kolaborasi,

(Yustiari, 2024: 86). Keterbukaan serta transparansi dalam komunikasi menjadi fondasi yang kuat bagi keberhasilan sebuah kerja sama. Dengan saling berbagi pandangan dan informasi secara terbuka, semua pihak yang terlibat dapat mencapai pemahaman yang sama dan bekerja sama secara efektif. Melalui komunikasi yang seperti ini, berbagai perspektif dapat dipertukarkan dan koordinasi akan semakin menjadi lebih mudah. Transparansi merupakan kunci untuk membangun sebuah kepercayaan dan memastikan bahwa semua pihak bertanggung jawab atas hasil kolaborasi. Transparansi adalah bagian yang tak terpisahkan dari kolaborasi yang sukses. Tanpa adanya transparansi maka kerja sama yang baik akan sulit terwujud. Kolaborasi yang sukses membutuhkan transparansi penuh dari semua pihak yang terlibat.

Dari berbagai pengertian, dapat disimpulkan bahwa kolaborasi adalah interaksi sosial yang kompleks. Dalam berkolaborasi, individu atau kelompok berbagi pengetahuan, keahlian, dan

pandangan mereka untuk mencapai sasaran bersama. Dengan demikian, mereka dapat saling belajar, mengasah kemampuan baru, dan memperkuat ikatan.

b. Pengertian Guru

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, (Peraturan Pemerintah RI, 2021).

Seorang guru adalah sosok yang memiliki peran dalam meningkatkan kecerdasan bangsa secara menyeluruh, baik dari segi spiritual, emosional, kognitif, fisik, maupun bidang-bidang lain, (Hasan, 2018: 2).

Guru menampilkan teladan positif dengan rajin beribadah dan sigap menolong orang yang kesusahan. Mereka juga bertanggung jawab penuh dalam membimbing dan menasihati siswa bermasalah atau yang melanggar peraturan. Di samping itu, guru melaksanakan proses belajar-mengajar sesuai jadwal dan kurikulum, serta sangat disiplin

dalam hal waktu kehadiran dan kepulangan di sekolah, (Buan, 2021: 5).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kesimpulannya yaitu Guru adalah seorang profesional yang bertugas mendidik, membimbing, dan menjadi teladan bagi peserta didik. Peranan guru sangat esensial dalam memajukan kecerdasan suatu bangsa.

c. Pengertian Peran Guru Terhadap Siswa

Peran menurut terminologi adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan dimasyarakat. Dalam bahasa inggris peran disebut "*role*" yang definisinya adalah "*person's task or duty in undertaking*". Artinya "tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan". Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat, (Rosniati, 2024: 31).

Talcott Parsons: Parsons adalah seorang sosiolog Amerika yang juga berkontribusi pada teori peran. Baginya, peran merupakan bagian mendasar dari struktur sosial. Setiap peran meliputi ekspektasi dan aturan yang

memandu perilaku seseorang dalam situasi tertentu. Adanya peran ini memungkinkan koordinasi dan keterpaduan dalam masyarakat, (Rosniati, 2024: 31).

Menurut Faris Siregar, peran merupakan aspek aktif dari suatu posisi; ini terwujud saat seseorang memenuhi hak dan tanggung jawabnya. Dengan demikian, seseorang dikatakan telah menjalankan perannya ketika ia memenuhi hak dan kewajiban sesuai dengan posisi atau jabatannya, (Masduki, Siha Abdurohim, 2021: 13). Jadi peran dapat disimpulkan seperti sebuah tugas atau kewajiban yang dapat kita lakukan dalam suatu situasi ataupun lingkungan tertentu.

Berikut ini peran seorang guru dalam dunia Pendidikan dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Sebagai pendidik

Guru merupakan sosok teladan bagi peserta didik dan lingkungannya sehingga guru harus mempunyai suatu aspek dan kualitas yang misalnya seperti tanggung jawab dan disiplin. Jadi artinya

adalah teladan yang dimaksud adalah bisa untuk mencontohkan hal-hal yang baik dalam sebuah pembelajaran kepada peserta didik semisal : cara untuk berpakaian yang baik, cara untuk bertutur kata yang sopan, cara bersikap yang baik pula itu seperti apa dan masih banyak lagi hal-hal yang harus dilakukan oleh guru kepada siswa dalam hal memberikan sebuah contoh.

b) Sebagai pengajar

Guru harus berusaha dapat menjelaskan kepada peserta didik agar lebih jelas dan terampil dalam memecahkan suatu masalah. Sekaligus harus memiliki kekuatan yang maksimal, serta guru harus senantiasa memiliki semangat dalam mengajar. Jadi semisal guru tersebut menerangkan dan menjelaskan suatu materi kepada siswa guru tersebut harus mempunyai strategi dan cara supaya apa yang ia ucapkan bisa masuk dan diterima oleh peserta didik.

c) Sebagai pembimbing

Guru mempunyai tanggung jawab dalam membimbing baik fisik, mental, emosional dan spiritual, sehingga dapat mencetak peserta didik yang tidak hanya pintar secara akademis melainkan juga berakhlak mulia. Dalam membimbing perjalanan guru dituntut dapat merencanakan tujuan yang hendak dicapai, guru harus terlibat dalam pembelajaran tidak hanya secara jasmani maupun rohani.

d) Sebagai penilai

Guru sebagai penilai dari hasil belajar mengajar, sehingga keberhasilan belajar mengajar dapat diukur.

e) Sebagai Pelatih

Guru sebagai pelatih peserta didik dari peserta didik yang kurang terampil menjadi lebih terampil.

f) Sebagai evaluator

Guru senantiasa mengevaluasi serta memberikan umpan balik sehingga tercapai penyempurnaan dalam tiap tahapan pembelajaran, (Musfah, 2012: 597 - 598).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peran sebagai seorang guru modern terhadap pendidikan harus siap menghadapi berbagai tantangan. Mulai dari persaingan global yang ketat, perkembangan ekonomi yang pesat, karakteristik generasi milenial yang unik, hingga dampak revolusi industri dan globalisasi terhadap dunia pendidikan.

d. Pengertian Orang Tua

Secara bahasa, "orang tua" berasal dari kata "orang" yang berarti individu lain, dan "tua" yang merujuk pada usia lanjut. Kombinasi kedua kata ini secara spesifik merujuk pada ayah dan ibu kandung. Akan tetapi, secara konseptual, orang tua didefinisikan sebagai individu dewasa utama yang memiliki kewajiban untuk mendidik. Hal ini didasarkan pada fakta alami bahwa pada tahap awal kehidupannya, seorang anak tumbuh di bawah pengawasan ayah dan ibunya, (Nanda Rahayu Agustia, Fitri Amaliyah Batubara, 2023: 11).

Kemudian, menurut Miami, orang tua adalah sepasang suami istri yang bersedia bertanggung jawab sebagai ayah dan ibu bagi

anak-anak yang mereka miliki, (Muhdi, 2020: 32).

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai pengertian orang tua, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah individu atau pasangan yang secara biologis atau sosial bertanggung jawab atas pertumbuhan, perkembangan, dan kesejahteraan seorang anak. Mereka merupakan figur utama dalam keluarga yang mempunyai peran penting untuk membentuk karakter, nilai-nilai, dan masa depan anak. Seperti halnya akar pada pohon, keluarga menjadi fondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua sebagai akar, memiliki peran yang sangat penting dalam upaya membentuk karakter dan nilai-nilai agama anak.

e. Peran Orang Tua Terhadap Anak

Kunci keberhasilan pendidikan anak terletak pada bagaimana orang tua memahami keunikan setiap anak. Oleh karena itu, orang tua memikul tanggung jawab besar untuk menuntun dan mengembangkan kemampuan anak. Ini berarti mereka perlu membantu anak mengoptimalkan kelebihan, mengatasi kekurangan, dan menyalurkan minat mereka

dengan tepat agar bisa meraih kesuksesan di masa depan, (Graha, 2013: 19).

Orang tua memegang peran yang sangat penting dan sangat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya, dalam proses belajar orang tua mempunyai peran sebagai panutan, motivator anak, cermin utama anak, dan fasilitator bagi anak, berikut penjelasannya, (Santoso. 2020):

1. Orang Tua Sebagai Panutan

Anak selalu bercermin dan bersandar pada lingkungan yang terdekat. Dalam hal ini tentunya lingkungan keluarga yaitu orang tua. Orang tua harus memberikan teladan yang baik dalam segala aktivitasnya kepada anak.

2. Orang Tua Sebagai Motivator

Orang tua sebagai motivator anak harus memberikan dorongan dalam segala aktivitas anak, misalnya dengan memberikan hadiah apabila anak berhasil dalam ujian. Motivasi yang diberikan oleh orang tua tentunya akan membuat anak lebih giat lagi belajar.

3. Orang Tua Sebagai Cermin Utama Anak

Orang tua harus memiliki sifat keterbukaan terhadap anak-anaknya sehingga dapat terjalin hubungan yang akrab dan

harmonis, begitu juga sebaliknya. Orang tua dapat diharapkan oleh anak sebagai tempat berdiskusi dalam berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan pendidikan maupun pribadi.

4. Orang Tua Sebagai Fasilitator

Fasilitator yang dilakukan oleh orang tua berupa kunjungan orang tua ke sekolah untuk mengetahui perkembangan anak di sekolah dan di rumah orang tua harus memberikan fasilitas, pemenuhan kebutuhan keluarga anak berupa sandang, pangan, dan papan, termasuk kebutuhan pendidikan.

5. Orang Tua Sebagai Penilai

Orang tua sebagai penilai bagi perbuatan yang baik dan yang buruk, agar anak memiliki kemampuan memilih yang terbaik bagi kehidupan anaknya.

6. Orang Tua Sebagai Inspirator

Hendaknya orang tua mampu memberikan ide-ide yang positif bagi pengembangan kreativitas anak.

7. Orang Tua Sebagai Organisator

Orang tua hendaknya bisa memiliki kemampuan mengelola kegiatan pembelajaran anak dengan baik dan benar, sehingga

membantu anak dalam menyusun jadwal kegiatannya.

8. Orang Tua Sebagai Pembimbing

Orang tua mampu membimbing dan membina anak ke arah kehidupan yang bermoral, rasional, dan kepribadian, luhur sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama yang dianutnya dan sesuai norma yang berlaku di masyarakat, (Yansen Alberth Reba, 2024: 89-90).

Jadi dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam membentuk karakter dan masa depan anak. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga yang sehat dan bahagia cenderung memiliki kepercayaan diri yang tinggi, prestasi akademik yang baik, dan hubungan sosial yang positif. Sebagai orang tua sebisa mungkin agar dapat menjalin komunikasi yang baik dengan anak. Komunikasi yang terbuka dapat menciptakan suasana yang nyaman untuk berkomunikasi dengan anak. Kemudian sebagai orang tua hendaknya untuk dapat mengajarkan anak-anak mengenai nilai-nilai moral yang baik seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati.

f. Bentuk Kolaborasi Guru dan Orang Tua Siswa

Kolaborasi guru dan orang tua siswa dapat menjadi kunci suksesnya pendidikan anak. Kolaborasi yang erat antara guru dan orang tua siswa merupakan fondasi yang kuat dalam upaya membangun kesuksesan pendidikan anak. Dengan bekerja sama, kedua pihak dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Kolaborasi guru dan orang tua siswa merupakan sebuah strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak. Menurut Anggi Prilli, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan pembelajaran kolaboratif dengan orang tua yaitu sebagai berikut :

- 1) Membangun Jembatan Komunikasi: Sekolah harus membuka saluran komunikasi yang mudah diakses oleh orang tua, seperti surat elektronik, aplikasi pesan, atau pertemuan rutin. Orang tua juga harus merasa nyaman, untuk berkomunikasi dengan guru atau staf

sekolah ketika ada hal-hal yang perlu dibahas terkait perkembangan anak.

- 2) Pertemuan Orang Tua dan Guru: Pertemuan rutin antara orang tua dan guru membantu dalam membangun hubungan yang erat dan membuka saluran komunikasi yang efektif. Hal ini memungkinkan orang tua untuk memberikan masukan dan informasi tambahan tentang kondisi dan kebutuhan khusus anak mereka kepada guru.
- 3) Partisipasi Aktif Orang Tua: Orang tua dapat berperan sebagai mitra dalam mendukung dan melengkapi pembelajaran di rumah. Mereka dapat membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas rumah dan memberikan bimbingan yang diperlukan untuk memastikan kemajuan belajar yang optimal.
- 4) Komunikasi Terbuka: Guru dapat menginformasikan perkembangan belajar siswa kepada orang tua melalui rapat orang tua dan guru, pesan elektronik, atau aplikasi khusus yang memudahkan komunikasi. Hal ini membantu dalam memantau

perkembangan anak dan memberikan umpan balik yang cepat.

- 5) Pembelajaran Bersama: Sekolah dapat mengadakan kegiatan pembelajaran bersama dengan orang tua, seperti workshop atau diskusi, untuk membahas topik-topik yang relevan dengan perkembangan anak. Hal ini membantu dalam meningkatkan kerjasama dan pemahaman bersama tentang pendidikan anak, (Heradini Faizah, Nur Fajrie, 2024: 8).

Kolaborasi guru dan orang tua sangat perlu dilakukan demi terciptanya sebuah proses pendidikan yang menyeluruh dan berkualitas. Untuk dapat membimbing peserta didik memerlukan tindakan kolaborasi guru dan orang tua. Bentuk kolaborasi yang juga bisa dilakukan dengan cara membuat sebuah kegiatan parenting yang dapat mendorong keberlangsungan dan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan parenting ini dapat menjadi jembatan yang menghubungkan kedua lingkungan belajar ini, sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Bentuk dukungan orang tua diperlukan karena mengingat bahwa peserta didik akan lebih banyak menghabiskan

waktunya dalam kehidupan kesehariannya bersama keluarga. Karena keluarga merupakan pendidikan yang pertama dan utama sehingga dapat sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik baik secara moralitas maupun karakter anak.

Dengan adanya komunikasi yang lancar dan saling mendukung antara guru dan orang tua siswa dapat terlaksanakannya sebuah kolaborasi yang baik guna menciptakan lingkungan belajar yang positif. Selain itu, Susanti, mengatakan bahwa kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam pendidikan memiliki manfaat yang signifikan yaitu :

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan:
Kolaborasi yang erat antara sekolah dan orang tua dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan saling mendukung dalam memahami dan mengatasi tantangan yang dihadapi siswa.
- 2) Menciptakan lingkungan pembelajaran optimal: Kolaborasi yang efektif memungkinkan penciptaan lingkungan

pembelajaran yang optimal, baik di sekolah maupun di rumah, yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

3) Meningkatkan komunikasi dan hubungan:

Kolaborasi ini juga dapat meningkatkan komunikasi dan hubungan antara guru, orang tua, dan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang positif.

4) Membentuk kekuatan bersama: Dengan bekerja bersama, sekolah dan orang tua dapat membentuk kekuatan bersama yang mengarahkan anak-anak pada perjalanan pendidikan yang lebih baik, (Heradini Faizah, Nur Fajrie, 2024: 9).

Jadi pada dasarnya kolaborasi guru dan orang tua merupakan investasi jangka panjang untuk masa depan anak. Dengan berkolaborasi dapat menciptakan generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan masa depan anak.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bangkit Nursuci Safitri, pada tahun 2024 penelitiannya yang berjudul

“ Analisis Efek *Game Online Free Fire* Terhadap Akhlak Pada Remaja Di Desa Taba-Baru, Kecamatan Lais, Bengkulu Utara”. Menggunakan jenis penelitian lapangan, dengan menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini mengindikasikan bahwa *Game Online Free Fire* memiliki efek dominan negatif terhadap moral remaja. Pemain *game* ini cenderung menampilkan perilaku bermasalah, termasuk sering marah, berkata kotor, tidak sopan, berbohong kepada orang tua, menentang orang tua, dan melalaikan ibadah seperti mengaji dan salat. Ada pula yang sampai berani mencuri uang dari orang tua mereka. Adapun kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, terletak pada jenis *game* yang akan diteliti yaitu *Game Online Free Fire*. Sementara perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada objek yang akan diteliti yaitu pada remaja, sedangkan pada penelitian ini penulis mengambil sampel pada anak kelas V SD, dan perbedaan lainnya terdapat juga pada, penelitian sebelumnya meneliti Efek *Game Online Free Fire* Terhadap Akhlak, sedangkan dalam penelitian ini penulis meneliti tentang kolaborasi guru dan orang tua dalam

mengatasi pengaruh *game online* terhadap moralitas dan karakter.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zakkiya Zahro Munita pada tahun 2021 dengan judul skripsi “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi”. Menggunakan jenis penelitian lapangan (*fieldresearch*) sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi, analisa yang digunakan adalah metode induktif dengan tahapan reduksi, *display* data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu bahwa pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* adalah anak menjadi tidak kecanduan *game online* lagi, memiliki tanggung jawab ketika diminta mengerjakan sesuatu dan menjadi mandiri ketika mengerjakan tugasnya. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, terletak pada adanya peran orang tua dalam akibat adanya *game online*. Sementara perbedaannya terletak pada peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online*, sementara penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu adanya kolaborasi guru dan orang tua dalam

mengatasi kecanduan *game online Free Fire* terhadap karakter siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Nadiyah Amirah pada tahun 2021 dengan judul skripsi “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online Free Fire* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru”. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif *game online Free Fire* lebih mendominasi siswa. Hal ini terlihat melalui aktivitas keseharian siswa, seperti lebih banyak berkomunikasi di dunia virtual (*game*), berkurangnya rasa empati, jarang melakukan interaksi atau mengabaikan keadaan disekitarnya, terganggunya kesehatan, berkata kasar dan kotor, serta menjadi ketergantungan terhadap *game online*. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang hal-hal yang ditimbulkan oleh *Game Online Free Fire* pada siswa. Adapun perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu lebih menekankan pada analisis dampak negatif secara umum tanpa adanya

intervensi, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti lebih berfokus pada upaya kolaborasi untuk mengatasi pengaruh *game online Free Fire*, dengan melibatkan guru dan orang tua dalam mencari solusi.

4. Jurnal yang diteliti oleh Khairunnisa dkk pada tahun 2022 dengan judul Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa deskriptif dalam pendekatan kualitatif. Yang mana hasil penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh *game online* tersebut terhadap sikap yang mengandung nilai-nilai Pancasila pada anak. Berdasarkan hasil analisis dan juga pengamatan, *game online Free Fire* tersebut memang berdampak cukup buruk pada anak. Persamaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta sama-sama meneliti pengaruh *game online Free Fire*. Adapun perbedaannya terletak pada tempat penelitiannya, objek penelitiannya, waktu penelitiannya, dan pada penelitian terdahulu

membahas tentang pengaruh *Game Online Free Fire* terhadap nilai moral dan nilai sosial pancasila pada anak sekolah dasar, sedangkan pada penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang kolaborasi guru dan orang dalam mengatasi kecandua *Game Online Free Fire* terhadap karakter siswa.

5. Jurnal yang diteliti oleh Lu'luatuz Zuafah dkk pada tahun 2022 dengan judul Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner/angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kecenderungan untuk bermain *game online* dengan perolehan terbanyak 85% atau 17 siswa ketagihan *game online* dan 70% atau 14 siswa siswa yang semakin hari semakin lama untuk bermain *game online*. Tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online* yaitu rata-rata setiap hari dalam seminggu dengan persentase terbanyak diperoleh 60%, dan rata-rata 5 jam lebih dalam sehari dengan presentase terbanyak diperoleh 55%. Dan dalam bermain *game online* terdapat dampak terhadap moral siswa. Dimana lebih banyak didapatkan dampak negatif daripada dampak

positif. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama memfokuskan pada dampak *game online* terhadap siswa Sekolah Dasar (SD), dan keduanya memiliki variabel terikat yang serupa yaitu perubahan moral siswa sebagai akibat dari bermain *game online*. Adapun perbedaan penelitian ini yaitu secara umum penelitian ini membahas dampak *game online* secara keseluruhan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti secara spesifik membahas pengaruh *game online Free Fire*.

Berdasarkan uraian penelitian yang sejenis maka penelitian terdahulu dapat muat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

NO.	PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Penelitian, Bangkit Nursuci Safitri, pada tahun 2024 penelitiannya yang berjudul “ Analisis Efek <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Akhlak Pada Remaja Di Desa Taba-Baru,	Adapun kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, terletak pada jenis game yang akan diteliti yaitu <i>Game Online Free Fire</i> .	Sementara perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada objek yang akan diteliti yaitu pada remaja, sedangkan pada penelitian ini penulis mengambil sampel pada anak kelas V

	Kecamatan Lais, Bengkulu Utara”.		SD, dan perbedaan lainnya terdapat juga pada, penelitian sebelumnya meneliti Efek <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Akhlak, sedangkan dalam penelitian ini penulis meneliti tentang kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi kecanduan <i>game online</i> terhadap karakter siswa.
2.	Penelitian, Zakkiya Zahro Munita pada tahun 2021 dengan judul skripsi “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan	Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti, terletak pada adanya peran orang tua dalam akibat adanya <i>game online</i> .	Sementara perbedaannya terletak pada peran orang tua dalam mengatasi kecanduan <i>game online</i> , sementara penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu adanya kolaborasi guru

	Paron Kabupaten Ngawi”.		dan orang tua dalam mengatasi pengaruh <i>game online Free Fire</i> terhadap karakter siswa.
3.	Penelitian, oleh Wanda Nadiyah Amirah pada tahun 2021 dengan judul skripsi “Analisis Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online Free Fire</i> Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru”.	Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang hal-hal yang ditimbulkan oleh <i>Game Online Free Fire</i> pada siswa.	Adapun perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu lebih menekankan pada analisis dampak negatif secara umum tanpa adanya intervensi, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti lebih berfokus pada upaya kolaborasi untuk mengatasi pengaruh <i>game online Free Fire</i> , dengan melibatkan guru dan orang tua dalam mencari solusi.
4.	Jurnal yang diteliti oleh Khairunnisa dkk pada tahun	Persamaan penelitian ini terletak pada metode	Adapun perbedaannya terletak pada tempat

	2022 dengan judul Pengaruh <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar.	penelitian yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta sama-sama meneliti pengaruh <i>game online Free Fire</i>.	penelitiannya, objek penelitiannya, waktu penelitiannya, dan pada penelitian terdahulu membahas tentang pengaruh <i>Game Online Free Fire</i> terhadap nilai moral dan nilai sosial pancasila pada anak sekolah dasar, sedangkan pada penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang kolaborasi guru dan orang dalam mengatasi kecanduan <i>Game Online Free Fire</i> terhadap karakter siswa.
5.	Jurnal yang diteliti oleh Lu'luatuz Zuafah dkk pada tahun 2022 dengan	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama memfokuskan pada dampak <i>game online</i>	Adapun perbedaan penelitian ini yaitu secara umum penelitian ini

	judul Analisis Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak.	terhadap siswa Sekolah Dasar (SD), dan keduanya memiliki variabel terikat yang serupa yaitu perubahan moral siswa sebagai akibat dari bermain <i>game online</i> .	membahas dampak <i>game online</i> secara keseluruhan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti secara spesifik membahas kecanduan <i>game online</i> <i>Free Fire</i> .
--	--	--	---

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu rancangan yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang sudah dibuatnya. Kerangka berpikir dibuat dalam bagian-bagian penting yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penulisan ataupun penelitian yang disusun dari fakta- fakta, observasi, serta kajian kepustakaan. Sehingga itulah sebabnya pada saat melakukan proses penulisan atau penelitian, seorang penulis atau peneliti harus menyiapkan kerangka berpikir, (Ekayanti Hafidah Ahmad, 2023: 73). Adapun kerangka berpikir pada Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online Free Fire* Terhadap Karakter Siswa Kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah sebagai berikut.

Bagan 1
Kerangka Berpikir

