

## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Tatia Nurul Fadilah<sup>1</sup>, Sinta Maria Dewi<sup>2</sup>, Aang Solahudin Anwar<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Buana Perjuangan  
Karawang  
[sd22.tatiafadilah@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:sd22.tatiafadilah@mhs.ubpkarawang.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine how online gaming activities affect the social interactions of elementary school pupils. Employing a quantitative method with a correlational framework, the research sampled 90 fourth-grade students, selected from a population of 900 using the Slovin formula at a 5% significance level. Data were gathered through structured questionnaires focusing on gaming intensity and social engagement levels. The statistical analysis utilized simple linear regression and Pearson Product Moment correlation. The results indicate a statistically significant link between online games and student social behavior. The correlation analysis yielded an  $r$  value of 0.328 with a significance of 0.002 ( $p < 0.05$ ). Furthermore, the coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.108 suggests that online gaming accounts for 10.8% to of the variance in social interaction, whereas the remaining 89.2% is shaped by external factors beyond the scope of this investigation.*

**Keywords:** *online games, social interaction, elementary school students.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengevaluasi pengaruh penggunaan *game online* terhadap pola interaksi sosial pada murid sekolah dasar. Melalui pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, studi ini melibatkan 90 siswa kelas IV sebagai sampel yang ditentukan melalui rumus Slovin (margin error 5%) dari total populasi sebanyak 900 orang. Data dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner yang mengukur intensitas bermain serta kualitas interaksi sosial siswa. Tahapan analisis data mencakup uji regresi linear sederhana dan korelasi *Pearson Product Moment*. Temuan riset menunjukkan adanya hubungan signifikan antara aktivitas bermain *game online* dengan interaksi sosial anak. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi  $r = 0,328$  dan tingkat signifikansi 0,002 ( $p < 0,05$ ). Berdasarkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,108, dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan andil sebesar 10,8% terhadap variabel interaksi sosial, sementara mayoritas sisanya sebesar 89,2% ditentukan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** *game online, interaksi sosial, siswa sekolah dasar.*

## **A. Pendahuluan**

Teknologi dalam pendidikan memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran dan kegiatan. Menurut Anwar dkk. (2021), teknologi pendidikan tidak hanya terbatas pada penggunaan mesin, tetapi juga melibatkan manusia, ide, dan sistem manajemen. Penerapan teknologi tersebut dapat dilihat dari penggunaan berbagai media seperti radio, televisi, proyektor, dan *smartphone* yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan peningkatan jumlah pemain *smartphone* untuk bermain *game online* di kalangan siswa SD menjadi salah satu konsekuensi nyata dari pesatnya arus teknologi informasi yang masuk ke dalam ruang lingkup kehidupan anak-anak. Saat ini, permainan daring tidak hanya menarik minat remaja, tetapi banyak juga di gemari oleh siswa sekolah dasar.

Kemudahan dalam menjangkau gawai dan koneksi internet mendorong peningkatan intensitas anak-anak dalam bermain gim daring, yang dilakukan baik di lingkungan domestik maupun di ruang publik. Akan tetapi, masa sekolah dasar adalah periode krusial bagi perkembangan kemampuan sosial

anak. Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan baik Bersama teman teman sebaya, para guru, serta lingkungan di sekitar.

Menurut Dewi dkk. (2021), peserta didik akan menghadapi berbagai permasalahan sosial seiring dengan perkembangan zaman dalam kehidupan masyarakat global. Karena perkembangan sosial siswa sekolah dasar juga ditandai dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, menjadi lebih mandiri, mampu berbagi, serta menjalin hubungan yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan sosial juga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan emosi siswa (Sadiyah et al., 2023).

Interaksi sosial yang baik sangat penting dalam membentuk sikap bekerja sama, merasakan empati, berkomunikasi dengan baik, dan memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat. Namun, tingkat bermain *game online* yang tinggi bisa mempengaruhi interaksi sosial siswa, baik dalam bentuk positif maupun negatif.

Hasil riset yang dilakukan oleh Faza et al. (2022) menunjukkan bahwa bermain permainan daring secara berlebihan dapat berpengaruh negatif

terhadap komunikasi tatap muka di antara siswa dan juga mengurangi keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial di sekitarnya. Di samping itu, penelitian yang di lakukan oleh Prameswara dan Lestari (2021) menemukan bahwa permainan daring memiliki dampak pada pertumbuhan sosial dan emosional anak-anak, terutama dalam hal kemampuan mengatur emosi dan kemampuan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya.

Penelitian yang di lakukan oleh Yuliani (2023) juga menunjukkan adanya keterkaitan antara seberapa sering siswa SD bermain *game online* dengan perkembangan sosial mereka, di mana jika penggunaannya tidak terkontrol dapat mengakibatkan penurunan terhadap interaksi sosial langsung.

Muna et al. (2024) mengungkapkan bahwa keterkaitan antara aktivitas bermain gim daring pada anak usia sekolah dasar dengan interaksi sosial mereka sangat bergantung pada bagaimana intensitas dan cara gim tersebut dimainkan. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan yang mengganggu kehidupan sosial anak, sedangkan

penggunaan dengan bijak dapat memberikan manfaat tertentu.

Menurut Nasution dan Surya (2025) "*Game online* dengan elemen kolaboratif memungkinkan anak-anak terlibat dalam interaksi sosial secara virtual, meskipun fokus yang berlebihan pada *game* bisa mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan nyata." Penurunan kemampuan bersosialisasi pada murid kelas IV, khususnya dalam hal berinteraksi, mengontrol emosi, dan bekerja sama, terbukti berkaitan erat dengan tingginya frekuensi penggunaan gim *online*. Temuan ini selaras dengan hasil studi yang dipaparkan oleh Rustina, Suparjan, dan Saputra (2025).

Pernyataan di atas menunjukkan bermain *game online* bisa berdampak negatif pada interaksi sosial, misalnya dengan mengurangi komunikasi langsung dan membuat seseorang cenderung menghindari lingkungan sosial. Namun, ada penelitian lain yang menunjukkan bahwa beberapa permainan online bisa membantu melatih kerja sama dan komunikasi jika dimainkan oleh kelompok orang. Perbedaan hasil riset tersebut menunjukkan bahwa dampak permainan daring terhadap interaksi

sosial masih bergantung pada situasi tertentu dan memerlukan penelitian lebih lanjut, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

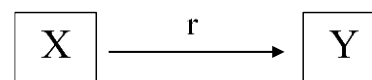
Dari pengamatan di Gugus 1 SDN Telukjambe timur, terlihat bahwa beberapa siswa kelas IV sering bermain *game online* dalam rutinitas harian mereka. Dibutuhkan kajian yang lebih komprehensif untuk mengidentifikasi keterkaitan antara tingkat adiksi terhadap permainan daring dengan kemampuan adaptasi serta komunikasi siswa di tengah lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui “pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar.”

### **B. Metode Penelitian**

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015) penelitian kuantitatif di terapkan untuk menyelidiki dampak yang di berikan oleh variable independent terhadap variabel dependen dengan menggunakan analisis statistik. Dengan cara ini, hubungan atau pengaruh antara variable yang di teliti dapat di temukan.

Hubungan antara dua variabel dalam riset ini diidentifikasi

menggunakan model korelasi sederhana, yang merupakan bagian dari kerangka kerja pendekatan kuantitatif. Variable bebas (X) bermain *game online* sedangkan variable (Y) interaksi sosial siswa.



**Gambar 1 Paradigma Sederhana**

### **Tabel 1 Jumlah Siswa**

Populasi dalam riset ini adalah sebagai berikut :

No.	Nama Sekolah	Jumlah siswa
1.	Siswa SDN Sukaharja I	182
2.	Siswa SDN Sukaharja II	446
3.	Siswa SDN Sukaharja III	272
Jumlah		900

Dari tabel di atas yaitu jumlah seluruh siswa Gugus 1 SDN Telukjambe Timur. Teknik sampel ini menggunakan rumus solvin, dengan rumus dibawah ini:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Ket:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan (*margin of error*)

0,05 (5%)

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus solvin, terdapat jumlah sampel sebanyak 90 siswa dengan nilai  $e$  5%, yang diambil dari kelas IV Gugus 1 SDN Telukjambe timur. Instrumen penelitian menggunakan angket. Yaitu angket bermain game *online* yang dibuat guna mengetahui seberapa sering peserta didik bermain game daring, game apa saja yang dimainkan, perasaan dan sikap mereka saat bermain, kemampuan mengendalikan diri, serta cara mereka berinteraksi dalam bermain *game*. Sementara itu, angket interaksi sosial digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berinteraksi.

Kemampuan ini ditunjukkan melalui tiga aspek, yaitu keterlibatan sosial atau inklusi, kemampuan mengendalikan dan bekerja sama atau kontrol, serta rasa peduli dan kasih sayang atau afeksi dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Instrumen ini dibuat dengan menggunakan skala Likert dan disesuaikan dengan ciri khas siswa SD.

*Instrument* penelitian dicek validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan agar alat ukur tersebut layak digunakan. Data dikumpulkan dengan

cara memberikan kuesioner angket kepada peserta didik. Korelasi *Pearson Product Moment* dihitung secara komputasi melalui program statistik untuk mengolah data yang tersedia.

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui arah dan tingkat hubungan kedua variable, antara intensitas bermain gim daring dengan tingkat interaksi sosial mereka. Sebelum melakukan uji korelasi, data harus diuji terlebih dahulu apakah memiliki distribusi normal karena itu merupakan syarat untuk menggunakan analisis statistik parametrik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Interaksi sosial yang terjalin pada siswa kelas IV di Gugus 1 SDN Telukjambe Timur ditinjau berdasarkan tingkat intensitas mereka dalam memainkan permainan daring melalui riset ini. Data yang di ambil dari 90 responden dengan 25 soal angket intensitas bermain gim daring dan 25 soal angket interaksi sosial.

Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa permainan daring memiliki kaitan dengan interaksi sosial, tetapi

dampaknya relatif rendah. Hal ini fakta bahwa interaksi sosial siswa tidak semata-mata di pengaruhi oleh kebiasaan bermain game, melainkan juga oleh faktor-faktor lingkungan keluarga, gaya asuh orangtua, lingkungan sekolah, dan hubungan dengan teman seumurannya. Di sisi lain, kehadiran fitur *multiplayer* dalam berbagai gim daring sebenarnya memicu terjadinya koordinasi dan komunikasi intensif di antara para pemainnya. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain gim tidak melulu berkorelasi negatif dengan kemampuan interaksi sosial seseorang.

Dampak bermain *game online* tergantung pada durasi bermain, jenis permainan, serta pengawasan dari orang tua. Dengan demikian, meskipun dapat di katakan signifikan antara *game online* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar, tetapi pengaruh tersebut relatif rendah dan bukan merupakan faktor utama yang menentukan kualitas interaksi sosial siswa.

Siswa umumnya bermain *game online* setelah pulang sekolah dan pada waktu akhir pekan dengan durasi yang bervariasi. Di sisi lain, kualitas hubungan sosial peserta didik

secara kolektif tergolong memadai. Hal ini tercermin dari kecakapan mereka dalam menjalin komunikasi, berkolaborasi, serta membangun relasi yang harmonis dengan sesama rekan di area sekolah.

Guna memastikan data memenuhi kriteria penggunaan uji korelasi *Pearson Product Moment*, langkah awal yang dilakukan adalah pengujian normalitas. Adapun hasil uji normalitas untuk variabel intensitas penggunaan gim daring serta interaksi sosial disajikan pada bagian berikut:

#### **Pengujian persyaratan analisis data**

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

No.	Variabel	Sig. K-S	Taraf Sig (5%)	Keterangan
1.	Game Online	0,200	0,05	Normal
2.	Interaksi Sosial	0,059	0,05	Normal

Uji normalitas di lakukan untuk mengetahui data dari variabel game online (X) dan interaksi sosial (Y) mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini , metode yang di gunakan adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, yang di bantu oleh software SPSS versi 24.

Dari hasil analisis, di dapatkan nilai signifikan Kolmogorov-Smirnov untuk variabel game online (X) Adalah

0,200, sedangkan untuk variabel interaksi sosial (Y) adalah 0,059. Karena nilai lebih tinggi dari pada 0,05 (Sig. > 0,05). Maka kedua variabel game online dan interaksi sosial dinyatakan signifikan berdistribusi normal.

Dengan ini, data dalam penelitian memenuhi syarat normalitas sehingga dapat dilanjutkan menggunakan analisis statistik parametrik, yaitu uji homogen, korelasi Pearson dan regresi linear sederhana.

### Uji Homogenitas

Levena Statistic	Df1	Df2	Sig.
0,001	1	178	0,974

Hasil dari uji Homogenitas Variances (Uji Levene) untuk variabel Game Online (X) dan Interaksi Sosial (Y), menunjukkan nilai Levene Statistic sebesar 0,001 dengan  $df_1 = 1$  dan  $df_2 = 178$ , serta nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,974.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,974, yang mana angka tersebut lebih besar dari ambang batas 0,05. Kondisi ini mengindikasikan bahwa varians data bersifat identik. Oleh karena itu, variabel X dan Y dinyatakan

memenuhi kriteria homogenitas karena tidak ada perbedaan varians yang nyata.

### Uji Linearitas

Analisis ini menggunakan uji linearitas untuk memverifikasi sifat hubungan linear antara variabel (X) gim daring dan (Y) interaksi sosial. Hasil komputasi dari pengujian ini dapat dicermati dalam tabel berikut.

**Tabel 3 Hasil Uji Linieritas**

Variabel	Harga F	Sig F	Taraf Sig	Keterangan
X   Y	12,200	0,001	0,05	Linier

Dari analisis yang dilakukan, didapatkan nilai signifikan pada bagian linearitas sebesar 0,001. Menunjukkan bahwa nilai tersebut kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05). Data tersebut mengonfirmasi bahwa variabel permainan daring memiliki korelasi linear yang signifikan terhadap kualitas interaksi sosial pengguna.

### Uji Korelasi

Hubungan yang signifikan antara aktivitas gam *online* dan interaksi sosial berhasil dibuktikan melalui perhitungan statistik korelasi *Pearson* dalam riset ini. Analisis korelasi menghasilkan nilai r sebesar 0,328

dan tingkat signifikansinya sebesar 0,002 yang berada di bawah 0,05.

Dengan begitu, bisa disimpulkan bahwa *game online* mempunyai pengaruh yang penting terhadap interaksi sosial para siswa di sekolah dasar. Koefisien determinasi yang di peroleh Adalah 10,8% yang berarti *game online* memberikan pengaruh 10,8% terhadap interaksi sosial, adapun faktor-faktor tambahan yang tidak diidentifikasi dalam model penelitian ini menyumbang pengaruh sebesar 89,2%.

**Tabel 4 Hasil Uji Korelasi**

		Game	Interaksi
<b>Game</b>	<b>Pearson Correlation</b>	1	0,328
	<b>Sig. (2-tailed)</b>		0,002
	<b>N</b>	90	90
<b>Interaksi</b>	<b>Pearson Correlation</b>	0,328	1
	<b>Sig. (2-tailed)</b>	0,002	
	<b>N</b>	90	90

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Jika koefisien harga ( $r_{hitung}$ ) antara variabel X dan Y dalam riset ini lebih tinggi dari koefisien harga ( $r_{tabel}$ ), maka akan menunjukkan bahwa terdapat hubungan antar variabel, dengan hasil hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima dan jika hipotesis kerja ( $H_a$ ) tidak diterima, ( $r_{hitung}$ ) akan lebih kecil dari ( $r_{tabel}$ ), membuktikan bahwa tidak ada korelasi antar variabel.

### Hipotesis Statistik

$H_0$ : Tidak ada hubungan yang signifikan antara permainan *game online* dan interaksi sosial

$H_1$ : ada hubungan yang signifikan antara permainan *game online* dan interaksi sosial.

Hasil uji korelasi Pearson terdapat nilai yang signifikansi yaitu  $0,002 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan ini, menyatakan hasil hipotesis terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dan interaksi sosial.

### Uji t Korelasi

Hasil nilai uji koefisien regresi variabel *game online* sebesar 0,317 dengan nilai  $t = 3,259$  dan  $Sig. = 0,002$ . Karena nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat di nyatakan bahwa *game online* memiliki dampak terhadap interaksi sosial .

Dari nilai  $R = 0,328$ , dapat di simpulkan bahwa ada hubungan antara *game online* dan interaksi sosial, tetapi hubungan ini relatif lemah (rendah). Di sisi lain,  $R Square = 0,108$  menunjukkan bahwa 10,8% dari interaksi sosial siswa di pengaruhi oleh permainan *game online*. Selebihnya, sebesar 89,2%

dipengaruhi oleh unsur-unsur lain yang tidak masuk dalam analisis penelitian.

Hal ini mempertegas bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *game online* terhadap aspek interaksi sosial subjek penelitian. Perhitungan t test menunjukkan bahwa nilai t yang di peroleh adalah 3,25. Dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 88 pada tingkat signifikan 0,05, nilai t tabel yang di dapat adalah 1,987. Karena nilai, t hitung lebih besar di bandingkan t tabel ( 3,25 lebih besar dari 1,987) maka hipotesis ( $H_0$ ) di tolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) di terima. Dengan ini dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dan interaksi sosial itu signifikan.

### **Pembahasan**

Penelitian ditunjukan untuk mengeksplorasi permainan *online* mempengaruhi cara anak-anak SD berinteraksi satu sama lain. Hasil dari analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa koefisien regresi tercatat pada angka 0,317, nilai t yang di peroleh dari analisis tersebut Adalah 3,259, sedangkan tingkat signifikan berada di angka 0,002. Karena hasil nilai signifikannya lebih

rendah dari 0,05, dapat di simpulkan bahwa siswa berinteraksi secara sosial di pengaruhi oleh kegiatan bermain game online.

Selain itu, analisis yang di lakukan pada ringkasan model *summary* menunjukkan bahwa nilai R Adalah 0,328. Ini berarti bahwa keterkaitan anatara permainan game online dan interaksi sosial relatif rendah. Data menunjukkan nilai R Square sebesar 0,108, yang mengindikasikan bahwa kontribusi aktivitas gim daring terhadap interaksi sosial peserta didik berada di angka 10,8%. Sebaliknya, porsi yang jauh lebih besar yaitu 89,2% ditentukan oleh variabel-variabel lain yang berada di luar ruang lingkup observasi ini, seperti lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, kegiatan di sekolah, dan hubungan dengan teman-teman sebaya. dibawah adalah persamaan regresi yang diperoleh dalam penelitian :

$$Y = 59,158 + 0,317X$$

Berdasarkan formulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap penambahan satu satuan pada variabel *game online* berkontribusi terhadap kenaikan skor interaksi sosial senilai 0,317. Namun, karena

nilai korelasi yang didapat cukup rendah, maka pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa juga relatif rendah.

Hubungan antarmanusia yang diwarnai dengan aksi saling memengaruhi dalam rutinitas harian dikenal sebagai bentuk interaksi sosial. Interaksi sosial sangat penting bagi pertumbuhan siswa, karena membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Putri dan Fauziah (2020) mengemukakan bahwa pertumbuhan aspek sosial pada anak di usia sekolah dasar memegang peranan krusial dalam menentukan pola tingkah laku serta kemampuan mereka dalam menjalin hubungan dengan sesama.

Mengacu pada literatur terdahulu, riset ini mengkaji bagaimana intensitas keterlibatan individu dalam permainan daring memengaruhi pola interaksi sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Siswa yang sering bermain *game online* biasanya berinteraksi sosial secara berbeda dibandingkan siswa yang tidak sering bermain *game* (Okfiyandi & Arisandy, 2022).

Bermain *game online* berbasis Android bisa memengaruhi hubungan sosial para remaja serta cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Romadon et al., 2022). penggunaan teknologi digital seperti perangkat elektronik dan permainan bisa memengaruhi cara siswa sekolah dasar berinteraksi sosial (Sari & Rahayu, 2021).

Nasution et al. (2022) menyoroti bagaimana kebiasaan bermain gim daring memengaruhi pola perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa durasi bermain yang tidak terkendali berisiko membuat anak menjadi kurang bersosialisasi dan cenderung mengabaikan keberadaan orang-orang di sekitarnya.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa bermain game daring bisa berdampak pada kepribadian sosial para siswa, terutama jika dimainkan dalam jumlah yang berlebihan, seperti yang dicatat oleh Susanto dan Waluyati (2022).

Penelitian yang sama juga menunjukkan bahwa bermain game daring dapat memengaruhi interaksi sosial siswa sekolah dasar, dimana tingkat intensitas bermain *game*

tersebut berdampak pada hubungan sosial mereka (Izzah et al., 2024).

Serta, riset yang dilakukan oleh Faza, Attalina, dan Widiyono tahun 2022 menunjukkan bahwa bermain *game online* bisa memengaruhi cara anak-anak usia sekolah dasar berinteraksi sosial, baik dalam hal perubahan perilaku sosial maupun cara berkomunikasi dengan teman-teman sebaya. Riset lain juga menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* bisa mengganggu kemampuan berinteraksi sosial siswa jika tidak diatur dengan tepat (Kirana et al., 2025).

Beberapa penelitian terkini menunjukkan bahwa interaksi anak-anak dengan orang-orang di sekitarnya dapat di pengaruhi oleh bermain game online (Nasution & Surya, 2025; Rustina et al., 2025). Selain itu temuan ini juga mengungkapkan hal yang serupa.

Namun, hasil analisis terdapat pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa cukup relatif rendah, karena hanya memberikan kontribusi sebesar 10,8%. Hal ini menunjukkan bahwa bukan hanya permainan *online* saja yang mempengaruhi interaksi sosial siswa

tetapi juga dipengaruhi oleh banyak faktor lain seperti lingkungan keluarga, kegiatan belajar di sekolah, serta hubungan dengan teman sebaya.

Hurlock (2011) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial individu tidak berdiri sendiri, melainkan dibentuk oleh sinergi berbagai elemen yang saling bertautan, mulai dari lingkungan domestik keluarga hingga pengaruh institusi pendidikan dan komunitas sosial. Karena itu perlu ada pengaturan yang bijaksana dalam penggunaan gim daring oleh siswa agar perkembangan sosial mereka tidak terganggu.

Secara menyeluruh, riset ini membuktikan bahwa interaksi sosial murid sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh konsumsi gim *online*. Fakta tersebut memvalidasi hipotesis penelitian yang menekankan bahwa terdapat dampak signifikan dari penggunaan *platform* gim digital terhadap hubungan antarindividu di lingkungan sekolah.

#### **D. Kesimpulan**

Ada hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain *game online* dengan interaksi sosial. Hasil dari pengujian korelasi pearson

menunjukkan  $r$  sebesar 0,328 dan signifikansi 0,002, yang kurang dari 0,05. Serta, analisis koefisien determinasi mengungkapkan nilai nya sebesar 10,8%, yang berarti bahwa game online memberikan kontribusi terhadap interaksi Sementara itu, faktor lainnya di pengaruhi dari faktor lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, faktor lainnya seperti lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, lingkungan Pendidikan dan pergaulan dengan teman Sebaya juga berpengaruh.

Meskipun pengaruhnya terbilang minim, *game* daring terbukti membawa perubahan pada cara anak-anak sekolah dasar bersosialisasi. Kondisi ini menuntut perhatian ekstra dari guru maupun orang tua untuk terus mendampingi penggunaan teknologi tersebut, sehingga aspek perkembangan sosial peserta didik tetap terjaga dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, A. S., Mardisentosa, B., & Williams, A. (2021). *The role of technology in education*. IAC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI), 3(1), 36–40.
- Dewi, M. S., Haerudin, H., Hasanah, S., & Kusumah, D. (2021). *The effect of problem-based learning (PBL) model on the problem-solving skills in social science in elementary school*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(1), 134–143. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8052>
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan Anak* (6th ed.). Erlangga.
- Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *JURNAL ILMIAH RESEARCH AND DEVELOPMENT STUDENT*, 2(2), 171–179. <https://doi.org/10.59024/jjis.v2i2.771>
- Kirana, A., Riwanadha, A. S. I., & Pranandari, C. D. (2025). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR (SD). *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 9(1), 248–254.
- Muna, N., Kanzunudin, M., & Ismaya, E. A. (2024). THE EFFECT OF MOBILE LEGEND OF SOCIAL

- INTERACTION. In *Jurnal Ilmu Sosial* (Vol. 22, Number 2).
- Nasution, A. P., & Surya, M. A. (2025). The Phenomenolgy of Online Games among Children: Does it Affect Social Relationships. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 8(1), 116–126.
- Nasution, A. R., Meldina, T., Erwanto, E., & Sari, D. Y. (2022). Efek Game Online dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5697>
- Okfiyandi, R. M., & Arisandy, D. (2022). INTERAKSI SOSIAL DITINJAU DARI INTENSITAS BERMAIN GAME ONLIE PADA REMAJA. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 16(2). <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v16i2.2095>
- Prameswara, C. M., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online).
- Putri, R. A., & Fauziah, P. Y. (2020). Perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 123–133.
- Romadon, A., Huri, D., & Fitrayadi, D. S. (2022). PENGARUH GAME ONLINE BERBASIS ANDROID DI ERA DIGITAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2). <https://doi.org/10.31571/pkn.v6i2.3756>
- Rustina, R., Suparjan, E., & Saputra, A. (2025). The Impact of Online Gaming on Social Skills among Fourth-Grade Students in a Semi-Urban Indonesian School. *Sinthop: Media Kajian Pendidikan, Agama, Sosial Dan Budaya*, 4(1). <https://doi.org/10.69548/sinthop.v4.i1.22.27-34>
- Sadiyah, T. L., Dewi, S. M., & Nur DS, Y. (2023). Teacher's efforts in improving the social-emotional development of elementary school-aged children. *Gema Wiralodra*, 14(2). <https://doi.org/10.31943/gw.v14i2.321>
- Sari, D. P., & Rahayu, S. (2021). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Cakrawala Pendas*, 7(2), 134–142.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung Alf. Alfabeta*.
- Susanto, H., & Waluyati, I. (2022). Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2).

Yuliani, A. P. (2023). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).