

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengertian Intensitas

Intensitas merupakan suatu bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan dari suatu dukungan tersebut. Selain itu, intensitas dapat di artikan seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu.<sup>22</sup> Intensitas merupakan suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya dimana dalam kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang.<sup>23</sup> Pengertian intensitas dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan suatu tingkah laku seseorang yang dilakukan dalam masa tertentu atau jumlah waktu tertentu dalam melakukan suatu kegiatan.

Intensitas penggunaan *game online* dan media sosial adalah tingkatan atau ukuran frekuensi atau jumlah dalam satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dan penggunaan media sosial dengan dorongan emosi (semangat dan giat).<sup>24</sup> Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online* dan penggunaan media sosial, berarti

---

<sup>22</sup> Febrina, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Agresivitas Siswa*, Jurnal Ilmiah, Vol. 9, No. 1, 2019, hal. 28.

<sup>23</sup> Maulidar,dkk, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh*, Jurnal Tunas Bangsa, Vol.6, No. 2, 2019, hal. 304-305.

<sup>24</sup> *Ibid.*, hal. 29

semakin tinggi juga intensitas penggunaan *game online* dan media sosialnya. Sebaliknya, jika semakin rendah tingkat ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online* dan penggunaan media sosial, berarti semakin rendah juga intensitas penggunaan *game online* dan media sosialnya.

## 2. Pengertian *Game Online*

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilih dan memilah berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang memiliki banyak kegunaan dalam kehidupan saat ini. *Smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi melainkan fiturnya yang semakin canggih maka dapat juga digunakan untuk mencari hiburan seperti halnya *game*.

*Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah.<sup>25</sup> Sedangkan *game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.<sup>26</sup> Pendapat lain yang dikemukakan oleh Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur *game online* merupakan permainan secara

---

<sup>25</sup> Angel, *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, eJournal Ilmu Komunikasi, No.1, Vol.2, 2013, hal.532.

<sup>26</sup> Syahrul Perdana Kusumawardani, *Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit*, Jurnal AntroUnairdotNet, No.2, Vol.IV, 2015, hal.156.

online yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain dimana dalam *game online* individu dapat berinteraksi dengan individu lain baik yang sudah dikenal maupun belum dikenal atau biasanya berkenalan sebatas *chat online* dan hampir tidak pernah bertemu.<sup>27</sup> Sedangkan menurut Krista Subakti *game online* merupakan permainan video yang dimainkan selama ada beberapa bentuk jaringan komputer yang biasanya berupa internet atau teknologi setara.<sup>28</sup>

Peneliti menyimpulkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi dengan orang dekat ataupun jauh dengan menghubungkan antara pemain satu dengan pemain lainnya selama terhubung dengan jaringan internet. *Game online* tersebut merupakan seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan oleh pemainnya. *Game online* bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, melainkan pemain berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara individu dalam satu *game* dengan orang lain yang bertujuan untuk menang dan untuk kalah.

*Game online* dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet. Jaringan internet ini dapat menghubungkan antara pemain satu dengan pemain lainnya dalam jangka jarak jauh sehingga mereka dapat saling terkoneksi dan saling berinteraksi antar sesama.

---

<sup>27</sup> Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, *Gambaran Online Gamer*, Jurnal. Empati, No.2, Vol.7, 2018, hal.419.

<sup>28</sup> Krista Subakti, *Pengaruh Game Online terhadap Remaja*, Jurnal Curere, No.01, Vol.01, 2017, hal. 30.

### 3. Sejarah *Game Online*

*Game online* merupakan *game* yang berbasis multiplayer.<sup>29</sup> *Game online* ini dimainkan secara jaringan baik jaringan *online* atau jaringan LAN. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Awal pembuatan *game online* dimulai pada tahun 1969. Sejarah *game online* dimulai sejak tahun 1969, dimana permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan.<sup>30</sup> Namun, kemudian pada tahun 1970 sebuah sistem bernama Pluto yang merupakan sebuah sistem kemampuan *time sharing* dimana ini sebuah alat yang dibuat untuk melancarkan siswa belajar secara *online*. Dengan demikian, setiap pengguna komputer dapat mengakses komputer secara bersamaan sesuai waktu yang dibutuhkan. Dua tahun kemudian muncul sebuah sistem bernama Pluto IV. Pluto IV muncul dengan kemampuan grafik baru yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

*Game online* masuk pada tahun 1995 benar-benar mengalami perkembangan. Apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang dari hari ke hari.

---

<sup>29</sup> Raka Santoso, *Game Online Sejarah dan Nama Game Online Pertama*, (Serpong: Surya University, 2014), hal. 3.

<sup>30</sup> Krista Subakti, *Pengaruh Game Online terhadap.....*, hal. 31.

*Game online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement (EULA)*.<sup>31</sup> Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, disesuaikan dengan kontrak mulai dari peringatan hingga penghentian. Dalam *game online* sendiri terdiri dari berbagai jenis permainan, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. *Game online* memiliki dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*.

#### 4. Jenis-Jenis *Game Online*

*Game online* memiliki jenis-jenis untuk pembagiannya seperti MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) dan MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). Adapun jenis-jenisnya antara lain:

1. MMORPG adalah jenis permainan yang dimainkan dalam waktu yang semakin lama dimainkan, maka pemain akan menjadi semakin kuat. Permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan *experince* dan perlengkapan dalam tempur.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, hal. 32.

<sup>32</sup> Satria Sagara dan A. Mujab Masykur, *Gambaran Online Gamer*, Jurnal Empati, No.2, Vol.7, 2018, hal. 419.

2. MMORTS merupakan jenis permainan seperti menyusun suatu bangunan atau benteng untuk melakukan peperangan atau bertahan dari lawan yang membutuhkan pemikiran individu agar menyusun strategi yang baik dalam bermain.<sup>33</sup>
3. MMOFPS adalah jenis permainan yang mengandung banyak kekerasan karena lebih banyak memegang senjata tajam untuk membunuh lawan.<sup>34</sup>

*Game online* berkembang di Indonesia diawali dengan *game online Nexia* pada tahun 2001.<sup>35</sup> Pada tahun 2001 ini diluncurkan *Nexia Online* yang merupakan sebuah permainan RPG keluaran BolehGame dengan grafik yang sederhana berbasis 2D. *Nexia* hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di pentium 2 dengan minimal grafik 3D.

Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain *game* dan *chat* pertama di Indonesia. Sayangnya, permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itulah dunia permainan daring di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *provider game* baru, seperti *Redmoon* di tahun 2002, *Laghaim* pada awal 2003, *Ragnarok Online (RO)* pada pertengahan 2003, dan *Gunbound* pada tahun 2004. Berikut permainan yang bersejarah sesuai dengan jenisnya.

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, hal. 421.

<sup>34</sup> *Ibid.*, hal. 423.

<sup>35</sup> Raka Santoso, *Game Online Sejarah.....*, hal. 46.

### a. *Red Moon*



**Gambar 2.1** *Game Online Red Moon*

*Game Red Moon* muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2002.<sup>36</sup> *Red Moon* bisa diterima oleh *gamer* Indonesia dengan *gameplay* yang bereseting masa depan. *Game* ini merupakan *game online* yang berjenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) dimana pada saat itu warnet di Indonesia hanyalah warnet khusus yang dapat memainkan *game* ini.<sup>37</sup> *Game* ini mempunyai tingkat kesulitan permainan yang cukup tinggi dimana level karakternya bisa mencapai level 1000. Ketika *game* ini di-*patching* dengan versi terbaru, karakter permainan bahkan ditingkatkan menjadi maksimal level 5000.<sup>38</sup>

Kesulitan yang lain dalam *Red Moon* ini adalah apabila karakter mati, barang yang dipakai, dibawa, bahkan uang atau

<sup>36</sup> *Ibid.*, hal. 63.

<sup>37</sup> Ahmad Fajar,dkk, *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online*, e-Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran, No. 1, Vol.1, 2021, hal. 2.

<sup>38</sup> Raka Santoso, *Game Online Sejarah.....*, hal. 63.

*gold* juga bisa jatuh secara random. Selain itu, keasyikan bermain dalam *game* ini terletak pada *leveling*, *upgrade* barang dan mencari barang-barang langka yang cukup sulit untuk didapatkan. Pemain yang levelnya tinggi bisa menempuh perjalanan ke luar angkasa dengan sebuah pesawat yang berangkat tiap 1 jam. *Game* ini juga memiliki 9 karakter yang masing-masing memiliki *skill* yang unik dan berlainan.

Ketika *game* ini pertama kali *launching*, pihak pemegang lisensi *game* menyediakan sebuah mobil sport bagi pemain pertama yang mencapai level 1000. Namun, pada akhirnya hasiah tersebut tidak jelas dan siapa yang mendapatkannya juga tidak jelas dan akhirnya *game Red Moon* ini menutup layanannya pada tahun 2005.

b. *Laghaim*



**Gambar 2.2** *Game Online Laghaim*

*Laghaim* adalah sebuah *game online* yang telah diproduksi oleh perusahaan *game T-Entertainment* Korea Selatan.<sup>39</sup> *Game* ini merupakan *game online* yang berjenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) dimana pada saat itu warnet di Indonesia hanyalah warnet khusus yang dapat memainkan *game* jenis. Namun, semakin banyaknya pemain yang minat, warnet di Indonesia akhirnya banyak yang sudah bisa untuk memainkan *game* ini.<sup>40</sup> Fitur dalam *game online* ini memiliki 3D yang mampu mengundang banyak pemain untuk berbagi dunia secara *real time*.<sup>41</sup> *Game online* ini dimainkan dari fakta yang mungkin untuk memusnahkan dalam waktu yang singkat dalam menghadapi monster dalam jumlah besar hingga relatif mudah. Apalagi jika sampai tingkat batas

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, hal. 73.

<sup>40</sup> Ahmad Fajar, dkk, *Perilaku Komunikasi Pecandu.....*, hal. 2.

<sup>41</sup> Raka Santoso, *Game Online Sejarah.....*, hal. 76.

tertentu yang dievaluasi sebagai kerenyahan permainan yang menjual banyak.

Dunia *game* ini tidak luas namun tidak pernah dari jumlah pemain yang ditandai dekat.<sup>42</sup> Komunikasi cenderung mengambil jarak dengan orang lain. Selain itu, ada sedikit waktu yang digunakan pemain untuk pergi berburu raksasa dan membentuk partai yang merasa bebas dalam sebuah kelompok kecil. Beberapa pemain tingkat atas yang berburu barang-barang mereka senantiasa bersenang-senang dan berkomunikasi dengan rekan-rekan dalam beberapa permainan.

Indonesia menceritakan bahwa *game* keluaran BolehGame ini hadir pada awal tahun 2003 yakni beberapa bulan sebelum *Ragnarok Online* beredar di Indonesia. Pada saat itu koneksi internet Indonesia bisa dikatakan belum begitu bagus dan beberapa warnet memiliki spesifikasi komputer yang masih pas-pasan, sehingga *Laghaim* sendiri kurang begitu sukses dibandingkan dengan *Nexia*. Selain itu, tampilan gambar yang kurang menarik bagi para pemain. *Laghaim* bisa bertahan hingga tahun 2006 karena hanya memiliki peminat fanatik tersendiri.

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, hal. 77.

### c. *Ragnarok Online*



**Gambar 2.3** *Game Online Ragnarok Online*

*Ragnarok Online* atau sering disebut sebagai RO adalah *game online* Korea besar *multiplayer online rope-playing game* atau MMORPG yang dibuat oleh GRAVITY Co, Ltd didasarkan pada manhwa *Ragnarok* oleh Lee Myung-jin. Ini pertama kali dirilis di Korea Selatan pada tanggal 31 Agustus 2002 *Microsoft Windows* dan sejak itu telah dirilis di banyak lokal lain di seluruh dunia.<sup>43</sup> *Ragnarok online* ini adalah permainan *online* yang masuk pada pertengahan 2003 di Indonesia dimana permainan ini merupakan salah satu permainan yang mampu menghebohkan diranah dunia permainan *online* yang ada di Indonesia.<sup>44</sup>

Karakter pemain yang ada di dunia terdapat lingkungan pemain yang bertahap untuk berubah. Perubahan besar dalam fitur dan sejarah dunia terjadi sebagai episode dalam *time line*

<sup>43</sup> *Ibid.*, hal. 77.

<sup>44</sup> Dahliah, *Game Online dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*, Jurnal Paradigma Madani, No.2, Vol.2, 2015, hal. 55.

RO.<sup>45</sup> Karakter pemain berinteraksi dalam lingkungan 3D tetapi diwakili oleh karakter *sprite* 2D untuk depan, belakang, samping dan *diagonal facings*. Jenis *server* yang didukung *gameplay* adalah *Player vs Environment, Guild vs Guild, Player vs Player* dan juga didukung oleh *server game Grup vs Group, Arena Combat, Player vs Raksasa, Player vs All*, dan berbagai skenario khusus lainnya.

Kemampuan karakter dan keterampilan dalam permainan yaitu karakter yang dimulain dari pemula hingga mereka harus mencapai *job level* 10 sehingga mereka dapat memilih antara berbagai kelas pekerjaan untuk pertama kalinya. Setelah mencapai *job level* 40 mereka kemudian dapat mengubah pekerjaan kelas dua. Setelah karakter mencapai *base level* 99 dan *job level* 50 sebagai kelas kedua, mereka dapat memilih untuk melampaui dan memulai proses lagi. Dasar dan pekerjaan tingkat maksimum pada game ini untuk kelas ketiga yaitu kelas 150.

*Game* RO menceritakan kisah yang diambil dari sebuah komik karya komikus terkenal di Korea ini dan sudah terkenal sebelum masuk ke Indonesia.<sup>46</sup> Banyak *gamer* Indonesia yang berantusias untuk menunggu *game* ini hingga rela memainkannya dengan lag-lag di server internasional. Ketika

---

<sup>45</sup> Raka Santoso, *Game Online Sejarah.....*, hal. 78.

<sup>46</sup> *Ibid.*, hal. 79.

*game* yang *booming* di mancanegara ini masuk Indonesia pada bulan Mei tahun 2003 serta langsung diserbu para *gamer* melebihi *game-game* sebelumnya. *Game* buatan Gravity (Korea) mempunyai *gameplay* dan gambar anime yang sangat cocok dengan kegemaran *gamer* Asia bahkan *game* ini cukup sukses diberbagai negara Eropa.

### **5. *Game Online* yang Paling Sering Dimainkan**

*Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu *game online* hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer saja. Namun, saat ini *game online* bisa diakses menggunakan *handphone* atau *smartphone* yang terkenal di masa ini. Kebanyakan orang saat ini lebih memilih bermain *game online* dengan *smartphone* dan menggunakan jaringan internet yang terhubung. *Game online* yang didapat bisa mereka unduh melalui *Google Play Store* yang sudah ada di *smartphone* mereka. *Google Play Store* sendiri berfungsi mengunduh berbagai aplikasi yang kita inginkan baik secara gratis atau berbayar sehingga dengan mudah kita dapat mengunduh atau menginstal berbagai *game online* yang kita inginkan.

Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan banyak orang di saat ini terutama bagi anak yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *Free Fire*. Berikut penjelasan *game online* yang banyak diminati anak di saat ini.

### a. *Mobile Legend*



**Gambar 2.4** *Game Online Mobile Legend*

*Game Mobile Legend* dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang *game* dari Shanghai, China yang bernama Moonton.<sup>47</sup> *Game* ini telah memiliki jutaan pemain di dunia. Terbukti dari sebuah market aplikasi *play store* dengan jumlah unduhan pada bulan Maret 2018 mencapai lebih dari 100 juta, berarti 100 juta lebih perangkat *smartphone* telah menginstal *game* ini sejak peluncuran global untuk *platform android* pada 11 Juli 2016. Sedangkan pada laman *Mobile Legends* Indonesia di sebuah sosial media *facebook* pada bulan September 2018 mencapai 10,8 juta orang yang mengikuti dan 10,4 juta orang yang menyukai laman tersebut.

*Game Mobile Legends* merupakan *game* yang bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang menjadi salah satu *game* yang memiliki pengguna terbesar di Indonesia.

---

<sup>47</sup> I Ketut Sidharta Yogatama, dkk, *Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, No.3, Vol.3, 2019, hal. 2559.

MOBA atau biasa disebut *action real-time strategy* (ARTS) merupakan bagian dari *real-time strategy* (RTS). *Game* bergenre MOBA pemain hanya bisa mengontrol satu *hero*. *Hero* sendiri merupakan karakter yang dapat dikendalikan oleh pemain dalam sebuah tim sesaat sebelum *game* dimulai. *Goals* dari *game* bergenre MOBA yaitu menghancurkan bangunan utama dari maskas tim lawan dengan bantuan beberapa prajurit yang dikendalikan oleh sistem secara berkala. Setiap *hero* memiliki peran (*role*) dan berbagai kemampuan (*skill*) yang berbeda-beda serta dapat digunakan untuk berkontribusi kepada tim dalam memenangkan *game*.

*Game* ini bisa dikatakan sangat sulit untuk menakhlukannya bagi pecinta *game online*, karena dalam permainan *game* ini dibutuhkan *skill* individu dan juga kerjasama dalam tim untuk menakhlukannya.<sup>48</sup> Sebab dalam *game online* MOBA dibutuhkan 5 pemain yang akan dibagi menjadi dua tim untuk saling mengalahkannya. Di Indonesia saat ini *game* yang bergenre action MOBA yang terkenal ada 5 yaitu: *League of Legends* (2009), *Dota 2* (2013), *Vainglory* (2014), *Arena of Valor* (2015), dan *Mobile Legends* (2016). Namun saat ini yang paling banyak diunduh dan pemainnya

---

<sup>48</sup> Ike Ireztyawan, *Fenomena Game Mobile Legends bagi Perempuan Anggota Victory Squad*, Jurnal JOM FISIP, Edisi II, Vol.5, 2018, hal. 2-3.

adalah *Mobile Legends* yang saat ini jumlah pengunduhannya melebihi 50 juta pada pengguna *smartphone*.

Pengguna *game Mobile Legend* ini terdapat komunitas yang disebut *squad* dimana untuk membuat suatu *squad* tidak lah gratis. Para pemain harus menggunakan *diamond* yang dibeli terlebih dahulu. Para pemain memperoleh *diamond* dengan cara membelinya melalui pulsa, Indomaret, dan lain-lain.

#### **b. PUBG**



**Gambar 2.5 Game Online PUBG**

*PUBG (Player Unknown's BattleGround)* dirilis untuk *platform Android dan Ios* pada Maret 2018.<sup>49</sup> Popularitas *game* besutan Tencent tersebut dengan cepat menanjak hingga sekarang tercatat sudah diunduh sebanyak 100 juta kali di toko aplikasi *Android Google Play Store*. *PUBG* dalam *play store* menjadi *game* terlaris nomor 4 setelah *Mobile Legends, Garena Free Fire*, dan *Lords Mobile*. Pendapatannya juga termasuk

---

<sup>49</sup> Reza Teofanda, *Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal*, Jurnal Cognicia, No.1, Vol.8, 2020, hal. 118-119.

paling tinggi. Pada September lalu *PUBG Mobile* tercatat memiliki pengguna aktif harian (*daily active user*) sebanyak 20 juta. Tercent mengklaim bahwa jumlah pemain terbanyak kedua berasal dari Indonesia. Namun, ia tidak membeberkan berapa jumlah pengguna aktif bulanan *PUBG Mobile* di Indonesia secara rinci.

*PUBG* adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai *genre* utama.<sup>50</sup> *Battle-Royal* sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999. Dalam *PUBG Mobile* berjenis *Battle Royale* yang menjadikan pemain harus berkompetisi untuk bertahan hidup dan membunuh pemain lain dengan senjata, granat atau kendaraan dalam sebuah peta yang sudah disediakan sampai pemain tersebut menjadi pemain terakhir yang bertahan hidup dan pemenang permainan akan mendapatkan sebuah gelar pemenang makan malam ayam (*winner-winner chicken dinner*).<sup>51</sup>

Jenis dan alur permainan ini adalah permainan yang mengandung kekerasan dan pembunuhan sehingga rentan menimbulkan agresivitas.

---

<sup>50</sup> Ach Fauzi, *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*, Jurnal ScienceEdu, No.1, Vol. II, 2019, hal. 62.

<sup>51</sup> Reza Teofanda, *Intensitas Bermain Game.....*, hal.119.

c. *Free Fire*



**Gambar 2.6 Game Online Free Fire**

Pembuat dan pencipta *game Free Fire* (FF) adalah 11 *dots eStudio* di Vietnam dan dipublish oleh *Garena Free Fire*.<sup>52</sup> *Garena Free Fire* sendiri didirikan oleh pengusaha muda sukses yang bernama Forest Li. Dia merupakan salah satu orang paling kaya di dunia, bahkan dia memiliki kekayaan yang sangat tinggi sekali. Forest Li juga telah berhasil mempunyai 13,8% *Sea* yang memang berbasis di dalam Negara Singapura. Forest Lijuga menjadi miliarder terkenal karena *game online* yang dikembangkan.

*Free Fire* (FF) merupakan salah satu *game Battle Royale* yang cukup keren untuk dimainkan, bahkan *game* ini juga telah menjadi salah satu yang terbaik pada tahun 2019 kemarin. *Game* FF ini muncul di tahun 2017 dan telah mempunyai total *player* yang sangat banyak bahkan mencapai 250 juta lebih.

---

<sup>52</sup> Sukron Habibi H. dan Zaka Hadikusuma R., *Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal BASICEDU, No.3, Vol.5, 2021, hal. 57.

*Game* juga telah mendapatkan banyak sekali penghargaan yang cukup bergengsi serta pernah menjadi *game* terbaik di dalam *Play Store*. *Game* FF pernah menempati peringkat pertama di dalam *Play Store* dan juga menempati peringkat ke-3 pada tahun 2019. *Game* FF mempunyai penampilan dan grafik yang tergolong sederhana serta cukup keren dan unik. Bahkan akhir-akhir ini karena meluncurkan sebuah trobosan baru dimana ia mengeluarkan *game Free Fire Max 2020* yang merubah tampilan menjadi lebih HD. Tidak menutup kemungkinan banyak orang yang semakin tertarik untuk memainkannya.

*Game online Free Fire* merupakan permainan *survival shooter* terbaik yang tersedia di ponsel.<sup>53</sup> Permainan berdurasi 10 menit ini akan menempatkan kamu di pulau terpencil dimana kamu bertarung melawan 49 pemain lainnya, dengan tujuan untuk bertahan hidup. *Player* bebas memilih posisi untuk memulai permainan menggunakan parasut. Tujuan semua ini adalah untuk bertahan dalam zona aman selama mungkin. Menyetir kendaraan untuk menjelajahi map yang besar, bersembunyi dalam parit, atau menjadi tidak terlihat dengan tiarap di padang rumput. Menyerang, menembak, bertahan hidup, hanya satu tujuan yaitu untuk bertahan hidup dan menjawab panggilan tugas.

---

<sup>53</sup> Arya Barata, dkk, *Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire pada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur*, Jurnal Online Mahasiswa Komunikasi, No.1, Vol.1, 2020, hal. 3.

## 6. Dampak Positif dan Dampak Negatif *Game Online*

*Game online* merupakan sebuah permainan memiliki tampilan-tampilan yang menarik dan sangat menghibur anak-anak di zaman sekarang. Tidak menutup kemungkinan bahwa anak-anak sekarang sangat menyenangkan dan menjadi sebuah trend bagi siapa yang memainkannya. Dengan demikian, *game online* juga akan memiliki dampak bagi anak-anak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif dari *game online* yang dimainkan anak-anak adalah sebagai berikut.

### a. Memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

Setiap *game online* memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda-beda. Umumnya dalam permainan ini dilengkapi berbagai pernik-pernik berupa senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda sehingga untuk menyelesaikan level atau mengalahkan lawan mainnya, pemain harus memiliki strategi yang efisien atau tepat sasaran. Selain itu, pemain juga harus berlatih dengan berbagai keahlian masing-masing untuk memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan poin yang lebih banyak.<sup>54</sup> Dengan demikian, sebagai pemain *game online* harus bersikap sangat jeli saat memainkannya. Kita sebagai pemain akan mengikuti segala aturan yang berlaku dalam permainan

---

<sup>54</sup> Tri Rizqi Ariantoro, *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar*, JUTIM, No, 1, Vol. 1, 2016, hal. 47.

tersebut dan meningkatkan energi kita agar musuh tidak akan menyerang kita. Pemain dapat mengamati setiap gerak gerak musuh lalu bereaksi sesuai dengan aturan permainan untuk mengalahkan musuhnya.

#### **b. Meningkatkan konsentrasi**

*Gamer* sejati dianggap memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi karena dalam bermain *game online* memungkinkan mereka untuk mampu menyelesaikan beberapa tugas yang harus dikerjakan dalam sebuah permainan *game online*.<sup>55</sup> Pemain harus menyelesaikan tugas dan mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitoring jalannya permainan sehingga semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi.<sup>56</sup> Pemain *game online* dituntut agar berpikir cepat dengan tujuan untuk mengalahkan musuh dan tidak dikalahkan oleh musuhnya.

#### **c. Sarana *refreshing* atau hiburan**

Anak-anak memanfaatkan *game online* sebagai sarana *refreshing* atau hiburan dari berbagai faktor yang dapat membuatnya jenuh, seperti belajar atau harus berkegiatan di

---

<sup>55</sup> Krista Subakti, *Pengaruh Game Online terhadap.....*hal. 54.

<sup>56</sup> Tri Rizqi Ariantoro, *Dampak Game Online.....*, hal. 47.

rumah saja sehingga *game online* ini mampu mengembalikan kesenangan disela-sela jadwal harian yang padat.<sup>57</sup>

#### **d. Menambah pengetahuan berbahasa**

Manfaat yang dirasakan secara tidak langsung bagi pemain *game online* adalah dapat menguasai beberapa bahasa asing seperti bahasa Inggris yang biasanya terdapat dalam dialog atau prolog permainan. Apabila seorang pemain membacanya maka lama kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada dalam permainan.<sup>58</sup>

#### **e. Peluang Bisnis**

Pemain memanfaatkan *game online* sebagai peluang bisnis untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Pemain membutuhkan kuota internet untuk dapat memainkannya, maka dengan memperjual belikan akun *game online* tersebut pemain mendapatkan uang tambahan dan dapat membeli kuota internet kembali tanpa meminta kepada orang tuanya.<sup>59</sup>

Berdasarkan dampak positif *game online* yang ada diatas, maka *game online* juga akan berdampak negatif bagi penggunanya. Menurut Ridwan Syahrani, dampak negatif dalam penggunaan *game online* antara lain sebagai berikut.

---

<sup>57</sup> Heri Satria Setiawan, *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*, Jurnal Faktor Exacta, No. 2, Vol. 11, 2018, hal. 146.

<sup>58</sup> Eka Rusnani Fauziah, *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*, eJournal Ilmu Komunikasi, No. 3, Vol. 1, 2013, hal. 12.

<sup>59</sup> Nurul Ismi dan Akmal, *Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*, Journal of Civic Education, No.1, Vol.3, 2020, hal. 5.

a. **Kurangnya Sosialisasi dengan Lingkungan.**

Komunikasi yang terjalin dalam lingkungan sekitar telah tergantikan dengan dunia maya. Hal ini disebabkan karena terlalu seringnya bermain *game online* yang mengakibatkan para pemain melupakan keadaan dan orang-orang yang di sekitarnya.<sup>60</sup> Mereka lebih mementingkan permainannya dari pada kehidupan nyata yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, para pemain semakin kurang dalam beraktifitas dengan kehidupan nyata.

b. **Membuat ketagihan dan kecanduan**

Pemain *game online* yang terlalu larut dalam permainan akan bisa menjadi hal yang terbalik dimana sebagai pemain akan terasa dipermainkan oleh permainan.<sup>61</sup> Pemain merasa ingin terus mempermainkan permainan dari waktu ke waktu tanpa memperdulikan tugas lain atau kegiatan lain yang harus dikerjakan. Salah satunya sebagai pelajar yang banyak melakukan permainan *game online* ini akan melupakan waktu belajarnya, melupakan tugas-tugas dalam sekolah dan melupakan tanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

c. **Mengganggu kesehatan**

Pemain yang terus menerus memainkan *game online* akan mengalami perubahan pada pola istirahat dan pola makan karena

---

<sup>60</sup> Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, No.1, Vol.1, 2015, hal.90.

<sup>61</sup> Mertika dan Dewi Mariana, *Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*, *Journal of Education Review and Research*, No.2, Vol.3, 2020, hal. 103.

mereka tidak dapat mengontrol diri terhadap kehidupan di sekitarnya dan apa yang menjadi kebutuhan dan kewajibannya.<sup>62</sup>

Kebutuhan istirahat dan makan yang kurang akan menimbulkan dampak negatif bagi tubuh seperti lemas dan pusing. Selain itu, duduk yang dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan keburukan juga bagi tubuh seperti terserang penyakit ambeien, kelelahan mata dan rendahnya tingkat kebugaran jasmani seseorang.

#### d. Lupa waktu

Pemain *game online* yang dirasa sudah candu ia sering bermain hingga larut malam. Hal ini membuktikan bahwa pemain melupakan waktu istirahatnya. Selain itu, banyak dari kalangan pelajar yang tidur larut malam akan terlambat bangun dan masuk sekolah bahkan memilih untuk bolos sekolah dengan alasan saat mereka mendapat tugas banyak dari kalangan pelajar melupakan waktu belajar, beribadah dan mengerjakan tugasnya.<sup>63</sup>

#### e. Pemborosan Uang

*Game online* adalah permainan yang dapat berjalan dengan adanya jaringan internet, maka para pemain diharuskan membeli kuota agar dapat melakukan permainan ini. Selain itu, dalam *game online* ini juga dikenal dengan membeli poin atau karakter

---

<sup>62</sup> Krista Subakti, *Pengaruh Game Online terhadap.....*hal. 36.

<sup>63</sup> Nurul Ismi dan Akmal, *Dampak Game Online.....*, hal. 5.

pemain dalam *game online* sehingga pemain harus *top up* untuk mendapatkan poin atau karakter tersebut.<sup>64</sup>

**f. Berbahasa kasar dan kotor**

Berbahasa kasar dan kotor biasanya diucapkan oleh pemain yang mengalami kekalahan sehingga secara spontan pemain menghina dan menjelekkkan lawan mainnya.<sup>65</sup> Hal tersebut dapat mengganggu pendengaran dan dapat menyakiti hati orang yang mendengarkan.

**g. Meresahkan orang tua dan guru**

Pemain yang kecanduan terutama pemain dari kalangan pelajar banyak melupakan kegiatan yang harus dikerjakan. Pemain yang seharusnya melakukan komunikasi secara langsung dengan orang disekitarnya akan terhambat.<sup>66</sup> Orang tua akan merasa resah dengan hal ini karena anaknya sudah terpengaruh oleh *game* dan meluangkan banyak waktu pada *game* daripada berbaur dengan keluarga dirumah. Selain itu, guru juga resah karena akibat terpengaruh *game* banyak anak yang melupakan tugas sekolah dan sering tidur saat pelajaran karena terlalu malam bermain *game online*.

---

<sup>64</sup> Tri Rizqi Ariantoro, *Dampak Game Online*....., hal. 48.

<sup>65</sup> Nurul Ismi dan Akmal, *Dampak Game Online*....., hal. 6.

<sup>66</sup> Ibid., hal. 5.

## 7. Pengertian Media Sosial

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi darimasakemasa telah mengalami kemajuan yang semakin pesat. Hal ini terjadi di berbagai Negara di seluruh belahan dunia baik itu negara maju ataupun negara berkembang termasuk di Indonesia. Sebagaimana yang telah berkembang saat ini, kita telah memasuki era informasi yang sangat bergantung dengan sistem digitalisasi yang harus terhubung dengan jaringan internet atau lebih dikenal dengan istilah era media baru (*New Media*). Media baru yang dikatakan sudah berkembang saat ini adalah media sosial.

Media sosial adalah media *online* yang dapat mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini seperti *Whatsapp, BBM, Facebook, Youtube, Twitter, Wikipedia, Blog, dll*. Menurut pendapat lain oleh Mulawarman dan Aldina Dyas Nurfitri media sosial merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial.<sup>67</sup> Menurut Arum Wahyuni Purbohastuti media sosial adalah sarana komunikasi *online* dengan berbagai pihak yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja selama ada jaringan internet yang dapat dijangkau.<sup>68</sup> Sedangkan menurut Endah

---

<sup>67</sup> Mulawarman dan Aldila Dyas Nurfitri, *Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Prespektif Psikologi Sosial Terapan*, Jurnal Buletin Psikolog, No.1, Vol.25, 2017, hal. 37.

<sup>68</sup> Arum Wahyuni P, *Perilaku Mahasiswa terhadap Sosial Media*, Jurnal Manajemen dan Bisnis, No.XI, Vol.2, 2019, hal. 240.

Trastuti, dkk media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet.<sup>69</sup>

Peneliti menyimpulkan dari berbagai pendapat di atas bahwa media sosial adalah alat dan sarana berbasis online yang dimanfaatkan manusia untuk kebutuhan hidupnya terutama dalam hal komunikasi yang dilakukan secara jarak jauh selama ada jaringan internet yang menjangkaunya.

## 8. Manfaat Media Sosial

Media sosial sudah tidak asing lagi bagi banyak orang, bahkan semakin banyak orang yang menggunakan tidak hanya untuk berkomunikasi saja, melainkan media sosial untuk kebutuhan yang lain dalam kehidupan sehari-hari bagi seseorang. Adapun manfaat media sosial antara lain sebagai berikut.<sup>70</sup>

- a. Media sosial didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web. Seseorang bisa melakukan komunikasi jarak jauh dengan media sosial, karena media sosial memiliki jangkauan yang luas sehingga kita tidak perlu melakukan tatap muka ataupun menghampiri orang yang jauh dengan kita. Media sosial yang terkoneksi dengan internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunaannya, sehingga media sosial ini dapat digunakan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun mereka

---

<sup>69</sup> Endah Triastuti, dkk, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*, (Jakarta: PUSKAKOM, 2017), hal. 16.

<sup>70</sup> Fahlepi Roma D, *Perilaku Penggunaan Media Sosial pada Kalangan Remaja*, *Indonesian Journal on Software Engineering*, No.2, Vo.3, hal. 16.

berada. Dengan demikian, kita bisa lebih menjaga komunikasi dan bisa berinteraksi dengan orang yang sedang jauh dengan kita.

- b. Media sosial berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak *audience* (*one to many*) menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak *audience* (*many to many*). Media sosial merupakan salah satu bentuk teknologi baru yang tidak hanya satu atau dua orang yang dapat menggunakan. Namun, media sosial ini mampu menggabungkan atau menghubungkan antara satu atau dua orang dengan banyak orang seperti halnya komunitas atau kelompok dalam media sosial. Bahkan juga dapat mengkomunikasikan antar kelompok satu dengan yang lainnya.
- c. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Media sosial telah menyediakan fasilitas yang banyak bagi penggunaannya selama mereka tersambung dengan internet yang tersedia. Mereka dapat mengakses langsung pencarian informasi yang dibutuhkan hanya dengan mengetikkan kata kunci di dalam *form* yang disediakan oleh media sosial tersebut. Dengan demikian, kita dapat mencari informasi yang kita butuhkan dan memudahkan penggunaannya dalam melakukan segala aktivitasnya.

## **9. Media Sosial yang Paling Sering Digunakan oleh Anak dan Remaja**

Anak-anak dan remaja mencoba berbagai media sosial dan pesan instan. Media sosial yang mereka gunakan bertujuan untuk menambah wawasan ataupun hanya sebagai hiburan semata. Media sosial yang sering

merekagunakan seperti *Facebook, Whatsapp, Instagram, Snapchat, LINE, Youtube, BBM, Wattpad, Telegram, Twitter*, dan lain sebagainya.<sup>71</sup>

**Tabel 2.1 Macam-Macam Media Sosial dan Peraturan dalam Penggunaannya**

MEDIA SOSIAL	PERATURAN PENGGUNAAN
<p><i>Facebook</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak digunakan untuk anak-anak di bawah 13 tahun.</li> <li>- Tidak memberikan informasi pribadi palsu atau memalsukan identitas kepada <i>Facebook</i>, dan tidak membuat akun untuk siapapun tanpa izin kecuali untuk diri sendiri.</li> <li>- Tidak boleh membuat lebih dari satu akun.</li> </ul>
<p><i>Whatsapp</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Untuk menggunakan layanan <i>Whatsapp</i> diperlukan alat canggih berupa ponsel pintar.</li> <li>- Pengguna harus berusia di atas 13 tahun untuk dapat menggunakan layanan <i>Whatsapp</i>.</li> <li>- Pengguna harus menggunakan nomor <i>handphone</i> untuk dapat menggunakan layanan <i>Whatsapp</i> untuk mengakses <i>address book</i> yang ada di <i>handphone</i> pengguna.</li> <li>- Konten yang dikirimkan oleh pengguna baik itu pesan, foto, video, dan file hanya tersimpan di <i>handphone</i> pengguna. Setiap konten yang dikirimkan tidak disimpan di dalam <i>server Whatsapp</i>.</li> </ul>
<p><i>Instagram</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna <i>Instagram</i> tidak diperkenankan bagi anak berusia dibawah 13 tahun.</li> <li>- Pengguna tidak boleh membagikan konten pornografi, kekerasan, kebencian dan konten sejenisnya dalam <i>Instagram</i>.</li> <li>- Informasi yang diambil oleh <i>Instagram</i> ialah informasi pribadi yang dibagikan oleh pengguna dalam biodata profil pengguna.</li> <li>- <i>Instagram</i> dapat menggunakan konten yang dibagikan oleh pengguna dan informasi yang diambil akan digunakan untuk pengembangan layanan.</li> <li>- Konten berupa foto, video, pesan dan materi yang lainnya dapat dibagikan oleh pengguna dan dapat diakses secara global atau pengguna dapat mengatur privasi dari konten yang dibagikan.</li> </ul> <p>Konten yang sudah beredar dan disimpan oleh pengguna atau orang lain tidak dapat dihilangkan meskipun pengguna sudah menghapus konten aslinya.</p>

<sup>71</sup> Endah Triastuti, dkk, *Kajian Dampak Penggunaan.....*, hal. 21.

MEDIA SOSIAL	PERATURAN PENGGUNAAN
<p data-bbox="478 380 582 414"><i>Snapchat</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna yang diperbolehkan memiliki akun <i>Snapchat</i> ialah pengguna yang berusia 13 tahun ke atas.</li> <li>- Pengguna menggunakan <i>email</i> dan nomor <i>handphone</i> untuk dapat memiliki akun di <i>Snapchat</i>.</li> <li>- Satu pengguna hanya diperbolehkan memiliki satu akun <i>Snapchat</i>.</li> <li>- Pengguna berhak membuat dan membagikan konten dan <i>Snapchat</i> juga memiliki hak menggunakan konten yang dibagikan oleh pengguna.</li> <li>- Tidak memuat konten SARA dan pengguna harus menghargai konten yang dibuat oleh pengguna lainnya.</li> </ul>
<p data-bbox="486 750 574 784"><i>Twitter</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Twitter</i> tidak memperkenankan pengguna yang berusia 13 tahun ke bawah.</li> <li>- Informasi dasar yang diambil oleh <i>Twitter</i> dari pengguna ialah nama, alamat <i>email</i> atau nomor <i>handphone</i>.</li> <li>- Aplikasi <i>Twitter</i> juga dapat mengambil informasi <i>addressbook</i> pada <i>handphone</i> pengguna berdasarkan persetujuan pengguna.</li> <li>- Informasi lokasi pengguna juga diambil oleh <i>Twitter</i> untuk memaksimalkan layanan bagi pengguna.</li> <li>- Setiap kegiatan yang digunakan oleh pengguna dalam <i>Twitter</i> dapat menjadi informasi yang diambil oleh <i>Twitter</i>. Misalnya foto yang sering dibuka, hashtag yang sering dicari dan digunakan</li> <li>- Konten yang dibagikan oleh pengguna sepenuhnya menjadi tanggung jawab pengguna.</li> <li>- <i>Twitter</i> tidak akan membagikan informasi pribadi kepada pihak lain tanpa persetujuan pengguna. Informasi dapat dibagikan kepada pemerintah untuk kepentingan hukum.</li> </ul>
<p data-bbox="486 1422 574 1456"><i>Youtube</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Youtube</i> dapat diakses melalui aplikasi dan <i>browser</i>. Tidak ada batasan usia untuk dapat mengakses video (hanya membuka video tanpa menggunakan layanan komentar, <i>subscribe</i> dan lainnya) di <i>Youtube</i>. Namun ada beberapa konten dewasa yang hanya dapat diakses oleh pengguna yang berusia 18 tahun ke atas. Untuk beberapa layanan yang diberikan <i>Youtube</i>, seseorang harus menjadi pengguna atau memiliki akun <i>Youtube</i>.</li> <li>- Membutuhkan akun <i>Google</i> atau <i>email</i> lainnya untuk membuat akun <i>Youtube</i>. Pengguna harus berusia 13 tahun untuk dapat membuat akun <i>Youtube</i>.</li> <li>- Pengguna dapat membagikan video dengan beberapa ketentuan, seperti video yang dibagikan merupakan video orisinal dan bukan hasil bajakan, video tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan dan pornografi. Pengguna yang membagikan video dan melanggar ketentuan maka akan dihapus oleh <i>Youtube</i>.</li> <li>- <i>Youtube</i> tidak bertanggung jawab jika video yang</li> </ul>

**MEDIA SOSIAL**
**PERATURAN PENGGUNAAN**

dibagikan oleh pengguna akan digunakan atau diambil oleh pihak lain.

Maka dari itu *Youtube* menghimbau untuk pengguna agar berhati-hati membagikan video pribadi atau sejenisnya.

---

**LINE**


- Pengguna harus membuat akun *LINE* terlebih dahulu. Dalam membuat akun dibutuhkan nomor telepon dan *email* yang aktif digunakan.
- Pengguna harus menjaga kata sandi yang digunakan untuk mengakses akun *LINE* pengguna, *LINE* akan memberitahu dan menunggu persetujuan pengguna dengan cara verifikasi.
- *LINE* tidak bertanggung jawab atas segala kerugian yang dilakukan oleh pengguna itu sendiri.
- Pengguna dapat meminta *LINE* untuk dihapus, menambahkan, dan memperbaiki informasi pribadi yang telah dikumpulkan oleh pengguna. *LINE* dapat mengenakan biaya kepada pelanggan untuk menggunakan informasi pribadi pengguna *LINE*.

---

**Wattpad**


- *Wattpad* tidak diperkenankan bagi anak berusia di bawah 13 tahun.
- Pengguna tidak boleh memiliki lebih dari satu akun.

---

**Telegram**


- *Telegram* tidak menentukan batasan usia.
  - Pengguna harus memiliki nomor *handphone* yang aktif untuk menggunakan media sosial ini.
  - Data-data pribadi yang dibagikan oleh pengguna tidak diberikan kepada pihak manapun bahkan pemerintah.
  - Data percakapan antar pengguna tersimpan di *cloud*. Pengguna memiliki kontrol terhadap data yang tersimpan dan *Telegram* tidak dapat memiliki akses terhadap data tersebut.
- 

Berikut merupakan beberapa media sosial yang banyak digunakan oleh anak-anak dan remaja. Ada beberapa penyebab

mengapa anak dan remaja paling menggemari berbagai media sosial diatas. Penyebab tersebut disesuaikan dengan aktifitas anak dan remaja terkait dengan media sosial yang mereka miliki.<sup>72</sup>

- a. Anak-anak seusia dengan mereka juga menggunakannya, terutama teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Mereka akan mengikuti gaya hidup teman-teman mereka dalam media sosial agar tidak terlihat kurang *update* di hadapan teman-teman yang lainnya.
- b. Beberapa media sosial di atas memiliki berbagai fitur yang memungkinkan anak dan remaja untuk mengawasi (*watching*), meninggalkan komentar, membagikan informasi (posting foto, lagu atau film), mengkonsumsi konten, ataupun berkomunikasi melalui fitur media sosial yang disediakan seperti *inbox chat*.
- c. Beberapa media sosial yang mereka gunakan berfungsi untuk mencari informasi terkini karena keingintahuan mereka sehingga semakin mudah bagi anak dan remaja untuk mendapatkan informasi ter-*update* pada saat itu.
- d. Beberapa media sosial di atas memberikan wadah untuk berpartisipasi dalam komunitas yang sesuai dengan minat mereka. Media sosial juga dapat mereka gunakan untuk menyalurkan minat mereka dengan mencari informasi dan terlibat dalam aktivitas *online*.

---

<sup>72</sup> Endah Triastuti, dkk, *Kajian Dampak Penggunaan.....*, hal. 42-43.

- e. Beberapa media sosial tersebut memiliki fungsi hiburan dimana bagi anak dan remaja dapat dijadikan sebagai hiburan disela-sela waktu mereka dengan memanfaatkan sebaik mungkin media sosial yang mereka miliki, termasuk bermain *game online*.

## 10. Masa Pandemi

Pandemi merupakan bencana non-alam yang disebabkan oleh virus yang mematikan dan menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. Pandemi global ini dinyatakan oleh WHO (*World Health Organization*) pada 11 Maret 2020 akibat wabah covid-19 yang menyebar luas. WHO meminta negara-negara termasuk Indonesia untuk mengambil tindakan yang mendesak dan agresif untuk mencegah dan mengendalikan covid-19.<sup>73</sup> Tahun 2020 wabah corona atau covid-19 ini muncul dan berasal dari kota Wuhan China yang dapat menyebabkan pergolakan dunia mulai berdampak dalam hal perekonomian yang mulai anjlok hingga kehidupan sosial masyarakat yang mulai menutup karena takut akan penyebaran virus yang dapat mematikan ini.<sup>74</sup>

Pandemi covid-19 menyebabkan semua sektor kehidupan sosial berbangsa dan bernegara mulai waspada. Mulai dari pemerintah pusat seperti Presiden dan Menteri hingga ke masyarakat lapisan bawah dengan tegas pemerintah mengumumkan darurat kesehatan dengan

---

<sup>73</sup> Zuly Daima Ulfa dan Ujen Zenal Mikdar, *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Belajar, Interaksi Sosial dan Kesehatan bagi Mahasiswa FKIP Universitas Pelangka Raya*, Journal of Sport Science and Education, No.2, Vol.5, 2020, hal.125.

<sup>74</sup> Putri Cicilia Kristina, *Integrasi Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 37.

cara *physicall distancing* atau lebih dikenal dengan sebutan jaga jarak.<sup>75</sup>

Anjuran pemerintah terkait pengumuman darurat kesehatan dengan jaga jarak tersebut diiringi dengan perintah di rumah saja dalam kurun waktu 14 hari atau lebih untuk menekan jumlah penyebaran virus corona tersebut. Dengan demikian, pemerintah juga melakukan pembatasan kegiatan seperti di rumah mulai dari bekerja dari rumah dan sekolah dari rumah.

Selama situasi pandemi ini pemerintah menghimbau kepada seluruh masyarakatnya untuk menjaga dengan ketat terkait kesehatan. Menjaga kesehatan saat musim pandemi ini sangat ditekankan guna menghindari penyebaran virus yang mudah mematikan ini. Pemerintah menganjurkan agar kita mematuhi protokol kesehatan dimanapun dan kapanpun kita berada, yaitu dengan melaksanakan 5 M, yaitu memakai masker, mencuci tangan, dengan sabun, menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan membatasi mobilitas.<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Adi Wijayanto, *Integrasi Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 1-2.

<sup>76</sup> Yulianik, *Akselerasi Berpikir Ekstraordinari Merdeka Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Era Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020, hal. 101.

## 11. Pendidikan Jasmani

### a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan di Sekolah Dasar (SD).<sup>77</sup> Namun, penyajian materi dalam pelajaran ini dominan menggunakan aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan dengan persentase yang lebih banyak domain psikomotor dibanding dengan domain kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari pendidikan secara keutuhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.<sup>78</sup>

Salah satu aspek yang perlu ditingkatkan melalui pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu tingkat kebugaran jasmani siswa. Menurut Zainal Rahman, dkk pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran dalam sebuah pendidikan yang disusun secara sistematis agar individu dapat mengalami

---

<sup>77</sup> M.E. Winarno, *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2006), hal.14.

<sup>78</sup> Edo Prasetyo, *Tingkat Kebugaran Jasmani Berdasarkan Indeks Massa Tubuh pada Siswa SMP Negeri 29 Bengkulu Utara*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, No.2, Vol.1, 2017, hal. 86-87.

perubahan diri yang meliputi unsur kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>79</sup> Orang primitif mengenal bahwa manusia sejak lahir harus dibekali pendidikan yang lebih mengutamakan gerakjasmani yang bertujuan untuk mempertahankan hidup dan menyembah Tuhannya. Kegiatan tersebut meliputi berburu, berlari (termasuk melompat dan melempar untuk menghindari diri dari serangan hewan buas), dan berenang.<sup>80</sup>

Tujuan dari pendidikan jasmani adalah meletakkan landasan karakter yang kuat melalui nilai dalam pendidikan jasmani, membangun kepribadian yang kuat, sikap sosial dan toleransi.<sup>81</sup> Konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, serta mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas yang bersifat rekreatif. Materi dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terdapat beberapa materi pembelajaran di dalamnya salah satu materi yang ada dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah adalah materi kebugaran jasmani.

Kebugaran jasmani pada umumnya sangat erat kaitannya berhubungan dengan aktivitas fisik.<sup>82</sup> Kebugaran jasmani juga

---

<sup>79</sup> Zainal Rahman,dkk, *Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interktif*, Jurnal Sport Science and Health, No.5, Vol.2, 2020, hal. 254.

<sup>80</sup> Endang Pratiwi dan Maulid, *Dasar-Dasar Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*, (Lamongan: Pustaka Djati, 2018), hal.3.

<sup>81</sup> Abdurrahim dan Hariadi, *Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SDN Tulungrejo03 Daerah Dataran Tinggi Kecamatan Bumiaji Kota Batu Tahun Pelajaran 2018/2019*, jurnal Indonesia Performance Journal, No.1, Vol.2, 2018, hal.69.

<sup>82</sup> Zainal Rahman,dkk, *Pengembangan Pembelajaran Kebugaran.....*, hal. 255.

harus dimiliki oleh setiap peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan keadaan segar dan tidak merasa kelelahan saat proses pembelajaran berlangsung. Tingkat kebugaran siswa dapat mempengaruhi proses pembelajaran dikarenakan tingkat kesegaran dan kelelahan peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Apabila tingkat kebugaran peserta didik tinggi maka sedikit kemungkinan dari mereka merasakan lelah saat proses pembelajaran. Begitu sebaliknya, jika tingkat kebugaran jasmani peserta didik rendah, maka mereka sudah pasti merasakan kelelahan saat proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui pendidikan jasmani inilah peserta didik bisa menjaga serta meningkatkan kebugaran jasmani.

Kebugaran jasmani menurut Arsita adalah kemampuan seseorang untuk melakukan tugas fisik yang memerlukan kekuatan, daya tahan, dan fleksibilitas.<sup>83</sup> Kebugaran itu dicapai melalui sebuah kombinasi dari latihan teratur dan kemampuan yang melekat pada seseorang. Komponen kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan adalah kemampuan aerobik, kekuatan otot, daya tahan otot, fleksibilitas, dan komposisi tubuh yang terkait dengan peningkatan kesehatan. Menurut Harris Iskandar kebugaran jasmani adalah kesanggupan dan kemampuan tubuh melakukan penyesuaian terhadap pembebanan fisik yang diberikan kepadanya

---

<sup>83</sup> Arsita, *Bahan Ajar Pendidikan Kebugaran Jasmani*, (Yogyakarta: Tim Pengampu Pendidikan Kebugaran Jasmani, 2005), hal. 7.

seperti kerja yang dilakukan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan.<sup>84</sup> Sedangkan menurut Abdurrahim dan Hariadi kebugaran jasmani adalah kemampuan tubuh melakukan kegiatan sehari-hari tanpa merasa lelah dimana kebugaran jasmani ini bias diukur dengan melaksanakan berbagai macam tes kesegaran jasmani yang telah dibakukan dan sesuai dengan tingkat usia peserta didik.<sup>85</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas sehari-harinya tanpa merasakan lelah. Aktivitas yang dilakukan adalah aktivitas yang berkaitan dengan fisik yang perlu membutuhkan kekuatan otot dan daya tahan tubuh, sehingga dalam menjalankannya kita memiliki cadangan energi dan tidak merasakan kelelahan yang berlebihan.

Kebugaran jasmani ditengah pandemi ini sangat diperlukan guna menjaga imunitas tubuh seseorang. Salah satu upaya terpenting dalam menjaga kesehatan dimasa pandemi adalah dengan melakukan olahraga atau aktivitas lain yang dapat meningkatkan physical fitness atau kebugaran dengan tujuan untuk menghilangkan rasa kebosanan saat berada di rumah saja.<sup>86</sup>

Jasmani yang bugar merupakan dambaan atau idaman bagi setiap manusia, terlebih dalam kondisi pandemi ini. Tidak

---

<sup>84</sup> Harris Iskandar, *Bugar dan Sehat*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2017), hal. 6.

<sup>85</sup> Abdurrahim dan Hariadi, *Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa.....*, hal. 71.

<sup>86</sup> Adi Wijayanto, *Integrasi Ilmu Keolahragaan.....*, hal.2

terkecuali bagi para pelajar yang pada pandemi belajar di rumah dengan sistem daring, sehingga para pendidik harus memberikan tugas yang dirasa tidak terlalu berat dan sangat menguras tenaga dan pikiran. Hal ini dikarenakan khawatir mengganggu kesehatan tubuh dan psikis yang dapat berdampak menurunkan imunitas tubuh.<sup>87</sup>

#### **b. Manfaat Pendidikan Jasmani**

Gejala kemerosotan kebugaran jasmani dikalangan anak-anak diseluruh dunia merupakan gejala umum yang banyak terjadi. Penyebab utama adalah karena mereka kurang aktif bergerak, yang diakibatkan oleh bertambah sedikitnya waktu untuk melaksanakan latihan jasmani. Anak-anak di era globalisasi ini lebih asyik bermain alat teknologi canggih sehingga mereka kurang melakukan aktivitas fisik serta pola makan yang tidak teratur. Keadaan ini sudah terjadi di Indonesia. Oleh karena itu, sungguh beralasan untuk memperhatikan pembinaan kebugaran jasmani siswa sebagai upaya meningkatkan kesehatan serta untuk menyejahterakan hidup. Latihan kebugaran harus diterapkan oleh siswa dengan teratur dan terukur. Latihan kebugaran jasmani secara teratur dan terukur akan mendatangkan manfaat berikut ini.

---

<sup>87</sup> Adi Wijayanto, *Akselerasi Berpikir Ekstraordinari Merdeka Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Era Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2021), hal. 1.

### 1) Meningkatkan kesehatan jantung

Manfaat latihan kebugaran jasmani secara teratur dan terukur adalah jantung bertambah besar, sehingga daya tampung lebih besar dan denyut nadi yang menjadi kuat.<sup>88</sup> Hal ini disebabkan karena saat latihan kebugaran jasmani terjadi peningkatan pada tuntutan oksigen yang terdapat pada otot aktif sehingga menjadi meningkat.

### 2) Meningkatkan daya tahan aerobik

Aktivitas olahraga yang dilakukan secara sistematis dengan peningkatan beban secara bertahap dan terus-menerus yang menggunakan energi yang berasal dari pembakaran hasil oksigen dan yang membutuhkan oksigen tanpa merasa lelah dapat meningkatkan daya tahan aerobik. Misalnya pada kegiatan olahraga jalan, lari, jogging, bersepeda dan lain-lainnya.<sup>89</sup>

### 3) Meningkatkan fleksibilitas

Fleksibilitas atau kelenturan merupakan ketersediaan ruang gerak sendi dalam memberikan toleransi terhadap upaya penggunaan maksimal sendi.<sup>90</sup> Kebugaran jasmani ini bermanfaat bagi fleksibilitas atau kelenturan tubuh agar terjadi peregangan pada sendi-sendi yang ada dalam tubuh kita. Hal

---

<sup>88</sup> Chrisli M. Palar,dkk, *Manfaat Latihan Olahraga Aerobik terhadap Kebugaran Fisik Manusia*, Jurnal e-Biomedik, No.1, Vol.3, 2015, hal. 320.

<sup>89</sup> *Ibid.*, hal. 316.

<sup>90</sup> Endang Rini Sukamti,dkk, *Profil Kebugaran Jasmani dan Status Kesehatan Instruktur Senam Aerobik di Yogyakarta*, Jurnal Olahraga Prestasi, No.2, Vol.12, 2016, hal. 33.

ini dapat mengurangi resiko cedera atau kram pada persendian-persendian dalam tubuh.

4) Memiliki aktivitas yang baik

Tingkat kebugaran jasmani seseorang dikatakan baik apabila dia dapat melakukan kegiatan sehari-hari dengan baik tanpa merasa lelah yang berlebihan. Oleh sebab itu, seseorang yang tingkat kebugaran jasmaninya tinggi akan memiliki aktivitas fisik yang baik terutama pada pelajar. Mereka perlu meningkatkan kebugaran jasmani agar selalu bersikap kreatif dalam bertindak dan beraktivitas baik di rumah maupun di sekolah. Selain itu, dengan tingginya kebugaran jasmani pada pelajar dapat mendorongnya untuk bersemangat dan lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan segala sesuatu.<sup>91</sup>

**c. Aktivitas-aktivitas dalam Pendidikan Jasmani**

Kebugaran jasmani pada siswa dapat kita terapkan aktivitas-aktivitas tertentu agar kebugaran jasmaninya bisa berkembang dengan sebaik-baiknya. Adapun aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa antara lain:

**1. Latihan Kelincahan (*Agility*)**

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah posisi dan arah secepat mungkin sesuai dengan situasi yang

---

<sup>91</sup> Eko Zulki Wijayanto, *Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani*, *Journal of Physical Education, Sport, Healt and Recreations*, No.1, Vol.1, 2012, hal. 9.

dihadapi dan dikehendaki.<sup>92</sup> Kelincahan sangat penting fungsinya untuk meningkatkan prestasi maksimal dalam cabang olahraga atau meningkatkan kebugaran jasmani seseorang.

Kelincahan umum ataupun kelincahan khusus dapat diperoleh dengan hasil latihan dan adapula dari pembawaan atau potensi sejak lahir. Adapun bentuk-bentuk latihan peningkatan kelincahan sebagai berikut:

a) Lari Jarak Pendek

Adapun langkah-langkah dalam lari jarak pendek adalah sebagai berikut:

- i) Melakukan awalan dengan sikap start jongkok.
- ii) Kaki menolak sekuatnya sampai mengejang lurus menggunakan ujung kaki.
- iii) Lutut diangkat setinggi panggul.
- iv) Tungkai bawah mengayun ke depan untuk mencapai langkah lebar.

b) Posisi Tubuh Lompat-Jongkok(*Squat-Jump*)

Latihan posisi tubuh lompat-jongkok (*squat-jump*) dapat meningkatkan kebugaran jasmani dengan cara sebagai berikut:

---

<sup>92</sup> Muhajir dan Budi Santosa, *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, (Jakarta: Kemendikbud, 2016), hal. 154.

- i) Berdiri dengan kaki selebar bahu dan lutut sedikit ditekuk.
- ii) Kedua tangan diletakkan di belakang kepala dengan siku menghadap ke luar.
- iii) Tekuk lutut dan turun dengan posisi jongkok penuh.
- iv) Angkat tubuh dan loncat setingginya dengan mendorong ujung kaki ke lantai.
- v) Mendarat dengan perlahan dengan posisi jongkok.
- vi) Lakukan secara berulang-ulang.

## 2. Latihan Kecepatan (*Speed*)

Kecepatan adalah kemampuan seseorang dalam melakukan atau mengerjakan suatu gerakan yang bersinambungan dengan bentuk yang sama dalam waktu sesingkat-singkatnya.<sup>93</sup> Kecepatan ini digunakan untuk melakukan perpindahan seseorang dari satu tempat ke tempat.<sup>94</sup> Perpindahan tempat ini bisa berlaku untuk tubuh secara keseluruhan bisa juga hanya bagian tubuh tertentu. Laju gerak atau perpindahan tempat banyak ditentukan oleh berbagai faktor, seperti kelentukan, kekuatan, waktu reaksi dan tipe tubuh. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan

---

<sup>93</sup> Ali Akbar,dkk, *Evaluasi Unsur Kelincahan dan Kecepatan Reaksi Otot Tangan Atlet Tarung Derajat Binaan Satlat Unsyiah Tahun 2013*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, No.1, Vol.1, 2015, hal. 47.

<sup>94</sup> Muhajir dan Budi Santosa, *Pendidikan Jasmani, Olahraga.....*, hal. 159.

kemampuan kecepatan harus melibatkan pula peningkatan dalam kelentukan dan kekuatan serta waktu reaksi.

Bentuk-bentuk kecepatan ini ada tiga macam, antara lain sebagai berikut:

a) Kecepatan Sprint (*Sprinting Speed*)

Kecepatan sprint adalah kemampuan seseorang bergerak ke depan dengan kekuatan dan kecepatan maksimal untuk mencapai hasil sebaik-baiknya. Kecepatan ini dapat dilakukan dengan cara 5-10 kali giliran lari dengan jarak 30-80 meter.<sup>95</sup>

b) Kecepatan Reaksi (*Reaction Speed*)

Kecepatan reaksi adalah kemampuan seseorang untuk melakukan suatu gerakan atau gerakan yang timbul karena suatu perintah atau suatu peristiwa.<sup>96</sup> Mengembangkan kecepatan reaksi ini dapat dilakukan dengan metode pertandingan, untuk mencapai waktu yang secepat-cepatnya dalam mereaksi suatu rangsangan.

c) Kecepatan Bergerak (*Speed of Movement*)

Kecepatan bergerak adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secepat mungkin dalam satu gerakan yang tidak terputus.<sup>97</sup> Seperti gerakan melompat, melempar, salto

---

<sup>95</sup> *Ibid.*, hal. 160.

<sup>96</sup> Ali Akbar, dkk, *Evaluasi Unsur Kelincahan dan Kecepatan*....., hal. 47.

<sup>97</sup> Muhajir dan Budi Santosa, *Pendidikan Jasmani, Olahraga*....., hal. 160.

dan lain-lain. Bentuk-bentuk untuk mengembangkan kecepatan bergerak ini antara lain sebagai berikut:

- i) Lari cepat dengan jarak 40-60 meter
- ii) Lari-lari mengubah kecepatan dari mulai lambat, makin lama dan makin cepat.
- iii) Lari naik turun bukit.
- iv) Lari naik turun tangga suatu gedung atau bangunan.

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

1. Ike Mulyana Sari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu” menjelaskan bahwa hasil penelitiannya pengaruh game online berpengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu dilihat dari  $\alpha=5\%$  sebesar 95% dengan persamaan linier sederhana dengan persamaan regresi linier sederhana  $Y= 73,09+(-0,60) X$  yang artinya setiap kenaikan satu variabel X maka nilai variabel Y akan naik sebesar -0.76 tindakan, dimana pengaruh *game online* mempengaruhi perilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan koefisien determinasi, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.
2. Azna Dinihari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Sosial (*Facebook*) terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Bebuak Lilin Kec.Kopang Kab.Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019” menjelaskan menunjukkan dari 13 orang siswa kelas 5 SDN Bebuak Lilin terdapat 3 orang siswa yang aktif dalam menggunakan media sosial facebook dan prestasi belajar menurun, 9 orang siswa yang kurang aktif dalam menggunakan media sosial facebook dan prestasi belajar mereka tetap, 1 orang siswa sama sekali tidak mengetahui apa itu facebook dan tidak pernah menggunakannya.

Hasil penelitian di atas menunjukkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh media sosial facebook terhadap prestasi belajar siswa kelas 5 SDN Bebuak Lilin.

- Herlina dalam penelitiannya yang berjudul “Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Tengan Pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) di Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa hasil penelitian dan pembahasan didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di masa pandemic memiliki potensi untuk dikembangkan melalui model pembelajaran jarak jauh dengan pendekatan kolaboratif.

**Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang**

Peneliti	Hasil dan Kesimpulan	Persamaan dan Perbedaan
Ike Mulya Sari (2019). Judul: Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu.	Berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data yang terdiri dari uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas serta menggunakan uji hipotesis meliputi uji regresi linier sederhana, uji-t dan uji koefisien determinan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengaruh game online berpengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku siswa yang dilihat pada $\alpha = 5\%$ atau confidence interval sebesar 95% dengan persamaan regresi linier sederhana $Y = 73,09 + (-0,60) X$ yang artinya setiap kenaikan satu variabel X maka nilai variabel Y akan naik sebesar -0.76 tindakan, dimana pengaruh game online mempengaruhi perilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan koefisien determinasi, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.	Penelitian ini sama-sama terletak pada variabel independennya yaitu game online hanya saja dalam penelitian ini terdapat tambahan variabel independen yaitu media sosial, selain itu memiliki kesamaan dalam hal objek penelitian yaitu sama-sama meneliti pada siswa kelas V pada tingkat sekolah dasar. Namun, Ike Mulya Sari melakukan penelitian dengan variabel dependep terhadap perilaku siswa sedangkan penelitian ini terhadap kebugaran jasmani siswa.

Peneliti	Hasil dan Kesimpulan	Persamaan dan Perbedaan
Azna Dinihari (2019). Judul: Pengaruh Media Sosial (Facebook) terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Bebuak Lilin Kec.Kopang Kab.Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan dari 13 orang siswa kelas 5 SDN Bebuak Lilin terdapat 3 orang siswa yang aktif dalam menggunakan media sosial facebook dan prestasi belajar menurun, 9 orang siswa yang kurang aktif dalam menggunakan media sosial facebook dan prestasi belajar mereka tetap, 1 orang siswa sama sekali tidak mengetahui apa itu facebook dan tidak pernah menggunakannya. Hasil penelitian di atas menunjukkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh media sosial facebook terhadap prestasi belajar siswa kelas 5 SDN Bebuak Lilin.	Penelitian ini sama-sama terletak pada variabel independennya yaitu media sosial hanya saja pada penelitian ini terdapat dua variabel independen yaitu game online. Selain itu memiliki kesamaan dalam hal objek penelitian yaitu sama-sama meneliti pada siswa kelas V pada tingkat sekolah dasar. Namun, Azna Dinihari melakukan penelitian dengan variabel dependep terhadap prestasi belajar siswa sedangkan penelitian ini terhadap kebugaran jasmani siswa. Selain itu, Azna Dinihari menggunakan pendekatan kualitatif diskriptif sedangkan penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif.
Herlina (2020). Judul : Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Tengan Pandemi Corona Virus Disease (COVID-19) di Sekolah Dasar.	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwapembelajaran pendidikan jasmani di masa pandemic memiliki potensi untuk dikembangkan melalui model pembelajaran jarak jauh dengan pendekatan kolaboratif.	Penelitian ini sama-sama melakukan penelitian pada pendidikan jasmani di masa pandemi. Namun, Herlina dalam pengumpulan datanya menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengambilan data wawancara, pengamatan, penelusuran pustaka dengan analisis data kualitatif deskriptif.

### C. Kerangka Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya maka dalam penyusunan penelitian ini penulis mengajukan anggapan dasar atau kerangka pikiran sebagai berikut:

Musibah atau bencana non-alam Covid-19 yang mulai masuk di Indonesia sejak awal tahun 2020 hingga masuk ke tahun 2021 telah mengganggu segala aktivitas yang ada di Indonesia terutama dalam hal pendidikan. Kondisi yang harus meminimalisir kegiatan sosial, maka kegiatan belajar mengajar yang mulanya dengan aktif dilakukan di suatu lembaga, kini kegiatan belajar mengajar digantikan dengan kegiatan yang dilakukan dari rumah. Kegiatan belajar mengajar di rumah dibantu dengan menggunakan teknologi yang telah berkembang di Indonesia pada zaman ini. Dengan demikian, sangat penting bagi pendidik untuk memilih media yang tepat agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sama-sama dirumah dapat diterima baik oleh peserta didik.

Perkembangan di era modern ini mengalami kemajuan teknologi yang sangat pesat. Media yang tepat untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar di rumah ini adalah *smartphone*. *Smartphone* yang dikenal sebagai alat komunikasi kini telah menampilkan aplikasi lain yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti mencari informasi, mengirim pesan, mengirim gambar dan video serta digunakan sebagai sarana hiburan. *Smartphone* juga telah menampilkan fitur-fitur yang begitu

banyak dan juga sangat menarik bagi anak seperti game online dan media sosial.

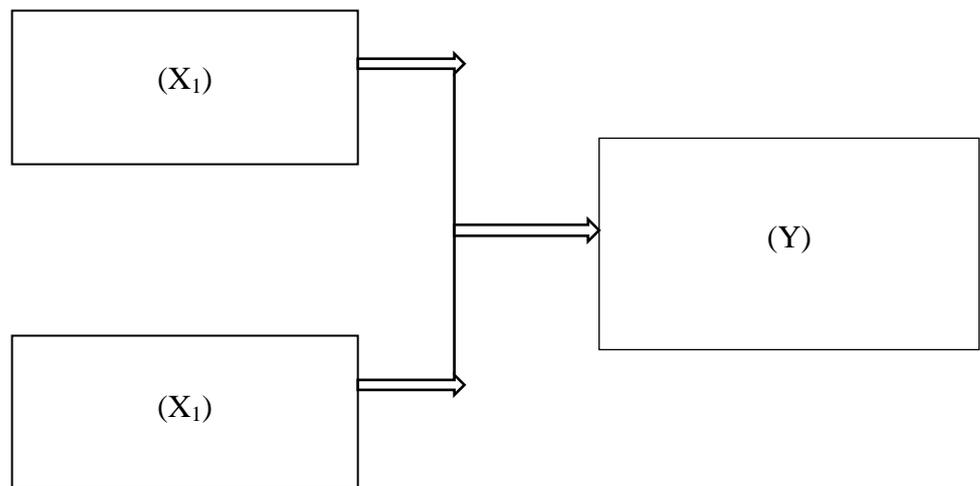
*Game online* dan media sosial sudah banyak dikenal bukan hanya dari kalangan dewasa saja melainkan anak-anak. Anak-anak yang memiliki banyak kesempatan memegang *smartphone*-nya tidak hanya untuk keperluan belajar, namun anak lebih tertarik dengan *game online* ataupun media sosial yang memiliki tampilan lebih menarik. Bahkan tidak sedikit dari mereka meluangkan banyak waktu untuk *game online* atau media sosial yang mengakibatkan aktivitas tubuhnya berkurang. Banyak anak yang terlalu terpacu menatap *smartphone*-nya untuk *game online* atau membuka media sosial.

Proses pembelajaran yang berubah pada era pandemi ini, menjadikan guru mengalami kesulitan dalam memantau perkembangan kebugaran jasmani siswa. Dengan demikian, guru harus membuat model dan metode pembelajaran yang menarik agar siswa mau berkontribusi secara sukarela dan memperoleh manfaat dari setiap pembelajaran yang diterima salah satunya pendidikan jasmani. Guru harus bekerja sama dengan orang tua siswa bahwa perlu nya orang tua membimbing atau mengajak anak untuk lebih aktif dalam melakukan aktivitas tubuhnya untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Orang tua juga bisa membatasi durasi pemakaian *smartphone* pada anak untuk mengurangi bermain *game online* dan media sosial agar tidak terjadi kecanduan yang

berdampak buruk bagi kesehatan siswa, baik kebugaran jasmaninya ataupun kebugaran rohaninya.

Mengatasi hal tersebut peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* dan Media Sosial di Masa Pandemi terhadap Pendidikan Jasmani Siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung”. Penelitian ini meneliti pada dua kelas, yaitu kelas VA dan VB pada semester 2.

Jadi, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah siswa agar lebih meningkatkan belajarnya dan dapat menggunakan *smartphone* terutama dalam penggunaan *game online* dan media sosial dengan sebaik mungkin.



**Gambar 2.7 Kerangka berpikir Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* dan Media Sosial di Masa Pandemi terhadap Pendidikan Jasmani Siswa.**

**Keterangan :**

- X<sub>1</sub> = Intensitas Penggunaan *Game Online*
- X<sub>2</sub> = Intensitas Penggunaan Media Sosial
- Y = Pendidikan Jasmani