SKRIPSI

KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE FREE FIRE* PADA PERILAKU SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI I TELUK MELANO KECAMATAN SIMPANG HILIR KABUPATEN KAYONG UTARA

Program Studi Sosiologi

Oleh :

Ghufron Nala
E1041201027

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNG PURA
PONTIANAK
2025

SKRIPSI

KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE FREE FIRE* PADA PERILAKU SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI I TELUK MELANO KECAMATAN SIMPANG HILIR KABUPATEN KAYONG UTARA

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Sosiologi

Oleh :

Ghufron Nala
E1041201027

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNG PURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE FREE FIRE* PADA PRILAKU SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TELUK MELANO KECAMATAN SIMPANG HILIR KABUPATEN KAYONG UTARA

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

Ghufron Nala
E1041201027

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama

Tanggal: 10-3-2025

Dr. Herlan, S.Sos., M.Si
NIP.197205212006041001

Dosen Pembimbing Pendamping

Tanggal: 29-3-2025

Rizqi Ratna Paramitha, S.Pd., M.A
NIP.198704302019032001

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN

KETERGANTUNGAN GAME ONLINE FREE FIRE PADA PERILAKU SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI I TELUK MELANO KECAMATAN SIMPANG HILIR KABUPATEN KAYONG UTARA

Oleh :

Ghufron Nala
E1041201027

Dipertahankan : Pontianak
Pada Hari/Tanggal : Selasa/6 Mei 2025
Waktu : 13.00 WIB
Tempat : Ruang Sidang 1

Tim Penguji

Ketua	**Sekretaris**
Dr. Herlan, S.Sos., M.Si	Risqi Ratna Paramitha, S.Pd., MA
NIP. 197205212006041001	NIP. 198704302019032001
Penguji Utama	**Penguji Pendamping**
Dr. Rupita, M.Kes	Dr. Hj. Hasanah, M.Ag
NIP. 196509101990022001	NIP. 196011121987032002

Disahkan Oleh
Dekan FISIP UNTAN

Dr. Herlan, S.Sos., M.Si
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano, Kecamatan Simpang Hilir, Kabupaten Kayong Utara, memiliki 301 siswa, dengan mayoritas siswa kelas 4–6 terindikasi mengalami ketergantungan pada game online Free Fire. Fenomena ini berpotensi menimbulkan dampak negatif, terutama pada perkembangan sosial anak, seperti menurunnya interaksi dengan teman sebaya dan keluarga, berkurangnya keterampilan sosial, serta meningkatnya stres dan kecemasan akibat tekanan permainan. Game dengan genre battle royale ini menampilkan unsur kekerasan yang dapat memengaruhi pembentukan karakter anak, mendorong perilaku meniru tindakan agresif, hingga menurunkan kemampuan anak berinteraksi secara sehat. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memahami sejauh mana ketergantungan pada game Free Fire berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku sosial anak dalam konteks penggunaan game daring, sekaligus menjadi dasar dalam merumuskan strategi pendampingan dan pengendalian yang tepat oleh orang tua maupun pendidik.

Kata Kunci: Game Online, Free Fire, Ketergantungan, Perilaku Sosial, Anak Sekolah Dasar,

ABSTRACT

State Elementary School 1 Teluk Melano, Simpang Hilir Sub-District, Kayong Utara Regency, has 301 students, and most of the 4th-6th grade students are addicted to the online game *Free Fire*. This phenomenon can lead to adverse outcomes, especially in the social development of children, including a lack of communication with peers and family, a lack of social skills, and stress and anxiety under the pressure of games. This game of the genre of battle-royale has some violence elements that can affect the character development of children, promote the imitation of violent behavior, and reduce their capacity to communicate in a healthy manner. Thus, the research was carried out to understand the degree to which the addiction to the Free Fire game influences the social behavior of students at the State Elementary School 1 Teluk Melano. It is expected that the research results will give a clear image of the factors that affect the social behavior of children in the context of online gaming and will also be used to develop the relevant guidance and control measures by parents and educators.

Keywords: *Online Game, Free Fire, Addiction, Social Behavior, Elementary School Children.*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
UPA BAHASA

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul : Ketergantungan Game Online Free Fire pada Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

Penelitian ini membahas fenomena ketergantungan anak-anak Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano terhadap game online Free Fire, sebuah permainan bergenre battle royale yang sangat populer di kalangan siswa kelas 4 hingga kelas 6. Ketergantungan terhadap game ini telah menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perilaku sosial anak, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Anak-anak yang bermain secara berlebihan cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, lebih suka menyendiri, dan menunjukkan sikap agresif apabila dilarang bermain.

Free Fire menciptakan ruang virtual yang membuat anak-anak merasa terhubung dengan komunitas digital, tetapi mengabaikan kehidupan sosial nyata. Mereka lebih tertarik untuk berbicara tentang pencapaian dalam permainan daripada melakukan aktivitas bersama teman secara langsung. Bahkan, banyak dari mereka yang kehilangan minat untuk bermain di luar rumah dan menjadi kurang aktif secara fisik maupun sosial. Kecenderungan untuk lebih nyaman di dunia virtual menyebabkan gangguan komunikasi, lemahnya empati, dan berkurangnya kemampuan anak dalam menjalin hubungan interpersonal yang sehat.

Di bidang akademik, anak-anak yang kecanduan Free Fire mengalami penurunan konsentrasi dan semangat belajar. Mereka lebih memprioritaskan waktu bermain

dibanding menyelesaikan tugas sekolah atau belajar menghadapi ujian. Dampaknya terlihat dari turunnya nilai, meningkatnya ketidakhadiran di sekolah, serta kurangnya partisipasi dalam proses belajar mengajar. Kedisiplinan anak pun terganggu karena mereka sering terlambat atau malas hadir di kelas.

Secara psikologis, kecanduan game ini menimbulkan berbagai tekanan, mulai dari stres hingga gangguan tidur. Anak-anak menjadi lebih cepat marah, mudah tersinggung, dan mengalami kecemasan jika tidak bisa bermain atau kalah dalam permainan. Mereka bahkan merasa tertekan karena terlalu fokus mempertahankan prestasi dalam game. Pola tidur terganggu karena bermain hingga larut malam, yang pada akhirnya mengganggu kesehatan fisik dan mental mereka.

Faktor-faktor yang mempengaruhi ketergantungan ini cukup kompleks. Salah satunya adalah pengaruh lingkungan pertemanan, di mana anak merasa perlu bermain agar tetap diterima dalam kelompoknya. Selain itu, kurangnya pengawasan dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas digital anak memperburuk situasi. Game Free Fire juga dirancang dengan tampilan yang menarik dan sistem penghargaan yang membuat pemain terus ingin kembali bermain. Anak-anak usia sekolah dasar yang belum matang secara kognitif dan emosional sangat rentan terhadap pengaruh-pengaruh semacam ini.

Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap game Free Fire membawa dampak signifikan pada kehidupan sosial, akademik, dan psikologis anak. Oleh karena itu, dibutuhkan peran aktif dari orang tua dan guru untuk membimbing anak menggunakan teknologi secara bijak. Pengaturan waktu

bermain, penyediaan aktivitas alternatif yang positif, serta pendekatan edukatif terhadap dunia digital adalah langkah penting untuk mencegah dan mengatasi dampak negatif dari ketergantungan ini

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Ghufron Nala

Nomor Mahasiswa : E1041201027

Program Studi : Sosiologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak,

Saya yang membuat pernyataan ini



GHUFRON NALA
E1041201027

MOTTO

"Let It Be"

-The Beatles-

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah diberikan kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan telah menghadirkan orang-orang baik yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan segala bantuannya baik materi, tenaga, waktu, pikiran serta dukungan dan motivasi yang telah diberikan kepada saya. Maka dari itu saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Terkhusus dengan penuh kasih kepada kedua orangtua saya, terimakasih sudah memberikan doa dukungannya selama ini sehingga saya bisa selalu berlindung di bawah doa-doa kalian.
2. Saya ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya untuk kakak dan abang kandung saya, Syahidah Utami, Silmia Darajatun, dan Fajrul Hilmi yang selalu terbuka memberikan bantuan dalam bentuk materi dan non material selama saya kuliah.
3. Saya ucapkan terimakasih juga untuk sahabat yang sudah seperti saudara saya selama ini yaitu Aldi, Fikri, Dimas, Margi, Mada, Fajar, Iraw, dan Aceh. Yang selalu memberikan waktu, doa, dan dukungannya untuk saya.

4. dan untuk Jessy Alvionica, yang selalu menjadi teman diskusi saya, membantu saya, dan menjadi saksi perjalanan penulisan skripsi saya, yang bersedia selalu mengulurkan tangannya untuk menyemangati saya.
5. Keluarga besar mahasiswa sosiologi 2020 serta teman-teman organisasi yang selalu memberikan saya dukungan dan semangat.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
7. And last but not least, i wanna thank me, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for, for never quitting, i wanna thank me for always being a giver and tryna give more than i receive, i wanna thank me for tryna do more right than wrong, i wanna thank me for just being me at all times.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT sebab atas segala rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang dengan judul "**Ketergantungan *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri I Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara"** ini dengan tepat waktu.

Penyusunan proposal penelitian ini merupakan elemen krusial dalam tugas akhir, merupakan prasyarat untuk mendapatkan gelar sarjana dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. Selanjutnya, penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini memiliki kekurangan, karena pencapaian melalui penulisan ini hanyalah langkah awal dalam perjalanan panjang menambah pengetahuan ilmiah.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis selama proses penulisan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi- tingginya kepada :

1. Dr. Herlan, S.Sos M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak serta selaku Pembimbimbing utama dan Rizqi Ratna Paramitha, S.Pd., MA selaku Pembimbing pembantu
2. Dr. Syf. Ema Rahmaniah Almutahar selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak

3. Desca Thea Purnama, S.Sos., M.Sos selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
4. Dra. Chainar, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) selama penulis menjalani perkuliahan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Staf Tata Usaha dan Akademik serta jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis yang telah banyak membantu sehingga terselesaikanya penyusunan usulan seminar penelitian ini.

Demikian Semoga segala kebaikan, bantuan, dan dorongan yang diberikan kepada penulis dalam seminar penelitian ini mendapat ganjaran dari Allah SWT. Semoga hasil karya penulis memberikan kontribusi pemikiran dan manfaat yang besar bagi mereka yang memerlukannya

Penulis, 2025

Ghufron Nala
E1041201027

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
RINGKASAN SKRIPSI iii
PERNYATAAN KEASLIAN vi
MOTTO vii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 5
1.3 Fokus Penelitian 5
1.4 Rumusan Masalah 6
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 6
1.6.1 Manfaat Teoritis 7
1.6.2 Manfaat praktis 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
2.1. Definisi Konsep 10
2.1.1. Game Online Free Fire 10
2.1.2. Perilaku Sosial 12
2.1.3. Ketergantungan 14
2.2. Kajian Teori 15
2.3. Hasil Penelitian Relevan 20
2.4. Kerangka Pikir Penelitian 21
BAB III METODE PENELITIAN 24
3.1. Jenis Penelitian 24
3.2. Langkah-langkah Penelitian 25
3.2.1. Mengidentifikasi Masalah 25

3.2.2. Perencanaan Penelitian 25
3.2.3. Pelaksanaan Penelitian 25
3.2.4. Pelaporan Penelitian 25
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian 26
3.3.1. Lokasi Penelitian 26
3.3.2. Waktu Penelitian 26
3.4. Subjek dan Objek Penelitian 27
3.2.1. Subjek Penelitian 27
3.2.2. Objek Penelitian 28
3.5. Teknik Pengumpulan Data 29
3.5.1 Observasi 29
3.5.2 Wawancara 30
3.5.3 Dokumentasi 32
3.6. Instrumen Pengumpulan Data 33
3.7. Alat Pengumpulan Data 33
3.7 Teknik Analisis Data 34
3.8 Keabsahan Data 36
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN 38
4.1 Gambaran Umum Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupten Kayong Utara 38
4.1.1 Profil Lengkap Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano 39
4.1.2 Struktur Organisasi Tenaga Kependidikan SDN 1 Teluk Melano 42
4.1.3 Jumlah Murid Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano 43
4.1.4 Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano 44
BAB V HASIL DAN PENELITIAN 45
5.1 Deskripsi Hasil Penelitian 45
5.1.1 Dampak ketergantungan *Game Online Free Fire* pada perilaku sosial anak Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano 45
5.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi *Game Online Free Fire* 57
5.1.3 Analisis dan Keterkaitan Teori Ketergantungan Sosial (Social Dependency Theory) 63

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 71
6.1 Kesimpulan 71
6.2 Saran 74
6.3 Keterbatasan Penelitian 76
DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN 81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 27
Tabel 4.1 Struktur Organisasi Tenaga Kependidikan SDN 1 Teluk Melano.....42
Tabel 4.2 Jumlah Murid Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano 43
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano.....44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran 23

Gambar 4.1 Peta Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara 41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 :Pedoman Observasi 27
Lampiran 2 :Pedoman Wawancara 42
Lampiran 3 : Kuisioner Guru 43
Lampiran 4 : Kuisioner Siswa.....44
Lampiran 5 : Dokumentasi.....27
Lampiran 6 : Surat Tugas.....27
Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup.....27

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano adalah sebuah Sekolah Dasar yang terletak di Kecamatan Simpang Hilir, Kabupaten Kayong Utara, Kalimantan Barat, Indonesia. Terdapat 301 siswa dan siswi yang bersekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano ini, terdiri dari 150 siswa laki-laki dan 151 siswa perempuan.

Ketergantungan *Game Online Free Fire* pada siswa Sekolah Dasar, terutama kelas 4 hingga kelas 6 SD, dapat memiliki berbagai dampak negatif yang signifikan terutama terhadap perkembangan sosial, mereka. Ketergantungan pada *Game Online Free Fire* dapat menyebabkan siswa menarik diri dari interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga. Ini bisa menghambat perkembangan keterampilan sosial dan hubungan interpersonal mereka, dan tekanan dalam game, seperti persaingan yang intens atau kekalahan berulang, dapat menyebabkan stres atau kecemasan pada siswa. Ini dapat memengaruhi kesejahteraan emosional mereka secara keseluruhan.

Menurt (Surbakti, 2017) game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Barata (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwasanya *Game Online Free Fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. Furqon (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwa *Game Online Free Fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. Game free fire adalah game genre *battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017

oleh perusahaan Garena. Game ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan di semua kalangan, mulai dari anak anak hingga orang dewasa serta game ini sudah sering ditandingkan pada kancah nasional maupun internasional.

Genre *Battle Royale* yang merupakan salah satu genre dalam game yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawannya, Sehingga dalam game ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan (Nurjannah, 2020). Hal inilah yang akan membawa pengaruh dalam memicu pembentukan karakter anak. Dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam game anak-anak cenderung akan menirukan apa yang mereka lihat, hal ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak. Selain itu anak-anak yang kecanduan dalam bermain game dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, Anak juga cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games

Untuk memitigasi ketergangungan ini, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau dan mengatur waktu bermain game, serta mendorong siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan mereka secara seimbang. Membantu mereka memahami

dampak dari penggunaan game yang berlebihan dan menyediakan alternatif yang positif bisa sangat bermanfaat.

Oleh karena itu, penting untuk memahami ketergantungan *Game Online Free Fire* pada perilaku sosial anak sekolah dasar agar dapat mengambil langkah-langkah yang efektif dalam mengelola dan mencegah dampak negatif ini. Studi yang mendalam tentang fenomena ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak-anak dalam konteks permainan daring dan membantu dalam pengembangan strategi intervensi yang sesuai. Meskipun tidak semua anak berperilaku negatif, perlu diingat bahwa penggunaan *Game Online Free Fir*e perlu adanya bimbingan terutama dari orang tua untuk mengurangi dampak negatifnya.

Selain itu, fenomena ketergantungan terhadap game online *Free Fire* juga semakin diperburuk dengan mudahnya akses dan ketersediaan perangkat yang mendukung permainan ini, seperti ponsel pintar yang kini hampir dimiliki oleh sebagian besar anak-anak. Dengan adanya koneksi internet yang semakin mudah diakses, anak-anak tidak hanya dapat memainkan game kapan saja, tetapi juga dapat terhubung dengan pemain lain dari seluruh dunia. Hal ini memunculkan tantangan baru bagi orang tua dan pendidik dalam mengatur durasi dan pola penggunaan gawai pada anak-anak. Dalam konteks ini, penting untuk menggali lebih dalam bagaimana perilaku sosial anak-anak yang terbentuk di dunia maya dapat mempengaruhi hubungan mereka di dunia nyata, baik di lingkungan keluarga maupun teman sebaya.

Berkaitan dengan hal ini, dampak negatif yang muncul akibat ketergantungan pada game online tidak hanya terbatas pada aspek sosial saja, tetapi juga dapat mengganggu perkembangan kognitif dan emosional anak. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game bisa menggantikan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, beristirahat, atau melakukan kegiatan fisik yang bermanfaat bagi perkembangan otak dan tubuh anak. Oleh karena itu, penting untuk memahami lebih dalam pola perilaku yang terbentuk akibat ketergantungan ini, guna memberikan solusi yang tepat agar anak-anak dapat mengoptimalkan perkembangan mereka dalam berbagai aspek, baik secara akademik, sosial, maupun emosional.

Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan lebih lanjut mengenai potensi risiko yang ditimbulkan oleh ketergantungan game, serta memberikan rekomendasi yang dapat diterapkan oleh orang tua, pendidik, dan pihak sekolah dalam rangka menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara sehat dan seimbang. Oleh karena itu, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengelolaan penggunaan teknologi di kalangan anak-anak dan mendukung upaya mitigasi dampak negatif dari ketergantungan pada game online.

Berdasarkan fenomena dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut untuk mengetahui tentang dampak ketergantungan *Game Online Free Fire* sehinga peneliti mengambil judul penelitian "Ketergantungan *Game Online Free Fire* pada Perilaku Sosial Anak Sekolah

Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara ".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat kita lihat sebagai berikut :

1. Ketergantungan *Game Online Free Fire* pada perilaku sosial anak Sekolah Dasar Negeri 1 Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketergantungan *Game Online Free Fire* pada perilaku sosial anak Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara

1.3 Fokus Penelitian

Pada penelitian ini berfokus pada mengeksplorasi berbagai aspek, termasuk bagaimana penggunaan game tersebut memengaruhi interaksi sosial anak-anak di sekolah dasar, hubungan mereka dengan teman sebaya dan keluarga, serta dampaknya terhadap perkembangan sosial dan emosional mereka khususnya di Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara terutama dari kelas 4 sampai kelas 6. Dengan melakukan penelitian ini, penulis dapat memberikan wawasan tentang dampak *Game Online Free Fire* terhadap perkembangan sosial anak-anak dan juga memberikan pengembangan strategi intervensi yang efektif bagi orang tua dan pendidik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dipaparkan yang menjadi rumusan masalah tersebut. Bagaimana dampak ketergantungan *game online free fire* terhadap perilaku social anak Sekolah Dasar Negeri 1 Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayog Utara ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan faktor-faktor ketergatungan *Game Online Free Fire* pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara
2. Menganalisis dampak secara akademik, social, dan psikologis mengenai ketergantungan *Game Online Free Fire* pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara
3. Mendeskripsikan bagaimana peran orang tua dan sekolah dalam mengatur dan mengawasi dampak dari ketergantungan *Game Online Free Fire* pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Teluk Melano Kecamatan Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik dalam bentuk teoritis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana interaksi sosial Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana interaksi sosial anak-anak dipengaruhi oleh penggunaan game online. Hal ini dapat membantu memperkaya teori interaksi sosial dengan mempertimbangkan peran teknologi digital dalam pembentukan hubungan sosial dalam bidang sosiologi.

Penelitian ini memperkuat teori-teori tentang ketergantungan sosial dan perilaku adiktif digital, dengan menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki kerentanan tinggi terhadap bentuk kecanduan non-substansi seperti game online. Temuan dari penelitian ini juga dapat menambah referensi ilmiah mengenai hubungan antara penggunaan media digital dan perkembangan perilaku sosial pada anak usia dini, serta bagaimana pola interaksi virtual dapat memengaruhi perkembangan identitas diri dan keterampilan sosial anak dalam kehidupan nyata.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi studi lanjutan yang ingin mengeksplorasi bentuk-bentuk intervensi psikososial, teknik regulasi diri pada anak, dan penerapan kurikulum digital yang ramah anak. Dengan adanya dasar teori dan data empiris dari penelitian ini, para akademisi dan peneliti selanjutnya memiliki landasan untuk memperluas ruang kajian, baik secara kualitatif maupun kuantitatif,

guna memahami dinamika penggunaan teknologi dalam kehidupan anak-anak secara lebih luas dan mendalam.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak, terutama orang tua, guru, pihak sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan. Bagi orang tua, penelitian ini memberikan gambaran jelas mengenai tanda-tanda ketergantungan game online pada anak serta dampak negatif yang bisa timbul, sehingga mereka lebih sadar akan pentingnya pengawasan dan pembatasan waktu bermain game. Orang tua juga dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai panduan dalam membangun komunikasi yang lebih baik dengan anak, serta menciptakan lingkungan rumah yang mendorong aktivitas sosial dan interaksi positif.

Bagi guru dan tenaga pendidik, penelitian ini menjadi bahan refleksi dalam melihat pengaruh teknologi terhadap perilaku siswa di lingkungan sekolah. Guru dapat memanfaatkan temuan penelitian untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, mengintegrasikan pendidikan digital yang bijak, serta menciptakan program kegiatan yang mendorong interaksi sosial secara langsung di kalangan siswa. Pihak sekolah juga dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk menyusun kebijakan atau peraturan terkait penggunaan gawai dan game online di lingkungan sekolah, serta memberikan edukasi kepada orang tua melalui seminar atau workshop.

Sementara itu, bagi instansi pemerintah atau pembuat kebijakan di bidang pendidikan dan perlindungan anak, penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam menyusun regulasi yang mengatur batasan dan pengawasan terhadap konsumsi media digital oleh anak-anak, khususnya di usia sekolah dasar. Dengan adanya data dan fakta yang disajikan dalam penelitian ini, diharapkan tercipta sinergi antara keluarga, sekolah, dan pemerintah dalam mengatasi dampak negatif game online dan membentuk ekosistem digital yang lebih sehat bagi perkembangan anak.