



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA

Jl. Mangga Besar Raya 137-139 Jakarta Pusat 10730
Telp. (021) 6259984 – 62305404, Fax. (021) 62305434
E-mail : admission@stikesrshusada.ac.id
Web : www.stikesrshusada.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA**

Nomor: 111/SK/Int/Ka. STIKes-RSHSD/II/2025

TENTANG

**PENETAPAN PEMBIMBING PENDAMPING SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA
TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada

Membaca : Surat Keputusan Ketua STIKes RS Husada Nomor :
092/SK/Skripsi/Ka.STIKes-RSHSD/II/2025 Tentang Penetapan
Panitia, Penguji dan Peserta Ujian Skripsi pada Program Studi Sarjana
Keperawatan STIKes RS Husada Tahun Akademik 2024/2025.

Menimbang :

- a. Bahwa mahasiswa tingkat akhir Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes RS Husada telah memenuhi syarat untuk mengikuti Ujian Skripsi Tahun Akademik 2024/2025.
- b. Bahwa sehubungan dengan hal seperti tersebut pada huruf (a) di atas, perlu diangkat Pembimbing Pendamping Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada Jakarta.

Mengingat :

1. Panduan Penyelenggaraan Skripsi Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes RS Husada Tahun Akademik 2024/2025;
2. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Juklak Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
4. Permendikbud No. 53 Tahun 2023 Tentang Standar Nasional Pendidikan
5. Pedoman Pendidikan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada Tahun Akademik 2024/2025



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA

Jl. Mangga Besar Raya 137-139 Jakarta Pusat 10730
Telp. (021) 6259984 – 62305404, Fax. (021) 62305434
E-mail : admission@stikesrshusada.ac.id
Web : www.stikesrshusada.ac.id

6. SK No : 232/S.K/Ka.STIKes-RSHSD/VII/2024 tentang Panduan Akademik Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes RS Husada Tahun Akademik 2024/2025
7. Permendikbudristek No.53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi
8. Pelaksanaan Ujian Skripsi dilaksanakan oleh Panitia Penyelenggara ujian yang ditetapkan oleh SK Ketua STIKes RS Husada;
9. Peserta Ujian Skripsi adalah peserta didik yang telah memenuhi syarat administrasi dan persyaratan akademik;
10. Hasil Ujian Skripsi menentukan keberhasilan penyelesaian program pendidikan pada Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes RS Husada.

Menetapkan

MEMUTUSKAN

Pertama : Menugaskan **Dameria Br Saragih, S.Kp.,M.Kep** untuk sebagai Pembimbing Pendamping Skripsi sebagai berikut:

No.	Bidang	Peserta Ujian	
		NIM	Nama
1	Keperawatan Anak	2130060	Nur Windi Handayani
		2130049	Novitasari
		2130067	Roma Yuliana



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA

Jl. Mangga Besar Raya 137-139 Jakarta Pusat 10730
Telp. (021) 6259984 – 62305404, Fax. (021) 62305434
E-mail : admission@stikesrshusada.ac.id
Web : www.stikesrshusada.ac.id

- Kedua : Menetapkan Pembimbing Pendamping Skripsi bagi Peserta Ujian Sidang Skripsi Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes RS Husada Tahun Akademik 2024/2025.
- Ketiga : Ujian Skripsi pada Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes RS Husada Tahun Akademik 2024/2025 akan dilaksanakan pada tanggal 2 Januari sampai dengan tanggal 4 Juli 2025.
- Keempat : Pembimbing Skripsi agar melaksanakan tugasnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- Kelima : Peserta Ujian Skripsi diwajibkan mengikuti ketentuan tahapan ujian sesuai ketentuan yang berlaku.
- Keenam : Biaya/anggaran untuk pelaksanaan bimbingan Ujian Skripsi berasal dari rencana anggaran Bidang Akademik/Kurikulum Tahun 2025, dan sesuai dengan proposal yang diajukan oleh Panitia Pelaksana.
- Ketujuh : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, dan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kesalahan/kekeliruan/ perubahan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Jakarta,

Pada tanggal, 20 Februari 2025

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada

Ellynia, S.E., M.M

Ketua

HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN *GAME DIGITAL* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH

Romayuliana¹, Khalida Ziah Sibualamu², Dameria Br Saragih³

^{1,2,3} Program Studi Sarjana Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
RS Husada, Jakarta
khalidaziah11@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menyebabkan peningkatan jumlah anak usia sekolah yang bermain *game digital*. Data proporsi anak yang bermain *game digital* pada usia 5-15 tahun meningkat dari tahun 2015 sebesar 45% hingga pada tahun 2019 sebesar 59%. Aktivitas ini memiliki manfaat edukatif, namun jika berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak, yang penting untuk interaksi dan penyesuaian sosial. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial siswa kelas III di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *cross-sectional*, penelitian melibatkan 56 siswa kelas III yang dipilih dengan total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner frekuensi bermain *game digital* dan keterampilan sosial, kemudian dianalisis dengan uji *Spearman*. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas siswa memiliki frekuensi bermain dalam kategori sedang (67,86%) dan keterampilan sosial juga dalam kategori sedang (51,79%). Analisis statistik menunjukkan tidak ada hubungan signifikan antara frekuensi bermain *game digital* dan keterampilan sosial ($p > 0,05$; $r = 0,187$). Kesimpulannya, frekuensi bermain *game digital* tidak berhubungan signifikan dengan keterampilan sosial anak. Faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan, dan karakter individu diduga berperan dalam perkembangan keterampilan sosial anak. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dan sekolah sangat diperlukan untuk mengawasi serta mengedukasi penggunaan *game digital* dan memperkuat keterampilan sosial anak.

Kata kunci: anak, frekuensi bermain, *game digital*, keterampilan sosial, siswa

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE FREQUENCY OF PLAYING DIGITAL GAMES AND THE SKILLS OF SCHOOL-AGE CHILDREN

Abstract

The advancement of digital technology has increased the number of school-age children playing digital games. Data on the proportion of children playing digital games aged 5-15 years increased from 45% in 2015 to 59% in 2019. While this activity offers educational and recreational benefits, excessive play may impede the development of children's social skills, which are vital for interaction, relationship building, and social adaptation. This study analyzes the relationship between the frequency of playing digital games and the social skills of third-grade students at SDN Sunter Jaya 09, North Jakarta. Using a quantitative cross-sectional design, 56 students meeting the inclusion criteria were selected via total sampling. Data were collected through questionnaires on digital game frequency and social skills, and analyzed with the Spearman test. Results revealed that most students had moderate frequency of digital game play (67.86%) and moderate social skills (51.79%). Statistical analysis showed no significant correlation between game-playing frequency and social skills ($p > 0.05$; $r = 0.187$). The study concludes that the frequency of digital game play is not significantly associated with the social skills of

third-grade students. Other factors, such as family support, environment, and individual personality, likely influence social skills development. Therefore, active involvement from parents and schools is essential to supervise digital game use responsibly and foster children's social skills enhancement.

Keywords: *children, digital game, playing frequency, social skills, students*

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia sekolah dimulai saat anak berusia 6 – 12 tahun. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan fisik yang melambat jika dibandingkan dengan periode sebelumnya. Fokus anak yang hanya dari keluarga meluas ke teman sebaya, guru, lingkungan atau pengaruh luar lainnya (Pranatha et al., 2023; Sibualamu et al., 2024). Usia antara 6-12 tahun merupakan masa peralihan dari pra-sekolah ke masa Sekolah Dasar (SD). Masa ini juga dikenal dengan masa peralihan dari kanak-kanak awal ke kanak-kanak akhir sampai menjelang masa pra-pubertas (Zakiyah et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital membawa banyak perubahan termasuk pola aktivitas anak usia sekolah, salah satunya bermain *game digital* (Hayati & Nasution, 2020). *Game digital* juga dapat dimainkan kapan saja melalui *Handphone* (HP), dengan berbagai variasi seperti perang, petualangan, puzzle, dan lain-lain, yang semakin menarik minat pemain (Anggraeni et al., 2021; Rahmawati et al., 2024). Anak paling banyak menyukai PUBG, Minecraft, LOL, GTA5, Valorant, dan Roblox, umumnya bergenre peperangan dan aksi (Yarali, 2025).

Data proporsi anak usia 5–15 tahun yang bermain game meningkat dari 45% (2015) menjadi 59% (2019), dengan rata-rata durasi lebih dari 2 jam/hari (Natasha et al., 2022; Aydin et al., 2021). Meskipun *game digital* dapat menjadi media edukatif, berkurangnya waktu bersosialisasi dan meningkatnya bermain game menimbulkan dampak negatif bagi keterampilan sosial anak (Natasha et al., 2022). Namun, *game digital* juga memberikan pengalaman imersif dan

menyenangkan untuk mengurangi stres (Mun & Lee, 2024).

Keterampilan sosial mencakup kemampuan memahami perasaan, berinteraksi, membangun relasi, serta menyelesaikan masalah agar dapat beradaptasi harmonis (Nurishlah et al., 2024; Kusadi et al., 2020). Anak dengan keterampilan sosial baik mampu menghargai orang lain dan bertukar pikiran (Alpian & Mulyani, 2020). Namun, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Llabore et al., (2023) menunjukkan 2,5% peserta mengalami gejala gangguan bermain game, sementara Rizkiah et al., (2022) menemukan 22% siswa memiliki keterampilan sosial rendah. Tingginya frekuensi bermain game dapat mengurangi interaksi tatap muka, meningkatkan isolasi sosial, dan menurunkan kemampuan komunikasi (Dewi et al., 2023).

Bermain game berlebihan juga mempengaruhi emosi, seperti kesulitan mengenali ekspresi, meningkatnya agresi, dan penurunan kemampuan mengelola stress (Khoerunnisa & Laeli, 2024). Anak yang bermain lebih dari 3 jam/hari lebih berisiko mengalami gangguan keterampilan sosial dibandingkan anak yang bermain kurang dari 1 jam (Asmiati et al., 2021; Hanafi et al., 2023). Kecanduan game digital ditandai dengan bermain ≥ 3 jam sehari selama 4–5 hari/minggu (Fahrizal & Irmawan, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Natasha et al., (2022) menunjukkan bahwa sebanyak 56,2% bermain game digital dengan frekuensi ≥ 4 hari per minggu, sebanyak 65,8% bermain game digital dengan durasi ≤ 4 jam per hari pada hari sekolah. Sebesar 60,3% (44 responden) mengalami kecanduan game digital. Sejalan

dengan penelitian yang dilakukan oleh Azis & Nasir, (2024) menunjukkan bahwa sebanyak 79 responden (71,8%) memiliki kecanduan game online yang tinggi, dan sebanyak 58 responden (52,7%) memiliki kontrol diri yang rendah dalam bermain game digital. Didukung oleh penelitian Larasati et al., (2023) menegaskan dampak kecanduan meliputi turunnya motivasi belajar, perilaku agresif, pembangkangan, dan individualis.

Penelitian mengenai dampak bermain *game digital* terhadap keterampilan sosial telah banyak dilakukan, namun masih menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa penelitian menemukan bahwa bermain *game* secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial sosial anak dengan teman sebaya dan keluarga (Asmiati et al., 2021; Radandi et al., 2023). Sementara penelitian lain menunjukkan bahwa jenis *game* berbasis *multiplayer* dapat menambah teman atau relasi, meningkatkan kerjasama dan komunikasi antar kelompok (Veri et al., 2023). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam memahami sejauh mana frekuensi bermain *game digital* mempengaruhi keterampilan sosial pada anak usia sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Sunter Jaya 09 terhadap 10 siswa melalui wawancara, diketahui seluruhnya bermain *game digital* dengan rata-rata frekuensi bermain *game digital* 30 menit sampai 2 jam. Sebagian siswa juga mengatakan bahwa mengetahui *game digital* dari teman dan kakaknya. Siswa juga mengatakan suka secara tidak sengaja mengeluarkan kata-kata kasar. Hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN Sunter Jaya 09 juga mengatakan, bahwa ada beberapa siswa yang pendiam, sulit diatur, dan kurang bisa bergaul. Penelitian terdahulu cenderung lebih banyak membahas dampak kecanduan *game digital* terhadap kesehatan mental dan akademik anak (Rahman et al., 2022). Namun, masih

sedikit yang mengeksplor hubungan frekuensi bermain game digital dengan keterampilan sosial anak sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan frekuensi bermain game digital dengan keterampilan sosial anak usia sekolah.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Cross-sectional*. Penelitian ini dilakukan di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara pada bulan Juni 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang terdaftar secara aktif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, dengan mempertimbangkan kriteria inklusi meliputi: 1) Siswa yang berumur 9-11 tahun; 2) Siswa yang aktif bermain game digital dengan frekuensi bermain <1 jam/hari - >2jam/hari; 3) Siswa yang bersedia menjadi responden. Adapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini, yaitu Siswa yang tidak hadir saat penelitian berlangsung. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 56 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis kuesioner terstruktur. Kuesioner pertama mengukur frekuensi bermain *game digital*, dan kuesioner kedua mengukur keterampilan sosial. Kuesioner frekuensi bermain *game digital* mengukur dua domain, yaitu kebiasaan bermain *game digital* yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala kategorikal, dan sikap terhadap game digital yang terdiri dari 8 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert*. Kuesioner frekuensi bermain game digital yang dikembangkan oleh peneliti dan sudah diuji validitas dan reliabilitas, validitas isi dengan menggunakan formula *Aiken's V* dengan nilai *Chronbach's Alpha* sebesar 0,781 yang artinya kuesioner ini valid dan reliabel untuk digunakan dalam instrumen penelitian.

Kuesioner keterampilan sosial terdiri dari 18 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert*. Kuesioner ini mengukur tiga domain, yaitu keterampilan sosial dalam bekerja sama, keterampilan sosial dalam memiliki kontrol diri, dan keterampilan sosial dalam berbagi pendapat dengan orang lain. Kuesioner keterampilan sosial yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui proses uji validitas empirik dengan nilai 0,26-0,56 ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$ 0,25), sementara itu hasil uji reliabilitas sebesar 0,725 yang artinya kuesioner ini dapat dikatakan valid dan reliabel.

Pengumpulan data dilakukan secara luring. Kuesioner frekuensi bermain game digital diisi oleh anak secara langsung di sekolah dengan pendampingan guru dan peneliti, setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah dan orang tua/wali siswa. Sebelum mengisi kuesioner peneliti memberikan penjelasan singkat tentang isi kuesioner dan diminta persetujuan secara lisan (*verbal assent*). Sementara itu, kuesioner keterampilan sosial diisi oleh guru, setelah diberikan penjelasan singkat tentang isi kuesioner dan diminta persetujuan secara lisan (*verbal assent*).

Data dianalisis menggunakan *software statistic*. Analisis uji statistic yang digunakan adalah uji *spearman* untuk menganalisis hubungan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial pada anak. Penelitian ini disetujui oleh Komite Etik Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta Nomor: 1294/KEPK-FIK/V/2025 pada tanggal 28 Mei 2025.

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	n	%
Usia	10 ± 0,43 (9-11 tahun)	

Karakteristik Responden	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	32	57,1
Perempuan	24	42,9

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan distribusi karakteristik responden mayoritas berjenis kelamin laki laki (57,1%), sedangkan perempuan sebanyak (42,9%). Rata-rata usia responden adalah 10 tahun dengan simpang baku atau penyebaran sebesar 0,43 tahun dari rata-rata.

Analisis Univariat

Tabel 2. Frekuensi Bermain *Game Digital*

Aspek Frekuensi	f	%
Rendah	9	16,1
Sedang	38	67,9
Tinggi	9	16,1

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa gambaran aspek terkait frekuensi bermain *game digital* mayoritas berada pada kategori sedang (67,9%). Adapun aspek terkait frekuensi bermain *game digital* dengan kategori rendah dan tinggi memiliki persentase yang sama yaitu sebesar 16,1%.

Tabel 3. Keterampilan Sosial

Aspek Keterampilan Sosial	f	%
Rendah	3	5,4
Sedang	29	51,8
Tinggi	24	42,9

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa gambaran aspek terkait keterampilan sosial mayoritas berada pada kategori sedang dan tinggi masing-masing adalah sebesar 51,8% dan 42,9%. Adapun aspek terkait keterampilan sosial

dengan kategori rendah memiliki persentase sebesar 5,4%.

Analisis Bivariat

Tabel 4. Analisis Hubungan Frekuensi Bermain *Game Digital* dengan Keterampilan Sosial

Frekuensi Bermain <i>Game digital</i> (n=56)	Keterampilan Sosial	
	Koefisien Korelasi (r)	p-value
	0,187	0,166

Uji Korelasi *Spearman*

Hasil uji korelasi *spearman* pada tabel 4 menunjukkan bahwa secara statistik tidak ada korelasi yang signifikan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial ($p>0,05$). Nilai korelasi *spearman* sebesar 0,187 yang menunjukkan korelasi sangat lemah.

Frekuensi bermain *game digital* bukan faktor utama yang mempengaruhi keterampilan sosial, sehingga perlu melihat faktor eksternal lain seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan.

PEMBAHASAN

Gambaran Aspek Terkait Frekuensi Bermain *Game Digital* pada Anak Usia Sekolah

Frekuensi bermain *game digital* artinya seberapa sering seseorang bermain *game digital* dalam sehari atau minggunya (Rudhiati et al., 2015). Rata-rata durasi bermain *game digital* pada anak lebih dari 2 jam per hari (Aydin et al., 2021).

Temuan dalam penelitian ini gambaran frekuensi bermain *game digital* mayoritas sedang. Dalam penelitian ini juga frekuensi bermain *game digital* dibagi kedalam dua aspek yaitu, kebiasaan bermain *game digital* dan sikap terhadap *game digital*. Kebiasaan bermain *game digital* pada anak mayoritas sedang, yang dimana anak menghabiskan waktu untuk

bermain *game digital* lebih dari 2 jam per hari. Hal tersebut dipengaruhi karena dari bermain *game digital* dapat mengurangi stres pada anak usia sekolah. Temuan tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa bermain *game digital* merupakan pelarian untuk mengurangi stres. Stres yang dialami anak usia sekolah biasanya datang dari harapan dan tuntutan orang tua. Tuntutan tersebut seringkali merupakan hal yang kurang mereka sukai seperti belajar atau harus menuruti setiap perintah orang tua. Artinya, jalan keluar yang dipilih oleh anak usia sekolah dalam menghadapi stres biasanya adalah dengan bermain *game digital* (Rahmatullah & Diana, 2022; Hanafi et al., 2023).

Sedangkan dalam aspek sikap terhadap *game digital* mayoritas negatif, yang dimana bila anak terlalu lama bermain *game digital* maka sikap anak tersebut akan terganggu. Misalnya, seperti membuat anak lupa waktu saat bermain *game digital*. Bermain *game* terlalu lama membuat anak lupa waktu karena merasa senang dan puas Subandi et al., (2022). Selain itu, dampak negatif lain yang ditemukan antara lain kesulitan mengontrol emosi, mudah marah, berkata kasar saat menghadapi masalah dalam *game*, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial dan lebih memilih menyendiri (Rizkiah et al., 2022; Faza et al., (2022).

Gambaran Aspek Terkait Keterampilan Sosial pada Anak Usia Sekolah

Menurut Chaplin dalam Listiyani et al., (2025) Keterampilan sosial mencakup kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain melalui perilaku, tindakan, dan sikap yang nyaman bagi lingkungan sekitarnya. Pola asuh orang tua dan lingkungan merupakan faktor yang paling mempengaruhi terhadap perkembangan keterampilan sosial pada anak (Su'ud, 2017; Machmud, 2018).

Temuan dalam penelitian ini gambaran

keterampilan sosial pada anak usia sekolah mayoritas sedang. Dalam penelitian ini juga keterampilan sosial dibagi kedalam tiga aspek yaitu, bekerja sama dengan orang lain, memiliki kontrol diri, pendapat dengan orang lain. Pada aspek Bekerja sama, toleransi, dan berbagi menghormati hak-hak orang lain, dan memiliki kepekaan sosial mayoritas sedang, yang dimana anak dapat bekerja sama dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Hal tersebut dipengaruhi karena keterampilan sosial sangat penting dalam membantu seseorang untuk memiliki dan menjaga interaksi yang positif dengan orang lain. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Rut et al., (2020) yang menyatakan bahwa anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya karena dipengaruhi oleh keterampilan sosial yang baik.

Dalam aspek memiliki kontrol diri mayoritas sedang, dimana anak usia sekolah yang memiliki kontrol diri tinggi maka dapat mempengaruhi kedisiplinan pada anak usia sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Gunawan, (2017) yang menjelaskan bahwa kedisiplinan pada anak usia sekolah dapat dipengaruhi oleh kemampuan kontrol diri yang baik. Sedangkan dalam aspek berbagi pendapat dan pengalaman dengan orang lain mayoritas sedang, yang dimana kemampuan komunikasi pada anak usia sekolah dapat dipengaruhi oleh keterampilan sosial yang baik. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasati & Marheni, (2019) yang menjelaskan bahwa mempunyai komunikasi yang baik didapatkan dari keterampilan sosial yang tinggi.

Hubungan Frekuensi Bermain *Game Digital* dengan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Sekolah

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada korelasi yang signifikan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial siswa kelas III di SDN 09 Sunter Jaya Jakarta Utara. Temuan ini membuktikan bahwa

keterampilan sosial pada anak usia sekolah tidak dipengaruhi oleh frekuensi bermain *game digital*. Karena tidak semua anak yang bermain *game digital* dapat mengalami penurunan keterampilan sosial.

Banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial pada anak usia sekolah, seperti dukungan keluarga, aktivitas di lingkungan, dan kepribadian anak. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa keterampilan sosial tidak hanya dapat dipengaruhi oleh frekuensi bermain *game digital*, tetapi keterampilan sosial juga dapat dipengaruhi oleh keluarga, pendidikan orang tua, lingkungan, dan juga kepribadian anak (Hygen et al., 2020; Karaca et al., 2025).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasilnya, yaitu keterbatasan waktu, keterbatasan instrumen, kurangnya pengetahuan guru terkait dalam penilaian keterampilan sosial pada anak, potensi bias dari penilaian guru, keterbatasan desain penelitian, potensi bias respon sosial desirable dari anak, dan jumlah sampel. Temuan ini dibuktikan dengan beberapa penelitian yang melaporkan bahwa keterbatasan waktu menjadi hambatan utama bagi penelitian yang efektif (Liu & Wei, 2016; Edelsbrunner & Thurn, 2024). Kemampuan penilai dalam menggunakan kuesioner lembar ceklis dalam penilaian perilaku atau keterampilan pada anak. Hal ini bisa dipengaruhi oleh guru yang melakukan penilaian belum memahami dengan baik dan belum mempunyai keterampilan yang baik dalam menggunakan kuesioner keterampilan sosial. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan dalam penggunaan kuesioner lembar ceklis secara signifikan meningkatkan kemampuan penilai untuk mengevaluasi perilaku dan keterampilan secara efektif. Dalam penggunaan instrumen ceklis penilai harus paham dengan tujuan dan

scope dari instrumen yang digunakan (Hughes et al., 2018; Karnas-Haines, 2021).

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan siswa lebih menyadari dampak kebiasaan bermain *game digital* terhadap kehidupan sosial mereka. Meskipun penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial, siswa tetap perlu menyeimbangkan waktu antara aktivitas *digital* dan interaksi sosial nyata. Bagi orang tua, diharapkan tetap mengawasi anak saat menggunakan perangkat *digital* dan bermain *game*, serta memberikan edukasi tentang penggunaan waktu yang sehat untuk bermain dan pentingnya interaksi sosial dengan teman sebaya. Selain itu, orang tua perlu membangun komunikasi yang baik dengan anak, mendampingi anak dalam beraktivitas, dan menjadi teladan dalam penggunaan teknologi. Bagi guru dan sekolah, sebaiknya dapat memasukkan konten literasi *digital* dan manajemen waktu ke dalam kegiatan pembelajaran. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang memperhatikan keseimbangan antara teknologi dan penguatan *soft skills* anak, khususnya keterampilan sosial. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menambahkan variabel, memperluas jumlah atau lokasi sampel, serta menggunakan metode campuran (kuantitatif-kualitatif) agar hasil penelitian dapat mengungkap kompleksitas hubungan antara teknologi dan keterampilan sosial secara lebih mendalam.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial anak usia sekolah, dengan nilai korelasi spearman sebesar 0,187 menunjukkan korelasi rendah.

Temuan ini menunjukkan bahwa faktor frekuensi bermain *game digital* bukanlah

determinan utama keterampilan sosial anak. Karena tidak semua anak yang bermain *game digital* dapat mengalami penurunan keterampilan sosial. Banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial pada anak usia sekolah, seperti dukungan keluarga, aktivitas di lingkungan, dan kepribadian anak. Orang tua diharapkan dapat mengatur waktu bermain *game digital* pada anak dan dapat mendukung anak untuk meningkatkan keterampilan sosial. Guru dapat memberikan kegiatan kelompok yang dapat melatih interaksi sosial anak.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan metode lain, baik kualitatif maupun kuantitatif dengan menambahkan variabel jenis *game*, intensitas interaksi sosial di luar *game*, atau pola asuh orang tua, sehingga dapat memperbaiki dan melengkapi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., & Mulyani, R. (2020). Hubungan Keterampilan Sosial Dengan Motivasi Belajar Siswa. *6*(1), 40–42. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1832>
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja Pemain Game Online Di Jatinangor. *JPPP : Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, *10*(1), 6. <https://doi.org/10.21009/JPPP.101.02>
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, *8*(1), 37–45. <https://doi.org/10.22460/p2m.v8i1p37-45.2227>
- Aydin, B., Oflu, A., & Yalcin, S. S. (2021). Evaluation of video game playing status in school-age children with various variables. *Turkish Archives of Pediatrics*,

- 56(2), 136–140. <https://doi.org/10.5152/TurkArchPediatr.2020.20092>
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 29–38. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.613>
- Dewi, A. P., Hodijah, O., & Delisma, O. (2023). Pemanfaatan Permainan Tradisional Di Tengah Maraknya Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa di SDN 231 Suka Asih Mandalajati Bandung). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 75–81. <https://jurnal.unpad.ac.id/midang/article/view/47025>
- Edelsbrunner, P., & Thurn, C. (2024). Improving the utility of non-significant results for educational research: A review and recommendations. *Educational Research Review*, 42, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100590>
- Fahrizal, Y., & Irmawan, H. S. (2023). The Quality of Life of Adolescents Experiencing Online Game Addiction During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 26(1), 68–77. <https://doi.org/10.7454/jki.v26i1.1947>
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://www.neliti.com/publications/443954/analisis-dampak-game-online-pada-interaksi-sosial-anak-usia-sekolah-dasar-di-des>
- Gunawan, L. N. (2017). Kontrol Diri dan Penyesuaian Diri dengan Kedisiplinan Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 16–24. <https://www.mendeley.com/catalogue/bba30c3b-72b7-3a08-baae-e54e84ac4a4f/>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Hayati, N., & Nasution, H. S. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah dengan Kebutuhan Istirahat dan Tidur di SD Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan. *Jurnal Kesehatan Global*, 3(3), 116–120. <https://doi.org/10.33085/jkg.v3i3.4710>
- Hughes, C., McCulloch, E., & Valdes, E. (2018). Self-monitoring checklists: A tool for connecting training to practice. *Innovations in Global Health Professions Education*, 1–7. <https://doi.org/10.20421/ighpe2018.04>
- Hygen, B., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2020). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child Development*, 91(3), 861–875. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Karaca, N. H., Aral, N., & Kaya, Ü. Ü. (2025). Digital Game Addiction and Peer Interaction: The Role of Parents' Education Levels. *Journal of Theoretical Educational Science*, 18(1), 131–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.30831/akukeg.1520595>
- Karnas-Haines, C. (2021). Making assessment actionable through assessor training: A tool for building trust through moderation and calibration. *Intersection: A Journal at the Intersection of Assessment and Learning*, 2(3), 1–15. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1339126.pdf>

- Khoerunnisa, R., & Laeli, S. (2024). Pengaruh Gadget pada Anak Sekolah Dasar mengenai Perkembangan Psikologi terhadap Emosi dan Sosial. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7415–7423. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14061>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Larasati, K., & Marheni, A. (2019). Hubungan antara komunikasi interpersonal orangtua-remaja dengan keterampilan sosial remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 88–95. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p09>
- Listiyani, L. A., Wahyuwardhani, S., Melani, A., Sari, N. W., & Hikmah, S. (2025). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Roleplay dan Modeling di Komunitas Harapan Pasar Johar Improving Children ' s Social Skills through Roleplay and Modeling Methods in the Harapan Community , Pasar Johar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 10, <https://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/eljour/article/download/1303/pdf>
- Liu, C., & Wei, Y. (2016). The impacts of time constraint on users' search strategy during search process. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 53(1), 1–9. <https://doi.org/10.1002/pra2.2016.14505301051>
- Llabore, M., Reyes, L. A. D., Garcia, R. A., Perol, R. A., Parajas, P. J., Merced, J. J. Dela, Lopez, M. A., Nicolas, J. J., Marquez, R., & Lim, M. C. (2023). Effects of Digital Gaming in the Mental Health and Behavioral Status Among Adolescents. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 12, 730–743. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8274883>
- Machmud, H. (2018). Pengaruh Pola Asuh Terhadap Keterampilan Sosial Anak (Penelitian Expost Facto Pada PAUD Rintisan di Kendari). *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(2), 132–133. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/1108/937>
- Mun, I. B., & Lee, S. (2024). A moderated mediation model of the relationship between academic stress and digital game addiction. *Current Psychology*, 43(10), 9078–9088. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-05002-4>
- Natasha, E., Prihadi, J. C., & Mahaputra. (2022). Hubungan Adiksi Game Online dengan Keterampilan Sosial Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Damianus Journal of Medicine*, 21(2), 94–102. <https://doi.org/10.25170/djm.v21i2.2128>
- Nurishlah, L., Samadi, M. R., Nurlaila, A., Hasanah, I., & Sabri. (2024). Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.69768/jt.v2i1.37>
- Pranatha, A., Rini, M. T., Supriyanto, Mustaqimah, Sari, I. Y., Kusumawati, I., Tambunan, D. M., Suryani, K., Lubis, L., Suri, O. I., Purnamawati, I. D., Sari, W., Gerungan, N., Rizana, A., Saragih, D., Suwanto, T., Damanik, S. M., Saprudin, N., Taringan, Y. U., ... Kurdaningsih, S. V. (2023). *Keperawatan Anak* (M. J. F.

- Sirait (ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Radandi, N. P., Salsabila, S., Dalina, D., Desrina, T. I., Nurrahman, S., & Delin, L. O. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Pada Remaja Gen Z. *Educate : Journal Of Education and Learning*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.121>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rahmatullah, A. S. R., & Diana, W. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 164–179. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i1.2274>
- Rahmawati, H., Tanjung, K., & Gusmanelli. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(10), 189–194. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jsm/article/view/5403>
- Rizkiah, M. T., Tati, A. D. R., & Sayidiman. (2022). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi , Sulawesi Tengah. *Journal Of Education*, 2(6), 58–60. <https://eprints.unm.ac.id/34089/>
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12–17. <https://doi.org/10.35974/jsk.v1i2.83>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas IV SD 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Sibualamu, K. Z., Ernawati, E., Wahdini, R., Chairunisa, R., Saragih, D. B., Kusmayanti, E., & Mustafa, S. R. (2024). Kesiapsiagaan Dan Tanggap Darurat Bencana Pada Siswa Di Sekolah: a Scoping Review. *KOSALA : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 12(2), 183–196. <https://doi.org/10.37831/kjik.v12i2.354>
- Su'ud, F. (2017). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia DINI Analisis Psikologi Pendidikan Islam. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 240–243. <https://doi.org/10.36668/jal.v6i2.11>
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *ALP-KAMAL: Jurnal Kajian Islam*, 2(1), 243–262. <https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/view/23>
- Veri, T., Aristo, T. J. V., & Awang, I. S. (2023). Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(1), 92–101. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2225>
- Yarali, K. T. (2025). An Examination of Children ' s Digital Gaming Habits and Preferred Games. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 10(1), 75–86. <https://doi.org/10.53850/joltida.1483847>
- Zakiyah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>