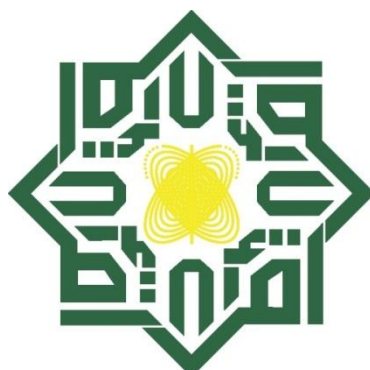


**PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS III DI SDN 001  
SEJANGAT KABUPATEN BENGKALIS**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata (S1) Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

**AL FANIZAT**  
**NIM. 11740213928**

**PROGRAM STRATA 1 (S1)**

**BIMBINGAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**

**RIAU**

**2021**



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و علم الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.18 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box. 1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web:www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@pekanbaru-indo.net.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara:

Nama : Al fanizat

Nim : 11740213928

Judul Skripsi : **Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis**

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

**Zulamri, MA**  
NIP.19740702200 801 1 009

Pembimbing,

**Dra., Silawati, M.Pd.**  
NIP. 1969092199 503 2 001





**PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH**

Yang bertandatangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : **Al fanizat**  
 NIM : 11740213928  
 Judul : **Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis**

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada:

Hari : **Senin**  
 Tanggal : **09 Agustus 2021**

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 23 Agustus 2021

Dekan,

**Imron Rosidi, S.Pd., MA., Ph.D**  
 NIP. 19811118 200901 1 006

**Tim Penguji**

Ketua/ Penguji I

**Drs. H. Suhaimi, M.Ag**  
 NIP. 196204031997031002

Penguji III

**Zulamri, S.Ag, MA**  
 NIP. 197407022008011009

Sekretaris/ Penguji II

**Rosmita, M.Ag**  
 NIP. 197411132005012005

Penguji IV

**Dr. Azni, M.Ag**  
 NIP. 197010102007011051

- a. Pengutuban hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutuban tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة و الاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION  
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

### PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Dosen Penguji Pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Al fanizat  
NIM : 11740213928  
Judul : Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 05 Februari 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan Menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 05 Februari 2021

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,



Listiawati Susanti, S.Ag. M.A  
NIP.197207122000032003

Penguji II,



Fatmawati, S.Ag, M.Ed  
NIP. 196909052014112001



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Al fanizat  
Nim : 11740213928  
Tempat/Tanggal Lahir : Lalang, 28 Oktober 1998  
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam  
Judul Skripsi : **Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan karya tulis ini sesuai dengan peraturan yang berlaku Difakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 29 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan,



**AL FANIZAT**  
11740213928

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 01 Agustus 2021

Dosen Pembimbing Skripsi

Nomor : Nota Dinas

Lampiran : 5 (Eksemplar) Skripsi

Hal : **Pengajuan Ujian Skripsi**

Al fanizat

Kepada Yth,

Dekan

Fakultas Dakwah dan

Komunikasi

Di Pekanbaru

*Assalamua'alaikum Wr. Wb.*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan atau perubahan seperlunya guna kesempurnaan skripsi ini, maka kami sebagai pembimbing skripsi saudara **Alfanizat**, NIM. 11740213928 dengan judul "**Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis**" telah dapat diajukan untuk mengikuti ujian Munaqasah guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian Munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian surat pengajuan ini kami buat, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamua'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dra., Silawati, M.Pd.**

NIP. 1969092199 503 2 001





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau hasil penelitian dan/atau karya lainnya dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Asfanizat (2021)

## ABSTRAC

### The Effect of Free Fire Online Game on the Social Behavior of Third Grade Students at SDN 001 Sejangat, Bengkalis Regency

The background of this research is to find out whether there is an effect of using the Free Fire Online Game on the social behavior of Class III students at SDN 001 Sejangat, Bengkalis Regency. The influence of this free online game affects the social behavior of children/students and disrupts learning and other activities. Among them, they make children lazy to learn, lazy to be creative, and lazy to do activities in general. And so it is difficult to function normally in social life later. This study uses quantitative research methods, where data analysis is processed using statistics with the help of a data processing application, namely SPSS 23. The population taken in this study was male students in class III SDN 001 Sejangat, totaling 16 students. The data collection method used by the researcher uses several methods, namely questionnaires, observations, interviews, and documentation. Data analysis using Simple Linear Regression Analysis. The study concludes that the calculation effect in this study shows that the high use of free online games can affect the decline in students' social behavior. This is indicated by the value of t arithmetic from t table or (37.745 0.497) or by a percentage of 73% according to the decision rules. The Free Fire Online Game influences the Social Behavior of Class III Students at SDN 001 Sejangat, Bengkalis Regency.

Keywords: free fire online game, social behavior.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
Sta Islamsic Universty of Sultan Syarif Kasim Riau

Alhamdulillah, penulis ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis”. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sampaikan untuk Nabi besar kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa pencerahan bagi seluruh umat menuju ke zaman berilmu pengetahuan. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program strata 1 (S1) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain itu, untuk memperluas dan memperdalam khasanah ilmu pengetahuan selama dibangku perkuliahan. Penyelesaian dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis Ayahanda Sofyan dan Ibunda Syarifah yang telah memberikan Do’a serta motivasi yang tak terhingga nilainya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan pada program studi Bimbingan Konseling Islam di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau ini. Semoga segala kebaikan dan pengorbanan Ayah dan Ibu dibalas oleh Allah SWT, Amin.
2. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan pembantu Rektor I,II,III beserta seluruh Civitas Akademik.
3. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Bapak Dr. Masduki, M.Ag, Selaku Wakil Dekan I, Bapak Foni Hartono, M.Si, selaku Wakil Dekan II dan Bapak Dr. Azni, M.Ag, selaku wakil dekan III.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4. Zulamri.MA, selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam.
5. Dra. Silawati, M.Pd. selaku Pembimbing skripsi dan Pembimbing Akademik (PA) yang telah banyak memberikan arahan, masukan, saran dan motivasi kepada penulis sejak dari awal perencanaan proposal hingga menyelesaikan penulisan skripsi ini. semoga amal kebaikan beliau dalam membimbing penulis diterima sebagai sedekah jariyah dan pahala di sisi Allah SWT.
6. Seluruh Dosen yang berada di Jurusan Bimbingan Konseling Islam yang telah banyak memeberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
8. Keluarga dan saudara yang tak pernah berhenti memberikan dukungan dan memberikan masukan kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan program studi Bimbingan Konseling Islam Angkatan 2017 khususnya sahabat-sahabatku BKI Keluarga masyarakat 17 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu., mereka telah banyak memberikan dukungan moril dan materil serta kesempatan diskusinya dan suasana akademis yang menyenangkan selama masa-masa penyelesaian studi S1 ini. Sungguh budi baik dan jasa mereka semua tidak akan pernah terlupakan, hanya Allah SWT yang akan membalasnya sebagai pahala dari amal kebaikan.

Pekanbaru, 09 Juli 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>ABSTRAK</b> .....	i
	<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
	<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
	<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
	<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
	<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
	A. Latar Belakang .....	1
	B. Identifikasi Masalah .....	5
	C. Batasan Masalah.....	6
	D. Penegasan Istilah.....	6
	E. Rumusan Masalah .....	7
	F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
	G. Sistematika Penulisan.....	7
	<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
	A. Kerangka Teoritis.....	9
	B. Aspek Pengaruh/kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
	C. Pandangan Islam Tentang <i>Game Online</i> .....	14
	D. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	15
	E. Dampak <i>Game Online</i> .....	17
	F. Perilaku Sosial.....	22
	G. Pengaruh <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Perilaku Sosial....	25
	H. Kerangka Berpikir.....	27
	I. Kajian Terdahulu.....	29
	J. Definisi Operasional dan Indikator .....	30
	K. Hipotesis Penelitian.....	32
	<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	34
	A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
	B. Jenis Penelitian.....	34



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Populasi dan Sample .....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>40</b>
A. Sejarah Umum Sekolah Dasar Negeri 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis .....	40
B. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah Dasar Negeri 001 Sejangat .....	40
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan .....	59
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>65</b>
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	66

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



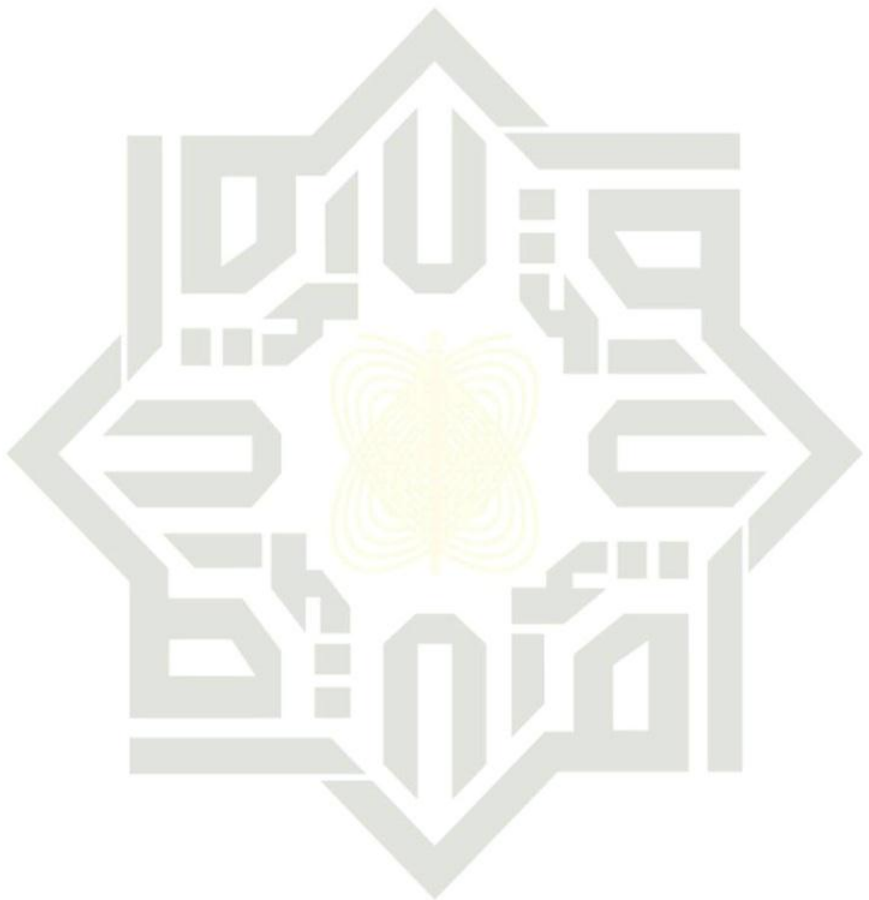
## DAFTAR TABEL

© Hak Cipta Ditangguhkan	28
Hak Cipta Ditangguhkan	31
Hak Cipta Ditangguhkan	32
Hak Cipta Ditangguhkan	45
Hak Cipta Ditangguhkan	45
Hak Cipta Ditangguhkan	46
Hak Cipta Ditangguhkan	53
Hak Cipta Ditangguhkan	59
Hak Cipta Ditangguhkan	60
Hak Cipta Ditangguhkan	61
Hak Cipta Ditangguhkan	62
Hak Cipta Ditangguhkan	62
Hak Cipta Ditangguhkan	63
Hak Cipta Ditangguhkan	64

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## DAFTAR LAMPIRAN

- lampiran 1. Dokumentasi
- lampiran 2. Angket
- lampiran 3. Validasi instrument



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta dan Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, kehidupan kita tidak lepas dari yang namanya internet. Selain sebagai media penyalur informasi, internet juga mempunyai peran sebagai media hiburan. Contohnya *game online* sebagai produknya. *Game online* sendiri banyak diminati dari berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Di samping fungsinya sebagai media untuk *refreshing*, *game online* berdampak pada psikis penggunanya, terutama bagi anak-anak.

perkembangan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini memang sangat pesat.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini secara tidak langsung bisa memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai dimensi dan aspek. Teknologi yang sekarang menjadi kebutuhan manusia tidak luput dari perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu pesat.

*Handphone* merupakan salah satu hasil dari produk perkembangan teknologi, *handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran salah satunya di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet.<sup>2</sup>

Anak merupakan anugerah terindah yang tidak ternilai bagi setiap orang tua. Kehadiran seorang buah hati merupakan hal yang paling di nanti bagi sebuah keluarga. Pertumbuhan demi pertumbuhan dan setiap perkembangan buah hati akan menjadi pusat perhatian orang tua. Anak merupakan aset terbesar bagi orang tua, anak juga merupakan potensi yang sangat penting bagi keberlanjutan sebuah bangsa, penentu kualitas sumber daya manusia (SDM) bagi Indonesia

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Tehnologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

<sup>2</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 5-6.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan dan menyetujuinya terlebih dahulu kepada pihak yang bersangkutan.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

yang akan menjadi generasi pembangunan nasional sehingga akan menjadikan keberlangsungan serta keutuhan sebuah negara khususnya Indonesia.

Menunjuk dari kamus umum bahasa Indonesia mengenai pengertian anak, secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang bisa dipahami oleh sebagian orangtua.<sup>3</sup> pada masa usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya dengan bermain di luar rumah maupun bermain *game* yang mana bisa di gunakan melalui komputer ataupun *gadget* baik di akses secara *online* ataupun *offline*. Teknologi memiliki batasan dan bahaya tersendiri yang walaupun di samping itu terdapat manfaat bagi para penggunanya.

*Game* sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki dampak atau pengaruh yang negatif yang signifikan pada psikologi anak apabila anak bermain *game* secara bijak dan selalu dalam pengawasan orangtua, walaupun *game* sendiri memiliki dampak yang positif apabila di gunakan secara efisien dan sewajarnya, maka *game* tidak akan berpengaruh terhadap psikologi anak.

Menurut Adams dan Rollings, *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan sosial adalah tempat untuk bermain *game* dan kehidupannya adalah di dunia maya. *Game online* memiliki dampak

<sup>3</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 6-7.







2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

adiktif lainnya (napza), anak korban penculikan, penjualan, perdagangan, anak korban kekerasan baik fisik dan mental.

Sedangkan Psikis adalah kondisi mental seseorang, dimana kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai hal seperti cara berpikir, pengaruh lingkungan, pendidikan, dan lain sebagainya. Dalam kenyataannya, psikis seseorang sangat berperan dalam menentukan kepribadian orang tersebut, sehingga psikis ini sangat berpengaruh terhadap anak. Seperti perilaku anak saat ini, dimana anak mudah mengikuti perkembangan zaman yang sedang trending di kalangan masyarakat. Mereka tidak memfilter apa yang masuk dan yang memberikan efek yang baik maupun yang buruk, sehingga mudah terpengaruh dengan hal yang baru.

Pada masa anak, kontak sosial dengan orang lain semakin meningkat dan semakin luas, anak menemui bahwa apa yang benar dalam keluarga belum tentu benar di lingkungan sekolah. Hal ini dapat menimbulkan perilaku-perilaku anak yang tidak baik, bahkan bertentangan dengan norma-norma yang berlaku, baik itu norma agama, norma susila maupun norma sosial. Melihat hal tersebut maka penting bagi anak untuk dibentengi dengan nilai-nilai agama mengingat pengaruhnya yang besar terhadap kehidupan berprilaku sosial anak, tanpa nilai-nilai luhur agama anak dapat melakukan kelalaian.

Dampak pengaruh nyata dari *game online* ini, siswa SDN 001 Sejangat yang bermain *game online* tersebut yang secara psikisnya mengalami banyak perubahan dalam segi perilaku sosialnya. Ada anak tersebut yang cenderung mudah marah, menggunakan bahasa yang kasar/tidak sopan kepada guru dan teman-temannya, kurang konsentrasi disaat belajar, malas melakukan aktivitas lain dan kurangnya kreativitas. Adapun dalam segi keagamaan, anak-anak tersebut kadang lupa akan waktu, sholat dan mengaji. Kecanduan *game online* ini bukan hanya berdampak pada perilaku anak tetapi juga mempengaruhi kesehatan fisiknya. Anak yang terlalu banyak bermain *game online* beresiko mengalami gangguan pendengaran, pengelihatian, insomnia, bahkan gangguan perkembangan otak. Sehingga dalam hal ini, peran orangtua sangat diperlukan untuk membatasi waktu bermain anak-anak. Karena kesalahan fatal yang sering dilakukan orangtua



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

adalah memberi kebebasan dan tidak membatasi waktu bermain *game online* pada anak. Maka anak-anak siswa yang di SDN 001 Sejangat ini lebih menyukai waktu luangnya bermain *game online* dirumah dibandingkan aktivitas diluar rumah.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan ingin mengetahui Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis.

Melihat begitu besarnya dampak pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku sosial anak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah, antara lain :

1. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran *game online* di Indonesia semakin luas.
2. Permainan *game online free fire* begitu menggejala dan mempengaruhi kehidupan pelajar, dan masyarakat pada umumnya yang tersebar.
3. Permainan *game online* dampak dari kemajuan teknologi.
4. Permainan *game online* telah menyebar di Indonesia khususnya di kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya di kota Sungai Pakning.
5. Kecanduan *game online* yang dialami pada masa anak-anak, dapat mempengaruhi aspek perilaku sosial anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.
6. Perilaku sosial anak sekarang ini banyak berubah di akibatkan kecanduan bermain *game online* tersebut.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Anak apabila terbiasa bermain *game online free fire* akan menimbulkan kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut.
8. Kehadiran *game online* ini memberikan suatu warna baru dalam kehidupan pergaulan anak, dan menimbulkan efek-efek negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini, fenomena maraknya *Game On-Line Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Laki-laki (Studi Tentang Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis).

### D. Penegasan Istilah

#### a. Pengaruh

Menurut KLBI (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia), Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>5</sup>

#### b. *Game*

Dalam kamus bahasa Indonesia “ *Game* “ diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat aturan, play dan budaya.<sup>6</sup>

#### *Online*

*Online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. *Online* ini juga bisa diartikan sebagai suatu keadaan dimana sebuah device ( komputer ) terhubung dengan device lain, biasanya melalui modem atau Wifi.<sup>7</sup>

#### Perilaku Sosial

<sup>5</sup>KLBI ( Kamus Lengkap Bahasa Indonesia )

<sup>6</sup><https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>

<sup>7</sup>[https://www.academia.edu/6127239/Dampak\\_Game\\_Online\\_Terdapat\\_Psikologis\\_Ana](https://www.academia.edu/6127239/Dampak_Game_Online_Terdapat_Psikologis_Ana)





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perilaku sosial menurut adalah aktivitas psikis dan fisik yang menimbulkan peran sosial, hubungan sosial dan ekspresi pada diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan diri atau orang lain melalui interaksi dengan orang lain.<sup>8</sup>

### Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis?”

### Tujuan dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Permasalahan yang ada di atas, maka tujuan permasalahan ini adalah untuk mengetahui adakah Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis.

#### 2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

a. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai tambahan rujukan terkait Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Strata Satu ( S1 ) Bimbingan Konseling Islam guna memperoleh gelar Sarjana Sosial ( S.Sos ).

### G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika penulisan sehingga memudahkan atau memahami. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah:

<sup>8</sup>Harmani,dede fitriana anatassia, *psikologi kelompok* ( integrasi psikologi dan islam )



UIN SUSKA RIAU

**BAB I** :Bab ini berisi latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan dan sistematika penulisan.

**BAB II** :Bab ini berisikan kajian teori, kajian terdahulu, definisi konseptual dan operasional variabel dan hipotesis.

**BAB III** : Bab ini berisikan Metodologi Penelitian.

**BAB IV** : Bab ini berisikan Gambaran Umum

**BAB V** : Bab ini berisikan Hasil Penelitian dan Pembahasan

**BAB VI** : Bab ini berisikan Penutup, Kesimpulan dan Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis adalah identifikasi teori-teori yang di jadikan sebagai landasan berfikir untuk melaksanakan suatu penelitian atau dengan kata lain adalah untuk mendiskripsikan kerangka referensi atau teori yang digunakan untuk mengkaji permasalahan.<sup>9</sup> Maka dari itu ada beberapa teori yang akan di kemukakan, adapun teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1. Pengertian Pengaruh

Menurut KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA ( KBBI ), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada dialam, sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.<sup>10</sup>

Pengertian pengaruh menurut beberapa ahli yaitu:<sup>11</sup>

- 1) Menurut Wiryanto, pengaruh adalah tokoh formal dan informal di masyarakat yang memiliki ciri-ciri kosmopolitan, inovatif, kompeten, dan aksesibel dibandingkan dengan pihak yang dipengaruhi.
- 2) Menurut M. Suyanto, pengaruh adalah nilai kualitas suatu iklan melalui media tertentu.

<sup>9</sup> Sandu Siyoto and Muhammad Ali Sodik, *Dasar metodologi penelitian* (Literasi Media Publishing, 2015).

<sup>10</sup> <http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html>, diakses pada 02 mei 2020 pukul 09:00 WIB

<sup>11</sup> <https://dilihatya.com/2236/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli>



- 3) Menurut Uwe Becker, pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang dan tidak terlalu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan.

Pengaruh dibagi menjadi dua, ada yang positif dan ada pula yang negatif. Bila seseorang memberi pengaruh positif kepada masyarakat, ia bisa mengajak untuk menuruti apa yang ia inginkan. Namun bila pengaruh seseorang negatif, maka masyarakat justru menjauhi dan tidak menghargainya.<sup>12</sup>

## 2. Pengertian Game Online

### A. Definisi Game Online Free Fire

*Game* atau permainan memiliki beberapa definisi, baik secara teori maupun secara bahasa. *Game* di ambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Menurut Bettelheim permainan atau *game* adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang di setuju bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan tindakan yang bertujuan (teadjasaputra, 2007).

*Game* sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki dampak atau pengaruh yang negatif yang signifikan pada psikologi anak apabila anak bermain *game* secara bijak dan selalu dalam pengawasan orangtua, walaupun *game* sendiri memiliki dampak yang positif apabila di gunakan secara efisien dan sewajarnya maka *game* tidak akan berpengaruh terhadap psikologi anak.

*Game online free fire* adalah permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari genre *battle royale*, dimana gamer dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat

---

<http://www.duniabelajar.com/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli/>, diakses pada 02 mei 2020 pukul 09:30 WIB

dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang, dan bosan, sedih, dll). Game free fire merupakan jenis game *online action-adventure* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* atau permainan daring menurut KBBI yaitu sesuatu (dalam video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.

Banyak pakar yang mendefinisikan tentang *game online* diantaranya:

a) Chandra Zebeh Aji *Game Online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di *komputer, laptop,* dan 25 perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet.

b) Menurut Samuel *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

c) Menurut Bobby Bodenheimer *game online* adalah sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan yang bisa kita mainkan kapanpun, dimanapun dan dapat dimainkan bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.<sup>13</sup>

*Game online* yang berkembang di Indonesia sangatlah beragam dan tentunya dapat memanjakan yang memainkannya. Salah satu *game online* yang berkembang dan banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa yaitu *game online free fire*. *Game online free fire* adalah permainan yang

<https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/#Pengertian-Game-Online-Menurut-KBBI>, di akses pada 02 mei pukul 09:40 WIB

memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari *genre battle royale*, dimana gamer dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang, dan bosan, sedih, dll). *Game free fire* merupakan jenis *game online action-adventure* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya.<sup>14</sup>

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak bisa belajar. Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.<sup>15</sup>

Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot dalam Mukhtar Latif, "Bermain" (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah setiap kegiatan dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.<sup>16</sup>

## B. Aspek Pengaruh/kecanduan *Game Online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat kecanduan *game online*.

Keempat aspek tersebut adalah:

(<https://ff.garena.com/news/2017/1204/14.html>).ff.garena.com.

Kholifah Istiqomah, skripsi: "Dampak *Game* Pada Kepribadian Sosial Anak" (Semarang: UIN, 2016), hal. 9.

Mukhtar Latif, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 77.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. *Compulsion* ( kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus )  
Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk terus-menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* ( penarikan diri )  
Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* ( toleransi )  
Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukansuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. *Interpersonal and health-related problem* ( masalah hubungan interpersonal dan kesehatan )  
Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu yang kurang,tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. Eksplorasi Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Karena Fitur Desain Aneh yang Disukai Pengguna. Jurnal Ilmu Kesehatan dan Informasi Asia. Vol 3. No 1-4 Taiwan.

### C. Pandangan Islam Tentang *Game Online*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hukum asal dari *game* komputer, *game* handphone maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih:

لَأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بَأْحَةٍ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

"Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)". (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43).<sup>18</sup>

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. (Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt. Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam Surah An-Nisa" ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ

"Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya dan baginya siksa yang menghinakan.") Q.S. An-Nisa": 14).<sup>19</sup>

hal. 41. Dedi Supriadi, Ushul Fiqh Perbandingan, Cet. I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014),

Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, hal. 118

#### D. Jenis-jenis Game Online

1. Ha
2. ta
3. k
4. ta
5. r
6. a
7. ng
8. mengutip
9. sebagian
10. atau
11. seluruh
12. karya
13. tulis
14. ini
15. tanpa
16. mencantumkan
17. dan
18. menyebutkan
19. sumber:
20. a. Pengutipan
21. hanya
22. untuk
23. kepentingan
24. pendidikan,
25. penelitian,
26. penulisan
27. karya
28. ilmiah,
29. penyusunan
30. laporan,
31. penulisan
32. kritik
33. atau
34. tinjauan
35. suatu
36. masalah.
37. b. Pengutipan
38. tidak
39. merugikan
40. kepentingan
41. yang
42. wajar
43. UIN
44. Suska
45. Riau.
46. 2. Dilarang
47. mengumumkan
48. dan
49. memperbarik
50. sebagian
51. atau
52. seluruh
53. karya
54. tulis
55. ini
56. dalam
57. bentuk
58. apapun
59. tanpa
60. izin
61. UIN
62. Suska
63. Riau.

Ada beberapa jenis-jenis permainan/game tersebut,yaitu:

##### 1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Biasanya ketika bermain yang player seolah merasakan dirinya ada dalam game. Misalnya game peperangan, maka yang terlihat tangan memegang senjata. Game balapan mobil yang terlihat adalah stir mobil, tangan dan pemandangan dari kaca depan mobil

Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.*

##### 2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

##### 3. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG)

Jenis ini merupakan permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA2*,

#### 4. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun *Xbox 360* begitu juga dengan *Super Mario* dan *Sonic*.

#### 5. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*).

Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

#### 6. *Simulation games*

Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan

nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

#### 7. *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.<sup>20</sup>

#### Dampak Game Online

Teknologi telah mengubah tatanan kehidupan diberbagai aspek. Semua kehidupan saat ini tidak luput dari teknologi. hal ini berpengaruh terhadap perkembangan *game online* yang saat ini sedang marak dikalangan anak-anak hingga orang dewasa. Tentunya hal ini memberikan suatu perubahan atau dampak didalam kehidupan. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak yang negatif. Banyak pakar yang meneliti akan dampak dari penggunaan *game online* diantaranya:

a) Ridwan Syahrani, dalam jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling:

- (1) Mudahnya dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra:

- (2) Kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya.
  - (3) Bermain *game* bisa mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa Inggris dalam game dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi
  - (4) Anak lebih cenderung susah untuk di suruh oleh orang tua ketika asik bermain *game* dan anak menjadi lupa waktu.
- (1) Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
- (2) Siswa akan menyelewengkan uang jajan atau uang bayar sekolah untuk bermain *game online*.
- (3) Kerja otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon.
- (4) Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game.

Dari beberapa pendapat tokoh diatas dapat dikemukakan beberapa hal tentang dampak dari permainan *game online* dan peneliti menarik benang merah dengan membagi menjadi dampak positif dan negatif yaitu:

**a). Dampak positif dari *game online***

- a. Mengembangkan imajinasi anak.
- b. Melatih konsentrasi.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Meningkatkan ingatan, daya nalar, dan kemampuan memecahkan masalah.
- d. Melatih koordinasi tangan dan mata.

**b). Dampak negatif dari *game online***

- a. Kurangnya waktu bersosialisasi anak, sehingga menjadikan anak menjadi terisolasi dari pergaulan dan keterampilan sosialnya menjadi tidak berkembang serta kepekaan sosial menjadi rendah.
- b. Dalam *game* yang mengandung kekerasan maka dapat memicu anak berperilaku agresif dan tindakan kekerasan.
- c. Kebiasaan bergantung kepada benda mati dapat mengakibatkan anak menjadi orang yang tertutup dan sulit mengekspresikan diri. Pikiran anak menjadi berpusat pada *game* yang dimainkannya, sehingga mengganggu kegiatan belajar ataupun yang lainnya.
- d. Menjadikan anak melakukan hal-hal yang negatif seperti berbohong ataupun mencuri demi dapat bermain *game online*.
- e. Gangguan kesehatan fisik, seperti sakit mata.

Adapun beberapa dampak negatif dari *game online* antara lain:

1. Penurunan aktifitas gelombang beta

Penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang dari *game online* yang tetap berlangsung meskipun pemain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak sedang bermain *game*. Pemain mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.<sup>21</sup>

2. Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.<sup>22</sup>

3. Penurunan sosial

*Game* juga dapat memupuk rasa egois yang sangat tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang yang ada di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.<sup>23</sup>

Dampak negatif yang di timbulkan oleh *game online* lainnya antara lain:<sup>24</sup>

- a) Menimbulkan efek ketagihan, yang akan berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.

Fina Hilmuniati, skripsi, “*Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisanagan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, (Jakarta: UIN Jakarta, 2011), hal. 25.

2011,” *Dampak Kecanduan Game Online*”, ([https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%25201294.pdf&ved=2ahUKEwja5ombub\\_fAhUIro8KHe9mAWIOFjAHegQIBxAB&usg=AOvVaw0KovqRFZ4L3VbWVtakX-my&cschid=1545894552843](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%25201294.pdf&ved=2ahUKEwja5ombub_fAhUIro8KHe9mAWIOFjAHegQIBxAB&usg=AOvVaw0KovqRFZ4L3VbWVtakX-my&cschid=1545894552843) ), Diakses pada tanggal 19 Desember 2020), hal. 20.

Irina V. Solokova, dkk., *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hal. 123.

Fina Hilmuniati, op. cit. Hal 26.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- c) Apabila terlalu sering akan mengakibatkan gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan.
- d) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.

**c) Aspek Perilaku Yang Terbentuk Anak Bermain *Game Online Free Fire***

Terdapat beberapa perilaku yang dapat terbentuk anak yang suka bermain *game online free fire*. perilaku tersebut diantaranya:

- a. Dalam kepribadian perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan. Perilaku ini pun secara tidak sadar sering muncul ketika dalam interaksi di dunia nyata. Dalam lingkungan keluarga, pribadi mereka pun terlihat sedikit tertutup dikarenakan selalu berdiam diri di dalam kamar untuk menikmati waktu bermainnya.



- b. Aktivitas bermasyarakat pemain *game online* cenderung menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain sehingga jarang sekali bersosialisasi dengan masyarakat di lingkungan tempat dia tinggal.

## F. Perilaku Sosial

### A. Pengertian perilaku sosial

Perilaku sosial merupakan gabungan dua kata yaitu perilaku dan sosial. Pengertian perilaku didefinisikan oleh beberapa ahli. Teori kognitif Skinner mendefinisikan bahwa perilaku merupakan Respon yang timbul diikuti oleh stimulus-stimulus tertentu. Teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus – Organisme – Respon*. Menurut Lewin perilaku bergantung kepada lingkungan dan organisme yang bersangkutan.

Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Jenis perilaku menurut Skinner terbagi menjadi dua yaitu Innate behavior atau perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleks-refleks dan insting-insting dan Operant behavior atau perilaku operan perilaku yang terbentuk dari proses belajar<sup>25</sup>.

Tingkah laku merupakan salah satu komponen dari sikap. Sikap merupakan kecenderungan untuk memberi respons, baik positif maupun negatif terhadap orang, benda atau situasi tertentu.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah respon yang diberikan oleh manusia akibat dari faktor dari dalam maupun dari luar diri seseorang.

Manusia merupakan makhluk sosial, dimana tidak dapat hidup tanpa orang disekitarnya atau dengan kata lain hidup sendiri. Sosial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat atau sifat-sifat kemasyarakatan yang memperhatikan kepentingan umum. Sosial adalah keadaan yang didalamnya terdapat

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kehadiran orang lain. Definisi sosial diatas dapat disimpulkan bahwa sosial adalah hubungan individu dalam bermasyarakat. Melihat definisi perilaku dan sosial diatas tentunya memberikan gambaran akan pengertian dari perilaku sosial. Perilaku sosial merupakan aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial.

Menurut Baron dan Byrne perilaku sosial identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain, perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan atau rasa hormat terhadap orang lain (Ibrahim).

Dalam islam perilaku sering juga disebut dengan akhlak. Akhlak atau moral membutuhkan bimbingan agar terarah pada akhlak yang baik dan bukan pada akhlak yang buruk atau menyimpang. Bahkan di dalam Islam memiliki tokoh panutan berakhlak yang baik sebagaimana dijelaskan dalam QS. AlAhzab[21]:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah bagi kalian contoh yang baik bagi orang yang mengharap pertemuan dengan Allah dan hari akhir dan mengingat Allah dengan dzikir yang banyak”

Dalam berperilaku sosial erat kaitannya dengan interaksi sosial, karena meningkatnya interaksi sosial anak terhadap dunia baru mempengaruhi cara berperilaku anak. Melalui interaksi sosial anak dapat memiliki kesempatan belajar kode moral dan belajar mengevaluasi perilaku mereka, sehingga dapat mengambil tindakan untuk menjadi standar berperilaku (Hurlock) Berdasarkan beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas psikis dan fisik yang menimbulkan

peran sosial, hubungan sosial dan ekspresi pada diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan diri atau orang lain melalui interaksi dengan orang lain<sup>26</sup>.

### a) Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat ditunjukkan oleh sikap sosialnya, suatu sikap sosial yang dinyatakan oleh cara kegiatan yang sama 45 dan berulang-ulang terhadap objek sosial maka akan membentuk tingkah laku. Perilaku sosial adalah suatu dasar dari karakter seseorang. Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respons antar pribadi berikut:(Arifin).

#### a) Kecenderungan Perilaku Peran

- 1) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial
- 2) Sifat berkuasa dan sifat patuh
- 3) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif
- 4) Sifat mandiri dan bergantung

#### b) Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial

- 1) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain
- 2) Suka bergaul dan tidak suka bergaul
- 3) Sifat ramah dan tidak ramah
- 4) Simpatik atau tidak simpatik

#### c) Kecenderungan perilaku Ekspresif

- 1) Sifat suka bersaing ( tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka Bekerja sama)
- 2) Sifat agresif dan tidak agresif
- 3) Sifat kalem atau tenang secara sosial
- 4) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b) Faktor-faktor Pembentuk Perilaku Sosial**

Perilaku sosial dapat terbentuk oleh beberapa faktor diantaranya:

- a) Faktor internal, Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor tersebut dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap, serta nafsu. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak. Jika dalam diri anak baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik, begitu juga sebaliknya ketika faktor dari dalam diri buruk maka akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Faktor internal yang bermacam-macam yang berada dalam diri seseorang akan menimbulkan bentuk perilaku sosial yang bermacam-macam.
- b) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar individu. Faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan memengaruhi perilaku sosial seorang individu pengaruh lingkungan sangat berpengaruh terhadap perilaku individu.

**G. Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial**

Perkembangan yang sangat pesat dalam bidang teknologi memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan perusahaan game di dunia. Perusahaan *game* berlomba-lomba menciptakan suatu *game* yang dapat memanjakan para gamer dengan inovasi-inovasi yang canggih. Salah satunya perusahaan garena yang kini meluncurkan *game online free fire*. Bukan hanya dari kalangan anak-anak saja yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain *game* ini namun orang dewasa pun juga ikut memainkannya. Didukung dengan pembaharuan fitur-fitur dalam *game* tersebut yang semakin memanjakan para *gamer*.

Hal ini tentunya sangat memberikan dampak yang positif maupun dampak yang negatif. Seperti yang sudah di jelaskan diatas tentang dampak dari 49 permainan *game*. Salah satu dampak positifnya adalah adanya perlombaan tentang *game* ini yang masuk ke dalam *E- sport*. Dampak negatif dari *game free fire* diantaranya mempengaruhi perilaku sosial anak yang kurang baik. Mereka cenderung memiliki perilaku yang menirukan apa yang ada di dalam *game* tersebut. Sesuai dengan perkembangan berfikir anak dimana pada tahap anak kelas III memasuki tahap masa kanak-kanak akhir, yaitu anak akan belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang berada didalam satu sekolah. Mereka menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain (Hurlock E. B.). Dalam bermain itu akan membentuk perilaku sosial anak dimana baik dan buruk tergantung lingkungan tersebut.

*Game online* telah menjamur di berbagai kalangan masyarakat. Salah satu *game online* yang sedang menjadi idola adalah *game online free fire*. Ternyata banyak yang suka bermain *game* tersebut. Permainan *game online free fire* ini tentunya memberikan dampak bagi penggunanya.

Dampak tersebut bisa berdampak negatif ataupun berdampak positif. Perilaku sosial dalam setiap manusia mencerminkan akhlak individu tersebut. Perilaku sosial dapat dibentuk sejak masih kecil, untuk itu peran orang tua dan pendukungnya harus memberikan contoh yang baik. Perilaku sosial bisa terbentuk oleh beberapa factor, faktor internal dan faktor eksternal.

## H. Kerangka Berpikir

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satu perkembangannya bisa dilihat dalam perkembangan permainan. Dahulu anak-anak bermain memanfaatkan lingkungan sebagai media bermain, namun berbeda dengan keadaan saat ini dimana anak bermain tidak harus pergi ke luar ruangan dengan baju yang kotor. Permainan saat ini bisa dilakukan melalui *gadget* ataupun alat elektronik lain. Banyak perusahaan *game* yang mengembangkan permainan yang berbasis jaringan internet yang sering disebut dengan *game online*.

Pola pikir anak yang sudah kecanduan *game online* berbeda dengan anak yang tidak kecanduan. Anak yang sering bermain *game online* akan memiliki efek kecanduan. Efek tersebut akan memberikan dampak pada karakteristik seperti, pemalas, ambisius, anti sosial dan perilaku seperti suka lupa waktu, pemalas, dan lain-lain. *Game online* dapat menyebabkan semakin sedikitnya waktu untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam dunia nyata. Kondisi ini tentu tidak baik bagi keberlangsungan hidup bermasyarakat. Hal ini mengingat interaksi sosial itu penting dalam hal untuk saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki, juga mewarisi sikap, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. *Game online*, bisa saja dikatakan mempunyai aspek interaksi sosial, namun orientasi puncaknya adalah permainan itu sendiri.

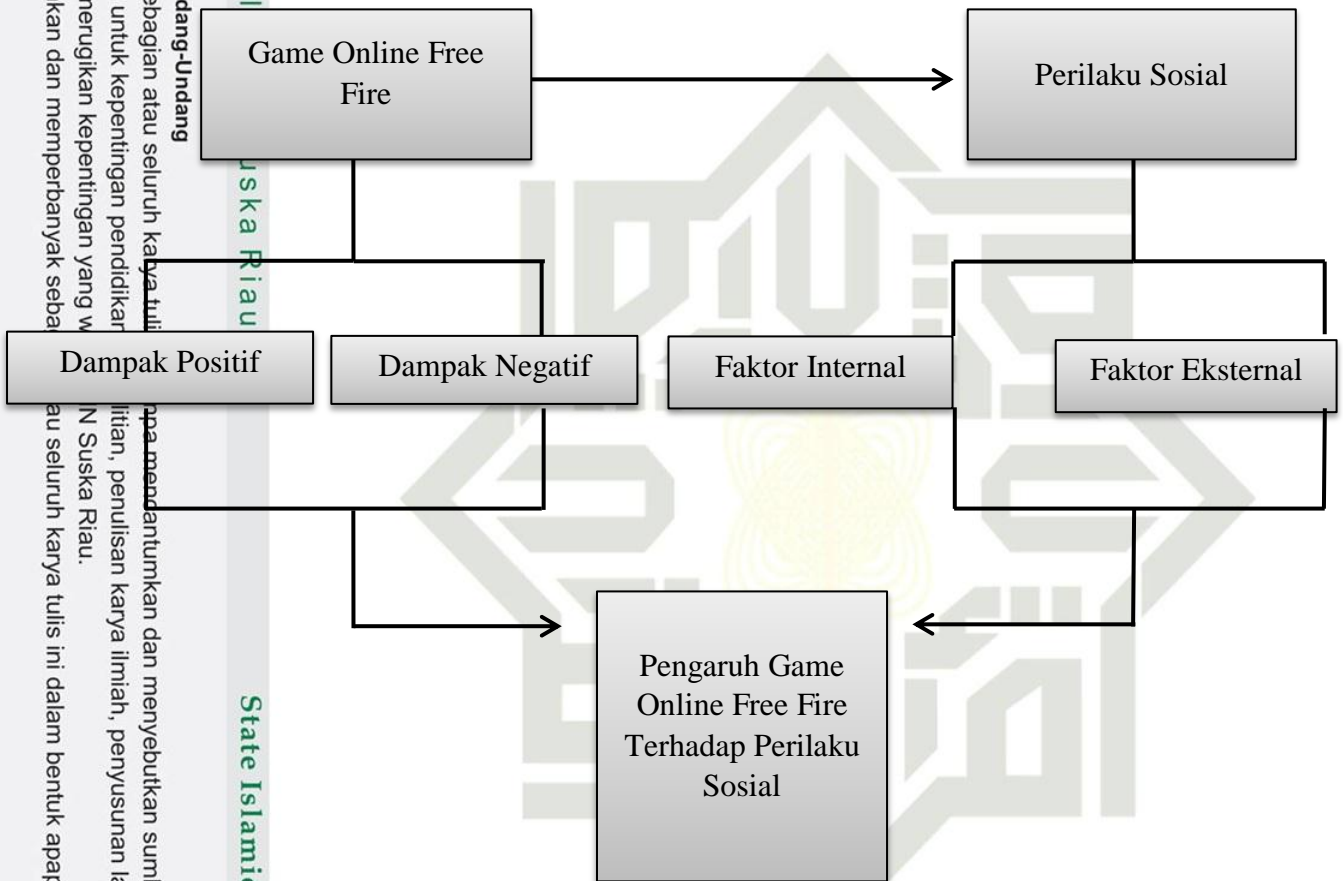
Permainan *game online free fire* ini tentunya memberikan dampak bagi penggunanya. Dampak tersebut bisa berdampak negatif ataupun positif. Perilaku sosial dalam setiap manusia mencerminkan akhlak individu tersebut. Perilaku sosial bisa terbentuk oleh beberapa faktor. Faktor internal dan eksternal.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam penelitian ini penulis mengkhususkan penggunaan *game online free fire* berpotensi mempengaruhi perilaku sosial siswa. Berikut merupakan kerangka berpikir peneliti:

Tabel 2.1



## I. Kajian Terdahulu

Penelitian tentang *game online* dan perilaku sosial sudah ada namun masih sangat sedikit. Khususnya penelitian tentang *game online*. Berikut penelitian yang relevan dengan judul yang dikaji :

a) (Pandi Setiawan) yang berjudul “*PERILAKU SOSIAL SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER KARATE DI SEKOLAH DASAR KRISTEN BINA HARAPAN PURBALINGGA*”. Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode survei. Teknik pengambilan data dengan angket. Dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah perilaku sosial siswa peserta ekstrakurikuler karate di SD K Bina Harapan Purbalingga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa Perilaku sosial siswa peserta ekstrakurikuler karate di SD Kristen Bina Harapan Purbalingga diperoleh jumlah siswa dengan perilaku sosialnya sangat baik yaitu ada 12 (50%) siswa, baik ada 11 (45,8%) siswa, cukup baik ada 1 (4,2%) siswa, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kriteria kurang baik dan buruk (0,0%).. Nilai rerata diperoleh sebesar 29,83 terletak pada interval 23,33 – 29,99, maka Perilaku Sosial Siswa Peserta Ekstrakurikuler Karate di SD Kristen Bina Harapan Purbalingga secara keseluruhan adalah baik.

b) (Dallah) dengan judul “ *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMA DARUSALAM CIPUTAT*”

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pengambilan data menggunakan metode angket yang diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat

52 pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat. Hal ini berdasarkan data yaitu  $t_{hitung} < t_{tabel}$  taraf signifikansi  $0,057 < 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) ( Khairani Harahap dan Dra. Inon Beydha, M.Si., Ph., D )  
“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NURUL HASANAH KELURAHAN PADANG BULAN MEDAN” Penelitian Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tabel tunggal, analisis tabel silang dan uji hipotesis melalui rumus Spearman Rho Correlation, dengan menggunakan piranti lunak SPSS versi 16.0 dan skala Guilford. Berdasarkan hasil pencarian melalui Spearman Rho Correlation maka dapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,557. Menurut skala Guilford, nilai 0,557 terletak di antara 0,40– 0,70 yaitu memiliki hubungan yang cukup berarti. Untuk mengetahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh game online terhadap prestasi belajar, digunakan rumus uji determinasi dan diperoleh hasilnya adalah 31%. Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan hubungan pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Nurul Hasanah kelurahan Padang Bulan Meda adalah sebesar 31% dan terdapat 69% faktor-faktor lain yang tidak diukur pada penelitian ini.

## J. Definisi Operasional dan Indikator

Operasionalisasi adalah proses pemberian definisi operasional atau indikator pada sebuah variabel. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diukur yaitu *game online (free fire)* dan perilaku sosial.

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran yang berhubungan dengan judul tersebut, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:



**Tabel 2.2**  
Operasional Variabel

VARIABEL	DEFINISI OPERASIONAL	INDIKATOR
<p><i>GAME ONLINE (FREE FIRE ) X</i></p>	<p>Permainan berbasis jaringan internet yang berisi program permainan aksi petualangan dari genre battle royale yang menyediakan pilihan karakter tokoh, senjata, tempat dan level permainan dimana cara memainkan dapat dimainkan dengan orang lain secara bersama dalam waktu yang sama, sehingga dapat menimbulkan emosi pada pemainnya seperti rasa puas, senang, bosan, sedih bahkan marah.</p>	<p>1. Permainan yang berbasis menggunakan karakter, senjata, tempat pendaratan/map. 2. Emosi ( perasaan ) ( senang, sedih, marah, takut, semangat ).</p>

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.3

VARIABEL	DEFINISI OPERASIONAL	INDIKATOR
PERILAKU SOSIAL ( Y )	perilaku sosial adalah aktivitas psikis dan fisik yang menimbulkan peran sosial, hubungan sosial dan ekspresi pada diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan diri atau orang lain melalui interaksi dengan orang lain.	<p>Kecenderungan Peranan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sifat pemberani</li> <li>b. Sifat berkuasa</li> <li>c. Sifat inisiatif</li> <li>d. Sifat mandiri</li> </ul> <p>Kecenderungan hubungan sosial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat diterima</li> <li>b. Suka bergaul</li> <li>c. Sifat ramah</li> <li>d. Simpatik</li> </ul> <p>Ekspresif:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sifat suka bersaing dan suka bekerja sama.</li> <li>b. Sifat agresif</li> <li>c. Cari perhatian</li> </ul>

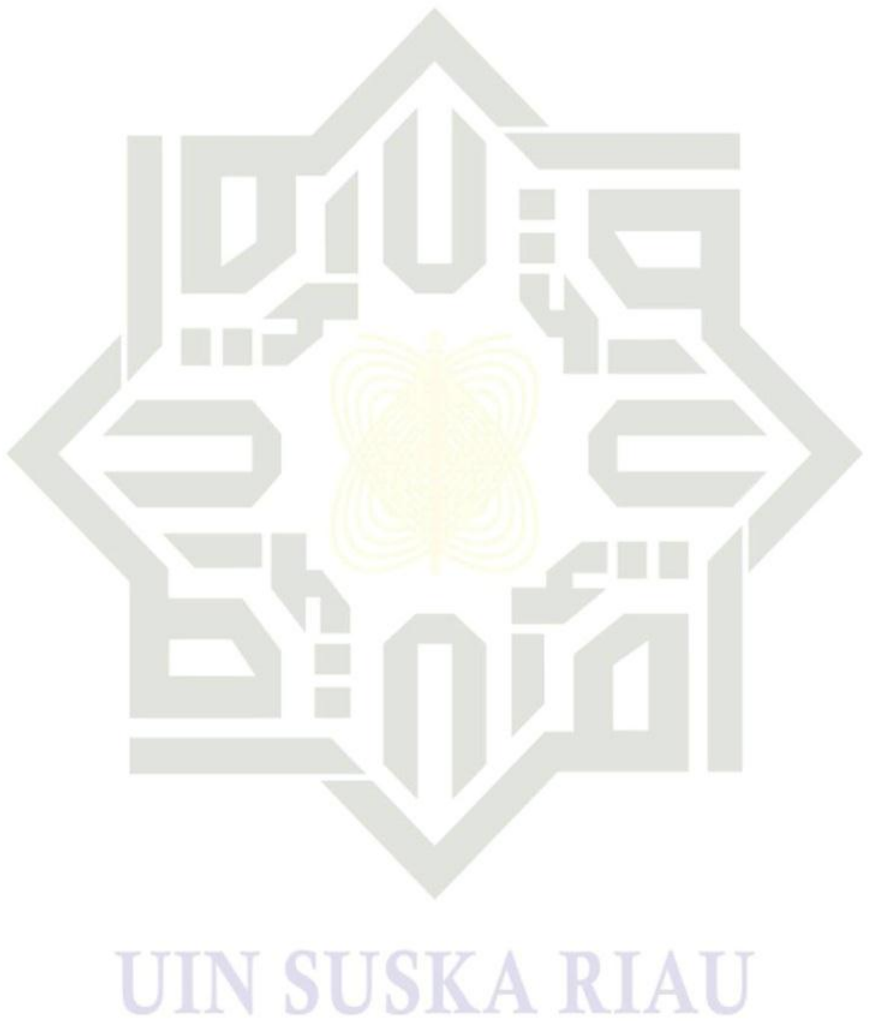
### K. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang akan diteliti melalui data yang terkumpul. Adapun rumusan hipotesis yang muncul terkait penelitian:

Ha: Terdapat Pengaruh *Game Online Free Fire* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ho: Tidak ada pengaruh antara *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### BAB III METODE PENELITIAN

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 001 Sejangat Kec. Bukit Batu Kabupaten Bengkalis. SDN 001 Sejangat ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena SDN 001 Sejangat ini merupakan sekolah yang berkualitas bagus dengan akreditasi A. namun disamping itu tentu ada kekurangan dari kualitas yang bagus. Seperti masalah yang berkaitan dengan siswa kelas 03 SDN 001 pada Kecanduan bermain *Game Online Free Fire*. dan penelitian ini akan dimulai setelah melakukan seminar proposal.

#### B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif, dimana jenis penelitian ini menggunakan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan peneliti dalam pengambilan populasi atau sampel, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.<sup>27</sup>

#### C. Populasi dan Sample

Populasi penelitian ini adalah siswa laki-laki di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis. Melihat terlalu banyak jumlah siswa dan jangkauan yang terlalu luas serta keterbatasan waktu dan biaya, sehingga tidak memungkinkan dilakukan penyebaran kuisioner secara merata, oleh karena itu peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling. Menurut Margono menyatakan bahwa Sampling Purposive adalah teknik penentuan sampel

---

Sugiyono, 2018, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Cet. Ke-28. Hal. 7.

dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain unit sample yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian<sup>28</sup>. Dengan teknik ini peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 16 orang anak laki-laki, responden dari 28 populasi yang ada.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data-data dengan 4 teknik, adapun teknik itu sebagai berikut:

##### 1. Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara lisan terhadap beberapa informan. Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait dengan judul penelitian pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis.<sup>29</sup>

##### Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian sehingga mendapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.<sup>30</sup>

Mamik, Metodologi Kualitatif, ( Sidoarjo :Zifatama Publisher,2015 ) hlm 53

Lexy J. Moleong. Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya Offset, 2012), Hlm 221

Syofian Siregar, *Statistik Deskriptif untuk Penelitian*, (Jakarta: Raja Wali Pers), hlm.124.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa foto, catatan, transkrip, buku, surat Kabupaten, majalah, Notulen agenda dan sebagainya.<sup>31</sup>

Angket

Angket atau questioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada orang lain yang dijadikan respon untuk dijawab. Skala yang digunakan dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan format skala likert. Skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena.<sup>32</sup>

**E. Teknik Analisis Data**

**1. Uji Validitas**

Validitas/ kesahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur.<sup>33</sup> Validitas ini menyangkut keakuratan instrument. Ada tiga tipe validitas yaitu, validitas isi (*content validity*), validitas konsep (*construct validity*) dan validitas kriteria (*criterion validity*).

Untuk menentukan validitas suatu instrument menggunakan rumus

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

<sup>31</sup>Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Bina Aksa, 2006), Hlm. 69.  
<sup>32</sup>Riduwan Dkk, *Pengantar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hlm. 20.  
<sup>33</sup>Prof.Dr. Arikunto Suharsimi. *Ibid*, Hlm. 211



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Keterangan
3.  $r_{xy}$  = koefisien validitas skor butir pernyataan
4. X = skor butir soal tertentu untuk setiap responden
5. Y = Skor total pernyataan
6. XY = Skor pernyataan di kali skor total pernyataan
7. N = Banyak Responden
8. Pengujian di lakukan dengan cara membandingkan skor rxy dengan rtabel pada signifikasi  $\alpha = 0,05$
9. Dengan kriteria pengujian :
10. Bila  $r_{xy} > r_{tabel}$ , maka pernyataan tersebut valid
11. Bila  $r_{xy} < r_{tabel}$ , maka pernyataan tersebut tidak valid

## 2. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah untuk menunjukkan apakah suatu alat ukur tersebut dapat dipercaya atau dapat di andalkan. Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama dan semakin kecil kesalahan pengukuran, maka makin reliabel alat ukur.

Begitu juga sebaliknya, makin besar kesalahan pengukuran, maka tidak reliabel alat ukur tersebut. Kriteria suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel jika *Cronbach's alpha*  $> 0.6$ .<sup>34</sup>

## 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, yaitu teknik yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang telah terkumpul tanpa

---

Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 90

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan juga untuk menjelaskan pengaruh antara variabel Y (Perilaku Sosial) terhadap variabel X (*Game Online free fire*).<sup>35</sup>

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah mengolah data yang ada. Data tersebut diolah menggunakan SPSS 23.0. Adapun metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana.

Data yang telah didapat dari instrumen akan diolah dan akan diberikan nilai pada masing-masing butir. Butir pernyataan positif diolah dengan memberikan nilai sebagai berikut:

JAWABAN	SKOR
Sangat sering ( SS )	4
Sering ( S )	3
Kadang-kadang ( KK )	2
Tidak pernah ( TP )	1

Menurut sudijono untuk mengetahui presentase Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis, akan diketahui dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut.<sup>36</sup>

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

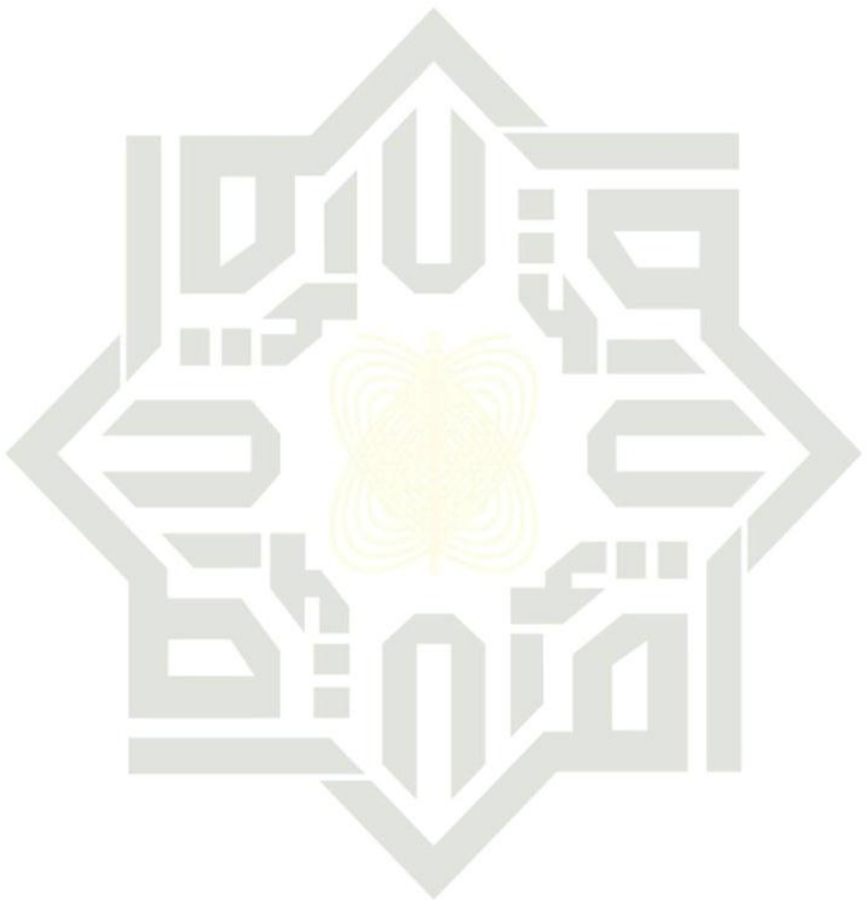
<sup>35</sup>Kamaruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Pekanbaru: Suska Press, 2012), 127

<sup>36</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm.262



Keterangan:

- P = Angka Presentase  
f = Frekuensi yang dicari Presentasenya  
N = Number of case (Jumlah Frekuensi/banyak individu)



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Terwujudnya siswa yang memiliki potensi dasar Ilmu Pengetahuan Teknologi.
3. Terwujudnya siswa yang Berkualitas, Kreatif dan Inovatif.
4. Terwujudnya siswa bercitra sekolah yang dinamis dan berbudaya lingkungan.

c. Tujuan

Mengembang (meningkat) kan potensi peserta didik agar menjadi anak yang taat kepada agama, berpengetahuan, terampil untuk hidup mandiri dan dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut.

**PROFIL SEKOLAH**

Nama Sekolah	: UPT Satuan Pendidikan SDN 001 Bukit Batu
Alamat	: Jl. A. Yani No. 289 Sejangat
NIS	: 101090203001
NPSN	: 10401189
Tipe dan Status	: SD / Negeri
Kategori	: SD/MI Biasa
Status Mutu	: Standar Nasional
Tahun Berdiri	: 1925
Kurikulum	: Kurikulum 2013
Akreditasi	: A (2016 - 2021)
Kondisi Jaringan Internet	: Ada (Baik)
Luas Tanah	: 3.862 M2
Luas Bangunan	: 566,6 M2
Status Gedung	: Milik Sendiri
Jumlah Sekolah Lain Yang Menggunakan	: Satu Sekolah
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi

UIN SUSKA RIAU



**Keadaan Rombongan Belajar**

Kelas I	:	1	Rombel
Kelas II	:	1	Rombel
Kelas III	:	1	Rombel
Kelas IV	:	1	Rombel
Kelas V	:	1	Rombel
Kelas VI	:	1	Rombel

**Data Ruang Kelas**

Kelas I	:	1	Ruang dengan kondisi	:	Baik
Kelas II	:	1	Ruang dengan kondisi	:	Baik
Kelas III	:	1	Ruang dengan kondisi	:	Baik
Kelas IV	:	1	Ruang dengan kondisi	:	Rusak
Ringan					
Kelas V	:	1	Ruang dengan kondisi	:	Rusak
Ringan					
Kelas VI	:	1	Ruang dengan kondisi	:	Rusak
Ringan					

**Keadaan Guru**

1.	Jumlah Guru PNS	:	9 Orang
2.	Jumlah Guru PPPK	:	1 Orang
3.	Jumlah Guru Honor Kontrak Daerah	:	2 Orang
4.	Jumlah Guru Bantu Propinsi	:	1 Orang
5.	Jumlah Operator Sekolah		

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Honor Kontrak Daerah	:	1 Orang
Jumlah Tenaga Tata Usaha	:	1 Orang
Jumlah Tenaga Cleaning Service/Penjaga Sekolah	:	1 Orang
Honor Sekolah	:	1 Orang
Jumlah Tenaga Pesuruh (Keamanan)	:	1 Orang
Jumlah Tenaga Perpustakaan Honor Sekolah	:	1 Orang

#### Kondasi Sarana

1. Jumlah Ruang Belajar	:	12 Ruang
2. Kantor Kepala Sekolah	:	1 Ruang
3. Perpustakaan Sekolah	:	1 Ruang
4. Rumah Guru	:	1 Koppel
5. Ruang Majelis Guru	:	Belum Ada
6. Ruang Laboratorium	:	Belum Ada
7. Kantin Sekolah	:	1 Ruang (Rusak Ringan)
8. Mushalla Sekolah	:	Belum Ada
9. Gudang Sekolah	:	Belum Ada
10. Ruang UKS	:	Belum Ada

6. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
7. Hak Cipta milik UIN Suska Riau
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa laki-laki kelas III SDN 001 Sejangat mendapatkan pengaruh Perilaku Sosial dan pada penelitian ini juga menemukan bahwa pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku sosial berdampak bagi anak-anak atau siswa, dikarenakan penggunaan bermain *game* tersebut secara berlebihan.

Pengaruh *game online free fire* ini memengaruhi perilaku sosial anak/siswa dan terganggunya aktivitas belajar dan aktivitas lainnya. Diantaranya membuat anak menjadi malas belajar, malas berkreasi, malas melakukan aktivitas pada anak umumnya. Dan sehingga mengalami kesulitan untuk dapat berfungsi secara normal dalam kehidupan bermasyarakat nantinya.

Pada penelitian ini diperoleh hasil dari data yang telah diolah menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *Game Online Free Fire* (X) terhadap variabel Perilaku Sosial (Y), hal ini ditunjukkan dengan besarnya nilai t hitung dari t tabel atau ( $37.745 \geq 0,497$ ) atau dengan persen pengaruh sebesar 73% sesuai dengan kaidah keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya *Game Online Free Fire* Berpengaruh Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Saran

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya mengurangi penggunaan *game online free fire* karena dapat memberikan efek atau dampak yang kurang baik terhadap perilaku sosial siswa. Serta mengetahui pentingnya perilaku sosial yang baik dan apa saja yang dapat membentuk perilaku sosial.

2. Bagi Guru

Guru memberikan arahan tentang dampak dari pengaruh *game online free fire*, supaya dapat mengurangi perilaku sosial yang rendah. Hal ini dikarenakan siswa lebih patuh kepada perintah guru dari pada orang tuanya sendiri. Guru juga dapat memberikan edukasi tentang berperilaku sosial yang baik dan menjelaskan akan banyak faktor yang mempengaruhi selain pengguna *game online free fire*.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua merupakan pendidik pertama, untuk itu orang tua harus menanamkan hal-hal yang baik sejak dini. Orang tua harus mendampingi apa yang dilakukan anak. Orang tua memberikan pengertian bahwa memiliki perilaku sosial yang baik itu sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat. Orang tua harus mengetahui faktor yang membentuk perilaku sosial salah satunya pengguna *game online* dan faktir lainnya.

4. Bagi lembaga

Lembaga SDN 001 Sejangat mempunyai sebuah visi untuk tahun yang akan datang menjadi rujukan bagi terwujudnya masyarakat damai bermatabat. Maka dari itu, sebagai lembaga, para pendidik di SDN 001 Sejangat perlu terus meningkatkan kualitas yang baik untuk siswa melalui bimbingan, dan pembelajaran yang tepat demi terwujudnya masyarakat bermatabat.





## DAFTAR PUSTAKA

- © Hak cipta dilindungi Undang-Undang  
 UIN Suska Riau  
 St. Azzahra Ust. Salsabila, M.Pd.,  
 UIN Suska Riau
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Arikunto, Suharsimi, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Bina Aksa, 2006).
- Henry Samuel, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010).
- Ummuniati Fina, op. cit.
- Ummuniati Fina, skripsi, “*Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisanagan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, (Jakarta: UIN Jakarta, 2011).
- <http://www.duniabelajar.com/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli/>
- <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>
- <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>
- [https://www.academia.edu/6127239/Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak.](https://www.academia.edu/6127239/Dampak_Game_Online_Terhadap_Psikologis_Anak)
- [https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/#Pengertian Game Online Menurut KBBI](https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/#Pengertian_Game_Online_Menurut_KBBI)
- Stiqomah Kholifah, skripsi:”*Dampak Game Pada Kepribadian Perilaku Sosial Anak*”(Semarang: UIN, 2016)
- Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya Offset, 2012).
- Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. Eksplorasi Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Karena Fitur Desain Aneh yang Disukai Pengguna. *Jurnal Ilmu Kesehatan dan Informasi Asia*. Vol 3. No 1-4 Taiwan.
- Kamaruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Pekanbaru: Suska Press, 2012).
- Latif Mukhtar, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.,
- Prawira Dilaga Salma Dewi, dkk., *Mozaik Tehnologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013).
- Prof.Dr. Arikunto Suharsimi. Ibid.



UIN SUSKA RIAU

Riduwan Dkk, *Pengantar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2011).

Siragar Syofian, *Statistik Deskriptif untuk Penelitian*, (Jakarta: Raja Wali Pers).

Siragar Syofian, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014).

Suwayono, 2018, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Cet. Ke-28.

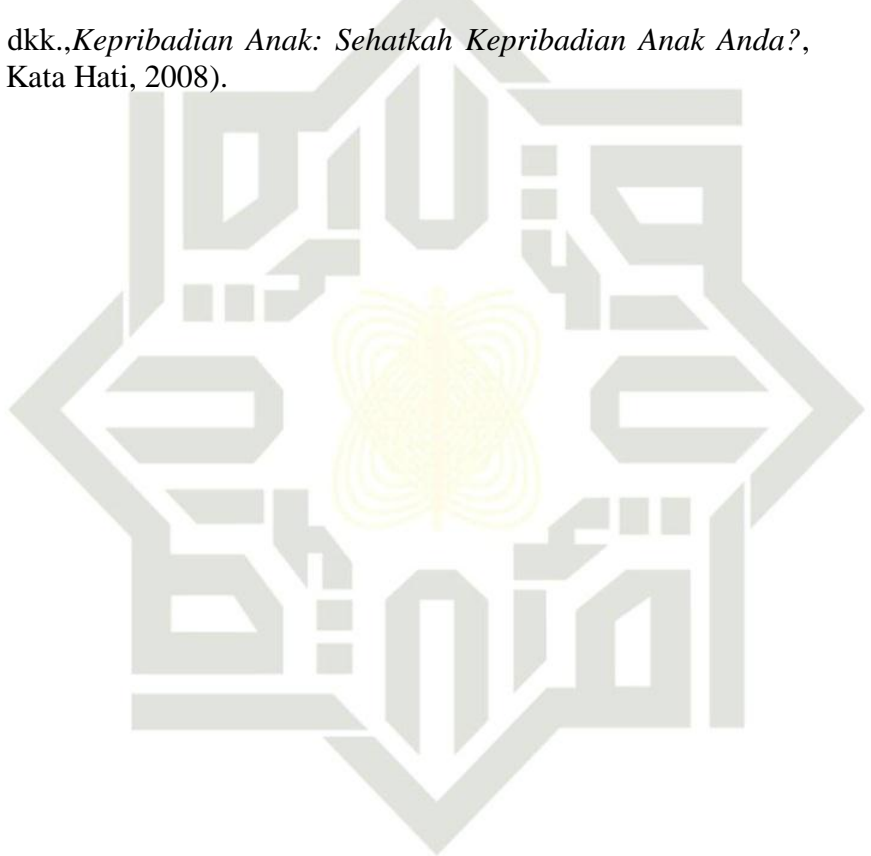
Suwayono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Prina Solokova, dkk., *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jakarta: Kata Hati, 2008).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN-LAMPIRAN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



slam



arif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







UIN SUSKA RIAU

### A. Identitas Responden

Nama :  
 Jenis Kelamin :  
 Umur :

### B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah dan Ceklislah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat anda.

Jawaban tidak mempengaruhi nilai pelajaran.

Alternatif jawaban anda: **(SS) Sangat Sering, (S) Sering, (KK) Kadang-kadang, (TP) Tidak Pernah**

### GAME ONLINE FREE FIRE

No	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	KK	TP
1	Pada saat bermain game online free fire saya memilih tokoh Alok?				
2	Pada saat bermain game online free fire saya memilih senjata Assault Rifle Groza?				
3	Pada saat bermain game online free fire saya memilih senjata jenis shotgun?				
4	Pada saat bermain game online free fire saya memilih senjata jenis Sniper Rifle?				
5	Pada saat bermain game online free fire saya memilih senjata jenis SMG?				
6	Pada saat bermain game online free fire Saya memilih tempat mendarat di pulau mad dog?				
7	Saya merasa puas ketika bermain game online free fire hingga "Boyahh"?				
8	Saya merasa kecewa ketika saya kalah dalam game online tersebut?				
9	Saya merasa biasa saja ketika bermain game online free fire?				
10	Setiap hari saya bermain game online free fire ?				
11	Saya merasa senang ketika bisa mengalahkan teman game online saya?				
12	Saya merasa bosan ketika bermain game online free fire?				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1	Saya marah ketika ada yang mengganggu ketika saat bermain game online free fire?				
	Saya tidak peduli terhadap orang disekitar ketika sedang bermain game online free fire?				
	Saya akan marah ketika ditengah permainan game online free fire jaringan internet terputus?				

### PERILAKU SOSIAL

No	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	KK	TP
1	Saya berani maju didepan kelas untuk mengerjakan tugas dari guru?				
2	Saya akan mengajak teman ketika izin ke kamar mandi?				
3	Saya menyuruh teman untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru?				
4	Saya menyuruh teman ketika saya malas jajan ke kantin?				
5	Saya susah mendapat teman ketika diskusi atau berkelompok?				
6	Saya suka memulai pembicaraan saat sedang berkumpul?				
7	Saya merasa kurang nyaman berada dikeramaian?				
8	Saya akan menyapa semua orang yang ada dikelas ketika berangkat sekolah?				
9	Saya tidak menyapa ketika tidak ada yang menyapa terlebih dahulu?				
10	Saya kurang suka dimintai tolong?				
11	Saya suka membantu teman yang sedang kesulitan?				
12	Saya suka bertengkar dengan teman?				





## Validitas instrument ( X )

**Correlations**

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016
VAR00001 Pearson Correlation	1	.953**	.000	1.000**	1.000**	.000	1.000**	.561*	.000	.134	.139	.000	.000	.561*	.000	.671**
Sig. (2-tailed)		.000	1.000	.000	.000	1.000	.000	.024	1.000	.622	.607	1.000	1.000	.024	1.000	.004
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00002 Pearson Correlation	.953**	1	-.012	.953**	.953**	-.012	.953**	.588*	.192	.255	.252	-.012	.192	.588*	.146	.736**
Sig. (2-tailed)	.000		.965	.000	.000	.965	.000	.017	.346	.341	.346	.965	.477	.017	.589	.001
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00003 Pearson Correlation	.000	-.012	1	.000	.000	1.000**	.000	.331	.423	.570*	.516*	1.000**	.423	.331	.516*	.603*
Sig. (2-tailed)	1.000	.965		1.000	1.000	.000	1.000	.211	.103	.021	.041	.000	.103	.211	.041	.013
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00004 Pearson Correlation	1.000**	.953**	.000	1	1.000**	.000	1.000**	.561*	.000	.134	.139	.000	.000	.561*	.000	.671**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	1.000		.000	1.000	.000	.024	1.000	.622	.607	1.000	1.000	.024	1.000	.004
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00005 Pearson Correlation	1.000**	.953**	.000	1.000**	1	.000	1.000**	.561*	.000	.134	.139	.000	.000	.561*	.000	.671**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	1.000	.000		1.000	.000	.024	1.000	.622	.607	1.000	1.000	.024	1.000	.004
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00006 Pearson Correlation	.000	-.012	1.000**	.000	.000	1	.000	.331	.423	.570*	.516*	1.000**	.423	.331	.516*	.603*
Sig. (2-tailed)	1.000	.965	.000	1.000	1.000		1.000	.211	.103	.021	.041	.000	.103	.211	.041	.013
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00007 Pearson Correlation	1.000**	.953**	.000	1.000**	1.000**	.000	1	.561*	.000	.134	.139	.000	.000	.561*	.000	.671**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	1.000	.000	.000	1.000		.024	1.000	.622	.607	1.000	1.000	.024	1.000	.004
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00008 Pearson Correlation	.561*	.588*	.331	.561*	.561*	.331	.561*	1	.060	.150	.086	.331	.060	1.000**	.086	.662**
Sig. (2-tailed)	.024	.017	.211	.024	.024	.211	.024		.826	.580	.752	.211	.826	.000	.752	.005
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00009 Pearson Correlation	.000	.192	.423	.000	.000	.423	.000	.060	1	.853**	.766**	.423	1.000**	.060	.898**	.602*
Sig. (2-tailed)	1.000	.477	.103	1.000	1.000	.103	1.000	.826		.000	.001	.103	.000	.826	.000	.014
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00010 Pearson Correlation	.134	.255	.570*	.134	.134	.570*	.134	.150	.853**	1	.931**	.570*	.853**	.150	.931**	.728**
Sig. (2-tailed)	.622	.341	.021	.622	.622	.021	.622	.580	.000		.000	.021	.000	.580	.000	.001
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00011 Pearson Correlation	.139	.252	.516*	.139	.139	.516*	.139	.086	.766**	.931**	1	.516*	.766**	.086	.845**	.673**
Sig. (2-tailed)	.607	.346	.041	.607	.607	.041	.607	.752	.041	.000		.041	.001	.752	.000	.004
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00012 Pearson Correlation	.000	-.012	1.000**	.000	.000	1.000**	.000	.331	.423	.570*	.516*	1	.423	.331	.516*	.603*
Sig. (2-tailed)	1.000	.965	.000	1.000	1.000	.000	1.000	.211	.103	.021	.041		.103	.211	.041	.013
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00013 Pearson Correlation	.000	.192	.423	.000	.000	.423	.000	.060	1.000**	.853**	.766**	.423	1	.060	.898**	.602*
Sig. (2-tailed)	1.000	.477	.103	1.000	1.000	.103	1.000	.826	.000	.000	.001	.103		.826	.000	.014
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00014 Pearson Correlation	.561*	.588*	.331	.561*	.561*	.331	.561*	1.000**	.060	.150	.086	.331	.060	1	.086	.662**
Sig. (2-tailed)	.024	.017	.211	.024	.024	.211	.024	.000	.826	.580	.752	.211	.826		.752	.005
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00015 Pearson Correlation	.000	.146	.516*	.000	.000	.516*	.000	.086	.898**	.931**	.845**	.516*	.898**	.086	1	.632**
Sig. (2-tailed)	1.000	.589	.041	1.000	1.000	.041	1.000	.752	.000	.000	.000	.041	.000	.752		.009
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
VAR00016 Pearson Correlation	.671**	.736**	.603*	.671**	.671**	.603*	.671**	.662**	.602*	.728**	.673**	.603*	.602*	.662**	.632**	1
Sig. (2-tailed)	.004	.001	.013	.004	.004	.013	.004	.005	.014	.001	.004	.013	.014	.005	.009	
N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016		
VAR00001	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .953** 16	1.000 .000 16	1.000 .000 16	1.000** .000 16	1.000** .000 16	1.000** .000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.134 .622 16	.139 .607 16	.219 .415 16	.000 1.000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.674** .004 16		
VAR00002	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.953** .000 16	1 1 16	-.012 .965 16	.953** .000 16	.953** .000 16	-.012 .965 16	.953** .000 16	.588* .017 16	.192 .477 16	.255 .341 16	.252 .346 16	.365 .477 16	.192 .477 16	.588* .017 16	.146 .589 16	.754** .001 16	
VAR00003	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.000 1.000 16	-.012 .965 16	1 1 16	.000 1.000 16	.000 1.000 16	.000 1.000 16	.331 .211 16	.423 .103 16	.570* .021 16	.516* .041 16	.515* .041 16	.423 .103 16	.331 .103 16	.516* .041 16	.545* .029 16		
VAR00004	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1.000** .000 16	.953** .000 16	.000 1.000 16	1 1.000** 16	1.000** .000 16	1.000** .000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.134 .622 16	.139 .607 16	.219 .415 16	.000 1.000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.674** .004 16		
VAR00005	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1.000** .000 16	.953** .000 16	.000 1.000 16	1.000** .000 16	1 1.000 16	1.000** .000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.134 .622 16	.139 .607 16	.219 .415 16	.000 1.000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.674** .004 16		
VAR00006	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.000 1.000 16	-.012 .965 16	1.000** .000 16	.000 1.000 16	.000 1.000 16	1 1.000 16	.000 1.000 16	.331 .211 16	.423 .103 16	.570* .021 16	.516* .041 16	.515* .041 16	.423 .103 16	.331 .103 16	.545* .029 16		
VAR00007	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1.000** .000 16	.953** .000 16	.000 1.000 16	1.000** .000 16	1.000** .000 16	1 1.000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.134 .622 16	.139 .607 16	.219 .415 16	.000 1.000 16	.561* .024 16	.000 1.000 16	.674** .004 16		
VAR00008	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.561* .024 16	.588* .017 16	.331 .211 16	.561* .024 16	.561* .024 16	.331 .211 16	.561* .024 16	1 .060 16	.060 .826 16	.150 .580 16	.086 .752 16	.166 .540 16	.060 .826 16	1.000** .000 16	.086 .752 16	.627** .009 16	
VAR00009	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.000 1.000 16	.192 .477 16	.423 .103 16	.000 1.000 16	.000 1.000 16	.423 .103 16	.000 1.000 16	.060 .826 16	.060 .826 16	1 1.000 16	.853** .001 16	.766** .001 16	.912** .000 16	1.000** .000 16	.060 .826 16	.898** .000 16	.643** .007 16
VAR00010	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.134 .622 16	.255 .341 16	.570* .021 16	.134 .622 16	.134 .622 16	.570* .021 16	.134 .622 16	.150 .580 16	.853** .000 16	1 .000 16	.931** .000 16	.965** .000 16	.853** .000 16	.150 .580 16	.931** .000 16	.756** .001 16	
VAR00011	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.139 .607 16	.252 .346 16	.516* .041 16	.139 .607 16	.139 .607 16	.516* .041 16	.139 .607 16	.086 .752 16	.766** .001 16	.931** .000 16	1 .000 16	.907** .000 16	.766** .001 16	.086 .752 16	.845** .000 16	.702** .002 16	
VAR00012	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.219 .415 16	.365 .164 16	.515* .041 16	.219 .415 16	.219 .415 16	.515* .041 16	.219 .415 16	.166 .540 16	.912** .000 16	.965** .000 16	1 .000 16	.912** .000 16	.166 .540 16	.907** .000 16	.805** .000 16		
VAR00013	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.000 1.000 16	.192 .477 16	.423 .103 16	.000 1.000 16	.000 1.000 16	.423 .103 16	.000 1.000 16	.060 .826 16	1.000** .000 16	.853** .000 16	.766** .001 16	.912** .000 16	1 .826 16	.060 .826 16	.898** .000 16	.643** .007 16	
VAR00014	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.561* .024 16	.588* .017 16	.331 .211 16	.561* .024 16	.561* .024 16	.331 .211 16	.561* .024 16	1.000** .000 16	.060 .826 16	.150 .580 16	.086 .752 16	.166 .540 16	.060 .826 16	1 .752 16	.086 .752 16	.627** .009 16	
VAR00015	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.000 1.000 16	.146 .589 16	.516* .041 16	.000 1.000 16	.000 1.000 16	.516* .041 16	.000 1.000 16	.086 .752 16	.898** .000 16	.931** .000 16	.845** .000 16	.907** .000 16	.898** .000 16	.086 .752 16	1 .005 16	.662** .005 16	
VAR00016	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.674** .004 16	.754** .001 16	.545* .029 16	.674** .004 16	.674** .004 16	.545* .029 16	.674** .004 16	.627** .009 16	.643** .007 16	.756** .001 16	.702** .002 16	.805** .000 16	.643** .007 16	.627** .009 16	.662** .005 16	1 16	

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Reliabilitas X Game Online Free Fire

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.903	.904	15

### Reliabilitas Y Perilaku Sosial

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.910	.911	15

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**AL FANIZAT**, Penulis lahir di Lalang pada tanggal 28 Oktober 1998 merupakan anak ke tiga dari empat bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Sofyan dan Syarifah. Pada tahun 2004, penulis mulai mengecap dunia Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 001 Sejangat. Lulus pada tahun 2010. Setelah itu, pada tahun 2010 penulis melanjutkan Pendidikan di MTSN bukit batu, dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan menengah atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Bukit Batu dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2016, pada tahun 2017 berkat restu dan doa kedua orang tua, penulis melanjutkan Pendidikan Strata-I (S-1) tepatnya di Universitas Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Dakwah dan Komunikasi, dengan Jurusan Bimbingan Konseling Islam dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2021.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul, "**Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis**", dibawah bimbingan dosen pembimbing Dra. Silawati, M.Pd Berdasarkan hasil ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi tanggal 9 Agustus 2021, Penulis dinyatakan LULUS dan telah berhak menyandang gelar Sarjana Sosial (S.Sos).