



**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN *GAME DIGITAL* DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III DI
SDN SUNTER JAYA 09 JAKARTA UTARA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1)
Program Studi S1 Keperawatan

**Oleh
ROMAYULIANA
2130067**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA
JAKARTA
JULI, 2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber
baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan
dengan benar.**

Nama : Romayuliana
NIM : 2130067
Tanda Tangan : 
Tanggal : 16 Juli 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN *GAME DIGITAL* DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III DI
SDN SUNTER JAYA 09 JAKARTA UTARA**

Oleh:

**ROMAYULIANA
2130067**

Disetujui untuk mengikuti ujian skripsi oleh :

Pembimbing Utama



(Ns. Khalida Ziah Sibualamu, M. Kep)

NIK. 123930119

Pembimbing Pendamping



(Dameria Br Saragih, S.Kp.,M.Kep)

NIK. 111670007

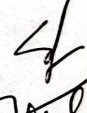
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Romayuliana
NPM : 2130067
Program Studi : S1 Keperawatan
Judul Skripsi : Hubungan Frekuensi Bermain *Game Digital* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas III di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi S1 Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rumah Sakit Husada

DEWAN PENGUJI

Pembimbing Utama : Ns. Khalida Ziah Sibualamu, M. Kep ()
Pembimbing Anggota : Dameria Br Saragih, S.Kep.,M.Kep ()
Penguji Utama : Ns. Ernawati,M.Kep., Sp.Kep.An ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 16 Juli 2025

Mengetahui,

Ka Prodi S1 Keperawatan



Ns. Veronica Yehi Rahmawati., M.Kep., Sp.Kep.Mat

**HALAMAN PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya.

Nama : Romayuliana

NPM : 2130067

Program Studi : Sarjana Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Frekuensi Bermain *Game Digital* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas III di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar-benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil *plagiat* atau penjiplakan dari karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan hukum yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan penuh tanggungjawab.

Jakarta, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan



Romayuliana

NIM: 2130067

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rumah Sakit Husada, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Romayuliana
NPM : 2130067
Program Studi : S1 Keperawatan
Fakultas : Ilmu Keperawatan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui STIKes RS Husada untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rumah Sakit Husada **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Hubungan Frekuensi Bermain *Game Digital* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas III di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rumah Sakit Husada berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 16 Juli 2025

Yang menyatakan


(Romayuliana)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan YME sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun dalam prosesnya, banyak sekali rintangan dan hambatan. Skripsi ini merupakan kajian mengenai hubungan frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan siswa pada anak usia sekolah. Penulis menyadari juga bahwa sebuah keberhasilan tidak terlepas dari campur tangan, bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ellynia, S.E., M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada Jakarta yang telah memberikan fasilitas kepada kami untuk menyelesaikan studi kami.
2. Ibu Veronica Yeni R., M.Kep., Sp.Kep.Mat sebagai Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan yang telah memberi motivasi selama menempuh studi di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada.
3. Ibu Ns. Khalida Ziah Sibualamu, M.Kep dan Ibu Dameria Br Saragih, S.Kp., M.Kep yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan kami dalam menyelesaikan penulisan skripsi kami.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS Husada yang dengan sabar mendampingi penulis selama menjadi mahasiswa.
5. Kepada kedua orang tua Bapak Parasian Tamba dan Mama Rostini br.Sihotang, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan moral maupun material yang tak pernah putus. Terima kasih karena telah menjadi sumber kekuatan, inspirasi, dan cinta tanpa batas dalam setiap langkah hidup penulis. Tidak ada kata yang dapat menggambarkan betapa besar pengorbanan, kesabaran, dan kasih sayang yang selalu Bapak dan Mama berikan sejak penulis kecil hingga saat ini. Setiap doa yang kalian panjatkan, serta setiap nasihat bijak yang kalian berikan, telah menjadi cahaya yang menerangi jalan penulis dalam menuntut ilmu dan menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Semoga skripsi ini dapat menjadi bukti kecil dari rasa terima kasih penulis atas

segala pengorbanan dan cinta yang telah kalian berikan. Terima kasih karena selalu ada, dalam suka maupun duka, dan menjadi alasan terbesar penulis untuk terus melangkah maju. Terima kasih karena sudah menuntun penulis hingga bisa berada diposisi ini, kesuksesan ini dari kalian dan penulis persembahkan kembali kepada kalian.

6. Terima kasih kepada Abang Robet Arjuna Tamba, Adik Isabella Rositta Tamba, dan Adik Noel Adrian Maruli Tamba atas segala dukungan yang kalian berikan kepada penulis. Terima kasih untuk kebersamaan kita dari kecil hingga saat ini. Terutama untuk Bella, terima kasih banyak karena sudah menjadi tempat bercerita pada saat senang maupun duka dan terima kasih juga karena sudah membantu penulis menjadi seksi dokumentasi pada saat penelitian. Bersama kalian hidup penulis penuh dengan warna.
7. Terima kasih untuk oppung doli dan oppung boru, walaupun kalian sudah tiada tetapi penulis sangat berterima kasih kepada kalian. Terima kasih sudah menjadi oppung yang baik bagi penulis. Terima kasih atas segala doa, dukungan, cinta dan kasih sayang yang telah oppung berikan kepada penulis semasa oppung hidup. Oppung adalah salah satu alasan penulis untuk tetap menempuh Pendidikan setinggi-tingginya. Setelah selesai skripsi atau wisuda nanti, penulis berharap bisa ke kampung untuk mendoakan oppung dan memperlihatkan gelar yang sudah penulis dapatkan.
8. Para saudara-saudara penulis yang senantiasa membantu dan memberi semangat untuk penulis. Terima kasih telah kebersamaian penulis sedari kecil dan menjadikan hidup penulis penuh dengan warna.
9. Terima kasih untuk Selima/Se5, yaitu Anis Anisa, Fadia Julfa Aprilia, Faira Berliana Farhatun Najah, dan Frisca Nurtheara yang sudah mau menjadi sahabat penulis sejak SMP. Terima kasih sudah senantiasa menemani dikala suka dan duka, menjadi alasan penulis tertawa dan bahagia selain bersama keluarga. Terima kasih atas segala doa, dukungan dan kasih sayang terhadap penulis. Terima kasih karena telah kebersamaian dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Penulis berharap kita bisa terus bersama selamanya.

10. Terima kasih untuk Clevera, yaitu Amelia, Anggia, Indriyani, Novitasari dan Selvia yang sudah menjadi teman dekat penulis dari semester awal. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang terhadap penulis. Terima kasih karena sudah menjadi tempat cerita keluh kesah selama masa perkuliahan. Penulis berharap kita bisa berteman lama.
11. Terima kasih untuk Nur Windi Handayani dan Novitasari yang sudah menjadi teman seperjuangan dalam pengerjaan skripsi peminatan keperawatan anak. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang terhadap penulis. Terima kasih untuk kenangan singkat yang telah kita lakukan bersama dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap kita bisa lulus S1 dan Ners bersama.
12. Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari kelas B Tadika Mesra, terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh Pendidikan serta penyelesaian skripsi ini. Penulis harap kita bisa lulus S1 dan Ners bersama.
13. Terima kasih kepada My+1 atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis. Terima kasih sudah menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah membuat penulis bahagia tanpa alasan apapun.
14. Terima kasih untuk teman-teman seperbadmintonan yang telah memberikan doa dan dukungan untuk penulis. Terima kasih sudah mau mengajak penulis untuk menghilangkan rasa penat dengan bermain badminton. Penulis berharap kita bisa selalu menyalurkan rasa semangat dengan berolahraga dan penulis berharap kita bisa mempunyai lapangan badminton sendiri.
15. Terima kasih untuk laptop yang selalu menemani penulis dalam mengerjakan skripsi, terima kasih sudah mau bertahan sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis meminta maaf bila pada saat pengerjaan skripsi tidak menggunakan laptop dengan baik, misalnya seperti tidak men-shut down laptop.
16. Last but not least! Diri saya sendiri, Romayuliana. Apresiasi terbesar karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang telah dilalui dengan segala usaha untuk selalu ceria dan semangat. Terima

x

STIKes RS Husada

kasih sudah bertahan sampai sejauh ini, terima kasih karena tetap memilih untuk berusaha dan merayakan diri sendiri sampai pada titik ini. Penulis berharap bisa menyelesaikan S1 dan Ners dengan tepat waktu. Tetap semangat dan berbahagialah dimanapun kamu berada!.

Akhirnya kepada mereka senantiasa penulis berharap semoga Allah YME membalas budi baik tersebut dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Amin

Jakarta, 6 Juli 2025



Romayuliana

ABSTRAK

Nama : Romayuliana
Judul : Hubungan Frekuensi Bermain *Game Digital* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas III di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara
Pembimbing : 1. Ns. Khalida Ziah Sibualamu, M.Kep
2. Dameria Br Saragih, S.Kp., M.Kep

Perkembangan teknologi digital pada saat ini telah mendorong jumlah anak usia sekolah dalam bermain game digital. aktivitas ini dapat memberikan manfaat dan edukatif kepada anak, namun jika bermain *game digital* secara berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak. keterampilan sosial sangat penting bagi anak untuk berinteraksi, membangun relasi, dan menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial siswa kelas III di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *cross-sectional*. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 56 siswa kelas III yang memenuhi kriteria inklusi, dipilih dengan menggunakan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner frekuensi bermain *game digital* dan kuesioner keterampilan sosial. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *Spearman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki frekuensi bermain *game digital* dalam kategori sedang (67,86%), dan keterampilan sosial pada kategori sedang (51,79%). Analisis statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial pada anak ($p > 0,05$; $r = 0,187$). Kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak ditemukan korelasi yang signifikan antara frekuensi bermain *game digital* dengan keterampilan sosial siswa kelas III di SDN Sunter Jaya 09 Jakarta Utara. Faktor lain di luar frekuensi bermain *game digital*, seperti dukungan keluarga, lingkungan, dan karakter individu dapat mempengaruhi keterampilan sosial pada anak. diperlukan keterlibatan orang tua dan sekolah dalam mengedukasi dan mengawasi penggunaan *game digital* serta penguatan keterampilan sosial anak.

Kata Kunci: *Game digital*, Frekuensi bermain, Keterampilan sosial, Anak usia sekolah

ABSTRACT

Name : Romayuliana
Title : *The Relationship Between the Frequency of Playing Digital Games and the Social Skills of Third Grade Students at SDN Sunter Jaya 09 North Jakarta*
Consellor : 1. Ns. Khalida Ziah Sibualamu, M.Kep
2. Dameria Br Saragih, S.Kp., M.Kep

The development of digital technology today has encouraged the number of school-age children to play digital games. This activity can provide benefits and education for children, but if playing digital games excessively can hinder the development of children's social skills. Social skills are very important for children to interact, build relationships, and adapt to their social environment. This study aims to analyze the relationship between the frequency of playing digital games and the social skills of third-grade students at SDN Sunter Jaya 09 North Jakarta. This study uses a quantitative approach with a cross-sectional method. The sample in this study consisted of 56 third-grade students who met the inclusion criteria, selected using a total sampling technique. The instruments used were a questionnaire on the frequency of playing digital games and a questionnaire on social skills. Data analysis was carried out using the Spearman test. The results showed that the majority of students had a frequency of playing digital games in the moderate category (67.86%), and social skills in the moderate category (51.79%). Statistical analysis showed that there was no significant relationship between the frequency of playing digital games and social skills in children ($p > 0.05$; $r = 0.187$). The conclusion of this study is that there was no significant correlation between the frequency of digital game play and the social skills of third-grade students at SDN Sunter Jaya 09, North Jakarta. Other factors beyond the frequency of digital game play, such as family support, the environment, and individual character, can influence children's social skills. Therefore, parental and school involvement is needed to educate and supervise digital game use and strengthen children's social skills.

Keywords: *Digital games, Playing frequency, Social skills, School-age children*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Konsep Game digital.....	6
2.2. Konsep Keterampilan Sosial.....	12
2.3. Konsep Anak Sekolah	19
2.4. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	24
2.5. Kerangka Teori.....	29
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESA PENELITIAN	30
3.1. Kerangka Konseptual.....	30
3.2. Definisi Operasional	31
3.3. Hipotesis	34
BAB IV METODE PENELITIAN	35
4.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35

4.2. Populasi Penelitian.....	35
4.3. Sampel, Besar Sampel, Cara Penentuan Sampel dan Cara Pengambilan Sampel.....	35
4.4. Teknik Pengumpulan Data.....	37
4.5. Tempat dan Waktu.....	38
4.6. Instrumen Penelitian	38
4.7. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	41
4.8. Teknik Analisis Data	42
4.9. Etika Penelitian	43
4.10 Keterbatasan Penelitian.....	44
BAB V HASIL PENELITIAN.....	45
5.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	45
5.2. Hasil Analisis Univariat	45
5.3. Hasil Analisis Bivariat	49
BAB VI PEMBAHASAN.....	50
6.1. Gambaran Aspek Terkait Frekuensi Bermain <i>Game Digital</i> pada Anak Usia Sekolah	50
6.2. Gambaran Aspek Terkait Keterampilan Sosial pada Anak Usia Sekolah.....	51
6.3. Hubungan Frekuensi Bermain <i>Game Digital</i> dengan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Sekolah	52
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
7.1. Kesimpulan	55
7.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	65

Lampiran 4. Form Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA Keperawatan
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA

Nama Lengkap : ROMA YULIANA
NIM : 2130067
Judul Skripsi : Hubungan Frekuensi Bermain Game Digital Dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah

No	Tanggal	Materi Konsultasi	TTD
1.	Kamis, 30 Januari 2025	Konsultasi Judul Pertama	<i>af</i> (Ibu Khalida)
2.	Selasa, 11 Februari 2025	Konsultasi judul (ACC) "Hubungan Frekuensi Bermain Game Digital Dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah"	<i>af</i> (Ibu Khalida)
3.	Selasa, 18 Februari 2025	Konsultasi BAB I	<i>af</i>
4.	Senin, 3 Maret 2025	Konsultasi BAB I (Masih perbaikan & lanjut BAB 2)	<i>af</i>
5.	Selasa, 18 Maret 2025	Konsultasi Perbaikan BAB I & BAB II	<i>af</i>
6.	Selasa, 25 Maret 2025	Konsultasi Perbaikan BAB I & BAB II	<i>af</i>
7	Rabu 26/3-2025	Tolong Teori Frekuensi bermain seperti apa konyanya dan keterampilan sosial apa yg mau d. lkn Lsnw. <i>terasa ande</i>	<i>af</i>
8	Senin 7/4 2025	Variable beler verifikasi	<i>af</i>
9	Kamis 10/4 2025	buat Instrumen	<i>af</i>
10	Jumat 11/4 2025	buat 1/4 proposal buatkan judul al.	<i>af</i>

Catatan:
Bimbingan Tugas Akhir minimal 14 kali, baik ke Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping

Lampiran 4. Form Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI SARJANA SI KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN RS HUSADA

Nama Lengkap : Roma Yuliana
NIM : 2130067
Judul Skripsi : Hubungan Frekuensi Bermain Game Digital Pada Anak Usia Sekolah

No	Tanggal	Materi Konsultasi	TTD
11.	Sabtu, 29 Maret 2025	Membahas Instrumen Penelitian	U
12.	Minggu, 6 April 2025	ACC BAB 1 & 2	U
13.	Kamis, 24 April 2025	Revisi BAB 1-4 (Setelah Sempro)	U
14.	Selasa, 6 Mei 2025	Membahas uji Expert	U
15.	Rabu, 21 Mei 2025	Membahas hasil uji Expert	U
16.	Senin, 2 Juni 2025	Membahas uji Validitas (Ke Sekolah Dasar)	U
17.	Rabu, 18 Juni 2025	Konsur hasil Pengumpulan data Penelitian	U
18.	Selasa, 24 Juni 2025		
19.	Rabu 9 Juli 2025	Konsultasi BAB VI	U
20.	Selasa, 1 Juli 2025	Konsultasi BAB VI	U
21.	Selasa, 8 Juli 2025	Revisi BAB VI & Konsultasi BAB VII	U
22.	Rabu, 9 Juli 2025	Revisi BAB VI VII	U
23.	Senin, 14 Juli 2025	ACC BAB V-VII	U

Catatan:

Bimbingan Tugas Akhir minimal 14 kali, baik ke Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping