



**Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Mengatasi Moralitas dan Karakter Negatif Siswa  
Era Game Online Free Fire di Kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah**

Anisa Apri Norma Handayani<sup>1</sup>, Ali Akbar Jono<sup>2</sup>, Lukman<sup>3</sup>

SDN 61 Bengkulu Tengah<sup>1</sup>, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu<sup>2,3</sup>

[anisaapri329@gmail.com](mailto:anisaapri329@gmail.com), [aliakbarjono@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:aliakbarjono@mail.uinfasbengkulu.ac.id), [lukman@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:lukman@mail.uinfasbengkulu.ac.id)

Received : 06-03-2025   Revised : 09-06-2025   Accepted: 12-06-2025   Published on: 18-06-2025

**Abstract:** The morality and character of students who use excessive free fire online games tend to be negative, characterized by irresponsible characters, lack of empathy and tend to behave aggressively. This study aims to determine the collaboration of teachers and parents in overcoming the negative morality and character of students in the Free Fire online game era at SDN 61 Bengkulu Tengah. Using descriptive qualitative methods, with homeroom teachers, parents and students as informants, through observation, interviews and documentation. Data analysis techniques through data reduction, data presentation, drawing conclusions and verification. Data validity uses source triangulation, technique triangulation, and time triangulation. The results of the study show that: (1) Collaboration between teachers and parents in overcoming negative morality and character in students in the era of the Free Fire online game, namely by teachers actively involving parents through meetings and distributing report cards to communicate children's learning problems, and discussing solutions to overcome negative morality and character, building shared awareness about the negative impacts of games through meetings and discussions; (2) The impact of the online game Free Fire on students' morals and character is a decline in moral and character values, lack of empathy, lack of responsibility, and aggressive behavior; (3) The condition of students after playing the online game Free Fire, students are not concentrated and not focused on studying, tend to ignore schoolwork, and are not motivated to achieve academic achievement; (4) Actions taken to overcome negative morality and character of those addicted to the free fire online game are active collaboration between the school and parents, the school provides extracurricular activities such as scouts, dance, and sports to divert students' attention from the influence of online games. Meanwhile, parents limit game playing time, monitor children's game activities, communicate with the school, and encourage children to do physical activities and positive activities. Thus it can be concluded that the collaboration of teachers and parents can overcome the morality and negative character of students in the era of the free fire online game. So it can be suggested to be able to overcome the morality and negative character of the free fire online game era, then increase the collaboration between teachers and parents in schools.

**Keywords:** Collaboration of Teachers and Parents, Morality and Negative Character, Era of Free Fire Online Games.

**Abstrak:** Moralitas dan karakter siswa yang menggunakan game online free fire yang berlebih cenderung negative, ditandai dengan karakter kurang tanggungjawab, kurang empati dan cenderung berperilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi moralitas dan karakter negative siswa era *game online Free Fire* di SDN 61 Bengkulu Tengah. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan informan guru wali kelas, orang tua dan siswa, melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi moralitas dan karakter negative siswa era game online Free Fire yaitu dengan cara guru aktif melibatkan orang tua melalui rapat dan pembagian raport untuk mengkomunikasikan permasalahan belajar anak, dan berdiskusi mencari solusi mengatasi moralitas dan karakter negatif, membangun kesadaran bersama tentang dampak negatif *game* melalui pertemuan dan diskusi; (2) Dampak yang ditimbulkan dari *game online Free Fire* terhadap moral dan karakter siswa yaitu penurunan nilai



moral dan karakter, kurang empati, kurang tanggung jawab, dan bersikap agresif; (3) Kondisi siswa setelah main *game online Free Fire*, siswa tidak konsentrasi dan tidak fokus belajar, cenderung mengabaikan tugas sekolah, dan tidak termotivasi untuk mencapai prestasi akademik; (4) Tindakan yang diberikan dalam mengatasi moralitas dan karakter negative yang kecanduan *game online free fire* yaitu berkolaborasi aktif antara pihak sekolah dan orang tua, sekolah menyediakan kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, tari, dan olahraga untuk mengalihkan perhatian siswa dari pengaruh *game online*. Sedangkan orang tua membatasi waktu bermain *game*, memantau aktivitas *game* anak, menjalin komunikasi dengan pihak sekolah, serta mendorong anak melakukan kegiatan fisik dan kegiatan positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kolaborasi guru dan orang tua dapat mengatasi moralitas dan karakter negative siswa era *game online free fire*. Sehingga dapat disarankan untuk dapat mengatasi moralitas dan karakter negative era *game online free fire*, maka tingkatkan kolaborasi antara guru dan orang tua di sekolah.

**Kata kunci:** Kolaborasi Guru dan Orang Tua, Moralitas dan Karakter Negatif, Era *Game Online Free Fire*.

## Pendahuluan

Era *game online free fire* merupakan kajian yang sangat strategis untuk diteliti karena era *game online free fire* merupakan salah satu fenomena yang saat ini sangat banyak diperbincangkan menawarkan hiburan dan tantangan yang cukup menarik dalam setiap pemainnya. Sebagaimana Ega Suryakusuma dkk menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*.<sup>1</sup> *Game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.<sup>2</sup> *Games Online* saat ini

tidaklah serupa seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Mode *game online* ini juga sangat beragam seperti *free fire* dan memiliki komunitas yang cukup besar sehingga para pemain dapat berinteraksi dan membentuk tim bersama pemain lain di seluruh dunia.<sup>3</sup>

*Game online 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.<sup>4</sup> Adapun dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan aplikasi *game online Free Fire* terhadap karakter siswa yaitu dapat mengubah sikap siswa menjadi buruk,

<sup>1</sup> Ega Suryakusuma, Erik Aditia Ismaya, and Muhammad Syafruddin Kuryanto, 'Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar Di Desa Jekulo', *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5.1 (2024), 7–12 <<https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.9726>>.

<sup>2</sup> Ade surya Erofonia, Gunawan Santoso, and Suryadi Nomi, 'Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari', *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3.1 (2021), 1–13 <<https://doi.org/10.33654/pgsd>>.

<sup>3</sup> Dian Febriady and others, 'The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School', *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 8.2 (2022), 140–50 <<https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14165>>.

<sup>4</sup> Khairiah and others, 'Challenges to Professional Teacher Development through Workplace Culture Management', *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13.2 (2024), 714–22 <<https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25666>>.



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. Didalam *game Free Fire* mengandung unsur kekerasan melalui pertarungan-pertarungan yang ada pada *game* yang dapat memiliki potensi dampak negatif pada moralitas dan karakter siswa, seperti kekerasan atau perilaku anti-sosial yang bisa mempengaruhi sikap dan tindakan mereka di dunia nyata.<sup>5</sup> *Free fire* berdampak terhadap karakter seperti 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.<sup>6</sup> Oleh karena itu, orang tua menjadi sangat penting dalam mencetak generasi penerus bangsa.

Orang tua dan orang dewasa sangat penting untuk lebih menggiring atau mengarahkan pada hal-hal yang positif dan tidak merugikan. Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak sangatlah penting agar dapat mengarahkan pada hal-hal yang bersifat positif seperti, jujur, disiplin, tanggungjawab dan memiliki pemikiran yang terbuka. Beberapa hal yang dapat dilakukan secara bersama yaitu; (1) 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*; (2) memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mengelola waktu dengan baik dan tidak kecanduan *game online*; (3) berkomunikasi secara terbuka dengan anak tentang pentingnya keseimbangan antara bermain *game* dan aktivitas lainnya; (4) mengajak anak untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti berolahraga, membaca, atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler; dan (5) berkolaborasi antara orang tua dengan guru untuk bersama-sama mengatasi masalah kecanduan *game online Free Fire* pada anak.<sup>7</sup> Kolaborasi guru dan orang tua dapat menjadi kunci dalam menangani isu ini. Sekolah berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan dapat memberikan pendidikan moral dan 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*.<sup>8</sup>

<sup>5</sup> Khairiah Khairiah and others, 'Delegitimization of Leadership in Overcoming Difficulties in Online Learning during the COVID-19 Pandemic', *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14.3 (2022), 726–39 <<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7209>>.

<sup>6</sup> Khairiah, 'Kesempatan Mendapatkan Pendidikan Dalam Kajian Tingkat Pendidikan Dan Pendapatan Keluarga', *Pustaka Pelajar*, 2018, 221.

<sup>7</sup> Safitri Safitri, Sa'baniah Sa'baniah, and Eko Nursalim, 'Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kaubun', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.1 (2023), 30–45 <<https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.568>>.

<sup>8</sup> Khairiah1 and others, 'PRESTASI KERJA PENDIDIKAN TINGGI (PT) MENURUN DALAM MANAJEMEN KINERJA ERA SARS-COVID-19', *Al-Khair Journal: Management Education*, 7.2 (2020), 1–11.



Namun, sering kali ada tantangan dalam kolaborasi ini. Dimana orang tua mungkin saja kurang memahami dampak *game* atau kesulitan dalam mengatur waktu layar anak, sementara guru mungkin menghadapi keterbatasan dalam memantau aktivitas siswa di luar sekolah.<sup>9</sup> 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.<sup>10</sup> Kolaborasi guru dan orang tua dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi adanya pengaruh negatif dari *game online Free Fire* terhadap moralitas dan 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.<sup>11</sup> 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.

Di SDN 61 Bengkulu Tengah, siswa kelas V mulai menunjukkan minat yang tinggi terhadap *game online Free Fire*, yang menimbulkan kekhawatiran mengenai perubahan dalam moralitas dan karakter mereka. Untuk itu guru dan orang tua sebagai pihak yang memiliki peran penting dalam pembentukan moral dan 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*.

Tujuan tulisan ini untuk memetakan dan menganalisis kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi moralitas dan karakter negative siswa era *game online free fire* di SDN 61 Bengkulu Tengah. Untuk memudahkan pencapaian tujuan tersebut, maka peneliti merumuskan kedalam empat pertanyaan sebagai berikut; (1) Bagaimana bentuk kolaborasi guru dan orang tua di SDN 61 Bengkulu Tengah? (2) Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari *game online free fire* terhadap akhlak siswa SDN 61 Bengkulu Tengah? (3) Bagaimana kondisi siswa setelah main *game online free fire* ketika belajar? (4) Bagaimana tindakan yang diberikan dalam mengatasi moralitas dan karakter negative siswa yang kecanduan *game online free fire*? Keempat pertanyaan tersebut dijawab pada bagian pembahasan berikut.

### Metodologi

Penelitian tentang kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi moralitas dan karakter negative siswa era *game online free fire* di SDN 61 Bengkulu Tengah

<sup>9</sup> Khairiah and others.

<sup>10</sup> Tutuk Ningsih, 'Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Revolusi Industri 4.0 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banyumas', *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 24.2 (2019), 220–31 <<https://doi.org/10.24090/insania.v24i2.3049>>.

<sup>11</sup> Khairiah Khairiah, 'Digitalization, Webometrics, and Its Impact on Higher Education Quality During the COVID-19 Pandemic', *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8.2 (2024), 802–15 <<https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.732>>.



menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan perspektif-konstruktif (misalnya, makna-makna yang bersumber dari pengalaman individu, nilai-nilai sosial dan sejarah, dengan tujuan untuk membangun teori atau pola pengetahuan tertentu), atau berdasarkan perspektif partisipatoris (misalnya: orientasi terhadap politik, isu, kolaborasi, atau perubahan), atau keduanya.<sup>12</sup> Jenis penelitian ini digambarkan secara deskriptif. Peneliti mencoba mendeskripsikan solusi dari permasalahan yang ada sekarang berdasarkan data. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena sebagaimana adanya. Dengan itu dapat menggambarkan bagaimana kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi pengaruh *game online Free Fire* terhadap moralitas dan karakter siswa di kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah.

Kehadiran peneliti secara fisik dapat membantu membangun hubungan yang baik dengan subjek penelitian. Kepercayaan yang terjalin memudahkan peneliti dalam mendapatkan informasi yang jujur dan mendalam. Karena peneliti secara langsung berinteraksi dengan subjek penelitian, mengamati perilaku, mendengarkan cerita, dan mencatat segala detail yang relevan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang lebih dalam dan mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Peneliti terjun langsung dalam penelitian ini untuk

mengamati dan mengumpulkan data yang dibutuhkan serta peran awal hingga akhir penelitian seperti melakukan wawancara terhadap informan penelitian secara langsung yang dilaksanakan di SDN 61 Bengkulu Tengah.

Sumber data berasal dari sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan setelah data terkumpul. Dalam riset etnografi, tahap analisis data tidaklah berupa tahapan yang bersifat linear. Pengumpulan data, analisis data, dan penulisan data dilakukan secara interaktif. Huberman dan Miles menawarkan bentuk analisis data melalui tiga alur aktivitas bersamaan antara reduksi data, penyajian data, kesimpulan, dan verifikasi. Teknik analisis data dengan menggunakan beberapa langkah diantaranya pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan mirip teori Huberman.<sup>13</sup> Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini, teknik triangulasi diterapkan untuk memeriksa kebenaran dan keandalan data yang telah dikumpulkan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Pada penelitian kualitatif, salah satu bentuk pertanggungjawaban atas penelitian yang dilakukan yaitu harus melalui tahapan dalam pemeriksaan keabsahan data yang dapat dilakukan dengan uji kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, maupun

<sup>12</sup> M S Ir. Bidjaksana Arief Fateqah and S.P.M.M.A. Rr. Sri Karuniari Nuswardhani, *Teori Dan Praktik Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif: Teori, Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Penulisan* (Anak Hebat Indonesia, 2024).

<sup>13</sup> Michael Huberman, 'Linkage Between Researchers and Practitioners: A Qualitative Study', *American Educational Research Journal*, 27.2 (1990), 363–91  
<<https://doi.org/10.3102/00028312027002363>>.





konfirmasiabilitas.<sup>14</sup> Proses penelitian ini melibatkan beberapa tahapan yang saling berkaitan. Tahap-tahap penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu, tahap pra lapangan, tahap kegiatan lapangan, tahap analisis data, dan tahap Penyusunan Lapangan.<sup>15</sup>

### **Pembahasan**

#### **Kolaborasi Guru Dan Orang Tua dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Free Fire**

Hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 61 Bengkulu Tengah menunjukkan bahwa telah ada bentuk kolaborasi yang dilakukan guru dan orang tua terbukti menjadi fondasi penting dalam melindungi anak dari dampak negatif *game online Free Fire*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru aktif melibatkan orang tua melalui rapat dan pembagian rapor, mengkomunikasikan permasalahan belajar anak, serta berdiskusi untuk mencari solusi peningkatan motivasi. Guru juga memberikan saran kepada orang tua untuk mengalihkan perhatian anak dari *game* dengan kegiatan positif.<sup>16</sup> Di sisi lain, orang tua di rumah berupaya mengurangi waktu bermain *game* dengan memberikan tugas produktif, mengajak anak berkebun, memelihara hewan, dan membatasi waktu bermain *game* hanya saat libur sekolah setelah anak menyelesaikan kewajibannya.

Aktivitas anak selalu diperhatikan, khususnya ketika anak sedang menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Bentuk kolaborasi yang efektif dimulai dengan membangun kesadaran bersama tentang dampak negatif *game* melalui pertemuan dan diskusi. Komunikasi terbuka antara guru dan orang tua menjadi kunci, di mana informasi tentang kebiasaan bermain anak di rumah dan perilaku di sekolah saling dipertukarkan. Kesepakatan dan batasan yang jelas terkait penggunaan *game*, serta pengembangan alternatif kegiatan positif seperti olahraga dan seni, disusun bersama. Evaluasi berkala dilakukan untuk memastikan efektivitas upaya yang dilakukan.<sup>17</sup>

Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Dillenbourg, menyatakan bahwa kolaborasi adalah situasi dimana dua orang atau lebih berusaha belajar atau mencoba untuk mempelajari sesuatu secara bersama-sama dalam upaya untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Dengan demikian dapat mewujudkan kolaborasi yang efektif dengan tujuan dapat mencegah dampak buruk dari kecanduan *game online Free Fire* terhadap siswa.

Di sekolah, guru berperan penting dalam mengawasi dan membimbing siswa, memberikan edukasi tentang dampak negatif *game*, dan memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler terbukti efektif dalam mengalihkan perhatian siswa dari *game*, namun memerlukan dukungan aktif dari guru dan orang tua. Pertemuan rutin dan grup diskusi antara guru dan orang tua dapat memperkuat kolaborasi ini, dengan tujuan akhir membantu siswa

<sup>14</sup> Anim Purwanto, *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif Teori Dan Contoh Praktis* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022).

<sup>15</sup> Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 2020, v.

<sup>16</sup> MUHAMMAD NAIM, 'PENGARUH PENDIDIKAN AGAMA ANAK TERHADAP KEPEDULIAN ORANG TUA DALAM KELUARGA DI KELURAHAN MEDAN DENAI' (Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara, 2023).

<sup>17</sup> Khairiah1 and others.



memanfaatkan *game* secara positif dan terhindar dari dampak negatifnya.<sup>18</sup>

Kolaborasi antara orang tua dan guru dalam mengatasi pengaruh *game online Free Fire* pada anak dimulai dengan membangun kesadaran bersama potensi dampak negatifnya terhadap perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Komunikasi terbuka dan berkelanjutan antara keduanya menjadi kunci, di mana orang tua memberikan informasi tentang kebiasaan bermain anak di rumah, dan guru menginformasikan perilaku anak di sekolah, terutama terkait interaksi sosial dan fokus belajar. Selanjutnya, orang tua dan guru bersama-sama menyusun kesepakatan dan batasan yang jelas terkait penggunaan *game online*, termasuk batasan waktu, jenis *game*, dan konsekuensi pelanggaran. Kesepakatan ini melibatkan anak agar merasa bertanggung jawab. Selain batasan, orang tua dan guru juga mengembangkan alternatif kegiatan positif seperti olahraga, seni, atau hobi lainnya, serta menyediakan fasilitas dan dukungan untuk mengembangkan minat dan bakat anak di luar *game online*. Terakhir, kolaborasi ini melibatkan evaluasi berkala terhadap upaya yang dilakukan, dan jika belum efektif, mencari solusi lain yang lebih tepat. Kolaborasi ini membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan komitmen dari kedua belah pihak untuk mencapai hasil optimal.

Beberapa strategi dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi dampak negatif *game online Free Fire*. Di sekolah, guru memiliki peran sebagai figure penting, kemudian guru juga memiliki peran strategi

dalam mengawasi dan membimbing siswa terkait penggunaan *game online*. Sekolah menerapkan pendidikan karakter pada siswa dengan tujuan untuk menciptakan individu-individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki moral dan etika yang kuat.

Temuan tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Ali Akbarjono pada jurnalnya yang berjudul “Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Era Volatile, Uncertain, Complex, Ambiguous (VUCA) di Madrasah Ibtidaiyah Al Baani Kota Bengkulu” yang menyatakan bahwa kenyataan tentang menurunnya kualitas moral inilah yang kemudian menempatkan pentingnya penyelenggaraan pendidikan karakter.<sup>19</sup> Dengan demikian, temuan mengenai penerapan pendidikan karakter di SDN 61 Bengkulu Tengah memperkuat argument dari penelitian terdahulu yang menyatakan pentingnya pendidikan karakter di sekolah dasar.<sup>20</sup> Upaya sekolah dalam mengatasi pengaruh permainan *game online* melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan karakter pada siswa sebagai usaha untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas, menciptakan lingkungan belajar yang positif, mempersiapkan siswa menghadapi

<sup>18</sup> Maria Agustina Lebho and others, ‘Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesenian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja’, *Journal of Health and Behavioral Science*, 2.3 (2020) <<https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>>.

<sup>19</sup> Indy Ilmi Khasanah and Deni Setiawan, ‘Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Lagu Penguatan Pendidikan Karakter’, *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 8529–36 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3651>>.

<sup>20</sup> Dodi Umartin, Ahmad Suradi, and Khairiah, ‘Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa Di Era Globalisasi Di SMA IT Iqra ’ Kota Bengkulu’, *INNOVATIVE: Journal Of Socience Research*, 4.1 (2024), 10690–700.



tantangan masa depan, mengembangkan potensi siswa secara holistik, menanamkan nilai-nilai luhur bangsa, mencegah terjadinya perilaku negatif, dan membangun karakter siswa yang kuat.<sup>21</sup> Pendidikan karakter dapat menanamkan nilai-nilai seperti pengendalian diri, tanggung jawab, manajemen waktu, dan empati. Pengendalian diri membantu siswa mengelola dorongan untuk tidak bermain *game* secara berlebihan.<sup>22</sup> Tanggung jawab mendorong mereka untuk memenuhi kewajiban belajar dan sosial. Manajemen waktu membantu mereka menyeimbangkan waktu antara bermain *game*, belajar, dan aktivitas lainnya. Empati membantu mereka memahami dampak kecanduan *game* terhadap diri sendiri dan orang lain.<sup>23</sup> Pendidikan karakter berusaha membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.<sup>24</sup> Contoh nyata dari nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan. Hal termasuk menunjukkan kejujuran, tanggung jawab, empati dan rasa hormat dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Selain itu guru perlu mengintegrasikan nilai-nilai karakter kedalam semua aspek pembelajaran, baik dalam mata pelajaran

formal maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dengan melaksanakan peran tersebut, guru dapat membantu siswa mengembangkan karakter yang kuat dan menjadi individu yang bertanggung jawab, bermoral, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.<sup>25</sup> Selain itu, guru juga membangun komunikasi yang terbuka dengan siswa, memberikan dukungan dan bimbingan, serta berkolaborasi dengan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter dan moralitas siswa. Dengan demikian pendekatan yang komprehensif, kolaborasi guru dengan orang tua melalui pendidikan karakter dapat membantu siswa mengatasi kecanduan *game online* dan membangun karakter yang kuat.

### **Dampak yang Ditimbulkan Dari Game Online Free Fire Terhadap Akhlak Siswa**

Teknologi yang terus berkembang dan Fenomena *game online* belakangan ini semakin diminati telah menimbulkan perubahan yang cukup besar dalam kehidupan siswa, di mana hal ini tidak hanya berkaitan dengan hiburan semata, namun juga berpotensi memengaruhi moralitas dan karakter siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas diketahui bahwa ada beberapa dampak yang ditimbulkan dari *game online Free Fire* terhadap akhlak siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah yaitu:

*Pertama*, Penurunan Nilai Moral dan Karakter Pada Siswa. Penurunan nilai moral dan karakter pada siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah dapat ditunjukkan pada perilaku kasar seperti, membentak teman berteriak dengan kasar atau mengeluarkan

<sup>21</sup> Andri Emilda, Khairiah, and Aisyah, 'Penanaman Pendidikan Karakter Pada Generasi Muda Di Dunia Pendidikan Melalui Kegiatan Organisasi Intra Sekolah', *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 2.1 (2021), 114–21.

<sup>22</sup> Latifatul Ulya, Sucipto Sucipto, and Irfai Fathurohman, 'Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak', *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7.3 (2021), 1112–19.

<sup>23</sup> Roza Mairistia, 'Kecanduan Game Online Dan Penanganannya', *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang*, 2020.

<sup>24</sup> Muhamad Gofar, 'Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Mental Generasi Z', *Gunung Djati Conference Series*, 19 (2023).

<sup>25</sup> Ali Akbarjono, 'Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Era Volatile, Uncertain, Complex, Ambiguous (VUCA) Di Madrasah Ibtidaiyah Al Baani Kota Bengkulu', *Management Education*, 2023, 303.





kata-kata kotor karena frustrasi. Siswa kehilangan nilai kesabaran, pengendalian diri dan rasa hormat dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh A. Mustafa, dalam sebuah buku yang berjudul “Membangun Moral dan Etika Siswa Sekolah Dasar”, yang menyatakan bahwa moral diartikan sebagai penentuan dasar perilaku pada perbuatan manusia sejauh akal pikiran mereka.<sup>26</sup> Dengan demikian khususnya pada dampak yang ditimbulkan dari *game online Free Fire* terhadap akhlak siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah sangat berpengaruh terhadap moral siswa yang terpapar kecanduan *game online Free Fire*. Kecanduan *game online Free Fire* pada siswa kelas V SD Negeri 61 Bengkulu Tengah dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap moralitas mereka. *Game Online Free Fire* ini seringkali menampilkan adegan kekerasan, persaingan yang tidak sehat, dan penggunaan bahasa yang kurang pantas, yang dapat mempengaruhi gaya interaksi siswa dengan sesama dan pandangan mereka terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, kecanduan *game* ini dapat menyebabkan siswa mengabaikan tanggung jawab mereka, seperti belajar, sholat dan berinteraksi dengan keluarga. Mereka menjadi lebih agresif, kurang empati, dan sulit membedakan antara dunia *virtual* dan dunia nyata. Sejalan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat suatu masalah yang timbul melalui aktivitas bermain *game online* secara berlebihan, yaitu di antaranya kurang peduli dengan kegiatan sosial, hilang kontrol waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, serta fungsi

kehidupan yang penting lainnya. Maka karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk berkolaborasi dalam mengawasi dan membimbing siswa agar dapat menggunakan teknologi secara bijak dan mengembangkan moralitas yang baik.<sup>27</sup> Dampak negatif ini tidak hanya mempengaruhi individu, tetapi juga memiliki implikasi luas bagi lingkungan sosial dan pendidikan. Penggunaan kata-kata kasar dalam *game* juga dapat terbawa ke dalam percakapan sehari-hari, mencerminkan kurangnya sopan santun. Hilangnya nilai kesabaran, pengendalian diri, dan rasa hormat dapat merusak hubungan sosial siswa dengan teman sebaya, keluarga, dan guru. Orang tua dapat membatasi waktu bermain *game* anak-anak mereka dan memantau konten yang mereka konsumsi. Sekolah dapat mengadakan program edukasi tentang dampak negatif *game online* dan pentingnya nilai moral dan karakter.<sup>28</sup> Siswa sendiri perlu memiliki kesadaran diri tentang potensi dampak negatif *game online* dan mengembangkan hobi dan minat lain di luar *game*. Dengan upaya bersama, kita dapat melindungi generasi muda dari potensi bahaya *game online* dan memastikan bahwa mereka tumbuh menjadi individu yang bermoral dan berkarakter.

Kedua, Kurangnya Empati. Kurangnya empati anak terhadap orang lain dilihat dari perilaku siswa yang sering dilakukan tanpa mereka sadari. Seperti yang terdapat pada hasil penelitian bahwa terbukti anak tidak memikirkan dampak-dampak tindakan yang mereka lakukan

<sup>26</sup> Andi Widhia Putra, *Membangun Moral Dan Etika Siswa Sekolah Dasar* (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020).

<sup>27</sup> (Azis & Hidayat, 2022: 273)

<sup>28</sup> Afi Parnawi and Dian Ahmed Ar Ridho, ‘Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Siswa Di Smk Negeri 4 Batam’, *Berajah Journal*, 3.1 (2023), 167–78 <<https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.209>>.



terhadap orang lain. Misalnya, anak berkata kasar atau kerap merendahkan temannya tanpa merasa bersalah dan menyesal. Selain itu, kecanduan *Free Fire* dapat menghambat perkembangan empati anak. Empati merupakan suatu kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain. *Game online* yang adiktif sering kali membuat pemainnya terisolasi dari interaksi sosial langsung. Waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi dengan teman sebaya atau keluarga justru dihabiskan dalam dunia maya. Akibatnya, anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan nuansa emosi lainnya yang penting untuk membangun empati. *Game online Free Fire*, dengan konten kekerasannya yang eksplisit, menimbulkan kekhawatiran serius terhadap perkembangan psikologis anak. Paparan berulang terhadap adegan kekerasan dalam *game* ini dapat menyebabkan desensitisasi, yaitu penurunan kepekaan emosional terhadap penderitaan orang lain. Anak-anak yang sering melihat kekerasan *virtual* mungkin menjadi kurang peduli atau bahkan acuh tak acuh terhadap kekerasan di dunia nyata. Kurangnya interaksi sosial yang berkualitas juga dapat mengganggu perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak secara keseluruhan. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menyebabkan masalah dalam hubungan interpersonal, prestasi akademik, dan penyesuaian sosial. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyadari dampak negatif *game online Free Fire* dan mengambil langkah-langkah pencegahan. Pembatasan waktu bermain, pendampingan saat bermain, dan penyediaan alternatif kegiatan yang lebih positif dapat membantu melindungi anak-anak dari efek merugikan *game* ini.

Ketiga, Kurangnya Tanggung Jawab. Anak yang kecanduan *game online* sering kali lebih memilih bermain *game* daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan guru mereka. Hal tersebut menyebabkan terjadinya penurunan prestasi akademik, nilai yang buruk, dan bahkan risiko tidak naik kelas. Mereka cenderung menunda-nunda tugas, tidak fokus saat belajar, dan kurang termotivasi untuk mencapai prestasi akademik. Selain itu, anak-anak yang kecanduan *game online* sering kali mengabaikan tugas-tugasnya di rumah yang seharusnya mereka lakukan, seperti membersihkan kamar, membantu orang tua, atau merawat adik. Mereka mungkin menjadi kurang peduli terhadap kebersihan dan kerapian rumah, serta kurang peka terhadap kebutuhan anggota keluarga lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa siswa yang kecanduan *game* tidak mampu dalam mengatur waktu antara bermain *game* dan melaksanakan kewajibannya. Dengan demikian yang menjadi penyebab kurangnya tanggung jawab akibat kecanduan *game online* itu sendiri disebabkan karena *game online* menawarkan dunia *virtual* yang menarik dan *imersif*, dimana anak-anak dapat melarikan diri dari masalah dan tantangan di dunia nyata. *Game online* sering kali memberikan rasa pencapaian dan pengakuan yang sulit didapatkan di dunia nyata. Hal ini dapat membuat anak-anak merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus bermain. Kemudian akibat kurangnya pengawasan orang tua juga berisiko membuat anak-anak menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain *game online* tanpa adanya batasan yang jelas. Untuk mengatasi kurangnya tanggung jawab akibat kecanduan *game online* memerlukan pendekatan yang



komprehensif. Langkah pertama yang perlu dilakukan yaitu dengan menetapkan batasan waktu yang jelas untuk bermain *game*, memastikan anak-anak mematuhi aturan tersebut. Selain itu, penting untuk mendorong mereka terlibat dalam aktivitas lain yang bermanfaat, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial, guna mengalihkan perhatian dari layar. Komunikasi yang baik adalah kunci, orang tua perlu menjalin hubungan terbuka dengan anak-anak, mendengarkan kekhawatiran mereka, dan membantu mereka mengatasi masalah di dunia nyata. Selanjutnya, orang tua harus memberikan contoh yang baik dengan membatasi waktu bermain *game* mereka sendiri dan aktif dalam kegiatan yang sehat dan produktif. Dengan kombinasi strategi ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan tanggung jawab dan menjalani kehidupan yang seimbang antara dunia maya dan dunia nyata.

**Keempat.** Peningkatan Sikap Agresif. *Game Free Fire* dapat memiliki dampak buruk pada sikap agresif pada anak kalangan SD, terutama jika tidak ada batasan waktu bermain dan pengawasan yang memadai dari orang tua. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengambil peran aktif dalam melindungi anak-anak dari dampak negatif ini. Akibat terlalu banyak durasi yang digunakan untuk bermain *game Free Fire* dapat mengakibatkan anak-anak terisolasi dari interaksi sosial yang sehat, meningkatkan paparan mereka terhadap konten kekerasan, dan mengganggu perkembangan mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, harus ada batasan waktu bermain yang jelas dan konsisten sangat penting untuk mencegah dampak negatif ini. Selain itu, kurangnya pengawasan orang tua juga menjadi faktor penting. Orang tua yang tidak mengawasi konten *game* yang

dimainkan anak-anak berisiko membiarkan anak-anak terpapar pada konten kekerasan yang kurang pantas untuk tingkatan usia mereka. Orang tua sebaiknya lebih aktif terlibat dalam kehidupan digital pada anak-anak mereka, termasuk memahami jenis *game* yang mereka mainkan dan memantau konten yang mereka konsumsi yang ada dalam *game*. Dampak jangka panjang dari perilaku agresif yang dipelajari dari *game online* dapat sangat merugikan. Anak-anak yang agresif cenderung lebih sulit untuk berinteraksi dengan orang lain secara positif, yang dapat menyebabkan kesulitan dalam membangun dan memelihara hubungan yang sehat. Selain itu, perilaku agresif ini dapat meningkatkan risiko anak-anak terlibat dalam tindakan *bullying* dan perkelahian, yang dapat memiliki konsekuensi serius bagi korban dan pelaku. Lebih mengkhawatirkan lagi, dalam penelitian memperlihatkan bahwa terpaan adegan kekerasan dalam konteks digital, termasuk Permainan *online Free Fire*, bisa meningkatkan risiko perilaku kekerasan di kemudian hari. Maka dari itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengatasi masalah ini. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk berkolaborasi dalam memberikan bimbingan dan pengarahan yang tepat kepada anak-anak mengenai pemakaian permainan *Free Fire* yang tidak berlebihan dan aman. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan kegiatan alternatif yang menarik dan positif, selain bermain *game online*, untuk membantu anak-anak mengembangkan minat dan keterampilan lain.

#### **Kondisi Siswa Setelah Main Game Online Free Fire Ketika Belajar.**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 61 Bengkulu Tengah diketahui bahwa kondisi siswa setelah main



game online *Free Fire* terdapat beberapa kondisi utama yang timbul pada siswa kelas V akibat kecanduan game online *Free Fire* yaitu seperti, kecanduan game online seringkali menyebabkan anak mengabaikan kebutuhan dasar seperti tidur, makan, dan aktivitas fisik. Akibatnya, mereka rentan mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur, kelelahan kronis, sakit kepala, dan gangguan penglihatan. Postur tubuh yang buruk akibat terlalu lama duduk di depan layar juga dapat menyebabkan masalah tulang belakang. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik dapat meningkatkan risiko obesitas dan penyakit kardiovaskular. Selain itu, anak yang kecanduan game online cenderung menarik diri dari interaksi sosial di dunia nyata. Mereka lebih memilih menghabiskan waktu di dunia maya daripada berinteraksi dengan teman dan keluarga. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial, kesulitan membangun hubungan interpersonal, dan kurangnya keterampilan sosial. Selain itu, paparan terhadap konten game yang seringkali mengandung kekerasan dan bahasa kasar dapat memengaruhi perilaku dan cara berkomunikasi anak di dunia nyata.

Kecanduan game online juga dapat memicu berbagai masalah kesehatan mental pada anak, seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Mereka mungkin mengalami perubahan suasana hati yang drastis, mudah marah, dan sulit mengendalikan emosi. Selanjutnya, paparan terhadap konten game yang mengandung kekerasan, bahasa kasar, dan perilaku tidak etis dapat memengaruhi nilai moral dan etika anak.<sup>29</sup> Mereka mulai meniru perilaku negatif yang mereka lihat di dalam game dan

mengabaikan nilai-nilai positif yang diajarkan oleh keluarga dan masyarakat.

Anak yang kecanduan game online seringkali menunjukkan perilaku yang tidak disiplin dan sulit diatur. Mereka mungkin mengabaikan perintah orang tua, melanggar aturan, dan menunjukkan perilaku agresif atau impulsif. Selain itu, mereka mungkin mengalami kesulitan mengendalikan waktu bermain game dan mengabaikan tanggung jawab lainnya. Kemudian, kecanduan game online dapat mengganggu konsentrasi dan fokus anak dalam belajar. Mereka cenderung mengabaikan tugas sekolah, menunda belajar, dan kurang termotivasi untuk mencapai prestasi akademik. Akibatnya, nilai-nilai mereka dapat menurun dan mereka berisiko mengalami kesulitan dalam mencapai potensi akademik mereka.<sup>30</sup>

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Khairunnisa yang menyatakan bahwa ketagihan dalam main game ini mengakibatkan kerugian yang tinggi seperti berdampak pada aspek pembelajarannya. Ketagihan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, dan berimbas pada hasil belajar yang didapat oleh peserta didik.<sup>31</sup> Dengan demikian, berbagai bukti penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa kecanduan game online

<sup>29</sup> Mairistia.

<sup>30</sup> Andika Apriansyah, Tutut Handayani, and Amir Rusdi, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Dampak Sosial Media Terhadap Akhlak Siswa Di Sd Muhammadiyah 18 ...', *Jurnal Genta Mulia*, 15.1 (2024), 353–61 <<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/892%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/892/635>>.

<sup>31</sup> Khairunnisa and others, 'Pengaruh Game Online *Free Fire* Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Kewarganegaraan*, 6.1 (2022), 2109–15.





*Free Fire* merupakan faktor penghambat serius bagi perkembangan akademik anak.

### **Tindakan Yang Diberikan Dalam Mengatasi Moralitas dan Karakter Negative Siswa Yang Kecanduan Game Online Free Fire.**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas diketahui bahwa tindakan yang diberikan untuk memberikan solusi terhadap siswa kelas V SDN 61 Bengkulu Tengah yang kecanduan *game online Free Fire* baik di sekolah maupun di rumah dengan melibatkan kerjasama aktif antara pihak sekolah dan orang tua. Di sekolah, wali kelas melakukan pengamatan terhadap perubahan perilaku siswa, pendekatan personal melalui percakapan, dan mengadakan pertemuan dengan orang tua untuk mencari solusi bersama. Selain itu, sekolah juga menyediakan kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, tari, dan olahraga untuk mengalihkan perhatian siswa dari *game online*. Di rumah, orang tua membuat batasan waktu bermain *game* yang jelas dan konsisten, memantau aktivitas *game* anak, menjalin komunikasi dengan pihak sekolah, serta mendorong anak untuk melakukan kegiatan fisik dan kegiatan positif lainnya. Tindakan-tindakan ini menunjukkan adanya upaya terpadu dan berkelanjutan untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan kondusif bagi perkembangan siswa.

Selain tindakan langsung, baik sekolah maupun orang tua menekankan pentingnya peningkatan kesadaran tentang dampak negatif kecanduan *game*. Wali kelas secara aktif memberikan edukasi kepada siswa tentang bahaya kecanduan *game*, termasuk dampaknya terhadap kesehatan fisik dan mental, serta prestasi akademik. Orang tua juga berperan dengan mengajak anak berdiskusi tentang risiko kecanduan dan pentingnya keseimbangan antara

bermain *game* dan aktivitas lain. Edukasi ini tidak hanya ditujukan kepada siswa, tetapi juga kepada orang tua, melalui pertemuan dan komunikasi rutin dengan pihak sekolah.

Kecanduan *game* seringkali menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat. Oleh karena itu, baik sekolah maupun orang tua berupaya untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Sekolah melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka dan tari, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, berkolaborasi dalam tim, dan mengembangkan rasa percaya diri. Orang tua juga mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman-teman di dunia nyata, mengikuti kegiatan sosial di lingkungan sekitar, dan membangun hubungan yang positif dengan anggota keluarga.

Lingkungan yang positif dan mendukung sangat penting dalam membantu siswa mengatasi kecanduan *game*. Sekolah dan orang tua berupaya untuk menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan bebas dari stigma. Wali kelas membangun hubungan yang terbuka dan tidak menghakimi dengan siswa, sehingga mereka merasa nyaman untuk berbagi cerita dan masalah. Orang tua juga menciptakan suasana rumah yang hangat dan penuh kasih sayang, di mana anak merasa diterima dan dihargai. Lingkungan yang mendukung ini membantu siswa merasa termotivasi untuk mengurangi ketergantungan pada *game* dan mengembangkan minat pada aktivitas lain.

Keberhasilan penanggulangan kecanduan *game* membutuhkan konsistensi dan keteladanan dari orang tua. Mengingat Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 secara jelas mengatur klasifikasi *game online*





berdasarkan pengelompokan usia pengguna, maka sudah seharusnya orang tua menjadikan peraturan ini sebagai pedoman utama dalam memilih dan mengawasi jenis *game* yang dimainkan oleh anak-anak mereka. Orang tua menerapkan batasan waktu bermain *game* secara konsisten dan memberikan contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* mereka sendiri. Proses penanggulangan kecanduan *game* adalah proses yang dinamis dan membutuhkan evaluasi serta penyesuaian secara berkala. Wali kelas dan orang tua secara rutin memantau perkembangan siswa, baik dari segi akademik, sosial, maupun emosional. Mereka juga melakukan evaluasi terhadap efektivitas tindakan yang telah diambil dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Evaluasi dan penyesuaian ini memastikan bahwa upaya penanggulangan kecanduan *game* tetap relevan dan efektif dalam membantu siswa mencapai perkembangan yang optimal.

### Kesimpulan

*Pertama*, kolaborasi guru dan orang tua dalam mengatasi pengaruh Game Online Free Fire, yaitu kolaborasi aktif antara guru dan orang tua di SDN 61 Bengkulu Tengah terbukti menjadi fondasi penting dalam mengatasi dampak negatif *game online Free Fire*. Guru dan orang tua berkolaborasi melalui rapat dan pembagian rapor, mengkomunikasikan masalah belajar, dan memberikan saran untuk mengalihkan perhatian siswa dari *game*. Orang tua di rumah berupaya mengurangi waktu bermain *game* dengan memberikan tugas produktif, mengajak berkebun, memelihara hewan, dan membatasi waktu bermain.

*Kedua*, *Game online Free Fire* berdampak negatif pada akhlak, terutama dalam penurunan nilai moral dan karakter

yang ditunjukkan melalui perilaku kasar dan hilangnya rasa hormat. Kecanduan *game* juga menyebabkan kurangnya empati siswa terhadap orang lain serta menurunnya rasa tanggung jawab dalam belajar dan tugas di rumah. Selain itu, paparan terhadap konten *game* juga berkontribusi pada peningkatan sikap agresif siswa. Secara keseluruhan, *game online Free Fire* memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan moral dan karakter siswa.

*Ketiga*, kondisi siswa setelah bermain Game Online Free Fire saat belajar, kecanduan *game online Free Fire* telah menimbulkan berbagai kondisi negatif pada siswa saat belajar, termasuk masalah kesehatan fisik (kurang tidur, kelelahan dan masalah penglihatan), isolasi sosial, masalah kesehatan mental (kecemasan, depresi), penurunan nilai moral dan etika, perilaku tidak disiplin, serta gangguan konsentrasi dan fokus yang berdampak pada penurunan prestasi akademik.

*Keempat*, tindakan yang diberikan dalam mengatasi moralitas dan karakter negative siswa yang kecanduan Game Online Free Fire yaitu tindakan yang diberikan dengan berkolaborasi aktif antara sekolah dan orang tua. Di sekolah, guru melakukan pengamatan perilaku, pendekatan personal, pertemuan dengan orang tua, dan menyediakan kegiatan ekstrakurikuler. Di rumah, orang tua membuat batasan waktu bermain, memantau aktivitas *game*, menjalin komunikasi dengan sekolah, dan mendorong kegiatan fisik serta positif lainnya.

### Referensi

Akbarjono, Ali, 'Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Era Volatile, Uncertain, Complex, Ambiguous (VUCA) Di Madrasah Ibtidaiyah Al Baani Kota Bengkulu', *Management Education*, 2023, 303



- Apriansyah, Andika, Tutut Handayani, and Amir Rusdi, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Dampak Sosial Media Terhadap Akhlak Siswa Di Sd Muhammadiyah 18 ...', *Jurnal Genta Mulia*, 15.1 (2024), 353–61 <<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/892%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/892/635>>
- Azis, Ady Abdul, and Syarip Hidayat, 'Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9.2 (2022), 271–80 <<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>>
- Emilda, Andri, Khairiah, and Aisyah, 'Penanaman Pendidikan Karakter Pada Generasi Muda Di Dunia Pendidikan Melalui Kegiatan Organisasi Intra Sekolah', *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 2.1 (2021), 114–21
- Erofonía, Ade surya, Gunawan Santoso, and Suryadi Nomi, 'Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari', *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3.1 (2021), 1–13 <<https://doi.org/10.33654/pgsd>>
- Febriady, Dian, Putri Hana Pebriana, Melvi Lesmana Alim, and Rizki Ananda, 'The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School', *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 8.2 (2022), 140–50 <<https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14165>>
- Gofar, Muhamad, 'Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Mental Generasi Z', *Gunung Djati Conference Series*, 19 (2023)
- Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 2020, v
- Huberman, Michael, 'Linkage Between Researchers and Practitioners: A Qualitative Study', *American Educational Research Journal*, 27.2 (1990), 363–91 <<https://doi.org/10.3102/00028312027002363>>
- Ir. Bidjaksana Arief Fateqah, M S, and S.P.M.M.A. Rr. Sri Karuniari Nuswardhani, *Teori Dan Praktik Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif: Teori, Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Penulisan (Anak Hebat Indonesia, 2024)*
- Khairiah, 'Kesempatan Mendapatkan Pendidikan Dalam Kajian Tingkat Pendidikan Dan Pendapatan Keluarga', *Pustaka Pelajar*, 2018, 221
- Khairiah, Alfauzan Amin, Muassomah, Mira Mareta, Sulistyorini, and Mirna Yusuf, 'Challenges to Professional Teacher Development through Workplace Culture Management', *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13.2 (2024), 714–22 <<https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25666>>
- Khairiah, Khairiah, 'Digitalization, Webometrics, and Its Impact on Higher Education Quality During the COVID-19 Pandemic', *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8.2 (2024), 802–15 <<https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.732>>
- Khairiah, Khairiah, Zulfi Mubaraq, Asmendri Asmendri, Suswati Hendriani, Dahniar Th Musa, and Adison Adrianus Sihombing, 'Delegitimization of Leadership in Overcoming Difficulties in Online Learning during the COVID-19 Pandemic', *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14.3 (2022), 726–39 <<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7209>>



- Khairiah<sup>1</sup>, Ade Riska Nur Astariz<sup>2</sup>, Eri Samsidar<sup>3</sup>, Amar Solid Hidayat<sup>4</sup>, and Akhli Nur Mubiarto<sup>5</sup>, 'PRESTASI KERJA PENDIDIKAN TINGGI (PT) MENURUN DALAM MANAJEMEN KINERJA ERA SARS-COVID-19', *Al-Khair Journal: Management Education*, 7.2 (2020), 1–11
- Khairunnisa, Muhamad Fajar Al Kausar, Raisya Ramadhina, Siti Ratih Aulia, and Rana Gustian Nugraha, 'Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Kewarganegaraan*, 6.1 (2022), 2109–15
- Khasanah, Indy Ilmi, and Deni Setiawan, 'Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Lagu Penguatan Pendidikan Karakter', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 8529–36 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3651>>
- Lebho, Maria Agustina, M. Dinah Ch. Lerik, R. Pasifikus Christa Wijaya, and Serlie K. A. Littik, 'Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja', *Journal of Health and Behavioral Science*, 2.3 (2020) <<https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>>
- Mairistia, Roza, 'Kecanduan Game Online Dan Penanganannya', *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang*, 2020
- NAIM, MUHAMMAD, 'PENGARUH PENDIDIKAN AGAMA ANAK TEHADAP KEPEDULIAN ORANG TUA DALAM KELUARGA DI KELURAHAN MEDAN DENAI' (Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara, 2023)
- Ningsih, Tutuk, 'Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Revolusi Industri 4.0 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banyumas', *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 24.2 (2019), 220–31 <<https://doi.org/10.24090/insania.v24i2.3049>>
- Parnawi, Afi, and Dian Ahmed Ar Ridho, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Siswa Di Smk Negeri 4 Batam', *Berajah Journal*, 3.1 (2023), 167–78 <<https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.209>>
- Purwanto, Anim, *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif Teori Dan Contoh Praktis (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022)*
- Putra, Andi Widhia, *Membangun Moral Dan Etika Siswa Sekolah Dasar (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020)*
- Safitri Safitri, Sa'baniah Sa'baniah, and Eko Nursalim, 'Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kaubun', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.1 (2023), 30–45 <<https://doi.org/10.59246/alfihris.vi1i4.568>>
- Suryakusuma, Ega, Erik Aditia Ismaya, and Muhammad Syaffruddin Kuryanto, 'Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar Di Desa Jekulo', *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5.1 (2024), 7–12 <<https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.9726>>
- Ulya, Latifatul, Sucipto Sucipto, and Irfai Fathurohman, 'Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak', *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7.3 (2021), 1112–19
- Umartin, Dodi, Ahmad Suradi, and Khairiah, 'Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Religius



UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)  
URL : <https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/>  
Email: [alkhair@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:alkhair@mail.uinfasbengkulu.ac.id)  
E-ISSN : **2808-4632**  
P-ISSN : **2808-828X**  
Contak person : **0853-8130-5810/0852-6824-1677**

---

Siswa Di Era Globalisasi Di SMA IT Iqra '  
Kota Bengkulu', *INNOVATIVE: Journal Of  
Socience Research*, 4.1 (2024), 10690–700