

**DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP SIKAP  
BAHASA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 31 SALOTELLUE  
KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

**DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP SIKAP  
BAHASA SISWA KELAS IV di SD NEGERI 31 SALOTELLUE  
KOTA PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Pembimbing:**

- 1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**
- 2. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hamila  
NIM : 18 0205 0005  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi Ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang adadi dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2023

Yang membuat pernyataan,



Hamila

18 0205 0005

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo" yang di tulis oleh Hamila, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0205 0005, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di munaqasyahkan pada hari Sabtu, 11 Maret 2023 bertepatan dengan tanggal 18 Sya'ban 1444 H telah di perbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 11 Maret 2023  
18 Sya'ban 1444 H

### TIM PENGUJI

- |                                      |               |         |
|--------------------------------------|---------------|---------|
| 1. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd  | Ketua sidang  | (.....) |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.          | Penguji I     | (.....) |
| 3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.           | Penguji II    | (.....) |
| 4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.            | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui,

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Murdin K, M.Pd. †  
NIP 19681231 199903 1 014



Mirawaty, S.Pd., M.Pd.  
NIM 1803048501

Dr. Edhy Rustan, M.Pd.  
Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd.  
Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :  
Hal : Skripsi Hamila

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di  
Palopo

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Hamila  
NIM : 18 0205 0005  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Dampak *game oline free fire* terhadap sikap bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo

Maka naskah tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian munaqasyah. Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

1. Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd. (  )  
Ketua Sidang/pembimbing tanggal :
2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. (  )  
Penguji I tanggal :
3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. (  )  
Penguji II tanggal :
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. (  )  
Pembimbing I/Penguji tanggal :
5. Dr. Andi Muhammad Ajigoena M.Pd. (  )  
Pembimbing II/Penguji tanggal :

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul dampak *game online free fire* terhadap sikap bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo yang ditulis oleh Hamila Nomor nduk Mahasiswa (NIM) 1802050005 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Kamis, tanggal 9 Maret 2023 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

### TIM PENGUJI

1. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. (  )  
Ketua Sidang/Pembimbing tanggal : \_\_\_\_\_
2. Dr. Firman, S.pd., M.Pd (  )  
Penguji I tanggal : \_\_\_\_\_
3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. (  )  
Penguji II tanggal : \_\_\_\_\_
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. (  )  
Pembimbing I/Penguji tanggal : \_\_\_\_\_
5. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. (  )  
Pembimbing II/Penguji tanggal : \_\_\_\_\_

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Draf Skripsi  
Hal : Kelayakan Pengujian Draf Skripsi

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
Di Palopo

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah Melakukan Bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun Teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Hamila  
NIM : 18 0205 0005  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Dampak *Game Online Free fire* Terhadap Sikap Bahasa Kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo.

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan pada ujian seminar hasil penelitian. Demikian Untuk Proses Selanjutnya.


*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

  
Dr. Edhy Rustan, M.Pd.

Tanggal:

Pembimbing II

  
Dr. Andi Muhammad Aji Goena, M.Pd.

Tanggal:

iv

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ  
أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 31 Salotellue Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari banyak pihak. Walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H., M.H., Wakil Rektor I, bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, bapak Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.



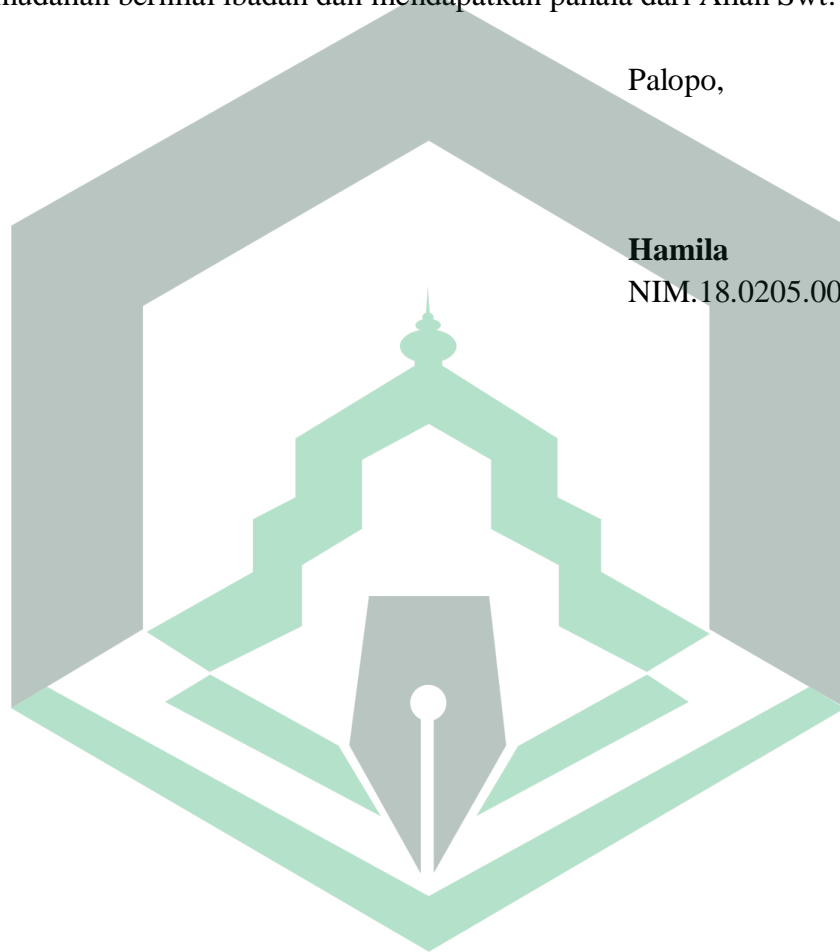
2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Bapak Dr. Edhy Rustan, M.Pd. dan Bapak Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
5. Ibu Masni dan Kak Ika Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
6. Kepala sekolah, seluruh guru, siswa SDN 31 Salotellue, khususnya pada wali kelas IV yang telah banyak membantu penelitian penulis jika berada di sekolah.
7. Teristimewa kepada orang tua penulis khususnya pada Ibu dan ayah yang selalu memberikan kasih sayang, nasihat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis. Dengan kasih sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis. Penulis berharap nantinya akan menjadi anak yang dapat dibanggakan dan untuk saudari-saudariku: yang selalu memberi semangat luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Kepada teman–teman seperjuangan PGMI angkatan 2018 yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin.

Palopo, 2023

**Hamila**  
NIM.18.0205.0005



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye

ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye
<b>Huruf arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha

ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
َئِ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
َؤ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هُوْلٌ : *hoola*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ي	<i>Fathah dan Alif atau Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمِي : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ىِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang



ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

#### 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata

tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah*

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al).

Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahrū Ramaḍān al-laẓī unẓila fīhi al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4

HR = Hadis Riwayat



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	8
B. Deskripsi Teori .....	10
1. Dampak <i>Game Online</i> .....	10
2. Penggunaan <i>Game Online Free Fire</i> .....	20
3. Sikap Bahasa .....	31
C. Kerangka Pikir .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Waktu Penelitian .....	36
C. Definisi Operasional.....	36
D. Sumber Data Penelitian .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Fokus Penelitian.....	39
G. Subjek Penelitian.....	39
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	39

I. Teknik Analisis Data .....	41
J. Keabsahan Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan .....	66
<b>BAB VPENUTUP .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS..Al –Ahzab /70-71 .....	4
---	---



## DAFTAR HADIS

Hadis 1 Tentang Akhlak yang Baik.....	4
---------------------------------------	---





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakter <i>Game Free fire</i> .....	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi .....	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara.....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakter.....	22
Gambar 2.2 lokasi pertempuran.....	30
Gambar 2.3 kerangka pikir.....	35



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Penelitian dari Kesbang

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti

Lampiran 3 Pedoman Observasi

Lampiran 4 Pedoman Wawancara

Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan



## ABSTRAK

**Hamila, 2023** : “*Dampak Game Online Free fire Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) Edhy Rustan dan pembimbing (II) Andi Muhammad Ajigoena.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak *game online free fire* terhadap sikap bahasa siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dirancang dalam bentuk deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV, guru wali kelas IV SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo, dan orang tua siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan *game online free fire* dilakukan oleh siswa dari sejak kelas II sekolah dasar sehingga mereka termasuk pengguna aktif, yang bermain *game online free fire* menggunakan *device* atau alat secara mandiri dengan durasi waktu bermain dua sampai tiga jam sehingga mereka terlibat dari satu komunitas. (2) Sikap bahasa siswa selama aktivitas bermain ditunjukkan dengan penggunaan bahasanya dan ketidak telitian dalam memilih bahasa (3) Perubahan sikap bahasa siswa selama menggunakan *game online free fire* dalam waktu yang panjang yaitu dapat dilihat dari penggunaan bahasa peyorasis, adanya faktor kebiasaan dan dilihat dari perkembangan bahasa anak selama menggunakan *game online free fire*

**Kata Kunci** : *Game Online, Game Free Fire, Sikap Bahasa, Sekolah Dasar*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin modern ini tidak hanya pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia virtual atau maya yaitu internet. Berdasarkan data dari Asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pengguna jasa internet di Indonesia tahun 2023 mencapai 78,19 persen atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa Negara ini. Dari seluruh pengguna internet di Indonesia diketahui mayoritas yang mengakses dunia maya atau internet adalah masyarakat dengan rentan usia 10-19 tahun.<sup>1</sup> Teknologi informasi yang dulu kita ketahui yaitu hanya untuk memenuhi kebutuhan informasi kini menjadi kebutuhan hiburan manusia.

Fungsi internet dari kebutuhan informasi menjadi kebutuhan hiburan manusia yaitu salah satunya *game online*, di mana pada zaman dahulu *game* yang sering dimainkan kalangan remaja adalah *game offline* yaitu *playstation* atau biasa disebut dengan PS. Sedangkan di era globalisasi sekarang ini *game* PS sudah dianggap ketinggalan karena terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dapat dimainkan oleh banyak orang dengan tempat yang berbeda, juga dapat dimainkan dengan menggunakan *handphone*.

---

<sup>1</sup>Akhmad Nur Haqiqi Abd. Muhith, "Efek Negatif Bermain Game Online 'Free Fire Battle Grounds' Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember," *solidarity: Journal of Social Studies* 01, no. 01 (2020): 61.

*Game online* yang sering dimainkan oleh kalangan anak-anak maupun orang dewasa yaitu *game free fire battle grounds, mobile game* ini telah diunduh sebanyak 100 juta pengguna *game online*. *Game* ini banyak dimainkan karena *game* ini ringan dimainkan hanya bermodalkan *handphone android*. Adapun kepopuleran *game online* bisa dilihat dari banyaknya pengguna *game online* yaitu dari segala usia baik dari yang tua maupun yang muda. Oleh Karena itu adanya *game online* banyak komunitas *gamers* sekarang yang berkembang.<sup>2</sup> Selain membuat para *gamers* berkembang, *game online* ini memiliki beberapa dampak baik dari positif sampai dengan yang negatif yang terjadi dilingkungan masyarakat.

Dampak *game online* yang banyak terjadi saat ini adalah perubahan perilaku mental maupun sikap bahasa. Sikap Bahasa menurut Anderson adalah tata kepercayaan yang berhubungan dengan bahasa yang secara relatif berlangsung lama, mengenai suatu objek bahasa yang memberikan kecenderungan kepada seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu yang disukainya. cara positif seseorang terhadap suatu bahasa dapat dilihat berdasarkan 3 macam tolak ukur, yaitu 1) kebanggaan terhadap suatu bahasa, 2) kesetiaan terhadap suatu bahasa, dan 3) kesadaran untuk mematuhi kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku.<sup>3</sup> Ketiga hal tersebut merupakan sikap positif bahasa yang berkaitan dengan keyakinan atau kognisi relatif mengenai bahasa dari sang penutur. Sedangkan ciri negatif sikap

---

<sup>2</sup>Akhmad Nur Haqiqi Abd. Muhith, "Efek Negatif Bermain Game Online 'Free Fire Battle Grounds' Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember," *SOLIDARITY: Journal of Social Studies* 01, no. 01 (2020): 64

<sup>3</sup>Retno Handayani, "Kebanggaan Masyarakat Sebatik Terhadap Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah, Dan Bahasa Asing: Deskripsi Sikap Bahasa Di Wilayah Perbatasan," *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa* 5, no. 2 (2016): 128.

berbahasa adalah sebaliknya, tidak mempunyai kesetiaan berbahasa, tidak mempunyai kebanggaan berbahasa dan tidak adanya kesadaran norma berbahasa.<sup>4</sup> Sedangkan dalam kehidupan norma-norma bahasa sangatlah penting untuk selalu diperhatikan.

Sehubungan dengan berkembangnya *game online* yang muncul dengan berbagai macam jenis, salah satu diantaranya yaitu *game online free fire*. *Game online free fire* adalah permainan yang memiliki kecanggihan aksi petualangan dari *genre battle royale* dimana *gamers* dapat memilih senjata, karakter, tempat yang diinginkan sesuai level pemainnya yang dapat dimainkan secara bersama dan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang dan bosan, sedih dan sebagainya). *Game* ini adalah *game* yang sering dimainkan oleh segala usia baik anak-anak maupun dewasa, *game* ini sangat berpengaruh terhadap sikap bahasa para penggunanya, karena mereka tidak lagi memperhatikan kaidah-kaidah bahasa yang berlaku. Bahasa yang sering mereka gunakan jika berkomunikasi yaitu menggunakan kata-kata kasar seperti *anjing, kampreet, njirt, setan babi dan lain-lain*.

Hal tersebut tidak baik untuk dibiarkan karena dapat merusak generasi-generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa nantinya. Oleh karena itu, penggunaan *game online free fire* dikalangan anak-anak perlu untuk meminimalisir agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, seperti kecanduan *game*, rusaknya sistem saraf pada anak-anak, kurangnya kedisiplinan, malasnya

---

<sup>4</sup>Eneng Nuraeni Fitri, Dingding Haerudin, and Oleh Solehudin, “*Sikap Bahasa Penyiar AKTV Terhadap Bahasa Sunda*” 11, no. 1 (2020): 29–37.h.30

belajar dan terlebih lagi kurangnya etika dalam berbahasa atau selalu mengeluarkan perkataan yang tidak diinginkan. Sedangkan di dalam Al-quran kita dianjurkan untuk selalu mengucapkan perkataan-perkataan yang benar sebagaimana yang dijelaskan dalam Q.S Al-Ahzab ayat 70-71 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۗ ۷۰ يُصْلِحْ لَكُمْ أَعْمَالَكُمْ وَيَغْفِرْ  
لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ ۗ وَمَنْ يُطِيعِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ ۖ فَقَدْ فَازَ فَوْزًا عَظِيمًا ۗ ۷۱

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar. 70. Niscaya Dia (Allah) akan memperbaiki amal-amalmu dan mengampuni dosa-dosamu. Siapa yang menaati Allah dan Rasul-Nya, sungguh, dia menang dengan kemenangan yang besar 71”. (QS. Al-Ahzab/33:70-71).<sup>5</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa sebagai manusia harus dapat menjaga segala ucapannya dengan sebaik-baiknya, karena dengan ucapan yang baik dan benar maka dapat memperbaiki amalan, dan mengampuni dosa-dosa yang telah dilakukan. Serta setiap manusia dianjurkan untuk selalu taat kepada Allah dan Rasul-Nya.

Sehubungan dengan ayat diatas Rasulullah SAW, bersabda dalam sebuah hadis yang berbunyi:

حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي عُمَرَ حَدَّثَنَا سُفْيَانُ حَدَّثَنَا عَمْرُو بْنُ دِينَارٍ عَنْ ابْنِ أَبِي مُلَيْكَةَ  
عَنْ يَعْلَى بْنِ مَمْلَكٍ عَنْ أُمِّ الدَّرْدَاءِ عَنْ أَبِي الدَّرْدَاءِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ  
وَسَلَّمَ قَالَ مَا شَيْءٌ أَثْقَلُ فِي مِيزَانِ الْمُؤْمِنِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ خُلُقٍ حَسَنٍ وَإِنَّ  
اللَّهَ لَيُبْغِضُ الْفَاحِشَ الْبِذِيءَ قَالَ أَبُو عِيسَى وَفِي الْبَابِ عَنْ عَائِشَةَ وَأَبِي

<sup>5</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 427.



هُرَيْرَةَ وَأَنْسٍ وَأُسَامَةَ بْنِ شَرِيكٍ وَهَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Ibnu Abu Umar, telah menceritakan kepada kami Sufyan Telah menceritakan kepada kami Amru bin Dinar dari Ibnu Abu Mulaikah dari Ya'la bin Mamlak dari Ummu Darda` dari Abu Darda` bahwasanya Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Tidak sesuatu yang lebih berat dalam timbangan seorang mukmin kelak pada hari kiamat daripada akhlak yang baik. Sesungguhnya Allah amatlah murka terhadap seorang yang keji lagi jahat." Abu Isa berkata; Hadits semakna juga diriwayatkan dari Aisyah, Abu Hurairah, Anas dan Usamah bin Syarik. Dan hadits ini adalah hadits hasan shahih”. (HR. At-Tirmidzi).<sup>6</sup>

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yang terletak pada lokasi SDN 31 Salotellue pada tanggal 5 Februari 2022 di mana peneliti menemukan beberapa permasalahan di antaranya 1) anak terlalu sering bermain *game* 2) penggunaan *handphone* secara berlebihan 3) menggunakan bahasa yang tidak sopan. Ada beberapa Siswa di kelas IV yang memiliki sikap bahasa yang kurang sopan dan ada juga sebaliknya hal tersebut disebabkan oleh adanya *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun *game* yang digunakan siswa di kelas IV adalah *game online free fire*. Hal tersebut yang menyebabkan menurunnya sikap bahasa mereka. Bukan hanya itu di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung mereka tidak disiplin dimana mereka membuat kelompok untuk bercerita tentang aksi *game* yang sudah mereka

<sup>6</sup>Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-Birr wa shilah, Juz. 3, No. 2009, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), h. 403 -404.

mainkan. Ada juga yang diam-diam membawa *handphone* ke sekolah dengan tujuan untuk melanjutkan gamenya yang tertunda.<sup>7</sup>

Dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *Dampak Game Online Free Fire terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas IV di UPT SDN Salotellue Kota Palopo*.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi masalah pokok yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *game online free fire* pada siswa Kelas IV di SDN 31 Salotellue Kota Palopo
2. Bagaimana sikap bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue kota Palopo selama aktivitas penggunaan *game online free fire*
3. Bagaimana perubahan sikap Bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo setelah menggunakan *game online free fire* dalam waktu yang panjang

### **C. Tujuan Penelitian.**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas IV di SDN 31 Salotellue Kota Palopo
2. Untuk mengetahui Bagaimana sikap Bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo selama aktivitas penggunaan *game online free fire*

---

<sup>7</sup>Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV di UPT SD Negeri 31 Salotellue, 2022

3. Untuk mengetahui Bagaimana perubahan sikap Bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue kota Palopo setelah menggunakan *game online Free fire* dalam waktu yang panjang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara teoretis maupun secara praktis.

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait dengan dampak *game online free fire* terhadap sikap bahasa siswa.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa

Melihat seberapa pengaruhnya *game online free fire* terhadap sikap bahasa anak di kehidupan sehari-hari.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini digunakan guru untuk dapat mengontrol anak dalam penggunaan *game online free fire*. Sehingga sikap bahasa anak bisa terbentuk dengan baik.

- c. Bagi Sekolah

Untuk memberikan masukan atau pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka membentuk sikap bahasa siswa dengan baik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Artikel yang ditulis oleh Isti Winarni (2020), dengan judul “pengaruh penggunaan *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas v mi di salatiga tahun pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dimana analisis datanya diproses dengan menggunakan statistika dengan bantuan aplikasi pengolahan data yaitu SPSS 23. Populasi Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh MI di Salatiga. Dengan menggunakan beberapa metode diantaranya, metode kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi.<sup>8</sup>

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu: a) persamaannya yaitu terletak pada pembahasan yaitu membahas tentang variabel *game online free fire*, sedangkan) perbedaannya yaitu terletak pada metode yang digunakan, variabel yang membahas tentang perilaku sosial, dan letak lokasi penelitian.

2. Jurnal yang ditulis oleh Arya Brata dkk (2020), yang berjudul “analisis perilaku komunikasi penggunaan *game online free fire* pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur”. Penelitian ini menggunakan metode

---

<sup>8</sup>Isti Winarni, Fakultas Tarbiyah, dan Ilmu, “Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku sosial Siswa Kelas V MI Skripsi,” 2020.

penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara mendalam kepada siswa SMK Negeri 1 Martapura.<sup>9</sup> Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu: a) persamaan yaitu terletak pada metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan cara observasi wawancara, sedangkan b) perbedaan penelitian ini yaitu berbeda pada tingkatan pendidikan yang akan diteliti dan lokasi penelitian.

3. Jurnal yang ditulis oleh Akhmad Nur Haqiqi dan Muhtih tahun 2020 yang Berjudul “Efek Negatif Bermain *Game Online Free Fire Battlegrounds* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efek negatif bermain *game online free fire Battlegrounds* terhadap akhlak remaja di Desa Ambulu, dimana penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara mendalam observasi dan dokumentasi. Data yang sudah terkumpul dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif model interaktif Miles dan Huberman.<sup>10</sup>

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu: a) persamaan yaitu terletak pada metode yang digunakan dan analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis

---

<sup>9</sup> Bianca virgiana 3 arya barata1, akhmad rosihan 22, “*Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire Pada Siswa Smk Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur,*” *jurnal online mahasiswa komunikasi* 1, no. 1 (2020).

<sup>10</sup> Muhith, “*Efek Negatif Bermain Game Online ‘Free Fire Battle Grounds’ Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember.*,” *solidarity: Journal of Social Studies* 01, no. 01 (2020)

data Miles dan Huberman, sedangkan b) perbedaanya yaitu terletak pada lokasi penelitian dan subjek yang akan diteliti.

## **B. Deskripsi Teori**

Deskripsi teori adalah penjelasan penelitian yang digunakan sebagai referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian ini dan dimanfaatkan untuk memperlihatkan keaslian bahwa peneliti tidak melakukan duplikasi dari hasil penelitian terdahulu. Untuk itu peneliti secara ringkas akan memaparkan hasil dari penjelasan penelitian terdahulu yang dijadikan referensi bagi peneliti.

### **1. Dampak *Game online***

#### **a. Pengertian *game online***

*Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan seseorang dengan bantuan akses jaringan internet yang diciptakan karena perkembangan teknologi yang semakin canggih. Menurut Subakti *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda maupun pelajar. Sedangkan menurut Bobby Bodenheimer *Game online* merupakan suatu program permainan yang terhubung melalui suatu jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan secara bersamaan secara berkelompok di seluruh Dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar yang menarik sesuai keinginan, yang didukung oleh sebuah komputer. Seperti halnya dengan permainan *game online free fire* dimana telah tersedia berbagai karakter dan tempat yang diinginkan.

Adapun pengertian dari *free fire Battlegrounds* adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan

beragam untuk hiburan. Komponen game ini terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat Sosial, karena dapat bermain bersama orang lain yang dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tersebut tidak hanya digunakan sebagai hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.<sup>11</sup> Contohnya Seperti konten *creator, tik tok*, dan dijadikan *player* sebagai turnamen.

#### **b. Pengertian Game Online Menurut Pendapat Ahli**

- 1) Menurut John C. Beck games online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet
- 2) Menurut Young *Game online* adalah permainan dengan jaringan dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan melaksanakan misi, dengan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.<sup>12</sup>
- 3) Menurut Chandra zebah Aji (dalam Winarni) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.<sup>13</sup>
- 4) Menurut Kim dkk mengatakan bahwa *game online* adalah *game* atau permainan dimana ada banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*
- 5) Menurut Win dan Fisher *multiplayer online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian besar dengan menggunakan

---

<sup>11</sup>Akhmad Nur Haqiqi Abd. Muhith, "Efek Negatif Bermain Game Online 'Free Fire Battle Grounds' Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember," *SOLIDARITY: Journal of Social Studies* 01, no. 01 (2020): 64

<sup>12</sup>Jurnal Psikologi Pendidikan, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya" 1 (2015): 84–92.h.86

<sup>13</sup>Winarni, Tarbiyah, and Ilmu, "Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku SOSIAL Siswa Kelas V MI Skripsi."h.24

bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* dan perbedaannya adalah untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

- 6) Menurut burhan *game* komputer yang dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* ini terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai adanya koneksi dengan internet.

Para ahli telah memberikan definisi *tentang game online* yang dasarnya memiliki kesamaan makna, sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa *Game online* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan ketika kita terhubung dengan jaringan yang sangat luar biasa yaitu jaringan internet, dimana jaringan internet dapat menghubungkan lebih dari dua pemain. *Game online* tersebut dapat dimainkan menggunakan perangkat yang dapat terhubung oleh jaringan internet seperti, laptop, komputer, handphone dan alat teknologi lainnya yang dapat terhubung dengan jaringan internet.

### **c. Sejarah *Game Online***

Tahun 1969 *Game online* lahir di Indonesia, kemudian berkembang pada tahun 2001. Adapun *Game online* yang pertama berkembang di Indonesia adalah *Nexia online* yang dimainkan melalui komputer. Seiring dengan berkembangnya teknologi di Dunia, sekarang kita dapat mengakses *game online* melalui *handphone*



yang bisa dimainkan dimana saja dengan menggunakan jaringan internet.<sup>14</sup> Hal tersebut yang membuat *game online* semakin berkembang.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Lahirnya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai sekarang ini. Pada saat muncul pertama kali pada tahun 1969 komputer hanya dapat digunakan oleh 2 orang saja untuk bermain *game*. Kemudian muncullah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga para pemain dapat bermain lebih banyak dan tidak harus berada dalam satu ruangan yang sama (*multiplayer Games*)

Sekitar tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket (*packetbased computer networking*) jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*local area network*) saja tetapi sudah mencakup jaringan WAN (*Wide Area Network*) dan akhirnya menjadi internet. *Game online* yang pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dikomersialkan. *Game-game* tersebut menjadi inspirasi *game-game* lain muncul dan berkembang. Sedangkan *Game online free fire* didirikan pada tanggal 11 Agustus 2017 yang dibuat oleh 11 dots studio di Vietnam. Studio ini mengembangkan dan mendekatkan diri terhadap keinginan *user* pada perangkat *mobile*. Pada tanggal 27 September 2017 *Alpha test* untuk *Free fire* dibuka dan dapat dimainkan oleh beberapa *player*. Para *player* diminta atau

---

<sup>14</sup>Ariskan Hadi, *Kun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif, (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu, 2020)*.33

diberikan *feedback* sehingga *developer* dapat melakukan revisi *game* sehingga bisa menjadi lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa *game online* lahir pada tahun 1969 kemudian pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer yang berbasis paket. Selanjutnya *game online* berkembang pada tahun 2001, adapun *game online* yang pertama berkembang yaitu *nexia online*. Perkembangan *game* itu sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi, semakin berkembangnya teknologi maka *game online* pun ikut berkembang seperti yang dirasakan sekarang ini.

#### **d. Jenis-Jenis *Game Online***

Berbagai macam jenis *game online* dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklasifikasikan untuk memberikan pemahaman pada pemain pemula. Berikut ini pembagian *game online* berdasarkan *genre* menurut Aji:

##### **a. *Shooter Game***

Konsep dari *game* ini adalah berjenis tembak menembak. *Game* pada *gendre* ini adalah *counter strike*, *point blank*, *call of duty*.

##### **b. *Adventure Game***

*Game* petualang adalah *game* yang paling menarik untuk dikembangkan dan digunakan. *Game* dengan konsep petualang adalah seperti *Mario bros* dan *Sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90-an

##### **c. *Action Game***

*Game* ini mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*, dimana *game* ini mengandalkan teknik dan kecepatan tangan, juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.<sup>15</sup> *Game genre* ini awalnya bisa dilihat di *mortal combat* dan *street fighter*

Jenis *game online* yang sering dimainkan anak-anak dan remaja sekarang ini di antaranya *Mobile Legend*, *Free fire* *PUBG*, *free cacing* dan masih banyak *game* lainnya. Dengan desain penampilan yang menarik dan menyenangkan yang dimainkan secara perang dan adanya macam-macam senjata yang menarik digunakan, sehingga *game* tersebut membuat pengguna alat teknologi menjadi tergiur, sehingga tidak sedikit dari siswa yang bermain *game online* menjadi ketergantungan atau kecanduan sehingga mengakibatkan motivasi belajar menjadi menurun. Penurunan konsentrasi belajar mengganggu fungsi otak dan daya ingat, memicu halusinasi, gangguan sirkulasi seperti pusing kepala, migrain atau vertigo dan rusaknya mata.<sup>16</sup> Dengan sering bermain *game online* mereka memiliki banyak teman dan gaya bahasa yang berbeda seperti menggunakan bahasa yang tidak wajar untuk dikeluarkan sehingga bukan hanya motivasi belajar yang menurun tetapi kedisiplinan dan sikapnya pun ikut menurun.

---

<sup>15</sup> C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Jakarta; Bounabooks, 2012). 35

<sup>16</sup> Cahyana, Euis Eti Rhaeti, Maya masyita Suherman, *Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online*, (vol. 3, No. 2, Maret 2020). 41

#### e. Dampak *Game Online*

Dalam bermain *game online* tentunya tidak hanya berdampak negatif namun juga dapat berdampak positif, adapun dampak positif dari *game online* sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan konsentrasi, seorang pemain dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika permainan semakin sulit maka akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan.
- 2) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan *bermain game online*, seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan juga terlatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas menggunakan bahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika sedang bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.
- 4) Menghibur, mengalihkan perhatian dan menghilangkan stress. Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan digunakan sebagai media *refreshing*.
- 5) Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak gamers dari berbagai daerah maupun negara. *Gamers* dapat berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain lagi di lain waktu.

Selain dampak positif, *game online* juga memiliki dampak negatif diantaranya sebagai berikut:

- 1) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal. Dalam bermain *game online* maka *gamers* dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Jika *gamers* sudah kecanduan maka akan menyita waktu para pemain.
- 2) Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* otomatis para pemain tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
- 3) Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses belajar berlangsung para *gamer* yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan gamenya. Maka konsentrasi belajarnya pun akan terganggu.
- 4) Menurunnya motivasi belajar, seorang *gamer* akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
- 5) Merusak mata dan juga saraf, karena bermain *game* secara berlebihan maka akan menyebabkan melemahnya lensa mata
- 6) Berkurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>17</sup> Seorang *gamer* yang terlalu asik pada gamenya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka kurang merasakan sosialisasi dengan teman di sekelilingnya.

#### **f. Gambaran Umum Game Online Free Fire**

*Free fire* merupakan salah satu *game online* yang disukai oleh masyarakat yang ada di Indonesia. *Game* ini diciptakan oleh perusahaan garena. *Game* ini merupakan game yang berbasis pertempuran yang didalamnya terdiri perkumpulan 50 *player* dalam satu *room*, dalam permainan ini yang berjumlah 50 *player* hanya

---

<sup>17</sup> Nisrinafatin, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, (Jurnal Edukasi Nonformal, Universitas Kristen Satya Wacana; 2020),199-120

satu orang yang bisa menjadi pemenang apabila dapat bertahan sampai berakhirnya pertempuran.

Menurut furqon *game online free fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan, dimana *free fire* bisa mencapai 6 level atau peringkat. *Tier rank* adalah macam-macam tingkatan atau level dalam *game online free fire* antara lain: (1) *tier rank* paling rendah atau tingkatan pertama diperoleh dengan raih *bronze*. (2) *tier rank* pada tingkatan kedua diperoleh dengan hasil raih *silver*. (3) peringkat ketiga diperoleh *tier rank gold*. (4) adapun tingkatan keempat memperoleh *platinum* (5) pada tingkatan kelima memperoleh *diamond* (6) sedangkan tingkat paling tinggi yaitu tingkatan keenam dengan *tier rank heroic/master*.

*Game free fire* adalah *game battle royale* gratis dari garena yang bisa dimainkan di berbagai macam *smartphone*. Game ini termasuk salahsatu game *mobile* yang paling populer di Indonesia yang terdiri dari 500 juta jumlah unduhan di *google play store*. *Game free fire* dikembangkan dengan mesin grafis *Unity*, platform pengembangan game dari *Unity technologies*. Mesin grafis *unity* menampakkan penggunaanya untuk membuat yang berbentuk 2D atau 3D dengan gaya grafis dan mekanik yang beragam. *Game free fire* pertama kali dirilis pada tahun 2017 (pada tahun 2018 di Indonesia), kemudian game ini berhasil meraih popularitas yang besar di berbagai Negara menurut Gerena sendiri, Asia merupakan salah satu wilayah dengan jumlah *player free fire* terbesar di dunia (setelah Latin Amerika).

Kepopuleran *free fire* di Indonesia itu sendiri tidak dapat dipungkiri sampai dibuatkan server terpisah begitu *game free fire* dirilis di tanah air pada tahun 2018. Garena membuat tim di Indonesia khusus untuk *server Free For Lokal*, yang dibentuk perusahaan agar bisa menjadi lebih dekat dengan para pemain di Indonesia.<sup>18</sup> Jadi *game* ini dijadikan oleh pemain tempat mencari teman dan untuk lebih dekat dengan orang-orang luar.

## **2. Penggunaan Game Online Free Fire**

### **a. Penggunaan Intensitas Waktu**

Menurut Griffiths dkk intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu. Intensitas bermain adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game* secara *online*) secara *online* (kartini). Durasi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* semakin lama akan semakin bertambah agar individu mendapat efek perubahan dari perasaan dimana setelah bermain internet atau *game online* individu merasakan kenyamanan dan kesenangan.

Menurut Horrigan intensita terdiri dari dua aspek yakni: 1) aspek frekuensi. Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*. 2) lama mengukus. Aspek ini mempunyai arti penting karea berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Adapun hubungan intensitas dengan emosi yaitu dimana menurut kaloh (dalam bintari) menyatakan bahwa

---

<sup>18</sup>Hadi, *Kun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif, (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*.h.33-35

intensitas kegiatan seseorang mempunyai hubungan yang erat dengan perasaan. Perasaan senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan dapat mendorong minat orang yang bersangkutan melakukan kegiatan tersebut.<sup>19</sup> Penggunaan *game online* bukanlah sekedar sebagai media hiburan tetapi pengguna menjadikan sebagai tujuan dalam mencari teman maupun melakukan silaturahmi bagi para pecinta *game*. Bermain *game online* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan hingga kemampuan menalarinya mengalami perkembangan, karena dalam bermain terdapat permasalahan yang harus diselesaikan sehingga para pemain dituntut untuk mencari jalan keluar agar mencapai tujuan tertentu.

Berikut cara bermain atau alur permainan dalam penggunaan *game online free fire*:

- 1) Persiapan
  - a) Pastikan anda memiliki *gadget* atau perangkat yang mampu mengunduh *game free fire* karena game ini memiliki ukuran yang cukup besar
  - b) Membuat janji dengan teman mabar (main bareng) dengan begini anda bisa bermain dengan tim yang anda kenal
  - c) Siapkan makanan atau cemilan karena saat asik bermain akan lupa makan untukantisipasi agar tubuh kita tetap ternutrisi
- 2) Pelaksanaan
  - a) Start dan profil

---

<sup>19</sup> Tsalis Hana Hanifa, "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi" 6, No. 4 (2022): 4.



Buat profil bebas sesuai dengan keinginan dan pilih karakter yang tersedia selanjutnya pelajari semua fitur yang tersedia sebelum klik start.

b) Maju dan kalahkan musuh

Setelah start diklik maka siap-siap untuk berperang dalam game, coba tombol bergerak, menembak, jongkok, lompat, dan merayap pada karakter yang tersedia.

c) Bertahan dan senjata

Fokus utama dari *game* ini adalah bertahan dari serangan musuh dengan senjata yang digunakan dari hasil mengumpulkan yang disediakan game, dan berusaha menjadi yang terakhir untuk meningkatkan level *game*.

d) Peta dan lokasi musuh

Lanjutkan dengan menonton permainan musuh setelah avatar anda mati (*game over*) sehingga bisa sedikit mempelajari gaya bermain yang lain.

3) Evaluasi

a) Melakukan sparing

Dari sini kita bisa belajar dari teman saat sparing agar tau kekurangan kita dalam bermain. Sehingga kedepannya kita sudah bisa lebih mahir memainkannya.

b) Membuat jadwal

Jadwal bermain game sangat penting agar para pemain dapat membagi waktu belajar, bekerja, dan beristirahat karena dengan demikian kita dapat mengurangi tingkat kecanduan.

Komponen *game online free fire* terbagi menjadi tiga sebagai berikut:


1) Karakter

No	Name	Character	Gender
1	Shirou		Male
2	Chorono		Male
3	Dasha		Female
4	K		Male
5	Jai		Male
6	Laqueta		Male
7	Kelly		Female
8	Hayato		Male

9	Moco	 A female character in a futuristic, dark blue and black outfit with glowing purple accents, holding a glowing purple weapon. The background is a vibrant, abstract purple and blue space.	Female
10	Steffie	 A female character in a green and black outfit, holding a gun. The background is a fiery orange and red landscape. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left.	Female
11	Misha	 A female character in a brown and orange outfit, riding a futuristic vehicle. The background is a blue and white landscape. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left.	Female
12	Maxim	 A male character in a green and black jacket, standing in a landscape with a sunset. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left.	Male
13	Andrew	 A male character in a dark, tactical outfit, holding a glowing green weapon. The background is a futuristic cityscape. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left.	Male
14	Caroline	 A female character in a green and black outfit, holding a gun. The background is a pink and purple landscape. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left, and 'CAROLINE Coming Soon' is written in the center.	Female
15	Laura	 A female character in a dark, tactical outfit, holding a glowing green weapon. The background is a dark, futuristic landscape. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left.	Female
16	Rafael	 A male character in a dark, tactical outfit, holding a glowing green weapon. The background is a dark, futuristic landscape. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left.	Male
17	Alok	 A male character in a dark, tactical outfit, holding a glowing green weapon. The background is a dark, futuristic landscape. The text 'FREE FIRE' is visible in the top left.	Male

18	Jota	 A promotional image for the Free Fire character Jota. The character is shown in a dynamic, acrobatic pose against a futuristic, neon-lit background. The text 'FREE FIRE' is in the top left, and 'NEW CHARACTER JOTA' is prominently displayed at the bottom.	Male
19	Clu	 A promotional image for the Free Fire character Clu. The character is wearing a brown cowboy hat and a dark jacket, looking towards the camera. The text 'NEW CHARACTER' is written in large, bold letters across the top.	Female
20	Wolfrah	 A promotional image for the Free Fire character Wolfrah. The character is wearing a yellow turtleneck and a blue jacket, pointing towards the viewer. The text 'SERVIDOR AVANÇADO' and 'NOVO PERSONAGEM WOLFRANH' is visible.	Male
21	Alvaro	 A promotional image for the Free Fire character Alvaro. The character is shown in a dynamic, acrobatic pose with a large, stylized 'ALVARO' text overlay in yellow and red.	Male
22	Antonio	 A promotional image for the Free Fire character Antonio. The character is wearing a grey jacket and blue pants, standing in a desert-like environment.	Male
23	Paloma	 A promotional image for the Free Fire character Paloma. The character is wearing a green and black outfit with a green beret, looking towards the camera.	Female
24	Miguel	 A promotional image for the Free Fire character Miguel. The character is wearing a dark, tactical outfit and holding a rifle, standing on a structure in a futuristic setting. The text 'FREE FIRE' is in the top left.	Male
25	Nikita	 A promotional image for the Free Fire character Nikita. The character is wearing a white shirt and a black vest, standing in a desert landscape at sunset.	Female
26	Kapella	 A promotional image for the Free Fire character Kapella. The character is wearing a pink and black outfit, holding a handgun, with a futuristic, neon-lit background. The text 'FREE FIRE' is in the top left.	Female

27	Joseph		Male
28	Notora		Female
29	A124		Female
30	kla		Male
31	Wukong		Male
32	Olivia		Female
33	Ford		Male
34	Shani		Female
35	A-patora		Female
36	Xayne		Male

37	Adam		Male
38	Homer		Male
39	iris		Female
40	J biebs		Male
41	dimitri		Male
42	d-bee		Male
43	Kenta		Male
44	Leon		Male
45	Luna		Female

46	Maro		Male
47	Nairi		Male
48	Otho		Male
49	Skyler		Male
50	Sverr		Male
51	Tatsuya		Male
52	Thiva		Male

**Gambar 2.1 Karakter *Game Online Free Fire***

**Sumber :** [ff.garena.com](http://ff.garena.com).

## 2) Senjata

Perlengkapan senjata sangat diperlukan oleh setiap pemain dengan tujuan untuk memenangkan pertandingan. Berikut beberapa penggolongan senjata dalam permainan *game online free fire*.

- a. *Assault rifle*, yaitu jenis senjata yang dimanfaatkan untuk jarak pertempuran jauh maupun dekat
- b. *Damage*, yaitu senjata yang memiliki kekuatan yang besar dalam jarak yang sedang dan jauh
- c. MP 40 submachine Gun, yaitu jenis senjata yang digunakan untuk melakukan tembakan headshot dan jumpshot
- d. *SCAR*, yaitu jenis senjata yang berkekuatan stabil tingkat tinggi
- e. *Groza*, yaitu senjata yang biasanya digunakan untuk meraih booyah karena pencapaian target dalam game.
- f. *Sniper Rifle*, yaitu jenis senjata yang digunakan untuk menembak musuh dalam jarak yang jauh.

### 3) Lokasi Pertempuran

*Game free fire* merupakan salah satu *game* aksi pertempuran. Maka untuk melakukan pertempuran, pemain *game* dapat menentukan lokasi pertempuran.

Berikut lokasi pertempuran terbaik dalam *game online free fire*:

- a. Kalahari



- b. Shrines





c. Bayfront.<sup>20</sup>



**Gambar 2.2 Loksi Pertempuran**

## 2. Sikap Bahasa

Sikap bahasa adalah kesopanan dalam berkomunikasi terhadap suatu keadaan yang meliputi sikap mental dan perilaku dalam menggunakan bahasa melalui kegiatan berbicara. Menurut Sobra dan Andriyani bahwa sikap bahasa merupakan proses kejiwaan yang tidak bisa dilihat secara langsung akan tetapi melalui tingkah laku berbahasa atau tindak tuturnya.<sup>21</sup> Sedangkan menurut Kridalaksana sikap bahasa adalah sikap pemakai bahasa terhadap keanekaragaman bahasanya sendiri maupun bahasa orang lain. Sikap bahasa adalah posisi mental atau perasaan terhadap bahasa itu sendiri atau orang lain.<sup>22</sup>

Sikap bahasa dapat dilihat melalui tingkah laku seseorang dapat dipandang sebagai suatu konsep yang bersifat satu dimensi yaitu dimensi rasa yang ada pada diri seseorang. Dalam arti luas, sikap bahasa berkaitan dengan isi makna sikap,

<sup>20</sup> Wanda Nadia Amirah, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 177 Pekanbaru," *Universitas Islam Riau*, 2021, 20–23.

<sup>21</sup> Fitri, Haerudin, and Solehudin, "Sikap Bahasa Penyiar AKTV Terhadap Bahasa Sunda."<sup>30</sup>

<sup>22</sup> LL.D.S. Adnyani, "Motivasi Dan Sikap Bahasa Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha" 5, no. 1 (2016): 14.

rentangan tanggapan sikap, dan evaluasi sikap. Sedangkan di dalam arti sempit sikap bahasa mengacu kepada (1) penilaian orang terhadap suatu bahasa, (2) penilaian penutur suatu bahasa tertentu sebagai suatu kelompok etnis dengan watak kepribadian khusus.<sup>23</sup> Sikap Bahasa dapat diperoleh dan dipupuk lewat proses pembelajaran, serta dapat dimodifikasi dengan pengalaman (berbahasa). Dalam hal ini Pendidikan memiliki peran tertentu di dalam membentuk atau membangun sikap Bahasa seseorang.

Hakikat Sikap bahasa yaitu istilah sikap merupakan terjemahan dari bahasa inggris "*attitude*" yang berasal dari kata Latin "*atto*" yang berarti kesenangan, kecenderungan. Dan kata *atto* (yang berasal dari bahasa Latin "*actus*") yang berarti tindakan, dan perilaku. Masalah sikap telah lama menjadi pokok bahasan dalam bidang psikologi, terutama pada bidang psikologi sosial. Meski sudah banyak dibicarakan namun pemahaman terhadap sikap sampai saat ini belum dapat dikatakan seragam benar. Ketidakteragaman ini biasanya disebabkan oleh perbedaan pandangan yang mendasari tentang sikap tersebut.

Menurut Gagne sikap adalah suatu ungkapan internal yang menunjukkan perasaan pilihan seseorang atas tindakan terhadap objek orang tua atau kejadian. Sedangkan Greenwald dan Banaji menyatakan bahwa sikap adalah kecenderungan yang menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap objek sosial seperti orang, tempat, dan kebijaksanaan.<sup>24</sup> Sikap adalah respon tertutup seseorang terhadap suatu

---

<sup>23</sup> Dwiyani Pratiwi, "Pergeseran Bahasa Sebagai Dampak Sikap Bahasa," *Diksi* 13, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.21831/diksi.v13i1.6442..87>

<sup>24</sup> Basma G. Alhogbi, "Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Sikap Bahasa Dengan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Pendek," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 21–25, <http://www.elsevier.com/locate/scp.h.55>

stimulus atau obyek, baik yang bersifat interen maupun eksteren sehingga manifestasinya tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan dari perilaku tertutup.<sup>25</sup>

Berbeda dengan karakter dimana karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama baik dalam lingkup keluarga, masyarakat bangsa dan negara. karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*).<sup>26</sup>Sikap juga diartikan sebagai suatu konstruk untuk memungkinkan terlihatnya suatu aktivitas. Sikap dipandang dari berbagai unsur yang terkait seperti dengan sikap kepribadian, motif tingkah laku, keyakinan dan lain sebagainya.

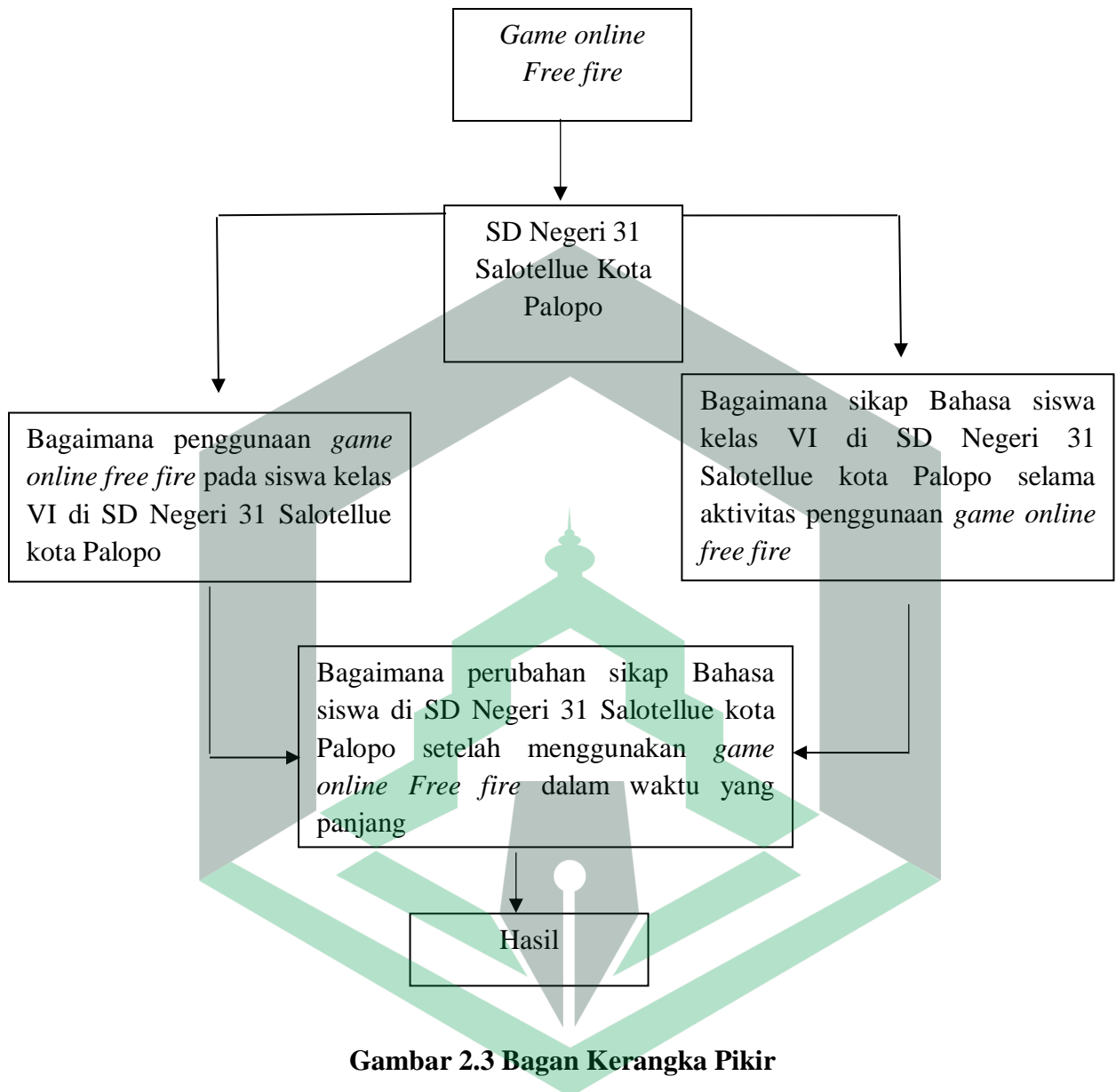
### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir di buat dengan tujuan untuk mempermudah penjelasan yang akan dibuat dalam penellitian konsep mengenai judul yang di angkat dalam penelitian ini adalah dampak *game online free fire* terhadap sikap Bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo. Dampak *game online free fire* terhadap sikap Bahasa siswa yaitu dapat di ketahui dari bagaimana siswa menggunakan *game online free fire*, bagaimana sikap Bahasa siswa selama aktivitas bermain *game free fire* dan bagaimana perubahan sikap Bahasa siswa setelah menggunakan *game online free fire*

---

<sup>25</sup> F Sandi, *Bab II Tinjauan Pustaka*, Academi edu, 2013, h. 32

<sup>26</sup>Alhogbi, “*Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Sikap Bahasa Dengan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Pendek.*”h.63



**Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis deskriptif kualitatif yaitu memberikan gambaran secara lebih rinci terhadap objek penelitian sebagaimana yang dijelaskan bahwa penelitian kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan peristiwa, kejadian atau fakta, kondisi fenomena, atau keadaan yang sedang berlangsung saat melakukan penelitian.<sup>27</sup>

#### **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 31 Salotellue, Jl. A Tenriadjeng Salotellue, Kecamatan Wara Timur, pada tanggal 13 Juli 2022 sampai dengan 16 Februari 2023. Adapun tempat penelitian yang dipilih sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini.

#### **C. Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah dalam skripsi, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu

---

<sup>27</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif, Edisi Pertama*, (Yogyakarta:CV Budi Utama, 2018), h. 8

### 1. Pengertian *Game Online*

*Game online* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan menggunakan alat elektronik yang dapat terhubung dengan jaringan yang luar biasa yaitu jaringan internet dimana jaringan internet dapat menghubungkan lebih dari dua pemain yang menggunakan durasi waktu tertentu.

### 2. Pengertian Sikap Bahasa

sikap bahasa adalah proses kejiwaan kepercayaan yang berhubungan dengan bahasa yang berlangsung lama dan memberikan kecenderungan dalam bertindak yang identik pada kesetiaan bahasa yang merupakan pertahanan bahasa dari pengaruh bahasa luar sikap bahasa memiliki 3 ciri yaitu kesetiaan bahasa, kebanggaan bahasa, dan kesadaran norma bahasa yang berpengaruh pada pengguna *game online*.

### **D. Sumber Data Penelitian**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh langsung dari sumber atau dapat disebut sebagai data utama. Sedangkan data sekunder yaitu data yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber yang telah tersedia.

#### a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini yaitu wawancara dengan pihak tenaga pendidik yaitu guru wali kelas IV di SDN 31 Salotellue, pihak siswa selaku pengguna *game online free fire* di SDN 31 Salotellue dan juga orang tua siswa. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan langsung di Sekolah

dan diluar Sekolah. Adapun data primer yang akan diperoleh yaitu bagaimana sikap bahasa siswa dari dampak *game online free fire*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung berupa dokumen kepustakaan, teori dan artikel ilmiah yang relevansi dengan masalah yang diteliti. Data tersebut digunakan untuk melengkapi dan mendukung data primer sehingga kedua jenis data tersebut saling melengkapi dan memperkuat analisis permasalahan.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti terbagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap sikap bahasa siswa kelas IV yang bersekolah di SDN 31 Salotellue. Adapun observasi yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu: Sikap Bahasa siswa di dalam kelas dan di luar Sekolah pada saat di Sekolah dilakukan pada pukul 09 : 00 sampai dengan pukul 09 : 30 dan pada saat di luar Sekolah pada jam 13: 30 sampai dengan 15:00

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara dapat dilakukan dengan cara terstruktur maupun tidak terstruktur, wawancara dapat dilakukan dengan tatap muka maupun dengan menggunakan telepon. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara secara mendalam yang dilakukan dengan cara tanya jawab dan bertatap muka dengan informan yaitu: orang tua siswa, pada jam 15: 30 guru wali kelas pada jam istirahat yaitu jam 09:30 dan siswa di

dalam lingkungan Sekolah dan di rumah orang tua siswa pada jam 9 dan 13:30 - 15:00

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data yang akurat yang berkaitan dengan dampak *game online free fire* terhadap sikap bahasa siswa.

**F. Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian ini adalah dampak *game online free fire* terhadap sikap bahasa siswa kelas IV di SDN 31 Salotellue Kota Palopo. Hal ini berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu ada beberapa siswa yang menggunakan *game online free fire* sehingga mempengaruhi sikap bahasanya. Jadi peneliti berfokus pada bagaimana dampak *game online free fire* terhadap sikap bahasa siswa. Manfaat dari fokus penelitian ini adalah agar peneliti tidak terjebak dari beberapa informasi yang didapatkan di lapangan dan mengetahui batasan pada objek penelitiannya.

**G. Subjek/Informan Penelitian**

Sebelum melakukan atau mencari data dilapangan, terlebih dahulu menentukan informan dan subjek penelitian. Informan penelitian merupakan seseorang yang dapat dimintai informasi atau keterangan yang dibutuhkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.<sup>28</sup> Adapun informan dari penelitian ini yaitu lima orang tua siswa yang berusia 37, 40,49, 46 dan 45 tahun, satu guru wali kelas yang berusia 31 tahun dan lima siswa yang berusia 10 tahun.

---

<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 38



## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun beberapa instrumen penelitian ini sebagai berikut:

### a. Kisi-Kisi Observasi

**Table 2.1**

No	Indikator	Sub Indikator	Aspek yang Diamati	Catatan Lapangan
1.	Kesetiaan bahasa	Kebanggaan bahasa	Tingkah laku penggunaan bahasa lisan	
2.	Kesadaran Norma Bahasa	Cermat	Tingkah laku penggunaan bahasa lisan	
		Santun	Tingkah laku penggunaan bahasa lisan	

## b. Kisi-Kisi Wawancara

**Table 2.2**

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sub Indikator	Butir
1	Bagaimana penggunaan <i>game online free fire</i> pada siswa kelas IV di SD negeri 31 Salotellue Kota Palopo	Intensitas waktu	Durasi kegiatan	1,2,3
		Alat bantu	Fasilitas yang digunakan	4,5,6
			Minat	7
2	Bagaimana sikap bahasa siswa selama aktivitas penggunaan <i>game online free fire</i>	Kesetiaan Bahasa	Kebanggaan Bahasa	11, 12, 13
		Kesadaran norma	Cermat	14, 15, 16
			Santun	17, 18, 19
3.	Bagaimana perubahan sikap Bahasa siswa di SD negeri 31 Salotellue Kota Palopo setelah menggunakan <i>game online free fire</i> dalam waktu yang Panjang	Dampak	Kecanduan	14
			Sikap Positif	12,16
			Sikap Negatif	11,13,15
			Mental	9,10
			Emosi	8

### I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data penelitian. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan proses pengumpulan dan memastikan informasi pada *variable of interest* (subyek yang akan dilakukan uji coba), dengan

cara sistematis, yang memungkinkan dapat menjawab pertanyaan dari uji coba yang dilakukan uji hipotesis dan mengevaluasi hasil.

## 2. Reduksi Data (*Data Reduksi*)

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawancara yang tinggi. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, ketika peneliti melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, maka itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data.

## 3. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data reduksi, maka langkah berikutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif yaitu dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja yang selanjutnya berdasarkan apa yang telah di pahmi tersebut.

## 4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusions Drawing*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi kesimpulan awal yang diukemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak di temukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Tetapi apabila kesimpulan yang di kemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>29</sup> Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti akan menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

#### **J. Keabsahan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data yang diperoleh. Teknik triangulasi merupakan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan sesuatu di luar data tersebut sebagai pembanding dan pengecekan data tersebut. Teknik triangulasi yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara menggunakan beberapa sumber untuk mengecek data yang diperoleh peneliti. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mengecek kebenaran informasi yang didapat dari sumber yang sama. Apabila ditemukan perbedaan antara data satu dengan yang lain, maka peneliti melakukan diskusi dengan informan untuk memastikan data yang sesungguhnya

---

<sup>29</sup> Sugiyono *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung ALFABETA, CV. Cet 9; 2018) h.89-99

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di sekolah dasar Negeri 31salotellue yang berada di jl. Andi Tenriadjeng, Salotellue Kecamatan Wara Timur Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah tersebut berdiri di atas tanah dengan luas 1.800 m<sup>2</sup> dan masih berstatus kepemilikan pemerintah dengan akreditasi B. Jumlah ruang kelas yang tersedia yaitu sebanyak 11 kelas, jumlah perpustakaan ada satu, UKS ada satu, kantin ada satu, dan ruang kantor berjumlah satu ruangan.



**Gambar 3.1 Lokasi SDN 31 Salotellue**

#### B. Hasil Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus subjek pada penelitian ini adalah anak-anak yang bermain *game online free fire*. jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah lima

orang siswa di kelas IV. Selain dari siswa, sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan orang tua siswa dan juga guru wali kelas.

Penelitian ini dilakukan pada saat jam istirahat. Waktu pengambilan data wawancara dengan siswa adalah pada saat pulang dari sekolah sedangkan dengan guru wali kelas pada jam pelajaran berakhir. Waktu wawancara dengan orang tua adalah di sore hari atau waktu senggang orang tua, karena waktu-waktu tersebut merupakan waktu efisien untuk melakukan wawancara dengan para narasumber sesuai dengan kondisi masing-masing dari narasumber. Untuk data yang tidak dapat diperoleh dari wawancara akan dilengkapi melalui data hasil observasi dan dokumentasi. Berikut data hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan penelitian pada rum

## **1. Penggunaan *Game Online Free Fire* Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue**

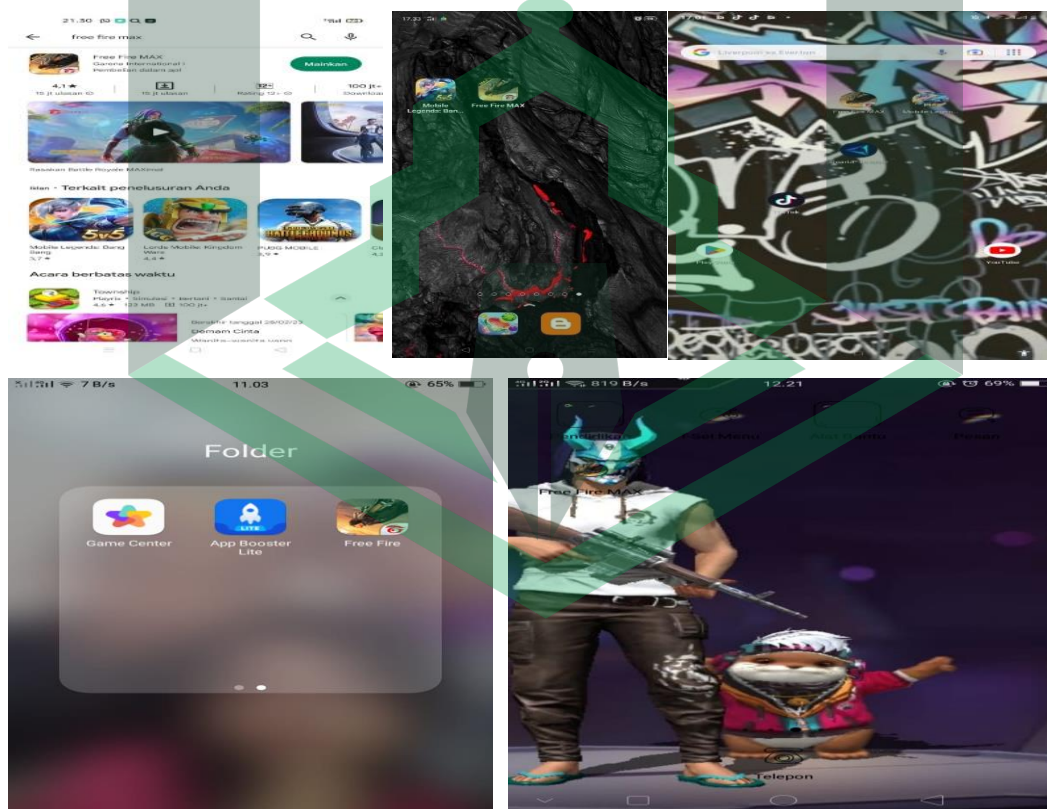
### **a. Pengguna Aktif**

Pengguna *game online free fire* yang aktif yaitu berjumlah lima orang dari 17 siswa di dalam kelas yaitu AFS, MRA, MA, MF, dan MFA. Informasi tersebut diperoleh dari hasil wawancara. Mereka bermain sejak kelas 2 sekolah dasar hal ini diperkuat dari jawaban masing-masing orang tua mereka yang mengatakan bahwa: “*Sejak kelas dua karena pada saat kelas dua dia sudah mulai pegang hp*” (mirna orng tua MFA) “*sejak kelas 2 SD naliat kakaknya main jadi ikut-ikutan mi juga*” (mariana orng tua MA).”<sup>30</sup> Hasil wawancara lebih lanjut siswa memiliki 2 *game*

---

<sup>30</sup> Mirna, (47 tahun), Mariana (49 tahun), orang tua siswa. Wawancara, Jumat, 14 Oktober 2022

online yang mereka unduh di *playstore* meski demikian semua siswa mengakui lebih aktif menggunakan *game online free fire*, 3 dari 5 siswa mengatakan bahwa mereka hanya menggunakan 1 *game* yaitu *game online free fire*, namun 2 diantaranya yang mengaku memiliki 2 *game online*, wawancara dengan MA bahwa “*ML sama free fire kak tapi lebih sering kumaini free fire*” senada dengan pendapat MF yang mengatakan “*Dua game yang saya mainkan yang pertama itu free fire dan game mobile legend tapi lebih sering main free fire*”<sup>31</sup> dapat dilihat dari hasil dokumentasi sebagai berikut:



**Gambar 3.2** *game online* unduhan siswa

<sup>31</sup> Muhammad Al-iksan, Muhammad Fuad (10 tahun), siswa kelas IV. Wawancara senin 10 oktober 2022, di SDN 31 Salotellue

Alasan mengapa siswa tertarik dengan *game online free* karena menurutnya *game online free fire* itu sangat menarik, menantang, dan berteman dengan orang-orang sesama mereka bermain, orang tersebut adalah para siswa yang bermain *game online* dan juga orang yang berda dari daerah lain yang mereka dapatkan dari *game online free fire*. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan siswa tentang mengapa mereka menggunakan *game online free fire*, dua diantara lima siswa mengatakan bahwa “*Karena seru, terus banyak temanku main free fire.*”<sup>32</sup> hal ini senada dengan Mf bahwa “*Karena game online free fire itu asyik dimainkan kalau lagi kumpul sama teman*”. Kemudian diperkuat jawaban AFS bahwa “*Karena itu banyak napake temanku lebih bagus juga gambarnya di banding ML tapi tidak pernahka top up.*”<sup>33</sup>

Realitanya anak yang bermain *game online free fire* sudah diketahui oleh orang tuanya, orang tua mereka tidak menyukai anaknya jika berlarut-larut dengan *gamanya*. Ada orang tua siswa yang mengizinkan anaknya bermain *game* tetapi ada pula yang tidak mengizinkan dengan alasan tertentu. Dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa, terdapat tiga orang tua siswa mengizinkan anaknya untuk bermain *game* tetapi dengan cara membatasi waktunya hal ini dikatakan oleh ibu HA, MN dan juga ibu MH “*Iya tetapi saya membatasi waktunya untuk main*”<sup>34</sup> namun berbeda dengan MR mengatakan “*Tidak kuizinkan*

---

<sup>32</sup> Muhammad Fachmi Syaifullah, Muhammad Reski aditiya, (10 tahun), siswa kelas IV. Wawancara 10 oktober 2022, di SDN 31 Salotellue

<sup>33</sup> Muhammad Fuad, Muhammad facri Andullah, (10 tahun), siswa kelas IV. Wawancara 10 oktober 2022, di SDN 31 Salotellue

<sup>34</sup> Hasbia (37 tahun), Mirna (47 tahun), mutmainnah (40 tahun), orang tua siswa. Wawancara 12 oktober 2022



*karena gara-gara itu game memerah mi matanya”* sedangkan ibu FI juga mengatakan *“dulunya tidak di izinkan karena dia masih kecil tapi sekarang dia tidak mau mendengar perkataan orang tua.”*<sup>35</sup>

#### b. Kepemilikan *Device* Secara Mandiri

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa tentang alat dan saluran apa yang mereka gunakan untuk bermain semua mengakui bahwa mereka main *game online free fire* dengan menggunakan *handpone* android, namun 3 dari 5 siswa mengaku menggunakan wi-fi dan 2 menggunakan kuota sendiri. Dapat dilihat dari hasil wawancara dengan MRA yang mengatakan *“Pakai kuota sendiri tapi kalau habis biasa pakai wi-fi teman, kalau main pake hp ji kak.”* Senada dengan pendapat MA yang mengatakan *“Hp, pakai kuota sendiri dan hospot teman.”*<sup>36</sup>

Kemudian orang tua siswa menjelaskan tentang saluran apa yang digunakan oleh anaknya untuk bermain *game* dan semua menjawab bahwa anaknya menggunakan *game online free fire* dengan menggunakan *handpone* dan 3 di antaranya mengungkapkan bahwa anaknya main menggunakan wi-fi kadang juga menggunakan kuota jika anaknya tidak main di rumah. Hasil wawancara orang tua yang mengatakan *“Pakai hp dan wi-fi kadang juga pakai kuota kalau dia mainnya tidak di rumah”*<sup>37</sup> Dua di antaranya yang mengatakan bahwa anaknya main *game free fire* menggunakan kuota, dapat dilihat dari jawaban ibu MH yang mengatakan *“ Hp*

<sup>35</sup> Mariana (49 tahun), Fatmawati, (46 tahun), orang tua siswa wawancara jumat 14 oktober 2022

<sup>36</sup> Muhammad Riski Aditya, Muhammad Al-iksan, (10 tahun), siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 10 Oktober 2022, di SDN 31 Salotellue.

<sup>37</sup> Hasbia, (37 tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua siswa, wawancara rabu 12 Oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

*pakai kuota biasanya kalau tidak ada lagi kuotanya baru tidak saya kasih uang ke rumahnya temannya biasa itu karena temannya pakai wifi di di rumahnya”<sup>38</sup>*

Senada dengan pendapat MR selaku orang tua MA mengatakan”*Pake kuota dan biasa juga pake hotspotnya kakaknya kadang juga ke rumahnya temannya pake wifi karena dia biasanya itu main berkelompok-kelompok tapi itu bagusnya karena tidak pergi berkeliaran”<sup>39</sup>*

Sedangkan banyaknya pengeluaran anak dalam sebulan untuk bermain *game* dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan siswa, orang tua, dan juga guru wali kelas. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa tentang berapa uang yang Anda habiskan dalam sebulan namun 3 dari 5 siswa mengatakan bahwa mereka tidak tahu karena mereka tidak menghitung ada juga yang mengatakan bahwa dia tidak mengeluarkan biaya untuk main *game*. Sedangkan 2 di antaranya mengatakan “*uang saya habiskan 200.000*” senada dengan jawaban MFA yang mengatakan *saya menghabiskan uang sebanyak 100.000 untuk dipakai mendaftar kuota.*”<sup>40</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan dengan orang tua siswa tentang berapa uang yang anaknya habiskan selama sebulan. HA selaku orang tua AFS mengatakan “*Tidak ada kalau untuk main gamenya karena saya tidak izinkan dia top up*” MH selaku orang tua dari MRA mengatakan *Kalau uang nya pake beli kuota untuk main game biasa mau RP.100.00 habis sebulan*” MR selaku orang tua MA mengatakan “*Kurang tau mi juga itu berapa nah belikan kuotanya.*” FI selaku

<sup>38</sup> Mutmainnah (40 tahun), orang tua siswa, Wawancara rabu 12 Oktober 2022

<sup>39</sup> Mariana (49 tahun), orang tua siswa, wawancara jumat 14 oktober 2022

<sup>40</sup> Muhammad Al-iksan, Muhammad Facri Abdullah, (10 tahun), siswa, wawancara rabu 12 oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

orang tua *MF* mengatakan bahwa ” *RP.200.000/bulan.*” sedangkan jawaban dari *MN* selaku orang tua *MFA* mengatakan “*Rp. 300.000./bulan.*”<sup>41</sup>

Sedangkan hasil wawancara dengan Wali kelas kelas IV, tentang apakah anda pernah menanyakan berapa banyak uang yang dihabiskan siswa untuk bermain game dalam waktu sebulan, beliau mengatakan. “*Iya. Saya pernah menanyakan hal tersebut pada salah satu siswa dan siswa tersebut mengatakan hampir Rp. 200.000. yang dihabiskan dalam bermain game dikarenakan data yang dibeli adalah data yang kuotanya banyak*”<sup>42</sup>

#### c. Durasi Waktu yang Digunakan

Waktu anak dalam bermain *game online free fire* yaitu pada saat pulang dari sekolah mereka main 1 kali dengan durasi 2-3 jam setiap hari dan malamnya. berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa tentang berapa kali dan berapa jam mereka bermain *game* dalam sehari semalam semua siswa mengakui bahwa mereka main 1 kali disiang hari dan 1 kali di malm hari tetpi dengan durasi 2-3 jam. Seperti yang diungkapkan siswa sebagai berikut, *AFS* “*1 kali 2 jam karena napake ibuku hpnya sama adekku baku ganti-ganti jika sama*” *MA* “dalam sehari kadang dua kali tapi lebih sering satu kali 2 jam.” *MRA*” 1 kali 2-3 jam.” *MF* “*Saya lupa kak sampai jam berapa main kalau siang tapi kalau malam biasa 2 jam*” sedangkan jawaban dari *MF* “*Masing-masing 1 kali tapi 2-3 jam.*”<sup>43</sup>

<sup>41</sup> Hasbia (37 tahun), Mutmainnah (40 tahun), Mariana (49 tahun), fatmawati (46 tahun), Mirna (47 tahun), orang tua siswa, wawancara rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 oktober 2022.

<sup>42</sup> Kaidah Alwi (31 tahun), wali kelas IV, wawancara, senin10 oktober 2022, di SDN 31 Salotellue.

<sup>43</sup> Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Al-iksan, Muhammad reaski Aditiya, Muhammad Fuad, (10 tahun), siswa, wawancara senin 10, oktober 2022, di SDN 31 Salotellue

Jawaban siswa diperkuat oleh jawaban masing-masing rang tua mereka, dimana ibu HA mengatakan *“Biasanya dia itu main pada saat pulang dari sekolah pada saat dia makan siang dan mengerjakan pekerjaan rumah jadi disiang hari sekitaran 2 jam setelah itu dia pergi mengaji dulu sekitaran jam 4 sore, pulanginya itu dia main di luar sama temannya tapi kalau malam waktunya main hanya 1 jam karena waktu main hp itu dibagi sama adeknya dan saya juga, giliran saya itu saat mereka sudah tidur.”* kemudian jawaban dari MH *“Biasa 2 kali kalau siang pulang dari sekolah biasa pergi sama temannya main game biasa kalau malam sebelum tidur dikasih main game sebentar kalau sudah nakerja PRnya.”* jawaban dari ibu MR *“Kalau sehari itu saya kasih waktu 2 jam kalau malam 1 jam karena sudah waktunya istirahat.”* FI *“tidak ada izin tapi namanya anak-anak hobinya, tapi yang kulihat itu biasa 2 jam itupun karena saya tegur ji”* MN *“paling lama mi itu 2 jam”*<sup>44</sup>

d. Terlibat dari Satu Komunitas

Pembentukan komunitas yang dilakukan oleh siswa yaitu mereka membentuk komunitas virtual atau maya, para anggota hanya pengguna *game* dengan maksud untuk saling memberi pengetahuan tentang strategi dalam menyelesaikan misi. Juga membentuk komunitas di lingkungan rumah sehingga tidak terlalu bergaul dengan teman sebaya yang tidak termasuk pengguna *game online free fire*, mereka bergaul hanya pada saat di sekolah saja, jika di lingkungan

---

<sup>44</sup> Hasbia (37 tahun), Mutmainnah (40 tahun), Mariana, (49 Tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua siswa, wawancara Rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 Oktober 2022

rumah maka para pengguna *game online* berkumpul dengan teman sesama pengguna *game* saja.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa tentang bagaimana hubungan interaksi mereka dengan teman sebaya apakah mereka berteman dengan sesama teman pemain *game* saja. Tiga orang anak menyatakan bahwa hubungan interaksi dengan teman sebaya lebih dominan dengan sesama teman yang bermain *game*. *“Saya jadi tidak nyambung kalau dengan teman-teman yang lain, kecuali temanku yang sering main game juga.”* (AFS); *“Sesama teman yang senang bermain game makin akrab karena kami sering mabar (main bersama) di beskem, tapi lebih jarang bermain dengan teman yang lain”* (MRA); *“Jadi lebih akrab sama teman main saya, dan ada dunia sendiri kalau lagi bahas game”* (MF).<sup>45</sup> Dua orang lainnya menyatakan mereka lebih sering menghabiskan waktu didalam rumah daripada bermain dengan teman sebaya. *“Iya, saya jadinya setiap hari minggu lebih sering di dalam rumah kadang juga ke beskem sama teman.”* (MA) *“Iya saya jadi lebih sering di rumah dan jarang main sama teman sebaya, kecuali di sekolah saja”* (MFA)<sup>46</sup>

Kemudian hal ini diperkuat dari jawaban orang tua siswa dimana tiga orang tua berpendapat bahwa ada interaksi anak dengan teman sebaya yang bermain *game* yang sejenis, namun tidak dengan orang lain atau teman sebaya lainnya yang tidak bermain *game*, mereka terlihat seperti memiliki kesenangan yang berbeda. *“Anakku mainnya sama temannya yang suka main game juga, sama anak-anak yang lain*

<sup>45</sup>Muhammad Fahmi Abdullah, Muhmmad Riski Aditya, MuhammadFuad, (10 tahun siswa, wawancara senin 10 Oktober 2022 di SDN Salotellue

<sup>46</sup> Muhammad al-Iksan, Muhammad Facri Abdullah, (10 tahun), siswa, wawancara senin 10 Oktober 2022 di SDN Salotellue

*kurang terlihat interaksi” (HA) ; “Kalau dengan teman satu frekuensi dengan dia (suka main game online free fire) yang ku lihat makin akrab, tapi seperti ada dunia mereka tersendiri, sehingga tidak bisa bergabung dengan anak lainnya” (MH); “Anak saya mainnya sama temannya yang suka main game juga, sama anak-anak yang lain kurang nyambung. Mungkin menurunlah interaksinya (FI).”<sup>47</sup> Jawaban senada juga disampaikan guru wali kelas IV “Jika sedang bermain game bersama, maka interaksi mereka terlihat intens, termasuk saat menceritakan pengalaman masing-masing saat bermain game. Namun, secara umum yang saya perhatikan anak-anak yang sering bermain game online akan merasa terasing dan seperti berada di dunia berbeda dengan teman sekitarnya, artinya mereka sibuk dengan dunianya sendiri (game onile free fire).”<sup>48</sup> Sedangkan orang tua MFA menyatakan bahwa: “Yah interaksinya kurang kecuali sama teman sesamanya main game.” Namun jawaban berbeda dari ibu MR orang tua MA “baik tapi lebih sering gabung dengan sesamanya main game”<sup>49</sup>*

Empat dari lima informan yang mengakui bahwa mereka suka bermain berkelompok walau kadang mainnya bukan dengan teman sekolah atau random. Adapun alasan lain mengapa mereka suka main berkelompok yaitu karena menurutnya main berkelompok dapat membuat mereka lebih mudah untuk berkomunikasi dengan temannya dan mereka juga dapat seru-seruan. Namun hal tersebut berbeda dengan pendapat MA yang mengatakan “lebih kusuka saya main

---

<sup>47</sup> Hasbia, (37 tahun), Mutmainnah (40 tahun), Fatmawati, (46 tahun), orang tua siswa, wawancara rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 Oktober 2022

<sup>48</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru Wali kelas IV, wawancara senin 10 Oktober 2022

<sup>49</sup> Mirna, (47 Tahun), Mariana, (49 tahun), orang tua siswa wawancara jumat 14 oktober 2022

*sendiri kak karena tenang kalau sendiri tapi kadang main berkelompok.*<sup>50</sup> senada dengan pendapat guru wali kelas yang mengatakan. *“iya biasa main sendiri tapi lebih sering berkelompok karena disini bukan hanya kelas IV yang main tetapi kelas lain juga.”*<sup>51</sup>

Kemudian jawaban tersebut diperkuat oleh pernyataan orang tua siswa dimana empat dari lima orang tua yang menyatakan bahwa memang anaknya lebih suka main berkelompok karena dapat mengatur strategi dengan temannya dan dapat bergaul dengan teman lainnya, namun ada juga siswa yang tidak main berkelompok dengan alasan jika dia berada di rumah dan temannya tidak mengunjunginya tetapi mereka berkomunikasi lewat *voice chat*. Dapat dilihat dari pernyataan ibu MR yang menyatakan *“biasanya kalau dirumah main sendiri kalau tidak ada lagi temannya datang tapi ada bang natemani bicara dalam hp.”*<sup>52</sup>

## **2. Sikap Bahasa Siswa Selama Aktivitas Penggunaan *Game Online Free Fire***

### **a. Penggunaan Bahasa**

Pada saat aktivitas bermain *game online free fire* siswa menggunakan bahasa-bahasa asing dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Februari 2023, yaitu ketika kamu menggunakan bahasa asing apakah kamu bangga karena dianggap bisa menggunakan bahasa asing, kelima siswa menjawab bahwa iya karena gaul, AFS mengatakan *“Iya karena gaul”* senada dengan MF mengatakan *“Iyalah”* kemudian MA, MFA dan MRA juga mengatakan *“Iya”* hal

<sup>50</sup> Muhammad Al-Iksan, (10 tahun), siswa wawancara senin 10 oktober 2022, di SDN 31 Salotellue

<sup>51</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara senin 10 oktober 2022, di SDN 31 Salotellue

<sup>52</sup> Mariana, (49 tahun), orangtua siswa, wawancara senin 10 oktober 2022

ini dikuatkan dari hasil transkrip percakapan siswa pada tanggal 13-15, Februari, 2023 yaitu siswa menggunakan bahasa asing seperti, *weh rendah skill mu, marikita welcome back, weh tolong dulu knock down ka, sapa itu disana knock juga, huh selamat datang di welcome, main lone love ki saja, invite ka dulu samaki main, dan heyya doble kill.*<sup>53</sup>

Bahasa yang mereka gunakan untuk berkomunikasi yaitu bahasa daerah, yang mudah dipahami, berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Februari 2023 tentang bahasa apa yang sering kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan teman pada saat bermain *game online*, yaitu kelima siswa mengatakan bahwa mereka menggunakan bahasa di daerahnya karena mereka berada di daerah tersebut dan agar mereka dapat saling memahami pada saat melakukan percakapan. AFS mengatakan *“Bahasa didaerahkuto karena disinika tinggal karena kalau bahasanya orang dipakai tidak napaham nanti teman ta”* MRA *“Pakai bahasa daerahkue biar kalau bicaraki sama temanta bisa nyambung”* kemudian MA, MF dan MFA mengatakan *“Pakai basa sehari-hari bahasa daerah, bahasa Indonesia”*.<sup>54</sup>

Siswa menggunakan bahasa daerah karena mereka merasa bangga dan agar dapat berkomunikasi dengan temannya dengan baik dapat dilihat dari hasil wawancara tentang apakah kamu bangga dengan menggunakan bahasa daerah saat bermain *game*, kelima siswa mengakui bahwa mereka bangga menggunakan bahasa daerahnya saat aktivitas bermain *game*. AFS mengatakan *“Iya bangga karena*

---

<sup>53</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023

<sup>54</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023



*bisaka bicara sama temanku karena sama-samaka mengerti bahasaku*” MRA mengatakan *“Iya toh”* MA, MF, dan MFA mengatakan *“Iya bangga”*<sup>55</sup>

Jawaban dari hasil wawancara tersebut dikuatkan oleh hasil observasi atau pengamatan pada tanggal 13-15 Februari 2023, siswa pada saat aktivitas bermain *game* menggunakan bahasa di daerahnya, namun tingkah laku penggunaan bahasa lisannya menggunakan nada tinggi seperti *we magako, kenapako bunuhka baga, tailaso memang inie, kenapako njir, bangsat kamu, kupindahkan kepala bapak kau.*<sup>56</sup> Namun berbeda jika di dalam kelas mereka menggunakan kata-kata kasar hanya sesekali dilakukan yaitu apabila gurunya keluar dari kelas. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa pada tanggal 13 Februari 2023 tentang *samakah carata bicara di dalam kelas dengan di luar sekolah pakai nada tinggi kalau bicaraki sama temanta, AFS mengatakan “Sama kak tapi ndak adapi guru didalam kelas”* MRA mengatakan *“iya”* MA mengatakan *“ Iya kalau sama teman-temanku ji kalau ada guru tidak karena takutki ditgur, MF mengatakan “Kadang-kadang ji saya bicara maggarrakka”* MFA mengatakan *“Saya juga tidak kalau di sekolah pika, tapi biasaka duka juga teriaki temanku waktu keluar mainka”*<sup>57</sup>

Pengguna *game free fire* menimbulkan gaya bahasa yang berbeda dengan anak yang tidak menggunakan *game* atau belum mempunyai *handphone*, karena anak yang bermain *game online free fire* kebanyakan mendapatkan bahasa-bahasa

---

<sup>55</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023

<sup>56</sup>Observasi senin-rabu, 13-15 februari 2023

<sup>57</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023

baru ada yang positif dan ada yang negatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan siswa tetanag bahasa apa saja yang mereka dapatkan dari *game online free fire*. Semua siswa memiliki jawaban yang sama yaitu *“djancok, asu, bangsat, anjing, anjir, anying, goblok, bacot, tai, kampret, tolol, babi, knock down, looting, welcome, welcome back, invite, lone love, squad, setan bangkek, dan monyet”*.<sup>58</sup>

Hasil wawancara tersebut diperkuat dari hasil observasi peneliti dengan siswa pada tanggal 13-15 Februari 2023 mengenai bahasa-bahasa kasar dan asing yang selalu mereka gunakan yaitu, *“djancok, asu, bangsat, knock down, anjing, anjir, anying, goblok, bacot, tai, kampret, tolol, babi, , looting, welcome, welcome back, invite, lone love, squad, setan bangkek, dan monyet kon\*l, tai la\*o, kobaga tolol, gak nanya,*”<sup>59</sup> Anak yang bermain *game online free fire* mengakui bahwa mereka hanya menggunakan bahasa kasar tersebut jika sedang mabar (main bareng) dan tidak jika di sekoah, dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan siswa pada tanggal 13 Februari 2023 tentang nah kan saya lihat kalau main *gameki* sama temanta seringki bicara kotor begitukah juga kalau di dalam kelaski. AFS mengatakan *“Kalau saya tidak”* MRA mengatakan *“tidakji mabar pika”* MA mengatakan *“mabarpika saya juga karena tidak sadarka bilang I apalagi kalau baru masukki diarena pertempuran belumpiki dapat senjata adami musuh*

<sup>58</sup> Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 10 Oktober 2022, di SDN 31 Salotellue.

<sup>59</sup>Observasi senin-rabu, 13-15 februari 2023

*bunuhki*” MF mengatakan ” *Tidak*” MFA mengatakan ”*Biasaka saya bilang kon\*1*”<sup>60</sup>

Penggunaan bahasa yang terbilang kasar dan tak senonoh sering diucapkan oleh siswa tanpa ada rasa takut dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan siswa pada tanggal 13, february, 2023 tentang tidak takut kigah itu bicara-bicara atau kotor kalau nadengarki orang tuata. Semua siswa mengakui bahwa mereka tidak takut AFS mengatakan ”*Tidak karena bukanji dia kutanya*, MRA ”*tidak*” MA ”*Tidak karena jarang jika nadengar*” MF ”*Tidak*” MFA ”*Tidak*”<sup>61</sup>

#### b. Kurangnya Ketelitian dalam Memilih Bahasa

Pemilihan bahasa siswa saat bermain *game* yaitu tidak adanya ketelitian dalam pemilihan bahasa, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa tentang, kalau main gameki tapilih-pilih gah itu bahasa baru takasi keluar, semua siswa mengatakan bahwa mereka tidak memilih bahasa yang mereka keluarkan AFS mengatakan ”*Tidak, keluarbanji*” MRA mengatakan ”*Tidak juga saya, kalau mau keluar dimulutku keluar bang*” MA mengatakan ”*Tidak, karena tidak bisa miki pilih apalagi kalau knock miki*” MF mengatakan ”*tidak*” MFA mengatakan ”*Tidak*”<sup>62</sup>

Hasil wawancara tersebut dikuatkan dari hasil pengamatan atau observasi yaitu para pengguna *game online* menggunakan bahasa kasar atau bahasa yang

<sup>60</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), Siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 february 2023

<sup>61</sup> Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), Siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 february 2023

<sup>62</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), Siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 february 2023

tidak senonoh mereka menggunakan tanpa ada rasa ragu.<sup>63</sup> hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan siswa pada tanggal 13, Februari 2023 tentang kalau misalkan mainki kan seringki pakai bahasa kasar pernahkah ada rasa ragu untuk keluaran itu bahasa, AFS mengatakan *“Tidak karena reflex”* MRA mengatakan *“Tidak kalau samaka temanku kalau sama orang tua raguka karena namaraika nanti”* MA mengatakan *“Tidak banji saya kuragu”* MF mengatakan *“tidak”* MFA mengatakan *“Tidak ji”*.<sup>64</sup> Kemudian pertanyaan lebih lanjut tentang bagaimana pale carata pilih bahasa yang baik digunakan pada saat main *game* dan pada saat tidak main *game*. AFS mengatakan *“Tidak kupilih saya kubilang banji”* senada dengan jawaban MA yang mengatakan *“Tidak kupilih saya mana kusuka itumi kubilang karena tidak sadarbangka bilang i”*<sup>65</sup> kemudian diperkuat oleh jawaban MF dan MFA yang mengatakan *“Tidak juga saya”* *“Saya juga”*<sup>66</sup> namun satu diantaranya mengatakan bahwa dia hanya menggunakan kata kasar jika brersama temannya atau dan tidak memilih bahasa apa yang akan keluaran, berbeda jika berkomunikasi dengan orang tuanya, hal tersebut dapat dilihat dari jawaban MRA yang mengatakan *“Caraku saya tida kubilang itu kata kasar tapi kalau samaka mamaku atau orang tua lainnya, kalau mainka tidak bisaka pilih-pilih bahasa.”*<sup>67</sup>

<sup>63</sup>Observasi senin-rabu, 13-15 februari, 2023

<sup>64</sup> Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), Siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023

<sup>65</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), Siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023

<sup>66</sup>Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), Siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023

<sup>67</sup> Muhammad Reski Aditiya, (10 tahun), Siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023

### 3. Bagaimana Perubahan Sikap Bahasa Siswa dalam Waktu Panjang

#### a. Ditunjukkan dengan Penggunaan Bahasa Peyorasi

Perubahan sikap Bahasa setelah menggunakan *game* dalam waktu yang Panjang, anak ditandai dengan seringnya melontarkan kata-kata kasar semua siswa mengakui bahwa kata-kata kasar tersebut mereka dapatkan dari bermain *game online free fire*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua, dan guru wali kelas, tentang apakah selama bermain *game free fire* dalam jangka panjang ada perubahan yang terjadi dengan sikap bahasa anak Anda. HA selaku orang tua AFS mengatakan *“Iya karena sebelum mengenal game dia tidak pernah mengeluarkan perkataan yang tidak pantas didengar tapi sekarang astagfirullah kasar-kasar semuami bahasanya tapi kalau dia dirumah jarang saya dengar tapi kalau diluar saya tidak tahu karena yang saya lihat yang sekarang kebanyakan yang begitu.”* MH selaku orang tua MRA mengatakan *“Iya sangat besar perubahannya yang dulunya diam pemalu sekarang banyak bicara sama temannya pake bahasa-bahasa kasar ”* MR selaku orang tua MA mengatakan *“Oh jelas itu ada karena mulanya anak-anak tidak berani keluarkan bahasa kotor sekarang sudah dianggap biasa sudah lancang.”* Hal tersebut senada dengan pendapat ibu mirna dan fatmawati yang mengatakan *“Iya karena itu anak-anak sekarang matesse-tesse semuami. “iya”*<sup>68</sup>

Kemudian hal tersebut diperkuat dengan jawaban guru wali kelas yang mengatakan: *“Yah menurut saya dek ya dengan bermain game online free fire*

---

<sup>68</sup>Hasbia, (37 tahun), Mutmainnah, (40 tahun), Mariana, (49 tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua siswa, wawancara rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 Oktober 2022

*dalam jangka panjang pastinya terjadi perubahan pada sikap bahasa anak-anak karena sekarang jangankan dari game dari media-media lain juga dapat memicu berubahnya sikap bahasa anak dan kurangnya etika bisa dilihat sekarang bagaimana anak-anak mengeluarkan bahasa kasar dan kotor seperti anjing setan babi tai biasami juga nama kelamin yang dia sebut tetapi kalau di dalam kelas jika proses belajar berlangsung belum pernah saya dengar berbicara seperti itu yang sering itu jika sudah diluar sekolah.”<sup>69</sup>*

Sedangkan jawaban dari hasil wawancara tentang bagaimana pendapat Anda terhadap sikap Bahasa anak yang sering bermain *game online free fire* HA selaku orang tua AFS mengatakan *“Untuk sikap bahasanya itu saya masih bisa kontrol jika masih berada dalam rumah tetapi jika di lingkungan pertemanan itu di luar dari pengawasan saya jadi caranya saya hanya ingatkan saja untuk lebih bijak dalam menggunakan dan memilih bahasa yang sopan.”*

MH selaku orang tua MRA mengatakan *“Ada bagusnya, karena ada bahasa inggris nah tau sedikit tapi ada nda bagusnya juga karena biasa ada bahasa kasar sering nah bilang.”* MR selaku orang tua MA mengatakan *“lebih sering ma bahasa gaul”* FI selaku orang tua MF mengatakan *“Berubah jadi kata-kata nda bagus kudengar.”* MN selaku orang tua MFA mengatakan *“Sering bicara kotor sama adeknya.”<sup>70</sup>* Kemudian hal tersebut diperkuat dengan jawaban guru wali kelas yang mengatakan *“Menurut saya siswa tersebut bila bermain didampingi oleh orang tua, maka orang tua juga harus menasehati dan memberikan arahan*

<sup>69</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara, senin 10 Oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

<sup>70</sup> Hasbia, (37 tahun), Mutmainna, (40 tahun), Mariana, (49 tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa, wawancara rabu, 12 oktober 2022, dan jumat 14 Oktober 2022

*terhadap siswa yang bermain game online untuk bisa memfilter yang dia dapat dari game tersebut”.*<sup>71</sup>

b. Adanya Faktor Kebiasaan

Siswa yang mempunyai kebiasaan menggunakan *game onlie free fire* akan merasa ketergantungan atau kecanduan, sehingga mereka tidak ingin beraktivitas lainnya hanya ingin bermain *game* secara terus menerus. Hal ini dapat mempengaruhi sikap bahasa anak dimana jika anak yang sudah kecanduan *game* maka akan mendapatkan Bahasa-bahasa baru seperti menggunakan kata-kata kasar. Selain sering menggunakan kata kasar juga memiliki emosi yang tidak terkontrol, contohnya apabila anak sedang bermain kemudian jaringannya kurang bagus atau mereka kalah dalam bermain *game* dari situlah perkataan kasar itu dapat dikeluarkan yang disertai dengan emosi. Dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa tentang apa akibat dari anak kecanduan *game* dimana semua orang tua mengatakan bahwa anak yang kecanduan akan mudah marah, kesehatan dan sekolahnya juga terganggu. Adapun hasil wawancara sebagai berikut:

FI mengatakan “*Akibat dari kecanduan game itu anak-anak mudah marah emosian susah diatur mana matanya juga sering mi merah, lebih-lebih bahasanya gampang sekli mi kudengar keluakan kata-kata kasar kadang juga pakai Bahasa inggis.*”<sup>72</sup> senada dengan pendapat MN “*Akibatnya yaitu mereka terbiasa menghabiskan waktu bermain game makanya terjadi kecanduan itu anak sering*

---

<sup>71</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara, senin 10 Oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

<sup>72</sup> Fatmawati (46 tahun), orang tua Siswa wawancara rabu 12 oktober 2022

*merasa gelisah mudah marah apalagi kalau tidak di ijin main sering mi juga pakai Bahasa kasar, sering mi juga sakit matanya.”<sup>73</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa dan juga guru wali kelas tentang adakah dampak psikologis yang terjadi selama siswa menggunakan *game online free fire* semua orang tua mengatakan bahawa terdapat perubahan psikologis terhadap anak yang menggunakan *game free fire* yaitu anak menjadi pemarah dan emosinya yang tidak terkontrol. Senada dengan jawaban yang disampaikan oleh guru wali kelas IV yang mengatakan *“Iya sebagian begitu bila mereka ditegur sama temannya bahkan dia yang duluan marah tapi dia yang bersalah”<sup>74</sup>*

Kemudian pertanyaan lebih lanjut kepada orang tua siswa tentang apakah selama bermain *game online free fire* anak Anda jadi pemarah empat dari lima orang tua siswa mengatakan *“Iya seperti tadi yang saya jelaskan”*. *“Iya”* disertai *bahasa yang kasar.* *“Iya sering dia bentak-bentak adeknya”* *“Iya.”<sup>75</sup>* kemudian diperkuat oleh jawaban MN yang mengatakan *“Iya karena sudah kecanduan, anak yang kecanduan mudah emosional berperilaku agresif mudah marah apalagi jika dipaksa melepaskan kesenangannya mereka lebih gampang mengucapkan kata-kata kasar atau kotor”<sup>76</sup>*

Anak yang kecanduan *game online free fire* rata-rata cara orang tua mengatasinya yaitu dengan cara mengawasi dan membatasi waktu bermain siswa,

<sup>73</sup> Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa wawancara jumat 14 oktober 2022

<sup>74</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara, senin 10 Oktober 2022

<sup>75</sup> Hasbia (37 tahun), Mutmainnah, (40 tahun), Mariana, (49 tahun), Fatmawati, (46 tahun), orang tua Siswa, wawancara, rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 oktober 2022

<sup>76</sup> Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa, wawancara, jumat 14 Oktober 2022



dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa yaitu, HA selaku orang tua AFS mengatakan *“Dengan cara diawasi jangan sampai maninya lebih banyak dibandingkan beraktivitas lainnya seperti kerja tugas, mengaji, makan, dan lain-lain.”* MH selaku orang tua MRA mengatakan *“Diberikan batasan waktu misalnya main gamenya hanya pada hari Minggu itupun waktunya sampai jam 12 ji.* MR selaku orang tua MA mengatakan *“Caranya itu batasi mereka dalam menggunakan hp”* FI selaku orang tua MF mengatakan *“Dengan cara mengawasi, membatasi waktunya dan selalu mengajaknya untuk bercerita.”* MN selaku orang tua MFA mengatakan *“Dengan cara mengurangi waktu bermainnya dan selalu di beri nasihat.”*<sup>77</sup>

Kemudian hal tersebut diperkuat dari jawaban guru wali kelas yang mengatakan *“Dengan cara selalu mendampingi anak saat bermain game selalu mengajaknya beraktivitas, kemudian waktu mainnya dibatasi dan tentunya harus tetapkan konsekuensi dengan aturan yang dibuat.”*<sup>78</sup>

c. Terlihat dari Perkembangan Bahasa Anak Selama Menggunakan *Game Online Free fire*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa tentang perkembangan bahasa anak sesudah menggunakan *game online free fire* dimana semua orang tua siswa mengungkapkan bahwa ada perbedaan yang terjadi pada anaknya sebelum dan sesudah menggunakan *game online free fire* seperti halnya yang dikatakan oleh HA selaku orang tua AFS mengatakan *“Yang tadinya pendiam*

<sup>77</sup> Hasbia, (37 tahun), Mutmainnah, (40 tahun), Mariana, (49tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa, wawancara, rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 Oktober 2022

<sup>78</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara senin 10 Oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

*sekarang sekarang lebih banyak bicara lebih Percaya diri dari sebelumnya, dan sekarang lebih berani mengungkapkan kata-kata yang trend seperti itu sekarang kata-kata yang tidak baik di dengar.”* MH selaku orang tua MRA mengatakan *“Iya lebih gaul bahasanya kalau bicara.”* MR selaku orang tua MA mengatakan *“Sebelum kenal game itu anak-anak rajin sekali kalau disuruh tapi pas nah kenal mi itu game kadang-kadang ji mau kalau di suruh.”* FI selaku orang tua MF mengatakan *“Dulunya dia gampang diatur sekarang main game tidak mau mi diatur melawanmi.”* MN selaku orang tua MFA mengatakan *“Kurangnya belajar mi sekarang hpnya terusji mau napegang mana bicaranya juga weh tobakka padahal tidak begitu pernah”<sup>79</sup>*

Kemudian hal tersebut diperkuat dari jawaban guru wali kelas yang mengatakan *“iya mereka terkadang mengeluarkan kata-kata asing dan kasar padahal dulu mereka tidak begitu.”* Perubahan yang terjadi terhadap sikap bahasa siswa dari dampak *game onlne free fire*, dulunya mereka tidak pernah mengeluarkan kata-kata kasar dan sekarang sudah dianggap biasa sehingga mereka kadang sopan dan kadang tidak sopan apabila dia tidak *mood*. Dapat dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa HA mengatakan” *“Iya sopan ji berbicara sama orang tua kecuali marah ih dia selalu menggunakan Bahasa-bahasa lain contohnya apa woi.”* MH selaku orang tua MRA mengatakan *“Biasa sopan dan biasa juga tidak. kalau dimarahi biasa melawan, lain-lain bicaranya. biasa nah kasih keluar kata- kata kasarnya.”* MR selaku orang tua MA mengatakan

---

<sup>79</sup> Hasbia, (37 tahun), Mutmainnah, (40 tahun), Mariana, (49 tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa, wawancara, rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 Oktober 2022

*“Kadang sopan dan kadang pun tidak. kadang ma anjing-anjing.”*FI selaku orang tua MF mengatakan *“Kasar karena tidak mau mi diatur maunyaji yang dimau.”*MN selaku orang tua MFA mengatakan *“Tidak. Kalau dibicarai, bilang ji apaan sih! Makanya saya tanya apa saja yang menarik boleh saya tau dan kalau main game terus bagaimana dengan sekolahmu.”*<sup>80</sup>

Kemudian hal tersebut diperkuat dengan jawaban guru wali kelas yang mengatakan: *“Kadang sopan tetapi biasa juga tidak, seperti kalau ada yang di bilang biasa nah balas kata-kata ta atau nah ejek ki dengan nah tiru gaya ta saat bicara”*<sup>81</sup> *game online free fire* memiliki dampak yang sangat besar terhadap sikap bahasa anak sebagaimana yang dikatakan oleh guru wali kelas yang mengatakan *“Sangat berdampak karena anak-anak yang main game beda dengan anak yang tidak bermain game online karena anak yang game itu pelakunya kurang sopan mudah marah emosiya tidak terkontrol emm maunya juga main game terus karena sudah ketergantungan.”*<sup>82</sup>

### **C. Pembahasan**

#### **a. Penggunaan Game Online Free Fire**

Penggunaan *game online free fire* berjumlah lima orang, mereka menggunakan durasi bermain yang berbeda-beda dengan saluran dan anggaran yang berbeda-beda pula. Para siswa biasanya bermain secara berkelompok tetapi ada pula yang bermain sendiri karena ingin lingkungan yang tenang serta lebih fokus

---

<sup>80</sup> Hasbia, (37 tahun), Mutmainnah, (40 tahun Mariana, (49 tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa., wawancara, rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 Oktober 2022

<sup>81</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara senin 10 Oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

<sup>82</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara senin 10 oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

dalam bermain. Oleh karena itu, *game online free fire* ini memiliki dampak yang sangat terlihat terhadap siswa yaitu menjadi pemarah dan emosi tak terkontrol. Kompensasi emosi terkait emosi yang dihasilkan saat sedang bermain *game online* akan muncul beberapa emosi dalam bermain *game online* yaitu takut, terkejut senang, tertantang, serta marah saat bermain game. Sejalan dengan hal tersebut, dalam *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak dapat menentukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan baik. Seperti halnya ungkapan bahwa baik itu emosi yang bersifat positif maupun emosi yang bersifat negatif yang akan menentukan bagaimana anak mampu menjalin hubungan dengan teman sebayanya dan orang dewasa.<sup>83</sup>

Degaetano dan Bander yang mengemukakan bahwa kompensasi sosial terkait dengan relasi pemainnya dengan dunia nyata yaitu dengan keluarga, teman serta lingkungan sosial lainnya. Kecenderungan melakukan interaksi dengan pemain lain secara online bisa jadi berbanding terbalik di dunia nyata.<sup>84</sup>

Pengaruh pada perkembangan emosi anak diantaranya yaitu anak mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain game online, anak mudah marah dalam kehidupan sehari-harinya, dan anak yang bermain game online menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek,

---

<sup>83</sup> Nurmalitasari, F. (2017). *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. Buletin Psikologi*, 23(2), 103.

<sup>84</sup> Mahasiswa Uajy et al., "*Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial ( Studi Kasus Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial ( Studi Kasus Mahasiswa UAJY )*" 4, no. 1 (2021): 73, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30785.28003>.

menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda milik orang lain <sup>85</sup>.

### **b. Sikap Bahasa**

Untuk memperoleh data tentang *game online free fire* adalah peneliti melakukan observasi dan didukung dengan dokumentasi. Dalam penelitian ini sikap bahasa siswa kelas IV salotellue beragam tetapi rata-rata sikap bahasa siswa yang bermain *game online free fire* menggunakan sikap bahasa yang sangat tidak pantas diucapkan oleh anak seusia mereka. Sikap bahasa yang dimaksud yaitu berbahasa kasar atau Bahasa yang tidak senono disertai dengan tindakan emosional, hal ini dapat dilihat dari tingkah laku siswa dan cara mereka berbicara. sejalan dengan pendapat Sobra dan Andriyani bahwa sikap bahasa merupakan proses kejiwaan yang tidak bisa dilihat secara langsung akan tetapi melalui tingkah laku berbahasa atau tindak tuturnya.<sup>86</sup> Pendapat Sobra dan Andriyani tersebut diperkuat oleh Kridalaksana yang mengatakan bahwa Sikap bahasa adalah posisi mental atau perasaan terhadap bahasa itu sendiri atau orang lain. Sikap bahasa dapat diamati melalui perilaku berbahasa atau perilaku tutur.<sup>87</sup>

Bahasa yang sering digunakan siswa adalah bahasa-bahasa yang mereka pilih sesuai dngan keinginannya namun jika hal ini dibiarkan maka akan merusak kualitas anak karena bahasa-bahasa yang mereka daptkan relative berlangsung

---

<sup>85</sup> Parameswara, M,C., Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosidan Sosial Anak Sekolah Dasar. Jurnal pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481

<sup>86</sup> Eneng Nuraeni Fitri, Dingding Haerudin, and Oleh Solehudin, "Sikap Bahasa Penyiar AKTV Terhadap Bahasa Sunda" 11, no. 1 (2020): 29–37.h.30

<sup>87</sup> Santosa, Arif. "Pengaruh pola asuh orang tua dan sikap bahasa terhadap kemampuan membaca pemahaman." *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 6.2 (2019): 91-103.

lama. Sejalan dengan pendapat Anderson yang mengatakan bahwa Sikap bahasa adalah tata kepercayaan yang berhubungan dengan bahasa yang secara relative berlangsung lama, mengenai suatu objek bahasa yang memberikan kecenderungan kepada seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu yang disukainya.<sup>88</sup>

### c. Perubahan Sikap Bahasa

Perubahan sikap bahasa siswa di kelas IV sekolah dasar negeri 31 salotellue selama penggunaan *game online free fire* terlihat dari penggunaan bahasa peyorasi atau kata-kata kasar perubahan ini dapat terjadi secara alami atau dengan faktor lingkungan. Hal ini sejalan dengan pandangan Hammers dan Blanc yang menyatakan bahwa perubahan sikap bahasa merupakan hal yang secara alami dapat terjadi.<sup>89</sup> hal tersebut akibat dari kecanduan *game online free fire*, yang menyebabkan perubahan sikap bahasa anak, kurangnya interaksi. dialami siswa di sekolah dikarenakan bermain *game online free fire*. Hal ini dirasakan oleh orang tua siswa dan guru wali kelas mengenai perubahan sikap bahasa siswa yang sangat signifikan dan juga meresahkan batinnya.

Pesona *game online* yang telah membuat anak mulai kehilangan waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya

<sup>88</sup> Retno Handayani, "Kebanggaan Masyarakat Sebatik Terhadap Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah, Dan Bahasa Asing: Deskripsi Sikap Bahasa Di Wilayah Perbatasan," *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa* 5, no. 2 (2016): 128.

<sup>89</sup> K Devi Kalfika et al., "Sikap Bahasa Siswa Terhadap Bahasa Indonesia Studi Kasus Di SMA Negeri 1 Singaraja" 2, no. 1 (2013): 7.

jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online*. Penanganan bermain *game online* dengan menjaga sesi bermain singkat tetapi sering dan menerapkan jadwal yang nyata dalam bermain internet termasuk *game online* seperti ini akan memberikan perasaan bermain *game online* berada dalam kontrol. Selain itu, pemain juga dapat melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*.<sup>90</sup>



---

<sup>90</sup> Santosa, Arif. " Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak." *Kolokium Jurnal pendidikan Luar Sekolah* 5.2 (2017): 110-112.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Penggunaan *game online free fire* di SD Negeri 31 Salotellue yaitu penggunaannya dapat dilihat dari siswa yang sering bermain *game free fire* sehingga mereka termasuk Pengguna Aktif, adanya kepemilikan *device* secara mandiri, dapat dilihat dari waktu siswa bermain yaitu menggunakan durasi waktu 2-3 Jam dan terbentuk dari satu komunitas.
2. Sikap bahasa siswa dari aktivitas bermain *game online free fire* dapat dilihat dari penggunaan bahasa dan kurangnya ketelitian dalam memilih bahasa.
3. Perubahan Sikap bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue setelah menggunakan *game online free fire* dalam waktu yang panjang yaitu ditunjukkan dengan adanya penggunaan bahasa peyorasi, faktor Kebiasaan dan terlihat dari perkembangan bahasa anak selama menggunakan *game online free fire*.

#### B. Saran

Setelah peneliti melihat kondisi di lapangan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka, peneliti memberikan saran sebagai masukan dalam penggunaan *game online* anak yang berlebihan antara lain sebagai berikut:



### 1) Bagi Siswa

Peneliti sangat berharap setelah penelitian kali ini, siswa yang sudah diberikan gambaran oleh peneliti tentang seberapa negatifnya dampak dari bermain *game online free fire* akan merubah kebiasaannya dalam bermain *game*. Walaupun demikian, *game online free fire* ini juga sebenarnya memiliki dampak positif bila bermain *game* untuk merefresh otak apabila dimainkan dalam jangka waktu yang sesuai pula. Peneliti berharap siswa bisa lebih mengontrol sikap bahasanya lagi setelah tahu bahwa sikap bahasa dan rasa emosi sesaat hanya akan menghancurkan mereka.

### 2) Bagi Orang Tua

Peran orang tua sangatlah penting didalam tumbuh kembang anak, serta peran orang tua sangatlah berpengaruh dalam kepribadian sosial anak, pengawasan orang tua terhadap aktivitas bermain *game online* anak sangatlah dibutuhkan dalam hal ini, mengingat anak-anak sering mendapatkan bahasa-bahasa kasar yang berasal dari *game online* disaat anak bermain dengan teman-temannya maka dari itu, orang tua harus mengawasi secara teratur aktivitas bermain *game online* anak, disamping itu batasi penggunaan aktivitas bermain *game online* anak, ajaklah anak untuk beraktivitas lain untuk mengalihkannya dari bermain *game online* secara terus menerus, berikan kegiatan lain sebagai pengalihan anak bermain *game online*.

### 3) Bagi Guru

Sebagai seorang pendidik, dan sekaligus orang tua bagi anak-anak ketika di sekolah, guru disarankan untuk menghimbau siswa agar siswa lebih cermat dalam memilih permainan yang dimainkan, sarankan siswa untuk di usianya supaya

jangan bermain *gadget* terlalu sering, terlepas dari aktivitas bermain *game*, saat ini anak seusia mereka juga sudah mahir mengakses berbagai informasi dari media sosial, sarankan kegiatan yang menarik untuk mengalihkan kesenangan siswa didalam bermain *game online* khususnya *game online free fire*.

#### 4) Bagi Sekolah

Sekolah merupakan tempat dimana siswa menghabiskan sebagian waktunya disini, maka dari itu peran sekolah cukuplah penting untuk merubah kebiasaan - kebiasaan buruk yang dimiliki siswa karena dampak bermain *game* ini, sekolah bisa memberikan kegiatan-kegiatan positif yang lebih menyenangkan lagi bagi siswa seperti kegiatan ekstrakurikuler yang lebih menyenangkan supaya mengalihkan minat siswa dalam bermain *game online free fire*.

#### 5) Bagi Peneliti

Peneliti berharap semoga dengan adanya penelitian ini akan dapat dipergunakan sebagai masukan bagi penelitian selanjutnya dan data yang ditemukan pada penelitian selanjutnya bisa menjadi perbandingan penelitiannya

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhogbani, Basma G. “*Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Sikap Bahasa Dengan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Pendek.*” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, No. 9 (2017): <http://www.elsevier.com/locate/scp>.
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-Birr wa shilah, Juz. 3, No. 2009, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994)
- Amirah, Wanda Nadia. “*Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire pada Siswa Kelas III Sd Negeri 177 Pekanbaru.*” *Universitas Islam Riau*, 2021, 20–23.
- Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif, Edisi Pertama*, (Yogyakarta:CV Budi Utama, 2018)
- Arya barata<sup>1</sup>, Akhmad Rosihan<sup>2</sup>, Bianca Virgiana<sup>3</sup>. “*Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire Pada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten OKU Timur.*” *Jurnal Online Mahasiswa Komunikasi* 1, no. 1 (2020).
- Arif Santosa, “*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak.*” *Kolokium Jurnal pendidikan Luar Sekolah* 5.2 (2017)
- Andi Fahmi Syaifullah, Muhammad Reski Aditiya, Muhammad Al-Iksan, Muhammad Fuad, Muhammad Facri Abdullah (10 tahun), siswa Kelas IV. Wawancara, Senin, 13 februari 2023
- Cahya, Alif, and Mohammad Syam. “*Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen*” 8, no. 2 (2013).
- Cahyana, Euis Eti Rhaeti, Maya masyita Suherman, *Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online*, (vol. 3, No. 2, Maret 2020).
- Fitri, Eneng Nuraeni, Dingding Haerudin, and Oleh Solehudin. “*Sikap Bahasa Penyiar AKTV Terhadap Bahasa Sunda*” 11, No. 1 (2020):
- Fatmawati (46 tahun), orang tua Siswa wawancara rabu 12 oktober 2022
- Hasbia, (37 tahun), Mutmainnah, (40 tahun), Mariana, (49 tahun), Fatmawati, (46 tahun), Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa, wawancara, rabu 12 oktober 2022 dan jumat 14 Oktober 2022

- Hadi, Ariskan. *Kun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif, (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*, 2020.
- Handayani, Retno. "Kebanggaan Masyarakat Sebatik Terhadap Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah, Dan Bahasa Asing: Deskripsi Sikap Bahasa Di Wilayah Perbatasan." *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa* 5, no. 2 (2016):
- Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru Wali kelas IV, wawancara senin 10 oktober 2022
- LL.D.S. Adnyani, "Motivasi Dan Sikap Bahasa Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha" 5, no. 1 (2016)
- Muhith, Akhmad Nur Haqiqi Abd. "Efek Negatif Bermain Game Online 'Free Fire Battle Grounds' Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember," *solidarity: Journal of Social Studies* 01, No. 01 (2020):
- Mirna, (47 tahun), orang tua Siswa, wawancara, jumat 14 Oktober 2022
- Mutmainnah (40 tahun), orang tua siswa, Wawancara rabu 12 Oktober 2022
- Mahasiswa Uajy et al., "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial ( Studi Kasus Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)" 4, No. 1 (2021): 73, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30785.28003>
- Nisrinafatin, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, (Jurnal Edukasi Nonformal, Universitas Kristen Satya Wacana; 2020)
- Pandudinata, Reza. "Pemerolehan Bahasa Siswa Tunagrahita Kelas VI SD," 2018, 48–56. <https://doi.org/10.26858/retorika.v11i1.4988>.
- Pendidikan, Jurnal Psikologi. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya" 1 (2015): 84–92.
- Parameswara, M, C., Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosional Sosial Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal pendidikan Tambusai*, 5(1),
- Pratiwi, Dwiyani. "Pergeseran Bahasa Sebagai Dampak Sikap Bahasa." *Diksi* 13, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.21831/diksi.v13i1.6442>.
- Ramdhani, Intan Sari. "Sikap Berbahasa, Pemertahanan Bahasa, Dan Peran Generasi Milenial Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia," 2019.
- Suharyat, Yayat. "Hubungan Antara Sikap, Minat, Latihan Dan Kepemimpinan." *REGION* 1, no. no 3 (2019)
- Sugiyono *Memahami Penelitian Kualitatif*, (bandung alfabeta, cv. Cet 9; 2018)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)

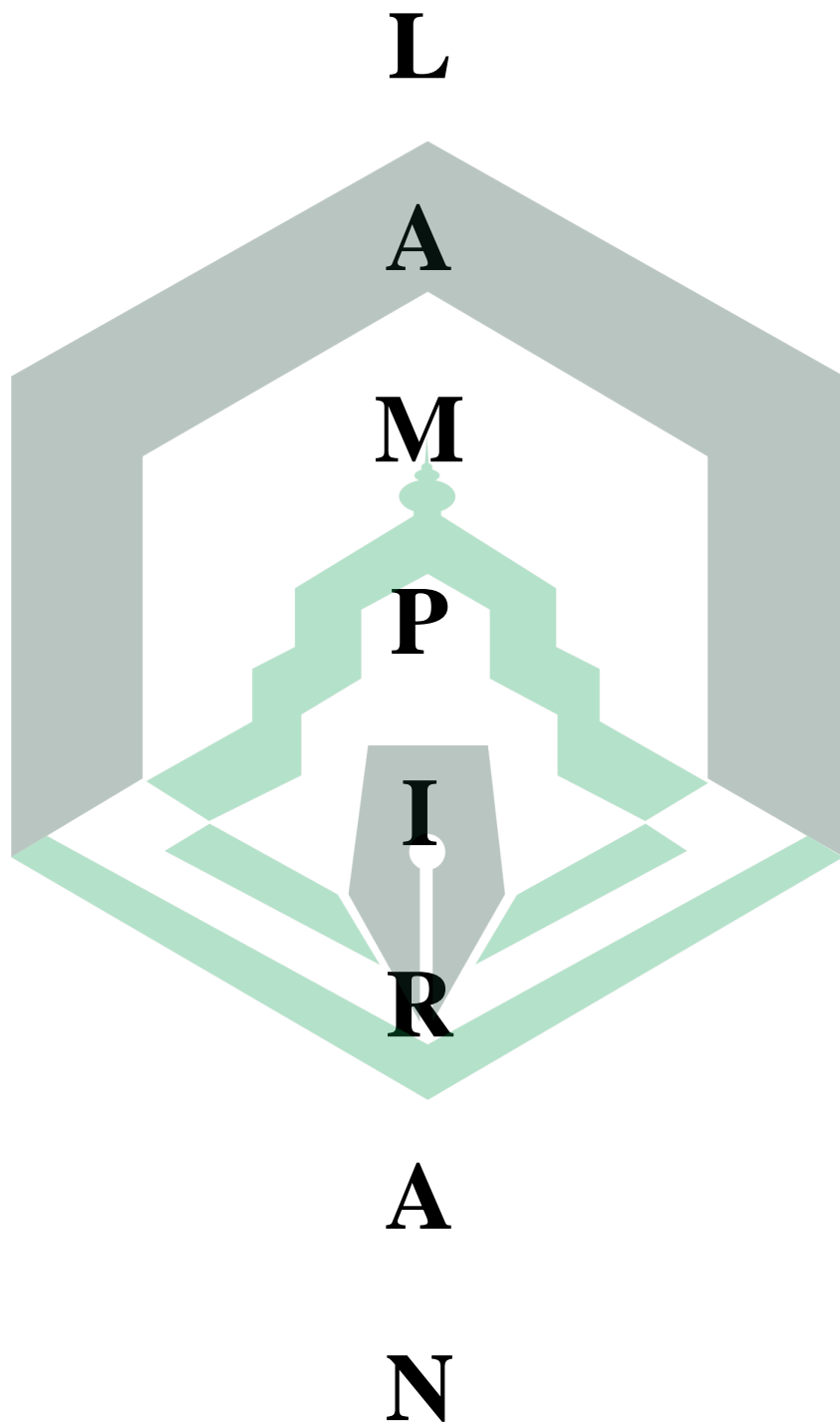
Tsalis Hana Hanifa, “*Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*” 6, No. 4 (2022)

Winarni, Isti, Fakultas Tarbiyah, and D A N Ilmu. “*Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku SOSIAL Siswa Kelas V MI Skripsi*,” 2020.

Weygandt erry J., “*Sikap Berbahasa Mahasiswa Penutur Bahasa Gayo Ragam Santai Lingkungan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh*,” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. V (2017)

Wanda Nadia Amirah, “*Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas III Sd Negeri 177 Pekanbaru*,” Universitas Islam Riau, 2021





**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**LEMBAR OBSERVASI DAMPAK *GAME ONLINE FREE FIRE***  
**TERHADAP SIKAP BAHASA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 31**  
**SALO TELLUE KOTA PALOPO**

---

---

Validator : **Dr. Edhy Rustan, M.Pd.**

Pekerjaan : Dosen

Petunjuk :

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas IV Di UPT SD Negeri 31 Salo tellue kota Palopo” untuk peneliti meminta kesediaan Bapak /Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrument kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak /Ibu untuk memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilain Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesedian Bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat beserta artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ibu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

**KeteranganSkalaPenilaian:**

- a. Angka 1 berarti “kurang relevan”
- b. Angka 2 berarti “cukup relevan”
- c. Angka 3 berarti “relevan”
- d. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas					
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang aktivitas anak disekolah dan pola belajar anak tersebut.					
3	Lembar observasi yang di berikan pada Guru di jawab dengan mudah.					
4	Informasi yang di dapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam penelitian.					
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan Dampak <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas IV Di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo					



6	Lembar observasi dapat mengungkapkan informasi mengenai aktivitas siswa di dalam kelas					
7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang di dapat sudah sangat memadai untuk di gunakan saat meneliti di SDN 31 Salotellue					
8	Lembar observasi dapat mengungkapkan informasi mengenai sikap Bahasa siswa di SDN 31 Salotellue.					

### FORMAT VALIDASI INSTRUMEN

**Judul : Dampak *Game Online Free fire* terhadap sikap Bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota palopo**

1. Variabel 1 : Sikap Bahasa

	<b>Teori/konsep 1</b>	<b>Teori/konsep 2</b>	<b>Teori/konsep 3</b>
Definisi Ahli	Sikap bahasa menurut Anderson adalah tata kepercayaan yang berhubungan dengan bahasa yang secara relative berlangsung lama, mengenai suatu objek bahasa yang memberikan kecenderungan kepada seseorang untuk bertindak	Menurut Sobra dan Andriyani bahwa sikap bahasa merupakan proses kejiwaan yang tidak bisa dilihat secara langsung akan tetapi melalui tingkah laku berbahasa atau tindak tuturnya. <sup>92</sup>	Ada tiga ciri sikap bahasa yang dirumuskan oleh Garvin dan Mathiot yaitu 1. Kesetiaan bahasa (language loyalty) yang mendorong masyarakat suatu bahasa mempertahankan bahasanya, dan apabila perlu mencegah adanya

<sup>92</sup> Eneng Nuraeni Fitri, Dingding Haerudin, and Oleh Solehudin, "Sikap Bahasa Penyiar AKTV Terhadap Bahasa Sunda" 11, no. 1 (2020): 29–37.h.30

	dengan cara tertentu yang disukainya <sup>91</sup>		<p>pengaruh bahasa lain,</p> <p>2. kebanggaan bahasa (language pride) yang mendorong orang mengembangkan bahasanya dan menggunakannya sebagai lambang identitas dan kesatuan masyarakat,</p> <p>3. kesadaran adanya norma bahasa (<i>awareness of the norm</i>) yang mendorong orang menggunakan bahasanya dengan cermat dan santun, dan merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya terhadap perbuatan yaitu kegiatan menggunakan bahasa (<i>language use</i>).<sup>93</sup></p>
Definisi teoretis	sikap bahasa adalah proses kejiwaan kepercayaan yang berhubungan dengan bahasa yang berlangsung lama dan memberikan kecenderungan dalam bertindak yang identik pada kesetiaan bahasa yang merupakan pertahanan bahasa dari pengaruh bahasa luar sikap bahasa memiliki 3 ciri yaitu kesetiaan bahasa, kebanggaan bahasa, dan kesadaran norma bahasa.		
Defenisi oprasional	sikap bahasa adalah proses kejiwaan kepercayaan yang berhubungan dengan bahasa yang berlangsung lama dan memberikan kecenderungan dalam bertindak yang identik pada kesetiaan bahasa yang merupakan pertahanan bahasa dari pengaruh bahasa luar sikap bahasa memiliki 3 ciri yaitu		

<sup>91</sup> Retno Handayani, "Kebanggaan Masyarakat Sebatik Terhadap Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah, Dan Bahasa Asing: Deskripsi Sikap Bahasa Di Wilayah Perbatasan," *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa* 5, no. 2 (2016): 128.

<sup>93</sup> Jerry J. Weygandt, "Sikap Berbahasa Mahasiswa Penutur Bahasa Gayo Ragam Santai Lingkungan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. V (2017): 26.

	kesetiaan bahasa, kebanggaan bahasa, dan kesadaran norma bahasa. yang berpengaruh pada pengguna game online
Indikator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesetiaan bahasa</li> <li>2. Kesadaran norma bahasa</li> </ol>
Sub Indikator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebanggaan bahasa</li> <li>2. cermat</li> <li>3. Santun</li> </ol>

### Kisi-Kisi Observasi

**Judul : Dampak *Game Online Free fire* terhadap sikap Bahasa siswa kelas IV di SD Negeri 31 Salotellue Kota palopo**

#### Pengamatan 1

No	Indikator	Sub Indikator jika ada	Aspek yang diamati	Catatan Lapangan
1.	Kesetiaan Bahasa	Kebanggaan bahasa	Tingkah laku dalam penggunaan bahasa lisan	Pada saat akan mulai bermain game anak-anak saling mengundang (invite)untu mabar sebelum main sudah mengeluarkan kata-kata kasar dan asing seperti ehkont*1 inviteka dulu main mode squadki pada saat permainan dimulai mereka senantiasa menggunakan kata-kata kasar dengan nada tinggi sperti weh baga jangko bunuhka, jancok, tolol baga, setan babi njirt, anjay bngkek, goblok, siniko banyak musuh
2.	Kesadaran Norma Bahasa	Cermat	Tingkah laku dalam penggunaan bahasa lisan	Anak tidak teliti menggunakan Bahasa karena apa yang akan keluar dari mulutnya itulah yang mereka katakana

				seperti tolong cok, mau ditekkau kau, iyo, hati-hati nanti kepalanya hilang fucek tai, siniko kubunuhko, nyepnyep tolol bangkek, monyet babi,acu
		Santun	Tingkah laku dalam penggunaan bahasa lisan	Anak tidak memperhatikan bahasanya mana yang baik mana yang tidak seperti pada saat kalah mengatakan weh kalaka nying, bangsat weehhhh kot*1, telas* memang inie,

### Pengamatan 2

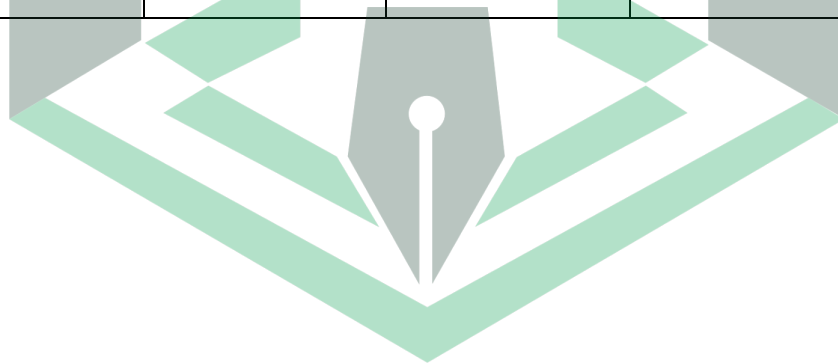
NO	Indikator	Sub Indikator jika ada	Aspek yang diamati	Catatan Lapangan
1.	Kesetiaan Bahasa	Kebanggaan bahasa	Tingkah laku dalam penggunaan bahasa lisan	Sperti pada pengamatan pertama anak-anak menggunakan Bahasa kasar, Bahasa asing dan juga menggunakan bahasa daerahnya. Wih anjir jangko langsung maingrenad, weh tolongka dulu, malas borongi, ndak boeh main granad, weh ku jaggurukko, weh anjing, anjing siapa itu <i>knock</i> , lepas dulu sotganmu baga, <i>welcome</i> back, weh tolol bagus <i>skillnya</i> inie, yah doble <i>skill</i> , <i>main lone loveki</i> .
2.		Cermat	Tingkah laku dalam	Saat aktivitas penggunaan game

	Kesadaran Norma Bahasa		penggunaan bahasa lisan	online anak tidak berhati-hati memilih bahasa yang mereka tetap menggunakan bahasa-bahasa kasar seperti baga, kont*1, goblok, tai, setan tolol, anying, kampret, njirt
	Santun		Tingkah laku penggunaan bahasa lisan	Anak tidak memperhatikan bahasanya mana yang baik mana yang tidak seperti pada saat kalah mengatakan weh kalaka nying, bangsat weehhhh kot*1, telas*, namun pada saat berbicara kepada orang dewasa mereka tidak menggunakan kata kasar tapi menggunakan nada tinggi.

**Pengamatan 3**

NO	Indikator	Sub Indikator jika ada	Aspek yang diamati	Catatan lapangan
1.	Kesetiaan Bahasa	Kebanggaan bahasa	Tingkah laku penggunaan bahasa lisan	Siswa merasa bangga menggunakan bahasa asing dan kasar karena dari pengamatan 1 dan 2 bahasa dan tindakannya mereka selalu ulang, namun berbeda jika didalam kelas karena mereka

				berkomunikasi dengan baik walaupun sesekali menggunakan bahasa kasar
2.	Kesadaran Norma Bahasa	Cermat	Tingkah laku penggunaan bahasa lisan	Siswa tidak teliti dalam memilih bahasa pada saat bermain game dengan teman-teman mereka tetap menggunakan bahasa kasar
		Santun	Tingkah laku penggunaan bahasa lisan	Pada pengamatan ke 3 siswa main menggunakan kata-kata yang sama dengan menggunakan nada tinggi



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**LEMBAR WAWANCARA DAMPAK *GAME ONLINE FREE FIRE***  
**TERHADAP SIKAP BAHASA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 31**  
**SALOTELLUE KOTA PALOPO**

---

Validator : **Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd.**

Pekerjaan : Dosen

Petunjuk :

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas IV Di SD Negeri 31 Salotellue Kota Palopo” untuk peneliti meminta kesediaan Bapak /Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

5. Dimohon agar Bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrument kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana terlampir
6. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak /Ibu untuk memberikan tanda ceklis(✓)pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilain Bapak/Ibu.
7. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

8. Untuk saran revisi, Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan .

Kesedian Bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat beserta artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ibu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

**KeteranganSkalaPenilaian:**

- a. Angka 1 berarti “kurang relevan”
- b. Angka 2 berarti “cukup relevan”
- c. Angka 3 berarti “relevan”
- d. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas					
2	Sangat memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang aktivitas anak disekolah dan pola belajar anak tersebut.					
3	Pedoman wawancara yang di berikan pada Guru di jawab dengan mudah.					
4	Informasi yang didapat sangat memungkinkan untuk kebutuhan dalam penelitian.					
5	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan					



	langsung dengan penelitian Dampak <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas IV					
6	Lembar pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai dampak <i>Game online free fire</i> terhadap sikap Bahasa siswa					
7	Secara keseluruhan informasi melalui instrumen yang didapat sudah sangat memadai untuk di gunakan saat meneliti di SDN 31 Salotellue kota palopo					
8	Lembar pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai dampak <i>game online free fire</i> terhadap sikap Bahasa siswa kelas IV.					

### Kisi-kisi Wawancara

No	Rumusan Masalah	Indikator	Sub Indikator	Butir
1	Bagaimana penggunaan <i>game online free fire</i> pada siswa kelas IV di SD negeri 31 Salotellue Kota Palopo	Intensitas waktu	Durasi kegiatan	1,2,3
		Alat bantu	Fasilitas yang digunakan	4,5,6
			Minat	7
2	Bagaimana sikap bahasa siswa	Kesetiaan Bahasa	Kebanggaan Bahasa	11, 12, 13

	selama aktivitas penggunaan <i>game online free fire</i>	Kesadaran norma	Cermat	14, 15, 16
			Santun	17, 18, 19
3.	Bagaimana perubahan sikap Bahasa siswa di SD negeri 31 Salotellue Kota Palopo setelah menggunakan <i>game online free fire</i> dalam waktu yang Panjang	Dampak	Kecanduan	14
			Sikap Positif	12,16
			Sikap Negatif	11,13,15
			Mental	9,10
			Emosi	8

### Pedoman wawancara

#### Untuk siswa

**Nama** : Andi FahmiSyaifullah

**Usia** : 10 tahun

**Tanggal** : 13 Februari 2023

**Kelas** : IV

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anda bermain <i>game online Free fire</i> ?	Pas kelas dua ka ada hp barunya mamaku
2	Kenapa anda menggunakan <i>game online free fire</i> ?	Karena itu banyak napake temanku lebih bagus juga gambarnya di banding ML tapi tidak pernahka top up
3	Berapa kali anda main <i>game</i> dalam sehari dan berapa jam anda main di malam hari?	Dua kali 1 jam karena napake mamaku hpya sma adekku baku ganti-ganti jika sama
4	Apakah anda main <i>game</i> mnggunakan wifi atu kuota	Pakai hp dan pakai Wifi
5	Berapa uang yang anda habiskan dalam sebulan?	Tidak ada
6	Apakah anda suka main <i>game</i> sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Selalunya berkelompok tapi kelompoknya sama teman ku kadang juga bukan teman sekolah (random) jadi kusuka main kelompok karna ramai-ramai

7	Berapa <i>game online</i> yang kamu mainkan dan manakah yang paling sering kamu mainkan?	Satu free fire ji
8	Bagaimana sikap Bahasa teman anda saat bermain <i>game online free fire</i> ?	Biasa pake Bahasa kasar seperti anjay fucyou,anjing jancok, asu
9	Kata-kata apa saja yang kamu dapatkan dari <i>game online free fire</i> ?	djancok, asu, bangsat, anjing, anjir, anying, goblok, bacot, tai, kampret, tolol, babi, <i>knock down, looting, welcome, welcome back, invite, lone love, squad</i> , setan bangkek, dan monyet
10	Bagaiman hubungan interaksi dengan teman sebaya apakah anda berteman dengan sesame teman pemain game saja?	Saya jadi tidak nyambung kalau dengan teman-teman yang lain, kecuali teman ku yang sering main game juga
11	Ketika kamu menggunakan bahasa asing apakah kamu bangga karena dianggap bisa menggunakan bahasa asing	iya karena gaul”
12	Bahasa apa yang sering kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan teman pada saat bermain game online	bahasa didaerahkuto karena disinika tinggal karena kalau bahasanya orang dipakai tidak napaham nanti teman ta
13	Apakah kamu bangga dengan menggunakan bahasa daerah saat bermain game	iya bangga karena bisaka bicara sama temanku karena sama-samaka mengerti bahasaku
14	Kalau main gameki tapilih-pilihga itu bahasa baru takasi keluar	Tidak keluar banji
15	Kalau misalkan mainkikan seringki pakai bahasa kasar pernahkah ada rasa ragu untuk kasi keluar itu bahasa	Tidak karena reflex
16	Bagaimana pale carata pilih bahasa yang baik digunakan pada saat main game dan tidak main game	Tidak kupilih saya kubilng banji
17	Samakah carata bicara didalam kelas dan diluar sekolah pakai nada tinggi kalau bicaraki sama temanta	Sama kak tapi tidak adapi guru di dalam kelas
18	Nahkan saya lihat kalau main gameki sama temanta seringki bicara kotor begitugah juga kalau di dalam kelas	Kalau saya tidak

19	Tidak takutkigah itu bicara-bicara kasar atau kotor kalau nadengarki orang tuata	Tidak karna bukan ji dia kutanya
----	--	----------------------------------

**Nama : Muhammad Reski Aditiya**

**Usia : 10 tahun**

**Tanggal : 13 Februari 2023**

**Kelas : IV**

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anda bermain <i>game online Free fire</i> ?	Sejak nah ajar ka temanku main game
2	Kenapa anda menggunakan <i>game online free fire</i> ?	Karena seru, terus banyak temanku main <i>free fire</i>
3	Berapa kali anda main game dalam sehari dan berapa jam anda main di malam hari?	2-3 jam
4	Alat dan saluran apa yang anda gunakan untuk bermain <i>game online free fire</i> ?	Kadang pakai kuota, kadang pakai wifinya teman
5	Berapa uang yang anda habiskan dalam sebulan?	Tidak tau
6	Apakah anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Kelompok, karena lebih gampang komunikasinya
7	Berapa game online yang kamu mainkan dan manakah yang paling sering kamu mainkan?	Satu ji kak. <i>Free fire</i> ji saja.
8	Bagaimana sikap Bahasa teman anda saat bermain <i>game online free fire</i> ?	Biasa pakai bahasa kasar kak kalo tidak bagus cara ta main
9	Kata-kata apasaja yang kamu dapatkan dalam <i>game online free fire</i> ?	djancok, asu, bangsat, anjing, anjir, anying, goblok, bacot, tai, kampret, tolol, babi, <i>knock down</i> , <i>looting</i> , <i>welcome</i> , <i>welcome back</i> , <i>invite</i> , <i>lone love</i> , <i>squad</i> , setan bangkek, dan monyet
10	Bagaiman hubungan interaksi dengan teman sebaya apakah anda berteman dengan sesama teman pemain game saja?	Sesama teman yang senang bermain game makin akrab karena kami sering mabar (main bersama) di beskem, tapi

		lebih jarang bermain dengan teman yang lain
11	Ketika kamu menggunakan bahasa asing apakah kamu bangga karena dianggap bisa menggunakan bahasa asing	Iya
12	Bahasa apa yang sering kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan teman pada saat bermain game online	pakai bahasa daerah ku e biar kalau bicaraki sama temanta bisa nyambung
13	Apakah kamu bangga dengan menggunakan bahasa daerah saat bermain game	iya toh
14	Kalau main gameki tapi pilih-pilihga itu bahasa baru takasi keluar	Tidak juga saya kalau mau keluar di mulutku keluar bang
15	Kalau misalkan mainkan seringki pakai bahasa kasar pernahkah ada rasa ragu untuk kasi keluar itu bahasa	Tidak kalau samaka temanku kalau sama orang tua raguka karna namaraika nanti
16	Bagaimana cara pilih bahasa yang baik digunakan pada saat main game dan tidak main game	Caraku saya tidak kubilang itu kata kasar tapi kalau samaka mamaku atau orang tua lain kalau mainka tidak isaka pilih-pilih bahasa
17	Samakah cara bicara didalam kelas dan diluar sekolah pakai nada tinggi kalau bicaraki sama temanta	Iya
18	Nahkan saya lihat kalau main gameki sama temanta seringki bicara kotor begitugah juga kalau di dalam kelas	Tidak ji mabar pika
19	Tidak takutkah itu bicarabicara kasar atau kotor kalau nadengarki orang tuata	Tidak

**Nama : Muhammad Al-Ikzan**

**Usia : 10 tahun**

**Tanggal : 13 Februari 2023**

**Kelas : IV**

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anda ?	Sejak kuliat kakak ku main jdi main ka juga
2	Kenapa anda menggunakan <i>game online free fire</i> ?	Karena seruh permainan nya kak
3	Berapa kali anda main <i>game</i> dalam sehari dan berapa jam anda main di malam hari?	Dalam sehari kadang 2 kali tapi lebih sering 1 kali. 2 jam biasanya
4	Alat dan saluran apa yang anda gunakan untuk bermain <i>game online free fire</i> ?	Kuota kak tapi kalau habis kadang pake wifi teman
5	Berapa uang yang anda habiskan dalam sebulan?	Tidak kuhitung kak
6	Apakah anda suka main <i>game</i> sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Lebih kusuka main sendiri kak karena tenang kalau sendiri
7	Berapa <i>game online</i> yang kamu mainkan dan manakah yang paling sering kamu mainkan?	Pubg ji sama free fire kak tpi lebih kumaini free fire
8	Bagaimana sikap Bahasa teman anda saat bermain <i>game online free fire</i> ?	Kadang kak pake bahasa kotor kek anjing kalau kalah ii
9	Kata-kata apas aja yang kamu dapatkan dalam <i>game online free fire</i> ?	djancok, asu, bangsat, anjing, anjir, anying, goblok, bacot, tai, kampret, tolol, babi, <i>knock down, looting, welcome, welcome back, invite, lone love, squad</i> , setan bangkek, dan monyet
10	Bagaiman hubungan interaksi dengan teman sebaya apakah anda berteman dengan sesame teman pemain <i>game</i> saja?	Iya, saya jadinya setiap hari minggu lebih sering di dalam rumah kadang juga ke beskem sama teman
11	Ketika kamu menggunakan bahasa asing apakah kamu	Iyalah

	bangga karena dianggap bisa menggunakan bahasa asing	
12	Bahasa apa yang sering kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan teman pada saat bermain game online	pakai basa daerah, bahasa Indonesia
13	Apakah kamu bangga dengan menggunakan bahasa daerah saat bermain game	Iya bangga
14	Kalau main gameki tapi pilih-pilihga itu bahasa baru takasi keluar	Tidak karena tidak bisa mika pilih apalagi kalau knock mika
15	Kalau misalkan mainkikan seringki pakai bahasa kasar pernahkah ada rasa ragu untuk kasi keluar itu bahasa	Tidak banji saya kuragu
16	Bagaimana pale carata pilih bahasa yang baik digunakan pada saat main game dan tidak main game	Tidak kupilih-pilih saya mana kusuka itumi kubilang karena tidak sadar bangka bilangi
17	Samakah carata bicara didalam kelas dan diluar sekolah pakai nada tinggi kalau bicaraki sama temanta	Iya kalau sama teman-temanku ji kalau guru tidak karena takutki ditegur
18	Nahkan saya lihat kalau main gameki sama temanta seringki bicara kotor begitugah juga kalau di dalam kelas	Mabar pika saya jugakarena tidak sadarka bilangi apalgi kalau baru masukki di arena pertempuran belum pki dapat senjata adami musuh bunuhki
19	Tidak takutkiyah itu bicaraki-bicara kasar atau kotor kalau nadengarki orang tuata	Tidak karena jarang jika nah dengar

**Nama : Muhammad Fuad**

**Usia : 10 tahun**

**Tanggal : 13 Februari 2023**

**Kelas : IV**

No	Pertanyaan	Transkrip
----	------------	-----------

1	Sejak kapan anda bermain game online Free fire?	Sejak saya mempunyai Hp
2	Kenapa anda menggunakan game online free fire?	Karena <i>game free fire itu</i> kak asyik di maini kalau lagi kumpul sama teman
3	Berapa kali anda main game dalam sehari dan berapa jam anda main di malam hari?	Saya lupa kak sampai jam berapa main kalau siang tapi kalau malam biasa 2 jam
4	Alat dan saluran apa yang anda gunakan untuk bermain game online Free fire?	Hp dan pake wifi kadang juga pakai kuota sendiri
5	Berapa uang yang anda habiskan dalam sebulan?	Uang yang saya habiskan 250/bulan
6	Apakah anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Saya suka bermain game berkelompok sama teman-teman karena asyik dan seruh juga kalau teriak-teriaki teman ta apa lagi kalau baku serbuh mi
7	Berapa game online yang kamu mainkan dan manakah yang paling sering kamu mainkan?	Dua Game saya permaini yang pertama itu <i>game free fire</i> dan game mobile legend tapi lebih sering main Free fire
8	Bagaimana sikap Bahasa teman anda saat bermain <i>game online free fire</i> ?	Sikap bahasanya teman ku itu kak kalau lagi main ki sama teriak i bilang lokka koro ko kai arya peppeng ko di boko
9	Kata-kata apa saja yang kamu dapatkan dalam <i>game online free fire</i> ?	djancok, asu, bangsat, anjing, anjir, anying, goblok, bacot, tai, kampret, tolol, babi, <i>knock down, looting, welcome, welcome back, invite, lone love, squad</i> , setan bangkek, dan monyet
10	Bagaiman hubungan interaksi dengan teman sebaya apakah anda berteman dengan sesama teman pemain <i>game</i> saja?	Jadi lebih akrab sama teman main saya, dan ada dunia senidiri kalua lagi bahas game
11	Ketika kamu menggunakan bahasa asingapakah kamu bangga karena dianggap bisa menggunakan bahasa asing	Iya
12	Bahasa apa yang sering kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan teman pada saat bermain game online	Bahasa sehari-hari bahasa daerah
13	Aoakah kamu bangga dengan menggunakan bahasa daerah saat bermain game	Bangga



14	Kalau main gameki tapilih-pilihga itu bahasa baru takasi keluar	Tidak
15	Kalau misalkan mainkikan seringki pakai bahasa kasar pernahkah ada rasa ragu untuk kasi keluar itu bahasa	Tidak
16	Bagaimana pale carata pilih bahasa yang baik digunakan pada saat main game dan tidak main game	Tidak juga saya
17	Samakah carata bicara didalam kelas dan diluar sekolah pakai nada tinggi kalau bicaraki sama temanta	Kadang-kadang ji saya bicara maggarrakka
18	Nahkan saya lihat kalau main gameki sama temanta seringki bicara kotor begitugah juga kalau di dalam kelas	Tidak
19	Tidak takutkigah itu bicara-bicara kasar atau kotor kalau nadengarki orang tuata	Tidak

**Nama : Muhammad Facri Abdullah**

**Usia : 10 tahun**

**Tanggal : 13 Februari 2023**

**Kelas : IV**

No	Pertanyaan	Transkip
1	Sejak kapan anda bermain game online Free fire?	Sejak kulihat temanku mabar pas kelas 2 ka
2	Kenapa anda menggunakan game online free fire?	Karena game ini to kak, menantang sekali untuk di dimainkan
3	Berapa kali anda main game dalam sehari dan berapa jam anda main di malam hari?	Masing-masing 1 kali tapi 2 jam
4	Alat dan saluran apa yang anda gunakan untuk bermain game online free fire?	Pakai hp pakai wifi biasa juga pakai kuota

5	Berapa uang yang anda habiskan dalam sebulan?	Saya menghabiskan uang sebanyak 100 ribu untuk ku pakai mendaftar kouta
6	Apakah anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Biasanya saya lebih sering bermain game dengan teman-teman sekolah ku kak, karena bisaki seru-seruan sama teman
7	Berapa game online yang kamu mainkan dan manakah yang paling sering kamu mainkan?	Free fire kak
8	Bagaimana sikap Bahasa teman anda saat bermain game online free fire?	Sikapnya kasar karena apa kak kalau diam ki na suruh terus ki bicara supaya kalau ada musuh saling membantu mi ki kak
9	Kata-kata apasaja yang kamu dapatkan dalam game online free fire?	djancok, asu, bangsat, anjing, anjir, anying, goblok, bacot, tai, kampret, tolol, babi, <i>knock down</i> , <i>looting</i> , <i>welcome</i> , <i>welcome back</i> , <i>invite</i> , <i>lone love</i> , <i>squad</i> , setan bangkek, dan monyet
10	Bagaiman hubungan interaksi dengan teman sebaya apakah anda berteman dengan sesame teman pemain game saja?	Iya saya jadi lebih sering di rumah dan jarang main sama teman sebaya, kecuali di sekolah saja
11	Ketika kamu menggunakan bahasa asingapakah kamu bangga karena dianggap bisa menggunakan bahasa asing	Iya
12	Bahasa apa yang sering kamu gunakan untuk berkomunikasi dengan teman pada saat bermain game online	Baahasa ku setiap hari bahasa daerahku
13	Aoakah kamu bangga dengan menggunakan bahasa daerah saat bermain game	Iya bangga
14	Kalau main gameki tapilih-pilihga itu bahasa baru takasi keluar	Tidak
15	Kalau misalkan mainkikan seringki pakai bahasa kasar pernahkah ada rasa ragu untuk kasi keluar itu bahasa	Tidak ji
16	Bagaimana pale carata pilih bahasa yang baik digunakan pada saat main game dan tidak main game	Saa juga

17	Samakah carata bicara didalam kelas dan diluar sekolah pakai nada tinggi kalau bicaraki sama temanta	Saya juga tidak, di sekolah pika tapi biasaka juga duka teriakka sama temanku tapi pas keluar main
18	Nahkan saya lihat kalau main gameki sama temanta seringki bicara kotor begitugah juga kalau di dalam kelas	Biasaka bilang kont*1
19	Tidak takutkigah itu bicara-bicara kasar atau kotor kalau nadengarki orang tuata	Tidak

### Orang tua

**Nama** : Hasbia  
**Usia** : 37 tahun  
**Tanggal** : 13 Oktober 2022  
**Orang tua** : Andi Fahmi Syaiullah

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anak anda bermain game online Free fire?	Dari sekitaran mungkin awal tahun 2020 nah disitu dia mulai coba main <i>game free fire</i> sejak saya beli hp android dia itu sudah kelas 2 SD
2	Apakah anda menginzinkan anak anda bermain game online free fire?	Iyyaa teteapi saya membatasi waktunya untuk main
3	Berapa jam anda mengizinkan anak anda main game dalam sehari dan berapa jam main di malam hari?	Biasanya dia itu main game saat pulang dari sekolah pada sat dia makan siang dan mengerjakan pekerjaan rumah jadi di siang hari itu sekitaran 2 jam setelah itu dia pergi mengaji dulu sekitar jam 4 sore pulang biasa main hp dan biasa main diluar, kalau malam itu dia mainnya 1 jam karena waktu main hp di bagi sama adeknya dan saya
4	Alat dan saluran apa yang di gunakan anak Anda untuk main game	pakai hp dan wi-fi kadang juga pakai kuota kalau dia mainnya tidak dirumah

5	Berapa uang yang anak anda habiskan dalam sebulan?	Tidak ada kalau untuk main gamenya karena saya tidak izinkan dia untuk top up
6	Apakah anak anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	kadang berkelompok kadang sendiri
7	Adakah dampak psikologis yang terjadi selama anak andamenggunakan game online free fire?	Ada kalau dari dampak psikologisnya seperti emosinya lebih cepat marah dari sebelumnya
8	Apakah selama bermain game online free fire anak anda menjadi pemaarah?	Iyyaa seperti tadi yang saya jelaskan
9	Apaka selama bermain game onlne free fire dalam jangka Panjang ada perubahan yang tejadi dengan sikap bahasa anak anda?	Iya karena sebelum dia mengenal game dia tidak pernah mengeluarkan perkataan yang tidak pantas didengar tetapi sekarang astaghfirullah kaar-kasar semuami bahasanya tapi kalau di dlam rumah jarang saya dengar tapi kalau di luar tidak taumi itu karena yang saya lihat sekarang kebanyakan yang begitu.
10	Bagaimana perubahan anak anda sebelum dan sesudah mengenal game online free fire?	Yang tadinya pendiam sekarang lebih banyak bicara lebih PD dari sebelumnya, dan sekarang lebih berani mengungkapkan kata-kata yang tren seperti itu sekarang kata-kata yang tidak baik didengar
11	Bagaimana pendapat anda terhadap sikap Bahasa anak yang sering bermain game online free fire?	Untuk sikap bahasanya itu saya masih bisa control jika masih berada di lingkungan rumah tetpi jika di lingkungan pertemanannya itu diluar dari pengawasan saya jadi caranya saya hanya ingatkan saja kepada anak sya untuk lebih bijak dalam menggunakan dan memilih Bahasa sopan
12	Apakah anak anda sopan berbicara dengan anda selama mengenal game Tolong gambarkan sepeerti apa?	Iyya sopan jika berbicara kepada orang tua kecuali dia marah selalu menggunakan bhasa-bahasa lain contohnya kenapako
13	Apakah ada perubahan dalam diri anak anda selama bermain game baik dari sikap Bahasa maupun dari segi mental?	Iya dari segi sikap Bahasa sudah sedikit kurang sopan tetapi masih ada pengontrolan namun dari segi mental yaitu sudah jadi pemaarah moodnya kadang tidak bisa di tebak

14	Menurutanda bagaimana cara mengatasi anak yang kecanduan game onlne free fire?	Dengan cara diaawasi jangan sampai mainnya lebih banayak di banding beraktivitas lainnya seperti kejr tugas makan mengaji
15	Apakah ada manfaat yang anda/ rasakan selama anak memnggunakan game online Free fire?	Maanfaatnya sih itu yang tadinya pendiam sekarang sudah berani mengeluarkan pendapat sudah tidak malu-malu lebih terbuka dan punya banyak teman
16	Bagaimana dampak game online free fire terhadap interaksi anak anda dengan teman sebayanya	Anakku mainnya sama temannya yang suka main game juga, sama anak-anak yang lain kurang terlihat interaksi

**Nama : Mutmainnah**  
**Usia : 40 tahun**  
**Tanggal : 12 Oktober 2022**  
**Orang tua : Muhammad Reski Aditiya**

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anak anda bermain game online Free fire?	Kelas dua itu kayaknya dulu sering pergi liat temannya main game. Jadi, ikut-ikutan mi main game juga.
2	Apakah anda menginzinkan anak anda bermain game online free fire?	iya tetapi saya membatasi waktunya
3	Berapa kali anda mengizinkan anak anda main game dalam sehari dan berapa jam main di malam hari?	Biasa 2 kali. Kalau siang pulang dari sekolah biasa pergi sama temannya main game. Trus kalo malam biasa sebelum tidur dikasih main game sebentar kalau sudah mi nah kerja pr-nya
4	Alat dan saluran apa yang di gunakan anak Anda untuk main game	hp pakai kuota biasanya kalau tidak ada lagi kuotanya baru tidak saya kasih uang ke rumahnya temannya biasa itu karena temannya pakai wifi di dirumahnya
5	Berapa uang yang anak anda habiskan dalam sebulan?	Kalo uang nah pake beli kuota untuk main game biasa mau 100.000 habis sebulan

6	Apakah anak anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Lebih nah suka berkelompok karenabisa atur strategi sama temannya
7	Adakah dampak psikologis yang terjadi selama anak anda menggunakan <i>game free fire</i>	Iya karena sekarang lebih sering cemas tentang gamenya jadi pemaahm juga sedikit-sedikit emosi
8	Apakah selama bermain game online free fire anak anda menjadi pemaah?	Iya disertai bahasa yang kasar
9	Apakah selama bermain game online free fire dalam jangka Panjang ada perubahan yang terjadi degan sikap bahasa anak anda	Iya sangat besar perubahannya yang dulunya diam pemalu sekarang banyak bicara sama temannya pake bahasa-bahasa kasar
10	Bagaimana perubahan anak anda sebelum dan sesudah mengenal game online free fire?	Lebih gaul bahasanya kalo bicarai
11	Bagaimana pendapat anda terhadap sikap Bahasa anak yang sering bermain game online free fire?	Ada bagusnya, karena ada bahasa inggris nah tau sedikit. Tapi, ada juga nda bagusnya karena biasa ada kasar sering nah bilang
12	Apakah anak anda sopan berbicara dengan anda selama mengenal game Tolong gambarkan sepeerti apa?	Biasa sopan, biasa juga tidak. Kalo dimarahi biasa melawan, lain-lain bicaranya. Biasa nah kasih keluar kata-kata kasarnya
13	Apakah ada perubahan dalam diri anak anda selama bermain game baik dari sikap Bahasa maupun dari segi mental?	Iya karena bahasanya sekarang sudah gaul-gaul menurutnya, kalau mentalnya yah sekarang dia sudah arogan dan agresif
14	Menurut anda bagaimana cara mengatasi anak yang kecanduan game onlne free fire?	caranya itu batasi mereka dalam menggunakan HP
15	Apakah ada manfaat yang anda rasakan selama anak memnnggunakan <i>game online Free fire</i> ?	Belum ada
16	Bagaimana dampak game online free fire terhadap interaksi anak anda dengan teman sebayanya	Kalau dengan teman satu frekuensi dengan dia (suka main game online free fire) yang ku lihat makin akrab, tapi seperti ada dunia mereka tersendiri, sehingga tidak bisa bergabung dengan anak lainnya

**Nama : Mariana**

**Usia : 49 tahun**

**Tanggal : 13 Oktober 2022**

**Orang tuad : Muhammad Al-ikzan**

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anak anda bermain game online Free fire?	sejak kelas 2 SD naliat kakaknya main jadi ikut-ikutan mi juga
2	Apakah anda mengizinkan anak anda bermain game online free fire?	Tidak ku izinkan karena gara2 itu game mi memerah mi itu matanya
3	Berapa kali anda mengizinkan anak anda main game dalam sehari dan berapa jam main di malam hari?	kalau sehari itu saya kasih waktu 2 jam kalau malam 1 jam karena sudah waktunya istirahat
4	Alat dan saluran apa yang di gunakan anak Anda untuk main game	pake kuota dan biasa juga pake hotspotnya kakaknya kadang juga ke rumahnya temannya pake wifi karena dia biasanya itu main berkelompok-kelompok tapi itu bagusnya karena tidak pergi berkeliaran
5	Berapa uang yang anak anda habiskan dalam sebulan?	Kurang tau mi juga itu berapa nabelikan kuotanya
6	Apakah anak anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Biasanya kalau dirumah sendiri ji tapi ada bang natemani bicara biasa dalam hp
7	Adakah dampak psikologis yang terjadi selama anak menggunakan game online free fire?	Cuma itu pemaarah
8	Apakah selama bermain game online free fire anak anda menjadi pemaarah?	Iya kadang suka na bentak-bentak adeknya
9	Apakah selama bermain game online free fire dalam jangka	oh jelas itu ada karena mulanya anak-anak tidak berani keluarkan bahasa

	Panjang ada perubahan yang terjadi dengan sikap bahasa anak anda	kotor sekarang sudah dianggap biasa sudah lancing
10	Bagaimana perubahan anak anda sebelum dan sesudah mengenal game online free fire?	sebelum kenal game itu anak-anak rajin sekali kalau disuruh tapi pas nah kenal mi itu game kadang-kadang ji mau kalau di suruh
11	Bagaimana pendapat anda terhadap sikap Bahasa anak yang sering bermain game online free fire?	Yah dampaknya itu game tidak bagus
12	Apakah anak anda sopan berbicara dengan anda selama mengenal game Tolong gambarkan sepeerti apa?	Kadang sopan kadang pun tidak. Kadang magarrak
13	Apakah ada perubahan dalam diri anak anda selama bermain game baik dari sikap Bahasa maupun kesehatan?	Iya ada, dari bahasanya yang jdi gaul dan kasar matanya yang memerah dan berair
14	Menurut anda bagaimana cara mengatasi anak yang kecanduan game online free fire?	Caranya itu batasi mereka dalam menggunakan hp
15	Apakah ada manfaat yang ibu/bapak rasakan selama anak ibu/bapak menggunakan game online Free fire?	Tidak ada ji
16	Bagaimana dampak game online free fire terhadap interaksi anak anda dengan teman sebayanya	baik tapi tapi lebih sering gabung dengan teman sesamanya main game

**Nama : fatmawati**

**Usia : 46 tahun**

**Tanggal : 14 Oktober 2022**

**Orang tua: Muhammad Fuad**

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anak anda bermain game online Free fire?	Sejak kelas 2 dia melihat temannya main game tapi dia tidak punya hp lalu



		dia meminta kepada saya untuk di belikan hp sekitaran kelas 2 sd
2	Apakah anda mengizinkan anak anda bermain game online free fire?	Dulunya tidak di izikan karena dia masih kecil tapi sekarang dia tidak mau mendengar perkataan orang tua
3	Berapa kali anda mengizinkan anak anda main game dalam sehari dan berapa jam main di malam hari?	Kalau siang saya kasi waktu 2 jam kalau malam 1 jam karena waktunya istirahat sama kerja tugas itu
4	Alat dan saluran apa yang di gunakan anak Anda untuk main game	Pake hp sama pake wifi kalau main diluar biasa pake data
5	Berapa uang yang anak anda habiskan dalam sebulan?	200/bulan
6	Apakah anak anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Berkelompok
7	Adakah dampak psikologis yang terjadi selama anak menggunakan game online free fire?	Iya sering marah tidak jelas
8	Apakah selama bermain game online free fire anak anda menjadi pemarah?	Iya jadi pemarah
9	Apakah selama bermain game online free fire dalam jangka Panjang ada perubahan yang terjadi degan sikap bahasa anak anda	Iya
10	Bagaimana perubahan anak anda sebelum dan sesudah mengenal game online free fire?	dulunya dia gampang diatur sekarang main game tidak mau mi diatur melawanmi
11	Bagaimana pendapat anda terhadap sikap Bahasa anak yang sering bermain game online free fire?	Berubah menjadi kata-kata yang tidak bagus ku dengar
12	Apakah anak anda sopan berbicara dengan anda selama mengenal game Tolong gambarkan sepeerti apa?	Kasar karena dia tidak mau mi lagi di atur maunya dia bahasanya sendiri pi
13	Apakah ada perubahan dalam diri anak anda selama bermain game baik dari sikap Bahasa maupun kesehatan?	Sikap bahasanya itu kalau main game sama temannya biasa ku dengar pake bahasa bilang anjing, atau бага. kalau kesehatannya itu terganggu sekali

14	Menurutanda bagaimana cara mengatasi anak yang kecanduan game onlne free fire?	dengan cara mengawasi, membatasi waktunya dan selalu mengajaknya untuk bercerita
15	Apakah ada manfaat yang ibu/bapak rasakanselama anak ibu/bapak memnggunakan game online Free fire?	Ada karena dia bisa mengenal banyak teman
16	Bagaimana dampak game online free fire terhadap interaksi anak anda dengan teman sebayanya	Anak saya mainnya sama temannya yang suka main game juga sama anak-anak yang lain kurang terlihat interaksi

**Nama : Mirna**

**Usia : 47 tahun**

**Tanggal :14 Oktober 2022**

**Orang tua: Muhammad Facri abdullah**

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Sejak kapan anak anda bermain game online Free fire?	sejak kelas dua karena pada saat kelas dua dia sudah mulai pegang hp
2	Apakah anda menginzinkan anak anda bermain game online free fire?	iya tetapi saya membatasi waktunya mainnya
3	Berapa kali anda mengizinkan anak anda main game dalam sehari dan berapa jam main di malam hari?	paling lama mi itu 2 jam
4	Alat dan saluran apa yang di gunakan anak Anda untuk main game	Hp Menggunakan wifi karena ada ji wifi di rumah
5	Berapa uang yang anak anda habiskan dalam sebulan?	300/bulan
6	Apakah anak anda suka main game sendiri atau berkelompok, kenapa kemukakan alasannya?	Berkelompok karena temannya suka datang ke rumah karena ada wifi di rumah
7	Adakah dampak psikologis yang terjadi selama anak menggunakan game online free fire?	Kecanduan

8	Apakah selama bermain game online free fire anak anda menjadi pemarah?	Iya
9	Apakah selama bermain game online free fire dalam jangka Panjang ada perubahan yang terjadi degan sikap bahasa anak anda	iya karena itu anak-anak sekarang matesse-tesse semuanya.
10	Bagaimana perubahan anak anda sebelum dan sesudah mengenal game online free fire?	kurang belajar mi sekarang hpnya terusji mau napegang mana bicaranya juga weh tobakka padahal tidak begitu pernah
11	Bagaimana pendapat anda terhadap sikap Bahasa anak yang sering bermain game online free fire?	Sering bicara kotor sama adeknya, jadi menurut saya yah kurang bagus
12	Apakah anak anda sopan berbicara dengan anda selama mengenal game Tolong gambarkan sepeerti apa?	Tidak kalau di bicarai bilang ji apaan si makanya saya tanya apa saja yang menarik boleh saya tau kalau kamu main game terus bagaimana dengan sekolah mu
13	Apakah ada perubahan dalam diri anak anda selama bermain game baik dari sikap Bahasa maupun kesehatan?	Iya sering bicara kasar emosional sama matanya sering kedip-kedip
14	Menurut anda bagaimana cara mengatasi anak yang kecanduan game onlne free fire?	dengan cara mengurangi waktu bermainnya dan selalu di beri nasihat
15	Apakah ada manfaat yang grasak selama anak memnggunakan game online Free fire?	Tidak ada
16	Bagaimana dampak game online free fire terhadap interaksi anak anda dengan teman sebayanya	Yah interaksinya kurang kecuali sama teman sesamanya main game

## WALI KELAS

**Nama : Kaida Alwi**

**Usia : 31 tahun**

**Tanggal :10 Oktober 2022**

**Guru wali kelas : 4**

No	Pertanyaan	Transkrip
1	Berapa banyak yang anda tahu siswayang bermain game online Free fire?	Ada lima, kalau dikelas ini saja
2	Apakah mereka perna bermain game online free fire dalam proses pembelajaran?	Beum pernah saya dapat kalau proses belajar berlangsung
3	Bagaimana penggunaan game online free fire siswa di sekolah?	Ketika disekolah mereka hanya mencuri-curi waktu saja untuk bermain game yaitu pada waktu istirahat atau adanya senggang waktu yang di berikan oleh sekolah jika ada acara dan juga terkadang fleksibel karena saya tidak memantau secara detail.
4	Apakah anda pernah menanyakan berapa banyak uang yang mereka habiskan untuk bermain game dalam waktu sebulan?	Iya. Saya pernah menanyakan hal tersebut pada salah satu siswa dan siswa tersebut mengatakan hampir Rp. 200.000. yang dihabiskan dalam bermain game dikarenakan data yang dibeli adalah data yang kuotanya banyak
5	Saluran apa yang mereka gunakan untuk bermain game free fire?	Mungkin ada yang menggunakan wifi dan paket data
6	Adakah dampak psikologis yang terjadi selama siswa menggunakan game online free fire	Iya pastinya ada

7	Apakah siswa pemain game online free fire menjadi pemarah dalam kelas? Seperti apa marahnya, tolong jelaskan!	iya sebagian begitu bila mereka ditegur sama temannya bahkan dia yang duluan marah tapi dia yang bersalah
8	Apakah selama bermain game online free fire dalam jangka Panjang ada perubahan yang terjadi dengan sikap bahasa siswa Anda	yah menurut saya dek ya dengan bermain game online free fire dalam jangka panjang pastinya terjadi perubahan pada sikap bahasa anak-anak karena sekarang jangkakan dari game dari media-media lain juga dapat memicu berubahnya sikap bahasa anak dan kurangnya etika bisa dilihat sekarang bagaimana anak-anak keluarkan bahasa kasar dan kotor seperti anjing setan babi tai biasami juga nama kelamin yang dia sebut tetapi kalau di dalam kelas jika proses belajar berlangsung belum pernah saya dengar berbicara seperti itu yang sering itu jika sudah diluar sekolah
9	Adakah perubahan sikap Bahasa siswa anda sebelum dan sesudah mengenal game online free fire?	iya mereka terkadang mengeluarkan kata-kata asing dan kasar padahal dulu mereka tidak begitu.”
10	Bagaimana pendapat anda terhadap sikap Bahasa anak yang sering bermain game online free fire?	menurut saya siswa tersebut bila bermain didampingi oleh orang tua, maka orang tua juga harus menasehati dan memberikan arahan terhadap siswa yang bermain game online untuk bisa memfilter yang dia dapat dari game tersebut”. <sup>94</sup>
11	Apakah siswa anda sopan berbicara selama mengenal game.?	kadang sopan tetapi biasa juga tidak, seperti kalau ada yang di bilangi biasa nah

<sup>94</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara, senin 10 oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

		balas kata-kata ta atau nah ejek ki dengan nah tiru gaya ta saat bicara
12	Menurut anda bagaimana cara mengatasi anak yang kecanduan game online free fire	dengan cara selalu mendampingi anak saat bermain game selalu mengajaknya beraktivita, kemudian waktu mainnya dibatasi dan tentunya harus tetapkan konsekuensi dengan dengan aturan yang dibuat.” <sup>95</sup>
13	Menurut anda dengan adanya siswa yang <i>bermain game online free fire</i> apakah berdampak pada sikapbahasanya?	Sangat berdampak karena anak-anak yang main game beda dengan anak yang tidak bermain game online karena anak yang bermain game itu pelakunya kurang sopan mudah marah emmmm maunya main game terus karena sudah ketergantungan
14	Seberapa besar dampak <i>Game Online Free fire</i> tehdap sikap Bahasa siswa?	Ooh sangat besar dampaknya karena siswa sudah tidak sopan lagi sudah tidak mau belajar juga makannya pun sudah dilupakan kemudian bahas-basanya itu tidak sopan
15	Bagaimana hubungan interaksi siswa anda dengan teman sebayanya?	Jika sedang bermain <i>game</i> bersama, maka interaksi mereka terlihat intens, termasuk saat menceritakan pengalaman masing-masing saat bermain <i>game</i> . Namun, secara umum yang saya perhatikan anak-anak yang sering bermain <i>game online</i> akan merasa terasing dan seperti berada di dunia

<sup>95</sup> Kaidah Alwi, (31 tahun), Guru wali kelas IV, wawancara senin 10 oktober 2022 di SDN 31 Salotellue

		berbeda dengan teman sekitarnya, artinya mereka sibuk dengan dunianya sendiri ( <i>game onile free fire</i> )
--	--	---



**1. Wawancara dengan orang tua siswa**

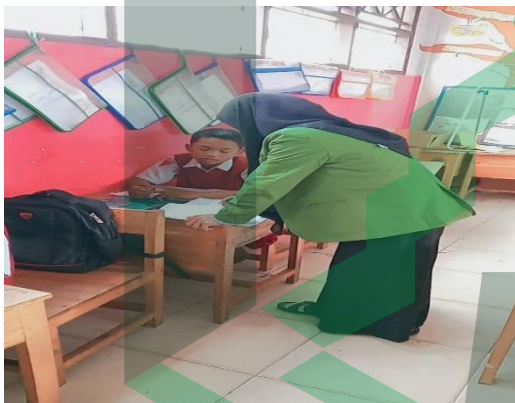


**2. Wawancara dengan guru wali kelas IV**





### 3. Wawancara dengan siswa



## Pengamatan di dalam kelas



## Pengamatan di luar sekolah



## RIWAYAT HIDUP



**Hamila**, lahir di Salobongko, pada tanggal 19 Oktober 1999, Penulis merupakan Anak ke lima dari delapan bersaudara dari pasangan seorang ayah yang bernama Hasanuddin dan ibu Nurmiati. Penulis bertempat tinggal di Dusun Teppo Desa Wara Kecamatan Malangke Barat. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada Tahun 2012 UPT SD Negeri 152 Cening, kemudian ditahun yang sama menempuh pendidikan di MTS Salobongko dan selesai pada tahun 2015. Kemudian di Tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 6 Luwu Utara, setelah lulus di SMA Tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni yaitu Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

[1802050005@iainpalopo.ac.id](mailto:1802050005@iainpalopo.ac.id)