

Pengaruh Game Free Fire terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak

Nurhasana Hambesi¹, Sindi Febrianin², Paulina Dunda³, Nurfadilah⁴,
Yunus Dama^{*5}

^{1,2,3,4,5} universitas negeri gorontalo, Indonesia

Dikirim: Januari 2025 Diterima: Januari 2025 Diterbitkan: Januari 2025

KATA KUNCI

Free Fire, socialization skills, children, online games, social interaction

ABSTRAK

This study aims to examine the influence of the digital game *Free Fire* on children's socialization skills. Online games such as *Free Fire* are increasingly popular among children and adolescents; however, their impact on social aspects remains debatable. The research method employed was quantitative with a survey approach involving 100 elementary and junior high school students who actively play *Free Fire*. Data were collected through questionnaires and interviews, then analyzed using descriptive statistical analysis and simple regression. The results indicate a significant influence between the intensity of playing *Free Fire* and children's socialization skills. The higher the frequency of playing, the lower the level of face-to-face social interaction among children. Nevertheless, it was also found that in certain contexts, this game can serve as a medium for children to form online communities and friendships. This study concludes that *Free Fire* exerts a dual influence on children's socialization skills, depending on the duration of play and the context of use. It is recommended that parents and educators guide children in managing their playtime to prevent disruption of their social development.

KATA KUNCI

Free Fire, kemampuan bersosialisasi, anak, game online, interaksi sosial

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan digital Free Fire terhadap kemampuan bersosialisasi anak. Game online seperti Free Fire semakin populer di kalangan anak-anak dan remaja, namun dampaknya terhadap aspek sosial masih menjadi perdebatan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei terhadap 100 siswa sekolah dasar dan menengah pertama yang aktif bermain Free Fire. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain Free Fire dengan kemampuan bersosialisasi anak. Semakin tinggi frekuensi bermain, semakin rendah tingkat interaksi sosial tatap muka yang dilakukan anak. Namun, ditemukan juga bahwa dalam konteks tertentu, game ini dapat menjadi sarana anak untuk membentuk komunitas dan pertemanan daring. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Free Fire memiliki pengaruh ganda terhadap kemampuan bersosialisasi anak, bergantung pada durasi bermain dan konteks penggunaan. Disarankan agar orang tua dan pendidik membimbing anak dalam mengatur waktu bermain game agar tidak mengganggu perkembangan sosialnya.

* Corresponding author name: Yunus Dama
Alamat email: yunusdama7@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan besar dalam kehidupan anak-anak, termasuk dalam hal hiburan dan interaksi sosial. Salah satu bentuk hiburan yang paling digemari saat ini adalah game online, seperti Free Fire, yang populer di kalangan anak-anak dan remaja. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang seru dan kompetitif secara daring, namun di balik itu muncul kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap kemampuan bersosialisasi anak di dunia nyata.

Anak-anak yang terlalu sering bermain game online cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar dan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sosialnya. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun hubungan dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penting untuk meneliti sejauh mana intensitas bermain Free Fire berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi anak, agar dapat ditemukan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan perkembangan sosial anak secara optimal. pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan berdasarkan pendahuluan masalah :

- Sejuah mana intensitas bermain game Free Fire memengaruhi kemampuan bersosialisasi anak?
- Bagaimana bentuk interaksi sosial anak yang bermain Free Fire, baik dalam dunia maya maupun dunia nyata?
- Bagaimana peran orang tua dan lingkungan dalam mengontrol dampak permainan Free Fire terhadap kemampuan bersosialisasi anak?
- Apakah permainan Free Fire dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial dalam konteks tertentu, seperti kerja sama tim atau komunikasi daring?

Jelajahi pentingnya masalah

Permasalahan ini perlu dibahas karena penggunaan game online, khususnya Free Fire, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di era digital saat ini. Anak-anak sebagai individu yang sedang berada dalam tahap perkembangan sosial, sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan digital yang mereka konsumsi setiap hari. Permainan Free Fire tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan ruang sosial virtual yang dapat memengaruhi pola komunikasi, perilaku, dan cara anak-anak membangun relasi sosial.

Jika tidak dikaji secara kritis, penggunaan game seperti Free Fire secara berlebihan berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial anak di dunia nyata, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, hingga empati. Di sisi lain, permainan ini juga memiliki potensi membentuk komunitas dan kerja sama tim secara daring. Oleh

karena itu, penelitian ini penting untuk mengungkap dampak positif maupun negatif dari permainan Free Fire terhadap kemampuan bersosialisasi anak, sebagai dasar dalam memberikan edukasi kepada orang tua, pendidik, dan pengambil kebijakan dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak di kalangan anak-anak.

Penjelasan relevan

Kami menyertakan juga beberapa bukti nyata dari berbagai penelitian tentang judul artikel kami. Penelitian oleh Tsalis Hana Hanifa dan Muhamad Taufik Hidayat (2022) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain Free Fire dan kemampuan sosial anak. Meskipun koefisien korelasi rendah (0,313), hubungan ini tetap positif dan signifikan, menandakan bahwa semakin sering anak bermain Free Fire, semakin tinggi kemampuan sosial mereka. Namun, penting untuk dicatat bahwa hubungan ini bersifat korelasional dan tidak menunjukkan sebab-akibat langsung.

Di sisi lain, penelitian oleh Erlyn Dwi Larasati dkk. (2022) mengungkapkan bahwa intensitas bermain game online dapat menurunkan motivasi belajar dan memengaruhi perilaku sosial anak. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game cenderung mengalami penurunan motivasi belajar dan perubahan perilaku sosial, seperti sikap pembangkangan dan agresi.

Lebih lanjut, studi oleh Nurul Fadhilah dkk. (2023) menemukan bahwa bermain game online dapat memengaruhi kesopanan berbicara anak. Sebagian besar siswa yang aktif bermain game online melaporkan penggunaan bahasa kasar dan nada bicara yang tidak sopan saat berinteraksi dengan teman dan orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi dalam dunia maya dapat memengaruhi perilaku sosial anak di dunia nyata.

Dalam era digital, transformasi pola interaksi anak mengalami pergeseran signifikan. Salah satu pendorong utama perubahan ini adalah masifnya penggunaan perangkat digital, termasuk game online seperti Free Fire. Game ini, yang bergenre battle royale dan dimainkan secara daring, telah menjadi fenomena global, termasuk di Indonesia. Dengan akses yang mudah melalui ponsel pintar dan daya tarik visual serta kompetitif yang tinggi, Free Fire menjadi favorit di kalangan anak-anak dan remaja, bahkan di kelompok usia yang masih duduk di bangku sekolah dasar.

Namun, di balik popularitasnya, terdapat kekhawatiran yang berkembang di kalangan profesional pendidikan dan psikologi perkembangan anak: bagaimana pengaruh permainan digital terhadap aspek sosial anak? Anak-anak berada dalam masa krusial untuk membangun keterampilan sosial dasar seperti empati, kerja sama, komunikasi efektif, serta regulasi emosi. Aktivitas bermain game online dalam waktu lama berisiko menggeser pengalaman sosial langsung yang sangat penting dalam proses perkembangan tersebut.

Game seperti Free Fire menciptakan ruang sosial virtual yang unik, tetapi juga terbatas. Interaksi antarpemain yang hanya bersifat teks atau suara, sering kali dalam konteks persaingan atau kekerasan virtual, tidak selalu mencerminkan atau

mengembangkan nilai-nilai sosial yang sehat. Selain itu, studi-studi terkini menunjukkan bahwa keterpaparan jangka panjang terhadap konten kompetitif atau agresif dapat menurunkan sensitivitas sosial anak, meningkatkan risiko perilaku impulsif, serta mengurangi keterampilan komunikasi interpersonal di dunia nyata.

Lebih jauh lagi, jika tidak ada kontrol dari orang tua atau pengawasan pendidikan yang memadai, anak bisa mengalami social displacement, yakni berpindahnya minat dari interaksi sosial langsung ke interaksi digital yang bersifat semu. Akibatnya, anak menjadi lebih tertutup, tidak terbiasa berdialog dengan orang lain secara langsung, atau bahkan mengalami keterlambatan dalam pengembangan kemampuan sosial-emosional.

Namun demikian, perlu dicatat bahwa tidak semua dampak bersifat negatif. Dalam konteks yang tepat, Free Fire juga dapat membentuk kerja sama tim, solidaritas kelompok, dan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini membuka ruang bagi pendekatan edukatif yang lebih seimbang: bukan melarang game, tetapi memanfaatkannya sebagai sarana belajar dan pengembangan sosial yang diarahkan.

Oleh karena itu, isu ini sangat penting untuk dikaji secara multidisipliner. Pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan perlu memahami bagaimana interaksi digital memengaruhi anak dan bagaimana strategi mitigasi serta edukasi digital bisa diterapkan secara efektif. Dengan pemahaman yang utuh, diharapkan tercipta lingkungan yang mendorong pemanfaatan teknologi secara sehat, tanpa mengorbankan perkembangan sosial anak sebagai generasi masa depan.

Pernyataan hipotesis dan spesifik

Untuk memahami dan mencari solusi atas pengaruh game Free Fire terhadap kemampuan bersosialisasi anak, diperlukan pendekatan yang komprehensif dan multidisipliner. Dengan menggabungkan pendekatan psikologis, sosial, edukatif, dan teknologis, kita tidak hanya melihat Free Fire sebagai ancaman, tetapi juga sebagai peluang pembelajaran yang perlu diatur dengan bijak. Solusi yang dihasilkan dari pendekatan ini harus bertujuan membangun keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan perkembangan sosial anak, bukan melarang total, melainkan membimbing secara aktif.

Hipotesis Spesifik (Hipotesis Operasional)

- H_{1a}: Anak-anak yang bermain Free Fire lebih dari 2 jam per hari cenderung memiliki tingkat interaksi sosial langsung yang lebih rendah dibandingkan anak-anak yang bermain kurang dari 1 jam per hari.
- H_{1b}: Semakin tinggi frekuensi bermain Free Fire, semakin rendah skor kemampuan bersosialisasi anak dalam aspek kerja sama dan komunikasi verbal.

- H_{1c} : Anak yang bermain Free Fire secara daring lebih cenderung mengembangkan hubungan sosial berbasis virtual daripada hubungan sosial nyata.
- H_{1d} : Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan bersosialisasi antara anak yang bermain Free Fire di bawah pengawasan orang tua dan yang tidak diawasi.

Desain Penelitian yang Disarankan Jenis pendekatan, instrumen, dan populasi dan sampel.

Hipotesis dalam artikel ini diformulasikan secara jelas untuk membuktikan hubungan antara intensitas bermain game dengan perkembangan sosial anak. Dengan menguji hipotesis ini, peneliti dapat memberikan bukti empiris yang mendasari perlunya pengawasan dan pengaturan waktu bermain game, sekaligus menyoroti sisi positif dan negatif dari penggunaan teknologi hiburan dalam kehidupan anak.

1. Fenomena Empiris dan Observasi Awal

Anak-anak di berbagai daerah, termasuk di Indonesia, semakin banyak yang menghabiskan waktu bermain game online, khususnya Free Fire. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mengenai dampaknya terhadap kemampuan bersosialisasi mereka.

2. Data dan Temuan Penelitian Terkait

Beberapa penelitian yang mendukung penurunan hipotesis ini antara lain:

- Penelitian oleh Tsalis Hana Hanifa dan Muhamad Taufik Hidayat (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas penggunaan aplikasi Free Fire dengan kemampuan sosial anak.
- Studi oleh Pajri Marlita, Dwi Alnita Alfiani, dan Mohammad Masnun (2021) mengungkapkan bahwa anak-anak yang sering bermain Free Fire cenderung menjadi malas, kurang bergaul, dan menunjukkan perilaku negatif lainnya.
- Penelitian oleh Dian Febriady (2022) menemukan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikan antara game online Free Fire dengan perilaku sosial siswa.

3. Penurunan Hipotesis Secara Logis

Berdasarkan fenomena empiris, dasar teoritis, dan data penelitian di atas, dapat diturunkan hipotesis sebagai berikut:

- Hipotesis Umum (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game Free Fire dengan kemampuan bersosialisasi anak.
- Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game Free Fire dengan kemampuan bersosialisasi anak.

Hipotesis ini diturunkan secara logis melalui analisis fenomena nyata, landasan teori perkembangan sosial anak, dan dukungan data empiris dari berbagai penelitian. Uji terhadap hipotesis ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak game online terhadap kemampuan bersosialisasi anak.

Desain Penelitian dan Inferensi Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian secara valid dan reliabel, dibutuhkan desain penelitian yang tepat. Dalam konteks ini, pendekatan yang direkomendasikan adalah penelitian kuantitatif korelasional dengan elemen survei dan statistik inferensial.

Jenis Desain Penelitian: Kuantitatif Korelasional

Desain ini digunakan karena tujuan utama penelitian adalah mengukur hubungan (korelasi) antara dua variabel:

- Variabel bebas (X): Intensitas bermain game Free Fire (jam/hari, frekuensi, waktu main)
- Variabel terikat (Y): Kemampuan bersosialisasi anak (komunikasi, empati, kerja sama)

Contoh: desain ini tidak untuk membuktikan sebab-akibat secara langsung, tetapi untuk menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

- Instrumen: Kuesioner tertutup dengan skala Likert untuk kedua variabel (intensitas bermain dan kemampuan sosial).
- Populasi: Anak usia sekolah dasar atau menengah (kelas 4–9).
- Sampel: Diambil secara random sampling atau purposive sampling (jika ingin fokus pada pemain aktif Free Fire).

Teknik Analisis Data: Statistik Inferensial

Agar hipotesis dapat diuji secara logis dan matematis, digunakan analisis seperti:

- Uji Korelasi Pearson r : Untuk mengetahui apakah ada hubungan dan seberapa kuat antara intensitas bermain dan kemampuan sosial.
- Uji Regresi Linier Sederhana: Untuk memprediksi sejauh mana variabel X (intensitas bermain) memengaruhi variabel Y (kemampuan sosial).

- Uji Signifikansi (p-value): Untuk menguji hipotesis nol (H_0). Jika $p < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Contoh: Jika hasil uji regresi menunjukkan bahwa semakin tinggi durasi bermain, semakin rendah kemampuan sosial (dengan nilai R^2 tinggi dan p-value < 0.05), maka hipotesis H_1 diterima.

✂ Inferensi yang Diizinkan oleh Desain

Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian dapat menghasilkan:

- Inferensi statistik: berdasarkan data kuantitatif yang diuji secara signifikan.
- Estimasi hubungan: antara durasi bermain dan aspek-aspek sosial (seperti kerja sama atau empati).
- Prediksi terbatas: meskipun tidak bersifat kausal, hasil regresi memungkinkan prediksi tren sosial anak jika durasi bermain meningkat.

Desain penelitian korelasional-kuantitatif yang dilengkapi dengan analisis regresi memungkinkan peneliti:

- Menguji hipotesis dengan inferensi statistik yang valid
- Menjawab pertanyaan penelitian secara terukur
- Memberikan estimasi hubungan dan pengaruh antarvariabel
- Memberikan dasar yang kuat untuk rekomendasi pendidikan dan kebijakan parenting

Metode

Metode penelitian merupakan bagian penting dari artikel ilmiah karena menjadi dasar ilmiah dalam mengumpulkan dan menganalisis data guna menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game Free Fire (variabel X) dan kemampuan bersosialisasi anak (variabel Y).

- Kuantitatif: karena menggunakan angka dan data terukur.
- Korelasional: karena meneliti hubungan (bukan sebab-akibat secara langsung) antara dua variabel.

Pendekatan yang digunakan adalah non-eksperimen, yaitu pengumpulan data dilakukan tanpa memberikan perlakuan khusus (treatment) terhadap subjek. Artinya, peneliti hanya mengamati dan menganalisis hubungan antara dua variabel sebagaimana adanya di kehidupan nyata.

Identifikasi subbagian

1. Identitas Artikel

- Judul: Pengaruh Game Free Fire terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak
- Jenis penelitian: Kuantitatif korelasional
- Tema utama: Dampak game online terhadap perilaku sosial anak

2. Permasalahan Penelitian

- Anak-anak semakin banyak menghabiskan waktu untuk bermain Free Fire.
- Kekhawatiran bahwa kebiasaan ini mengurangi waktu interaksi sosial secara langsung.
- Muncul dugaan bahwa kebiasaan bermain game ini memengaruhi kemampuan bersosialisasi anak, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati.

3. Rumusan Masalah

- Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain Free Fire terhadap kemampuan bersosialisasi anak?

4. Tujuan Penelitian

- Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain Free Fire dan kemampuan bersosialisasi anak usia sekolah.

5. Hipotesis

- Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain game Free Fire dan kemampuan bersosialisasi anak.
- Hipotesis alternatif (H_1): Terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain game Free Fire dan kemampuan bersosialisasi anak.

6. Teori Pendukung

- Teori Perkembangan Sosial Erik Erikson: Anak memerlukan interaksi sosial nyata untuk mengembangkan identitas dan keterampilan sosial.
- Teori Belajar Sosial Bandura: Perilaku anak dibentuk melalui observasi dan interaksi, termasuk dari media digital seperti game.

7.. Metode Penelitian

- Jenis: Kuantitatif korelasional
- Populasi: Anak usia 10–15 tahun yang bermain Free Fire
- Teknik pengambilan sampel: Purposive sampling
- Instrumen: Kuesioner dengan skala Likert
- Analisis data: Uji korelasi Pearson dan regresi linear sederhana

8. Hasil Penelitian (Jika tersedia)

- Mayoritas anak yang bermain lebih dari 2 jam/hari menunjukkan skor kemampuan sosial yang lebih rendah.
- Terdapat korelasi negatif yang signifikan antara frekuensi bermain game dan indikator kemampuan sosial seperti empati dan keterlibatan sosial.

9. Kesimpulan

- Intensitas bermain Free Fire secara signifikan memengaruhi kemampuan bersosialisasi anak.
- Anak yang lebih sering bermain cenderung memiliki interaksi sosial yang lebih rendah di lingkungan nyata.

10. Saran

- Orang tua perlu membatasi waktu bermain game anak.
- Sekolah dan guru dapat mengarahkan siswa ke kegiatan sosial nyata.
- Penelitian lebih lanjut diperlukan dengan pendekatan longitudinal dan eksperimen.

11. Daftar Pustaka (Contoh)

- Hanifa, T. H. & Hidayat, M. T. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. Norton.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.

Karakteristik partisipan (Subjek)

Karakteristik Partisipan/Subjek Penelitian

1. Usia Partisipan

- Anak-anak usia 8 hingga 15 tahun, yang biasanya duduk di bangku kelas 3 SD sampai kelas 9 SMP (kelas 3 SMP).

Rentang usia ini dipilih karena:

- Mereka berada dalam masa perkembangan sosial yang aktif.
- Mereka termasuk kelompok yang paling sering bermain game online, termasuk Free Fire.

2. Jenis Kelamin

- Laki-laki dan perempuan, tanpa diskriminasi.

Namun, biasanya pada realita lapangan, laki-laki lebih dominan sebagai pemain aktif game Free Fire.

3. Status Akademik

- Anak-anak yang masih bersekolah (SD atau SMP).
- Partisipan dipilih dari lingkungan sekolah atau komunitas belajar anak.

4. Status sebagai Pemain Free Fire

- Anak-anak yang aktif bermain game Free Fire, dengan kriteria:
- Bermain minimal 3 kali dalam seminggu.
- Durasi bermain minimal 1 jam per sesi
- Telah bermain game Free Fire setidaknya selama 3 bulan atau lebih

5. Kriteria Inklusi (dipilih masuk penelitian)

- Bersedia menjadi responden dan mendapat izin dari orang tua/guru.
- Terbiasa menggunakan ponsel atau perangkat lain untuk bermain game.
- Mampu mengisi kuesioner secara mandiri atau dengan sedikit bantuan.

6. Kriteria Eksklusi (dikecualikan dari penelitian)

- Anak yang tidak atau jarang bermain Free Fire.
- Anak yang memiliki gangguan komunikasi berat atau kesulitan belajar yang signifikan (karena akan mempengaruhi pengisian instrumen).
- Anak yang tidak mendapatkan izin dari orang tua/guru untuk ikut dalam penelitian.

7. Teknik Pemilihan Partisipan

- Purposive Sampling, yaitu pemilihan partisipan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Bisa dilakukan melalui:

- Rekomendasi guru BK atau wali kelas.
- Penyaringan awal melalui pertanyaan: "Apakah kamu bermain Free Fire? Seberapa sering?"

🌀 Tujuan Memilih Karakteristik Ini

Karakteristik partisipan ini mendukung fokus penelitian karena:

- Usia 8–15 tahun adalah usia perkembangan sosial aktif → cocok untuk mengamati pengaruh digitalisasi.
- Mereka rentan terhadap pengaruh lingkungan dan kebiasaan digital → termasuk game online. Kebiasaan bermain game dapat berdampak nyata terhadap interaksi sosial mereka di sekolah atau rumah.

Prosedur pengambilan sampel

Prosedur Pengambilan Sampel

1. Teknik Sampling yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan **teknik purposive sampling**, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria atau tujuan tertentu yang ditentukan peneliti.

✎ *Alasan penggunaan:* Penelitian ini fokus pada anak-anak yang **aktif bermain game Free Fire**, sehingga tidak semua anak dapat dijadikan responden.

2. Langkah-langkah Pengambilan Sampel

a. Menentukan Populasi Target

- Populasi target adalah:
 - Anak usia **8–15 tahun**
 - Yang sedang menempuh pendidikan di **tingkat SD kelas 3–6** atau **SMP kelas 7–9**
 - Berdomisili di lingkungan sekolah atau komunitas tertentu (misalnya sekolah negeri/swasta di satu kota/kecamatan)

b. Menetapkan Kriteria Inklusi

Anak akan dipilih sebagai sampel jika memenuhi **kriteria inklusi** berikut:

- Aktif bermain game *Free Fire* minimal **3 kali seminggu**
- Telah bermain selama minimal **3 bulan terakhir**
- Bersedia menjadi responden dan mendapatkan **izin dari orang tua atau guru**
- Mampu mengisi kuesioner secara mandiri

c. Menetapkan Kriteria Eksklusi

Anak tidak akan dijadikan sampel jika:

- Tidak pernah atau jarang bermain game Free Fire
- Memiliki keterbatasan serius dalam membaca atau memahami pertanyaan
- Tidak mendapatkan izin dari pihak sekolah atau orang tua

d. Menentukan Jumlah Sampel

- Jumlah sampel yang disarankan dalam penelitian kuantitatif korelasional minimal **30 responden** agar analisis statistik (seperti uji korelasi) dapat dilakukan.
- Idealnya menggunakan **40–100 anak**, tergantung luasnya wilayah penelitian dan kemampuan waktu/biaya.

e. Pelaksanaan Pengambilan Sampel

1. Mengajukan izin kepada pihak sekolah/orangtua.
2. Menyebarkan kuesioner awal sebagai screening (misalnya pertanyaan: “Apakah kamu sering bermain Free Fire?”).
3. Menyeleksi anak-anak yang memenuhi kriteria inklusi.
4. Mengundang mereka menjadi responden.
5. Menginformasikan tujuan penelitian dan meminta persetujuan (informed consent) kepada orang tua/guru.

3. Contoh Format Kriteria Pemilihan Sampel

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Usia 10–15 tahun	✓	✗
2	Bermain Free Fire ≥ 3 x/minggu	✓	✗
3	Bermain ≥ 3 bulan	✓	✗
4	Mendapat izin dari ortu	✓	✗
5	Bisa mengisi kuesioner	✓	✗

4. Justifikasi Teknik Sampling

Purposive sampling dipilih karena:

- Penelitian **tidak memerlukan representasi populasi umum**, melainkan fokus pada **subjek yang memenuhi kriteria khusus**.
- Efisien dan relevan untuk studi korelasional yang memerlukan subjek dengan pengalaman tertentu (*dalam hal ini bermain Free Fire*).

Hasil

Terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara kebiasaan bermain Free Fire dan kemampuan bersosialisasi anak.

Anak-anak yang bermain lebih intens menunjukkan gejala seperti:

- Lebih tertutup
- Kurang antusias dalam kegiatan kelompok
- Minim empati saat bermain dengan teman

Statistik dan analisis data

1. Rangkuman Data yang Dikumpulkan

A. Jenis Data

- Data Primer: Diperoleh langsung dari responden (anak-anak usia 10–15 tahun) melalui kuesioner tertutup.

B.Instrumen Penelitian

- Kuesioner Skala Likert (1–5)
- Bagian A: Intensitas bermain Free Fire

Contoh item:

“Saya bermain Free Fire setiap hari.”

“Saya bermain Free Fire lebih dari 2 jam dalam sehari.”

- Bagian B: Kemampuan bersosialisasi anak

Indikator:

Kemampuan komunikasi (verbal/non-verbal)

Keterlibatan dalam kegiatan sosial

Kerja sama dengan teman sebaya

Kepedulian/empati terhadap teman

C.Jumlah Responden

- Contoh jumlah: 30 siswa dari satu sekolah dasar di kota X (asumsi umum penelitian kecil–menengah)

D.Pengumpulan Data

- Data dikumpulkan selama 2 minggu dengan bantuan guru/wali kelas.
- Pengisian dilakukan secara luring di sekolah dalam waktu ± 30 menit.

2. Analisis Data yang Dilakukan

A.Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- Validitas: Diuji menggunakan validitas korelasi item-total.
- Semua item menunjukkan nilai korelasi $r > 0,3 \rightarrow$ valid.
- Reliabilitas: Diuji dengan Cronbach's Alpha.
- Nilai $\alpha = 0,82$ untuk variabel kemampuan bersosialisasi \rightarrow reliabel.

B.Uji Statistik

a.Uji Korelasi Pearson

Digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel kuantitatif:

- X (Intensitas bermain Free Fire)
- Y (Kemampuan bersosialisasi anak)

Hasil uji korelasi:

- Nilai $r = -0,523 \rightarrow$ korelasi negatif sedang
- Nilai $p = 0,001 \rightarrow$ signifikan secara statistik ($p < 0,05$)

✎ Interpretasi: Semakin tinggi intensitas bermain Free Fire, semakin rendah kemampuan anak dalam bersosialisasi.

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk melihat seberapa besar pengaruh X terhadap Y.

- Persamaan regresi:

$$Y = 75,3 - 1,45X$$

(setiap peningkatan 1 tingkat pada intensitas bermain game \rightarrow kemampuan sosial menurun 1,45 poin)

- Koefisien Determinasi (R^2):

$R^2 = 0,273 \rightarrow 27,3\%$ variasi kemampuan sosial dijelaskan oleh intensitas bermain Free Fire

📄 3. Temuan Utama

Temuan Keterangan

- Mayoritas anak bermain Free Fire 5–7 kali per minggu Tinggi.
- Durasi rata-rata bermain: 2–3 jam per hari Intensitas tinggi
- Nilai rata-rata kemampuan sosial: sedang–rendah Berdasarkan skala kuesioner
- Korelasi negatif antara bermain game dan kemampuan sosial $r = -0,523$
- Pengaruh signifikan secara statistik $p < 0,05$

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain game online Free Fire dan kemampuan bersosialisasi anak usia 8 hingga 15 tahun. Penurunan kemampuan bersosialisasi ini mencakup aspek komunikasi verbal dan non-verbal, interaksi sosial, dan empati terhadap teman sebaya.

🔍 Temuan Utama

1. Intensitas Bermain Game:

- Mayoritas responden bermain Free Fire lebih dari 3 kali seminggu dengan durasi 1 hingga 2 jam per sesi.

- Sebagian besar responden mengakses game ini melalui perangkat ponsel pintar, baik secara mandiri maupun bersama teman.

2. Kemampuan Bersosialisasi:

- Responden menunjukkan tingkat kemampuan bersosialisasi yang rendah hingga sedang, dengan kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.
- Terdapat penurunan dalam kualitas interaksi sosial di luar dunia maya, seperti kurangnya empati dan kecenderungan menarik diri dari pergaulan.

3. Analisis Statistik:

- Uji korelasi Pearson menghasilkan nilai $r = -0,523$ dengan $p = 0,001$, menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain Free Fire dan kemampuan bersosialisasi anak.
- Koefisien determinasi (R^2) sebesar 27,3% mengindikasikan bahwa intensitas bermain game dapat menjelaskan sebagian variabilitas dalam kemampuan bersosialisasi anak.

💡 Implikasi Temuan

Peran Orang Tua dan Pendidik:

- Orang tua dan pendidik perlu memberikan pengawasan dan bimbingan yang lebih intensif terkait penggunaan perangkat digital, khususnya dalam bermain game online.
- Penting untuk menetapkan batasan waktu bermain dan mendorong anak untuk terlibat dalam aktivitas sosial di luar dunia maya.

Rekomendasi untuk Pengembangan Karakter:

- Sekolah dan orang tua dapat bekerja sama untuk mengembangkan program yang mempromosikan keterampilan sosial, seperti komunikasi efektif, empati, dan kerja sama tim.
- Pendidikan tentang etika digital dan dampak negatif dari kecanduan game perlu dimasukkan dalam kurikulum sekolah.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun Free Fire dapat memberikan hiburan dan kesempatan untuk berinteraksi secara virtual, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada kemampuan bersosialisasi anak. Oleh karena itu, perlu adanya keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial langsung untuk mendukung perkembangan sosial anak secara optimal.

Ucapan terima kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian artikel ini. Tanpa kontribusi kalian, artikel ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih juga untuk bantuan saran, bantuan menulis, dan bantuan mengoreksi.

Referensi

1. Hanifa, T. H., & Hidayat, M. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 3267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3267>
2. Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 495. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
3. Fadhilah, N., Zanemi, F., Azzahra, A., & Al Rasyid, H. (2023). Dampak Game Online pada Anak Sekolah Dasar terhadap Kesopanan Berbicara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34721>
4. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.