

**DAMPAK PERMAINAN MODERN FREE FIRE TERHADAP
KEHIDUPAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh:

Sofy Maulidya Intan Efendy

1806541

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2022**

**DAMPAK PERMAINAN MODERN FREE FIRE TERHADAP
KEHIDUPAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Sofy Maulidya Intan Efendy

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Jasmani

© Sofy Maulidya Intan Efendy
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBARAN PENGESAHAN
SOFY MAULIDYA INTAN EFENDY**

**DAMPAK PERMAINAN MODERN FREE FIRE TERHADAP
KEHIDUPAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Tatang Muhtar, M.Si.
NIP. 1965906031986031005

Dosen Pembimbing II

Muhammad Nur Alif, M.Pd.
NIP. 920171219910117101

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani S1 UPI
Kampus Sumedang

Prof. Dr. H. Ayi Suherman, M.Pd
NIP. 1960021511984111001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari permainan modern terhadap kehidupan sosial anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Partisipan pada penelitian ini melibatkan sebanyak 30 orang siswa, 2 orang guru dan sebagian orangtua siswa di Sekolah Dasar Negeri Tegalkalong. Data yang diperoleh melalui angket. Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif dari game online free fire, hal ini sangat mempengaruhi kehidupan sosial anak diantaranya interaksi dan komunikasi yang kurang, perilaku anak yang tidak sesuai, perkembangan psikologis terganggu, dan aktivitas jasmani yang sangat kurang disebabkan oleh faktor anak yang gemar bermain game online setiap hari.

Kata Kunci : Permainan modern, game online free fire, aspek kehidupan sosial

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of modern games on children's social life. This study uses a descriptive method with a qualitative approach. Participants in this study involved 30 students, 2 teachers and some parents at the Tegalkalong State Elementary School. Data obtained through a questionnaire. The results showed that there were positive and negative impacts of free fire online games, this greatly affects the social life of children including lack of interaction and communication, inappropriate child behavior, disturbed psychological development, and very little physical activity caused by child factors. who likes to play online games every day.

Keywords: *Modern games, free fire online games, aspects of social life*

DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN.....	3
MOTTO	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I	1
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi.....	5
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Definisi Permainan.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Pengertian Permainan Modern	Error! Bookmark not defined.
2.3 Game Online Free Fire.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Dampak Game Online.....	9
2.4.1 Dampak Positif Game Online	9
2.4.2 Dampak Negatif Game Online.....	10
2.5 Aspek Kehidupan Sosial	Error! Bookmark not defined.
2.6 Anak Sekolah Dasar.....	Error! Bookmark not defined.
2.7 Penelitian Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
2.9 Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Partisipan.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.5 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

3.5.1 Tahap Persiapan	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Tahap Pengolahan dan Analisis Data..	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Kuesioner	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Sumber Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Sumber Data Primer.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Sumber Data Sekunder.....	Error! Bookmark not defined.
3.8 Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.8.1 Mereduksi Data	Error! Bookmark not defined.
3.8.2 Menyajikan Data	Error! Bookmark not defined.
3.8.3 Triangulasi Data	Error! Bookmark not defined.
3.8.4 Verifikasi Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Analisis Hasil	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Hasil wawancara dengan guru	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3.1 Bagi Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
5.3.2 Bagi Guru	Error! Bookmark not defined.
5.3.3 Bagi Orangtua	Error! Bookmark not defined.
5.3.4 Bagi Peneliti Lanjutan.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	8
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP.....	93

DAFTAR PUSTAKA

- Akilasari, Y., Risyak, B., & Sabdaningtyas, L. (2015). Faktor Keluarga, Sekolah Dan Teman Sebaya Pendukung Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5).
- Ambarwati, S. (2014). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE: Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak*, 2(1), 75–91.
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37–45.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial. *Kelola: Jurnal Sosial Politik*, 2(1), 149–162.
- Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). GAME ONLINE DAN PENGARUHNYA TERHADAP KOMUNIKASI DALAM KELUARGA (STUDI KASUS TAMBAKBAYAN YOGYAKARTA). *Sebatik*, 23(2), 381–386.
- Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670.
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132–141.
- Karo, R. K., Haenilah, E. Y., & Fatmawati, N. (2019). Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Modern. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI (2) Hlm, 181–190.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap

- Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9–20.
- Sugiyono, P. D. 2016. METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R &D. Bandung: ALFABETA.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9-20.
- Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.
- Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 110-121.
- Akilasari, Y., Risyak, B., & Sabdaningtyas, L. (2015). Faktor Keluarga, Sekolah Dan Teman Sebaya Pendukung Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5).
- Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Sebatik*, 23(2), 381-386.