

SKRIPSI

**PENGARUH HUBUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP
MOTIF BERMAIN *GAME ONLINE GARENA FREE FIRE*
PADA REMAJA**



**WULAN NURHARTANTI
1504618046**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

PENGARUH HUBUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP MOTIF BERMAIN GAME ONLINE GARENA FREE FIRE PADA REMAJA

Wulan Nurhartanti

Dosen Pembimbing: Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd dan Vania Zulfa, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hubungan teman sebaya terhadap motif bermain game online garena free fire pada remaja dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif asosiatif dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Lokasi penelitian dilakukan di Kota Bekasi dan berlangsung dari bulan Februari 2024 – Juni 2024. Responden pada penelitian ini berjumlah 150 remaja yang memenuhi kriteria yang ditentukan. Penelitian ini menggunakan instrumen *Peer Relationship Scale for Adolescent: a validity and reliability study* untuk hubungan teman sebaya dan *Motives for online gaming questionnaire (MOGQ)* untuk motif bermain *game online garena free fire* pada remaja. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji signifikan regresi bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel} = 17,460 > 3,934$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hubungan teman sebaya terhadap motif bermain *game online garena free fire* pada remaja. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hubungan teman sebaya terhadap motif bermain *game online GFF* pada remaja. Hasil penelitian menunjukkan semakin tinggi hubungan teman sebaya maka semakin tinggi pula motif bermain *game online GFF* pada remaja. Untuk menurunkan motif bermain *game online GFF* pada remaja dapat dilakukan dengan cara memperbaiki kualitas hubungan dengan teman sebaya.

Kata Kunci: free fire, hubungan teman sebaya, motif bermain game online

THE INFLUENCE OF PEER RELATIONSHIPS ON THE MOTIVES FOR PLAYING GARENA FREE FIRE ONLINE GAMES IN ADOLESCENTS

Wulan Nurhartanti

Supervisor: Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd dan Vania Zulfa, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of peer relationships on the motives for playing garena free fire online games on adolescents using associative quantitative research methods with data collection methods using questionnaires. The research location was in Bekasi City and took place from February 2024 - June 2024. Respondents in this study totaled 150 adolescents who met the specified criteria. This study uses the Peer Relationship Scale for Adolescent instruments: a validity and reliability study for peer relationships and the Motives for online gaming questionnaire (MOGQ) for the motives for playing garena free fire online games in adolescents. The data analysis technique used is the regression significance test that the value of $F_{hitung} > F_{tabel} = 17.460 > 3.934$ means that there is a significant influence between peer relationships on the motives for playing online games garena free fire in adolescents. Based on the results of research conducted by researchers, it can be concluded that there is an influence of peer relationships on the motives for playing GFF online games in adolescents. The results showed that the higher the peer relationship, the higher the motive to play GFF online games in adolescents. To reduce the motive to play GFF online games in adolescents can be done by improving the quality of relationships with peers.

Keywords: free fire, motive for playing online games, peer relationship

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Hubungan Teman Sebaya terhadap Motif
Bermain *Game Online Garena Free Fire* pada Remaja
Penyusun : Wulan Nurhartanti
NIM : 1504618046
Pembimbing I : Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd
Pembimbing II : Vania Zulfa, S.Pd., M.Pd
Tanggal Ujian : 17 Juli 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd
NIP 199310272019032030

Pembimbing II,



Vania Zulfa, S.Pd., M.Pd
NIP 199305142019032025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si
NIP 199003082019032019

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 29 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Wulan Nurhartanti
NIM 1504618046



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wulan Nurhartanti

NIM : 1504618046

Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik / Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Alamat email : wulannurhartanti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengaruh Hubungan Teman Sebaya terhadap Motif Bermain *Game Online Garena Free Fire* pada Remaja

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2024

(Wulan Nurhartanti)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Hubungan Teman Sebaya terhadap Motif Bermain *Game Online Garena Free Fire* pada Remaja”. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Uswatun Hasanah, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Elmanora, S.Si., M.Si selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta dan ketua penguji pada sidang skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
3. Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah sabar membimbing dan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.
4. Vania Zulfa, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah sabar membimbing dan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.
5. Mulyati, S.Pd., M.Si selaku ketua penguji pada seminar proposal peneliti, dosen validator, dan pembimbing akademik yang telah memberikan saran dan masukan agar skripsi peneliti menjadi lebih baik serta yang telah perhatian memberikan nasehat dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.
6. Prastiti Laras Nugraheni, M.Si selaku dosen penguji pada seminar proposal peneliti yang telah memberikan saran dan masukan agar proposal skripsi peneliti menjadi lebih baik.
7. Hurriyyatun Kabbaro, S.Si., M.Si selaku dosen validator dan dosen penguji I pada sidang skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
8. Reno Irwanto, S.TP., M.Si selaku dosen penguji II pada sidang skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
9. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang ikhlas membagikan ilmunya, mendidik, serta membimbing peneliti hingga sejauh ini. Semoga hal ini dapat bermanfaat bagi peneliti.
10. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner peneliti.
11. Keluarga tersayang Mama, Papa, Mas Adit, Kak Vina yang selama ini selalu mendoakan, mengingatkan, dan menyemangati serta memberikan motivasi serta dukungan moril maupun materiil, serta ponakan tersayang Yumna yang

telah hadir di dunia ini membuat peneliti menjadi semangat dan terhibur atas kehadirannya.

12. Untuk teman seperjuangan Zulri, Bunga, Alifa, Fathiyyah, Sharifah, Intan, Fina, dan Lathiefah yang telah memberikan dukungan, semangat, masukan, informasi, dan hiburan kepada peneliti dalam penyelesaian penelitian ini.
13. Terakhir untuk diri saya sendiri Wulan Nurhartanti, penulis penelitian skripsi ini. Terima kasih sudah mampu berjuang dan bertahan sejauh ini dan mengorbankan waktu serta tenaga dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini. *“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”* (QS. Al-Insyirah :5-6).

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang membangun bagi pembaca, dan penulis berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat serta wawasan untuk ke depannya.

Jakarta, 29 Juli 2024
Penulis



Wulan Nurhartanti



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Pembatasan Masalah.....	9
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	11
2.1. Deskripsi Konseptual	11
2.1.1. Motif Bermain Game Online GFF.....	11
2.1.2. Hubungan Teman Sebaya	16
2.2. Hasil Penelitian Relevan.....	21
2.3. Kerangka Teoritik	24
2.4. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1. Tujuan Penelitian	26
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.3. Metode Penelitian	26
3.4. Populasi dan Sampel.....	26
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5.1. Instrumen Motif bermain <i>Game Online</i> GFF	28
3.5.2. Instrumen Hubungan Teman Sebaya.....	32
3.6. Teknik Analisis Data	35
3.6.1. Uji Prasyarat	36
3.6.2. Uji Hipotesis	38
3.6.3. Kategorisasi Data	39
3.7. Hipotesis Statistik	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Deskripsi Data.....	41
4.1.1. Sebaran Karakteristik Responden	41
4.1.2. Sebaran Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	41
4.1.3. Sebaran Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Kelas.....	41
4.1.4. Sebaran Karakteristik Responden Berdasarkan Tempat Tinggal....	42

4.1.5.	Deskripsi Data Variabel Penelitian	43
4.1.6.	Tabulasi Silang dan <i>Chi-Square</i> antara Hubungan Teman Sebaya dengan Usia.....	66
4.1.7.	Tabulasi Silang dan <i>Chi-Square</i> antara Hubungan Teman Sebaya dengan Tingkat Kelas.....	67
4.1.8.	Tabulasi Silang dan <i>Chi-Square</i> antara Hubungan Teman Sebaya dengan Tempat Tinggal.....	68
4.2.	Pengujian Persyaratan Analisis Data	69
4.2.1.	Uji Normalitas	69
4.2.2.	Uji Linearitas.....	70
4.3.	Pengujian Hipotesis	71
4.3.1.	Uji Koefisien Korelasi.....	71
4.3.2.	Uji Koefisien Determinasi	71
4.3.3.	Uji Persamaan Regresi	72
4.3.4.	Uji Signifikansi Regresi	72
4.4.	Pembahasan Hasil Penelitian	73
4.4.1.	Motif bermain Game Online GFF.....	73
4.4.2.	Hubungan Teman Sebaya	78
4.4.3.	Pengaruh Hubungan Teman Sebaya terhadap Motif bermain Game Online GFF pada Remaja.....	81
4.5.	Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		83
5.1.	Kesimpulan	83
5.2.	Implikasi	83
5.3.	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN.....		88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		100