



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6437 - 6445

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi *Free Fire* terhadap Kemampuan Sosial Anak

Tsalis Hana Hanifa^{1✉}, Muhamad Taufik Hidayat²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180155@student.ums.ac.id¹, mt.hidayat@ums.ac.id²

Abstrak

Memainkan *game* ini dapat menyebabkan kecanduan yang sulit untuk dilepas sehingga dapat menimbulkan dampak penurunan kemampuan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara intensitas penggunaan aplikasi *free fire* terhadap kemampuan sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode korelasional. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 sampai kelas 6 yang bermain *free fire* dengan intensitas minimal 1 jam sehari di sekolah yang berada di Desa Wonokerso dengan sample penelitian terdiri dari 100 siswa, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu *google form*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang rendah, signifikan dan juga berarah positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji korelasi spearman rank yang dilakukan, dimana nilai koefisien korelasi menghasilkan nilai sebesar 0,313 yang berarti kedua variabel memiliki hubungan yang rendah. Nilai signifikansi menunjukkan hasil $0,002 < 0,5$ artinya hubungan antara dua variabel signifikan dan arah hubungan menunjukkan positif artinya intensitas penggunaan aplikasi *free fire* berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak.

Kata Kunci: intensitas, *free fire*, kemampuan sosial.

Abstract

Playing this game can cause addiction that is difficult to get rid of. Thus, it can have an impact on decreasing social skills. This study aims to see the relationship between the intensity of the use of *free fire* applications and social skills. The research method used is quantitative with correlational methods. The subjects of this study were students in grades 3, 4, 5 and 6 who played *free fire* with an intensity of at least 1 hour a day at schools in Wonokerso Village, the number of samples in this study was 100, the data collection technique used is Google Form. The results showed that there was a low, significant and positive relationship. It can be seen from the results of the Spearman rank correlation test, where the correlation coefficient value produces a value of 0.313, which means that the two variables have a low relationship. The significance value shows the results of $0.002 < 0.5$, meaning that the relationship between the two significant variables and the direction of the relationship is positive so the hypothesis is accepted and it concludes that intensity of using the *free fire* application affects children's social skills

Keywords: Intensity, *free fire*, social skills.

Copyright (c) 2022 Tsalis Hana Hanifa, Muhamad Taufik Hidayat

✉ Corresponding author :

Email : a510180155@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3267>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi di era globalisasi yang semakin meningkat, diharapkan anak-anak dapat mengenal karakter positif berbasis teknologi media. Seiring berjalannya waktu, kreativitas manusia dalam pemanfaatan dan perkembangan teknologi informasi berkembang pesat dan luar biasa. Dari perkembangan teknologi yang berguna untuk komunikasi hingga perkembangan teknologi yang berguna untuk menghibur, misalnya *game*. Dengan perkembangan *game* yang begitu pesat, banyak media *game* seperti *game online* telah lahir (Febrina, 2014).

Pada zaman yang serba digital ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga anak-anak. Selama satu dekade terakhir, *game elektronik* atau sering disebut dengan *game online*, telah berkembang pesat di mana-mana. Didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar yang memberikan penawaran harga yang menarik bagi remaja. Tidak seperti warung internet, *arcade* atau pusat permainan sendiri memiliki lebih banyak pelanggan tetap daripada warung internet. Alhasil, *arcade* hampir selalu ramai, dan tidak hanya *arcade* yang populer, tetapi juga *gadget/smartphone* yang semakin canggih menawarkan begitu banyak permainan baik permainan *online* maupun *offline* (Ghanang, 2020).

Game online merupakan permainan yang berbasis jaringan yang disediakan oleh pihak produsen *game* dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser tertentu. *Game online* dapat dimainkan menggunakan ponsel, komputer atau konsol yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. Sedangkan menurut (Adlis, 2014) *game online* merupakan permainan yang dimainkan dalam jaringan LAN maupun internet.

Game online saat ini begitu digemari oleh semua kalangan masyarakat tidak peduli gender atau umur. Karena penggunaan yang mudah diakses dan terdapat fitur-fitur yang menarik didalamnya sehingga dapat dimainkan oleh semua golongan masyarakat. Namun *game online* ini banyak dimainkan oleh anak-anak, karena dunia anak memanglah sangat identik dengan permainan dan bermain.

Game online yang saat ini digemari oleh sebagian besar anak-anak yaitu *game online free fire*. *Free Fire* merupakan *game online* yang berjenis *Battle Royale* yang sangat diminati di negara Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Banyak orang yang suka dengan *game online* ini karena *game* ini dapat dimainkan oleh individu atau kelompok dengan batas maksimal satu kelompok terdiri dari empat pemain. Dengan jumlah pemain dalam permainan bisa sampai 50 orang pemain. Mode yang ada didalam *game online free fire* ada tiga yaitu solo, duo dan *squad*.

Penyebab sebagian besar anak menyukai *game online* karena lebih menarik daripada pembelajaran di sekolah dan didalam *game online* juga terdapat berbagai rintangan dan tantangan disetiap pemain naik level atau tingkat dalam permainan (Marhaeni *et al.*, 2018). Bermain *game online* dapat meningkatkan atau menurunkan kemampuan kognitif anak seperti meningkatkan kemampuan berpikir, bertanggung jawab serta sportifitas serta dapat berdampak kedalam kemampuan sosial anak.

Kemampuan sosial merupakan suatu hubungan yang dilakukan secara diplomatis dengan orang lain baik teman maupun orang tak dikenal serta mampu mengembangkan sikap sosial yang menyenangkan. Kemampuan sosial juga mengatur keadaan emosional, terampil dalam menenangkan diri bila marah, berhubungan dengan baik, lebih bisa memahami orang lain dan memiliki persahabatan yang lebih baik (Rahmatunnisa, 2019). Menurut (Virilia and Setiadji, 2017), kemampuan sosial yaitu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam situasi di sekitar dan keterampilan untuk merasa tindakannya itu benar.

Terdapat banyak kemampuan sosial yang penting bagi anak-anak untuk dipahami. Orang tua dan guru harus dapat memahami tahap perkembangan anak, karena keterampilan sosial secara bertahap diperoleh saat anak tumbuh dewasa. Anak yang sedang berkembang akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan teman-temannya. Oleh sebab itu, guru dan orang tua perlu memastikan bahwa anak memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk interaksi sosial yang sukses. Karena kemampuan interaksi sosial yang berjalan dengan

tidak baik akan berdampak pada beberapa perkembangan yang buruk dan anak akan mengalami kesulitan belajar karena hal tersebut (Firdausi, 2020).

Dampak dari penggunaan game ini sangat banyak karena setiap pemain ingin memperoleh hasil yang baik, maka pemain berlomba-lomba untuk menaikkan level atau peringkat ke batas maksimal karena dapat memuaskan diri sendiri jika dapat mencapainya. Oleh karena itu banyak anak yang tidak peduli lagi dengan pekerjaan sekolah dan tidak peduli bagaimana lingkungan sekitar. Saat anak memainkan permainan banyak dari mereka yang terbawa emosi. dampak bermain *game* ini juga menurunkan motivasi belajar pada anak akibatnya anak menjadi malas belajar dan lalai terhadap tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru (Nisrinafatin, 2020). Dampak lain yang ditimbulkan dari bermain *game online* adalah dapat memusnahkan fisik seperti mata dan juga saraf, selain itu juga dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Anak akan bangun sepanjang malam untuk bermain *game online* hingga pagi hari, yang membuat mereka mengantuk daripada semangat belajar, sehingga sulit untuk berkonsentrasi saat belajar (Febriani, 2021).

Penggunaan *game online* secara berlebihan dengan intensitas yang tinggi sangatlah berbahaya untuk anak, karena akan membuat mereka menjadi anak yang pemalas, pemarah, anak menjadi kurang bersosialisasi di lingkungan masyarakat dan dapat mengakibatkan mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan akan mengakibatkan anak akan sulit hidup bermasyarakat.

Intensitas merupakan suatu bentuk atau dukungan berupa suatu kekuatan yang bisa menguatkan diri dari suatu bentuk dukungan tersebut, selain itu intensitas dapat diartikan seberapa sering melakukan kegiatan itu dalam satu waktu. Sedangkan menurut (Maulida et al., 2020) intensitas merupakan sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya dimana individu melakukan kegiatan secara berulang ulang dalam waktu yang lama.

Intensitas penggunaan *game online* secara terus menerus dengan jangka waktu yang lama dapat menyebabkan anak mengalami penurunan kemampuan sosial, tidakpekaan terhadap masyarakat sekitar, menjadi pemalas, pemarah dan sulit untuk beradaptasi di lingkungan sekitar, walaupun akan ada dampak yang positif dari bermain *game online* yang akan meningkatkan kemampuan berbahasa, kemampuan untuk dapat bersosial. Untuk itu diharapkan orang tua mampu untuk membimbing anak untuk tidak terus menerus bermain *game online*.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh (Adlis, 2014), dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru”. Hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Adrafika Adlis tersebut yaitu bahwa *game online* dapat membuat anak menjadi lupa akan kewajibannya sebagai pelajar, sehingga perlu adanya kontrol orangtua. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ulfa, Risdayati and Si, 2017) dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku remaja di Mabes Center HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa kecanduan dalam bermain *game* mempengaruhi perilaku remaja, yaitu menurunkan kemampuan sosial yaitu tidak bisa mengendalikan emosi. Penelitian yang relevan yang lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Maulida et al., 2020), dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Remaja”. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut yaitu bahwa meningkatnya intensitas bermain *game online* dapat mengakibatkan menurunnya atau semakin rendahnya tingkat interaksi sosial pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ma’rufah, 2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode “Seniman Alam” terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Sekolah Dasar”. Hasil yang dapat dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat dampak positif dalam permainan *game online* yaitu siswa dapat berkomunikasi dan bertukar pikiran sehingga dapat menambah wawasan. Penelitian yang dilakukan (Affandi, 2013) dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda” dalam penelitiannya mengatakan bahwa *game online* dapat menurunkan rasa empati orang lain. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Mulya

Sari, 2014) dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu Skripsi” mengatakan bahwa *game online* dapat menurunkan kemampuan anak dalam beradaptasi di lingkungan. dalam penelitiannya mengatakan bahwa *game online* dapat menurunkan kemampuan sosial yaitu tidak bisa mengendalikan emosi.

Selanjutnya menurut (Febrina, 2014), (Witarsa *et al.*, 2021) dan (Amanda, 2016) dalam penelitiannya mereka menyatakan bahwa *game online* mempengaruhi perilaku pengguna *game online* dengan kompak dalam penelitiannya. Selain itu menurut (Prastius, Carlie and Kho, 2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *game online* dapat meningkatkan keterampilan mendengar dan bersosialisasi dengan orang mancanegara. Dari banyaknya penelitian yang sudah ada pengaruh intensitas aplikasi *free fire* yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial namun adanya hasil yang tidak konsisten dari penelitian tersebut. Penelitian ini penting dilakukan untuk melihat pengaruh *game online free fire* yang menjadi kegemaran anak-anak bahkan beberapa diantara menjadi kecanduan permainan ini dengan kemampuan sosial anak di desa Wonokerso.

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan diatas, permasalahan dalam penelitian ini yang akan diselesaikan adalah apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online free fire* terhadap kemampuan siswa. Adakah hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas bermain *game free fire* dengan kemampuan sosial.

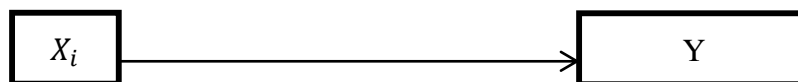
Adanya penelitian ini diharapkan mampu mengetahui permasalahan yang ada di dunia anak-anak yaitu adanya kenaikan atau penurunan kemampuan sosial siswa karena penggunaan aplikasi *free fire* secara intens melalui penelitian ini dapat mengurangi beban guru dan membantu orang tua dalam menangani anak-anak mereka.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu sebagai tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi. Data dalam penelitian ini berjenis skala data ordinal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan rumus korelasi dari spearman rank. Alasan mengapa menggunakan metode korelasi karena untuk menemukan ada tidaknya hubungan dari kedua variabel tersebut. Karena penelitian ini adalah penelitian satu arah, maka arah hipotesisnya negatif. Variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel X (Intensitas penggunaan aplikasi *Free fire*). Variabel terkait yang digunakan yaitu variabel Y (Kemampuan Sosial).

Desain penelitian disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X_i : variabel *independent* (intensitas bermain *free fire*)

Y : kemampuan sosial

Penelitian ini dilakukan di Desa Wonokerso, Kecamatan Limpung, Kabupaten Batang, Jawa Tengah Indonesia. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 sampai kelas 6 yang berjumlah 100 siswa. Tujuan diadakannya populasi ialah agar kita dapat menentukan besarnya anggota sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi daerah generalisasi (Hardani, 2020). Sampel yang dibutuhkan pada penelitian yaitu 100 siswa, terdiri dari siswa kelas 3 sampai kelas 6. Sampel dipilih dengan random sampling

Instrumen angket diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan untuk penelitian. Angket yang digunakan yaitu jenis angket *skala likert* dengan bentuk *checklist*. Kriteria setiap item instrumen yang digunakan skala sikert mempunyai skor jawaban positif dan negatif. Pengumpulan data untuk uji instrumen yang berkaitan dengan validitas dan reliabilitas dilakukan kepada 50 siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan uji prasyarat dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Uji prasyarat pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan uji korelasi dan menghitung antara variabel X terhadap Y dengan menggunakan spearman rank.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game merupakan kegiatan hiburan yang bersifat sukarela dan tidak dipaksakan (Akbar and Ahmad, 2020)). *Game online* yang saat ini populer yaitu *game* berbasis sinyal atau internet (Khoiriyah, 2018) *Game online free fire* merupakan *game* perang bergenre *battle royale* dengan TPS (*third person shooter*) dimana *game* ini adalah *game* untuk tetap bertahan hidup (Erofonina, Santoso and Nomi, 2020).

Saat ini, *game online* telah menjadi gaya hidup baru bagi anak-anak khususnya siswa sekolah dasar. Tidak jarang siswa sekolah dasar bermain *game online* di luar jam pelajaran atau di rumah, dan tidak lagi hanya bertebaran di kota-kota saja namun juga sampai ke daerah-daerah. Hal ini adalah efek yang ditimbulkan oleh efek teknologi yang lebih cepas dan lebih maju dari sebelumnya. Oleh sebab itu, seperti yang kita ketahui bahwa status sosial ekonomi berpengaruh kuat terhadap hasil belajar siswa, tidak hanya mempengaruhi kegiatan sekolah tetapi juga perekonomian masyarakat. hal ini didukung oleh penelitian (Sacco and Falzetti, 2021) yang menyatakan bahwa hasil pendidikan dipengaruhi oleh kinerja akademik dan sosial.

Kemampuan sosial merupakan kemampuan yang harus dimiliki semua orang yang mengatur emosi, keterampilan, dan kemampuan berhubungan baik dengan masyarakat. Kurangnya interaksi sosial seseorang memberikan pengaruh terhadap kegagalan dalam menjalin interaksi. Pada penelitian ini anak dikatakan memiliki kemampuan sosial yang baik jika mampu menyelaraskan antara peduli terhadap lingkungan, bekerja sama dengan teman, bertanggung jawab dengan apa yang telah diberikan. Melalui *game online* anak akan mendapatkan stimulus yang dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

Peneliti melakukan penelitian menggunakan 2 angket. Satu angket berisi mengenai pertanyaan intensitas bermain aplikasi *free fire* sedangkan salah satu angket berisi kemampuan sosial anak. Sebelum kuisioner dibagikan kepada sampel penelitian diharuskan untuk melakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada masing masing variabel.

Kemudian data yang diperoleh dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji linieritas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang disebarkan berdistribusi normal. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah data yang sudah didapat linear atau tidak.

Uji normalitas dihitung menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* karena data yang digunakan lebih dari 51. Uji *kolmogorov-Smirnov* menggunakan aplikasi IBM SPSS 25 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			X	Y
<i>N</i>			100	100
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>		62.33	53.59
	<i>Std. Deviation</i>		5.269	3.585
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>		.130	.095
	<i>Positive</i>		.063	.095
	<i>Negative</i>		-.130	-.069
<i>Test Statistic</i>			.130	.095
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>			.000 ^c	.026 ^c
<i>a. Test distribution is Normal.</i>				
<i>b. Calculated from data.</i>				
<i>c. Lilliefors Significance Correction.</i>				

Didapatkan nilai *p-Value* sebesar 0,026 untuk variabel Y dan 0,000 untuk variabel X. Berdasarkan nilai tersebut, disimpulkan bahwa variabel X dan Y tidak berdistribusi normal karena nilai *p-Value* kurang dari nilai alpha 0,05, yang berarti data yang didistribusi tidak normal.

Untuk uji yang kedua yaitu uji linearitas yang bertujuan untuk menguji apakah ada korelasi antara variabel X dan variabel Y. Untuk menguji peneliti menggunakan perhitungan dengan menggunakan software IBM SPSS 25. Dari hasil perhitungan kedua sampel di peroleh hasil seperti tabel berikut:

Tabel 2. Uji Linearitas

<i>ANOVA Table</i>						
		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Y * X</i>	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	392.426	21	18.687	1.657 .057
		<i>Linearity</i>	85.077	1	85.077	7.543 .007
		<i>Deviation from Linearity</i>	307.349	20	15.367	1.362 .168
	<i>Within Groups</i>		879.764	78	11.279	
	<i>Total</i>		1272.190	99		

Dari *output* diatas diketahui bahwa nilai Sig pada baris *deviation from linearity* sebesar 0,168. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variable X dan Y mempunyai hubungan linear karena *p-Value* lebih besar dari nilai alpha 0,05.

Untuk mengetahui hasilnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui bagaimana hasilnya dan hipotesis mana yang akan diterima. Untuk uji hipotesis ini dilakukan menggunakan uji hipotesis non parametrik karena data yang berdistribusi tidak normal . uji non parametrik ini menggunakan korelasi sederhana/korelasi Spearman rank dengan dibantu software IBM SPSS 25. Teknik korelasi digunakan untuk mencari hubungan antara variabel X terhadap variable Y secara bersamaan. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil seperti tabel:

<i>Correlations</i>				
		X	Y	
<i>Spearman's rho</i>	X	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000	.313**

	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.	.002
	<i>N</i>	100	100
Y	<i>Correlation Coefficient</i>	.313**	1.000
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002	.
	<i>N</i>	100	100

***. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

Hasil pengolahan data diatas diperoleh koefisien korelasinya mendapat hasil 0,313 yang berarti terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y dengan kekuatan hubungan yang rendah. Hasil kedua yaitu nilai signifikansi diperoleh 0,002 yang berarti nilai signifikansi kurang dari 0,05. Yang ketiga arah hubungan dari data diatas diperoleh hasil yang positif dari hubungan kedua variabel. Maka korelasi antara variabel X (intensitas bermain *free fire*) dengan variabel Y (Kemampuan sosial) memiliki korelasi yang rendah, signifikan, dan juga memiliki arah yang positif. Maka variabel X akan berpengaruh dengan variabel Y meskipun tingkat korelasi rendah karena penggunaan *free fire* secara intensitas akan berpengaruh dengan kemampuan sosial siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adlis (2014), yang mendapatkan nilai koefisien regresinya yaitu sebesar $Y = 140,11 + 0,6997 X$ dengan t hitung $(6,212) > t$ tabel $(0,68304)$, dan tingkat signifikansi 0,700 lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$, yang berarti hipotesis alternatif diterima. Maka pada penelitian oleh Adlis ini dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap perilaku mahasiswa di Universitas Islam Riau Pekanbaru, perilaku yang dipengaruhi tersebut yaitu menjadi malas belajar, dan kurangnya kemampuan sosial. Penelitian selanjutnya yang juga membahas permasalahan yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2017) pengaruh kecanduan *game online* memiliki nilai korelasi sebesar 0,198, tingkat signifikansi sebesar 0,000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku remaja.

Pada penelitian yang peneliti lakukan intensitas penggunaan aplikasi *free fire* atau *game online* ini berpengaruh rendah terhadap kemampuan sosial siswa, tinggi rendahnya pengaruh tersebut tergantung pada intensitas bermain *game* tersebut semakin lama waktu yang digunakan atau semakin intens seorang anak dalam bermain *free fire*, maka akan semakin berpengaruh juga pada kemampuan sosial anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Kurnada and Iskandar, 2021), juga menyatakan hal yang sama bahwa penggunaan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar, sedangkan ada pengaruh antara siswa yang adiksi bermain *game online* dengan hasil belajar siswa meliputi domain kognitif (pengetahuan), emosi (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Febrina, 2014). (Maulida et al., 2020) juga melakukan penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi sosial remaja. Besar pengaruh pada variabel X terhadap variabel Y adalah 0,256 dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) jadi pengaruh positif dan signifikan tersebut menunjukkan bahwa semakin sering bermain *game online* maka semakin rendah pula interaksi sosial yang menyebabkan anak enggan bergabung dengan teman. Berdasarkan dari penelitian terdahulu dan penelitian yang baru diselesaikan oleh penulis maka dapat disimpulkan bahwa intensitas aplikasi *free fire* terhadap kemampuan sosial anak dapat menurunkan kemampuan sosial.

Keterbatasan penelitian hal ini mencakup faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keterampilan siswa yang dijadikan variabel penelitian. Ada dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu keterbatasan peneliti, dalam penelitian ini tidak dapat dipastikan benaran data yang diperoleh dari siswa, karena data diperoleh dengan membagikan angket sehingga memungkinkan siswa kurang maksimal karena

ketidaksungguhan siswa dalam menjawab angket. Faktor eksternal yaitu peneliti hanya melibatkan 100 siswa, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada kelompok subjek dengan jumlah besar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang rendah, signifikan dan juga positif antara pengaruh intensitas bermain aplikasi *free fire* terhadap kemampuan sosial anak. Hal ini terlihat dari koefisien korelasi yang menunjukkan 0,313 yang tergolong korelasi rendah.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, maka disarankan untuk orang tua dan guru-guru agar lebih memperhatikan anak dalam bermain handphone dan mengawasi anak saat berada di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlis, A. (2014) 'Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru', *Jom Fisip*, 1(2), Pp. 1–12.
- Affandi, M. (2013) 'Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. Ejournal Ilmu Komunikasi, Vol 1 (4) ...', *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self ...*, 1(4), Pp. 177–187.
- Akbar, A. And Ahmad, M. R. S. (2020) 'Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X Sma Negeri 16 Makassar', *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, Pp. 8–11.
- Erofonina, A. Surya, Santoso, G. And Nomi, S. (2020) 'Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari', *Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(1), Pp. 320–334. Doi: 10.33654/Pgsd.
- Febriani, N. (2021) 'Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu', Pp. 83–84. Available At: [Http://Repository.Uinjambi.Ac.Id/Id/Eprint/6720](http://Repository.Uinjambi.Ac.Id/Id/Eprint/6720).
- Febrina, C. La (2014) 'Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa', *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), Pp. 28–35. Doi: 10.21009/Jiv.0901.4.
- Firdausi, M. And Taufina, T. (2020) 'Penggunaan Model Kooperatif Teams Game Turnament Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4(4), Pp. 794–800. Doi: 10.31004/Basicedu.V4i4.455.
- Ghanang, R. (2020) 'Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal', *Universitas Negeri Semarang*, P. 172. Available At: [Http://Lib.Unnes.Ac.Id/39305/1/1401416430.Pdf](http://Lib.Unnes.Ac.Id/39305/1/1401416430.Pdf).
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv Pustaka Ilmu Grup.
- Khoiriyah, S. (2018) *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan, Komunikasi Dan Penyiaran Islam*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kurnada, N. And Iskandar, R. (2021) 'Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(6), Pp. 5660–5670. Doi: 10.31004/Basicedu.V5i6.1738.
- Ma'rufah, F. (2018) 'Pengaruh Penggunaan Metode "Seniman Alam" Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Sekolah Dasar', *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(2), Pp. 109–118. Doi: <https://doi.org/10.23917/Ppd.V1i2.5877> Pengaruh.
- Marhaeni, T. *Et Al.* (2018) 'Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dampak Penggunaan Gadget Di Usia Sekolah Terhadap Anak Perilaku Sosial Di Desa Semata', 7(2), Pp. 161–168.

- 6445 *Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak – Tsalis Hana Hanifa, Muhamad Taufik Hidayat*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3267>
- Maulida Et Al. (2020) ‘Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja’, *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), P. 287.
- Nisrinafatin (2020) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa’, *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), Pp. 116–122. Doi: 10.21070/Jees.V1i2.442.
- Prastius, E., Carlie, J. And Kho, J. (2020) ‘Computer Based Information System Journal Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris’, *Cbis Journal*, 08(02). Available At: [Http://Ejournal.Upbatam.Ac.Id/Index.Php/Cbis](Http://Ejournal.Upbatam.Ac.Id/Index.Php/Cbishttp://Ejournal.Upbatam.Ac.Id/Index.Php/Cbis)
- Rahmatunnisa, S. (2019) ‘Kelekatan Antara Anak Dan Orang Tua Dengan Kemampuan Sosial’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), Pp. 97–107.
- Rika Agustina Amanda (2016) ‘Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja’, 4(3), Pp. 290–304. Available At: [Https://Ejournal.Iikom.Fisip-Unmul.Ac.Id/Site/Wp-Content/Uploads/2016/08/Jurnal Rika Agustina Amanda \(08-23-16-02-34-48\).Pdf](Https://Ejournal.Iikom.Fisip-Unmul.Ac.Id/Site/Wp-Content/Uploads/2016/08/Jurnal Rika Agustina Amanda (08-23-16-02-34-48).Pdf).
- Sacco, C. And Falzetti, P. (2021) ‘Spatial Variations Of School-Level Determinants Of Reading Achievement In Italy’, *Large-Scale Assessments In Education*, 9(1). Doi: 10.1186/S40536-021-00105-5.
- Sari, I. M. (2019) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd’, *Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu*, Pp. 1–97. Available At: <Http://Repository.Umsu.Ac.Id/Bitstream/123456789/5612/1/Skripsi Sari Ananda.Pdf>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, M., Risdayati, D. And Si, M. (2017) *Effect Of Addiction Online Game On Adolescent Behavior In Mabes Game Center Road Hr.Subrantas In Pekanbaru, Jom. Fisip*.
- Virilia, S. And Setiadji, S. (2017) ‘Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat’, *Psibernetika*, 9(2). Doi: 10.30813/Psibernetika.V9i2.460.
- Witarsa, R. Et Al. (2021) ‘Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), Pp. 276–284. Doi: 10.31316/Jk.V5i1.1430.