

ABSTRAK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
PROGRAM STUDI S1-ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Skripsi, Juli 2026
Moh. Agil Kurniawan

Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* Dengan Interaksi Sosial
Anak Usia Sekolah Di SD Negeri Tempurejo 01
xx + 150 hal + 31 tabel + 2 bagan + 16 lampiran

Abstrak

Anak usia sekolah berada pada tahap perkembangan sosial yang penting, di mana interaksi dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekolah berperan dalam pembentukan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan penyesuaian sosial. Kemajuan teknologi digital memudahkan anak mengakses *game online*, namun kebiasaan bermain yang berlebihan berpotensi mengurangi interaksi sosial secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SD Negeri Tempurejo 01. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelatif dengan pendekatan cross-sectional. Sampel berjumlah 85 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner kebiasaan bermain *game online* dan kuesioner interaksi sosial, kemudian dianalisis menggunakan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kebiasaan bermain *game online* kategori sedang sebanyak 37 responden (43,5%), sedangkan interaksi sosial sebagian besar berada pada kategori tinggi sebanyak 71 responden (83,5%). Hasil uji Spearman Rank menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan interaksi sosial anak usia sekolah ($p = 0,001$; $r = -0,637$). Nilai korelasi tersebut menunjukkan hubungan yang kuat dengan arah negatif, yang berarti semakin tinggi kebiasaan bermain *game online* maka semakin rendah tingkat interaksi sosial anak. Disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* berhubungan dengan interaksi sosial anak usia sekolah. Oleh karena itu, orang tua, guru, dan tenaga kesehatan diharapkan meningkatkan pengawasan penggunaan *game online*, membatasi durasi bermain secara bijaksana, serta mendorong anak untuk lebih aktif dalam aktivitas sosial guna mendukung perkembangan sosial yang optimal.

Kata kunci : Anak Usia Sekolah, Bermain *Game online*, Interaksi Sosial

ABSTRACT
UNIVERSITY OF MUHAMMADIYAH JEMBER
STUDY PROGRAM S1-NURSING SCIENCES
FACULTY OF HEALTH SCIENCES

Thesis, July 2026
Moh. Agil Kurniawan

The Relationship of Online Game Habits with Social Interaction of School-Age Children at SD Negeri Tempurejo 01
xx + 150 pages + 31 tables + 2 charts + 16 appendices

Abstract

School-age children are at an important stage of social development, where interaction with peers, family, and the school environment plays a role in the formation of communication, cooperation, and social adjustment skills. Advances in digital technology make it easier for children to access online games, but excessive play habits have the potential to reduce direct social interaction. This study aims to analyze the relationship between online gaming habits and social interaction of school-age children at SD Negeri Tempurejo 01. This study uses a correlative descriptive design with a cross-sectional approach. The sample totaled 85 respondents who were selected using the purposive sampling technique. Data was collected using online gaming habit questionnaires and social interaction questionnaires, then analyzed using the Spearman Rank test. The results showed that most of the respondents had a habit of playing medium category online games as many as 37 respondents (43.5%), while social interaction was mostly in the high category as many as 71 respondents (83.5%). The results of the Spearman Rank test showed that there was a significant relationship between online gaming habits and the social interaction of school-age children ($p = 0.001$; $r = -0.637$). The correlation value showed a strong relationship with the negative direction, which means that the higher the habit of playing online games, the lower the level of social interaction of children. It was concluded that online gaming habits are related to the social interaction of school-age children. Therefore, parents, teachers, and health workers are expected to increase supervision of the use of online games, limit the duration of play wisely, and encourage children to be more active in social activities to support optimal social development.

Keywords : School-Age Children, Playing Online Games, Social Interaction