

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE MULTIPLAYER* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL DI SMPN 02
TAMANAN BONDOWOSO**

SKRIPSI



Oleh:

Lilis Marselatul Qomariyah

NIM. 22102260

**PROGAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
JEMBER
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang Berjudul **Hubungan Bermain Game Online Multiplayer Dengan Interaksi Sosial Di SMPN 02 Tamanan Bondowoso** telah diuji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan pada :

Nama : Lilis Marselatul Qomariyah

NIM : 22102260

Hari, tanggal : Rabu, 29 Juli 2026

Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

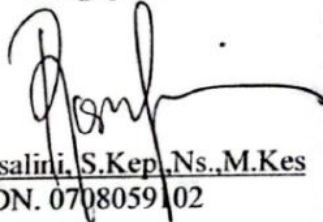
Ketua Penguji



M. Elyas Arif Budiman, S.Kep.,Ns.,M.Kep

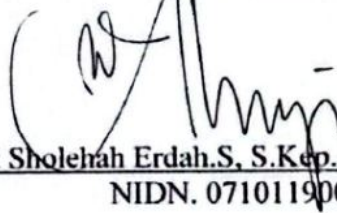
NIDN.0710029203

Penguji II



Wike Rosalini, S.Kep.,Ns.,M.Kes
NIDN. 0708059102

Penguji III



Wahyi Sholehah Erdah, S., S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0710119002

Mengesahkan,

**Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,
Universitas dr. Soebandi**



Ai Nur Zannah, S.ST.,M.Keb
NIDN. 0719128902

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE MULTIPLAYER* DENGAN INTERAKSI SOSIAL DI SMPN 02 TAMANAN BONDOWOSO

Lilis Marselatul Qomariyah*, Wahyi Sholehah**

¹Ilmu Keperawatan, Ilmu Kesehatan Universitas dr.Soebandi Jember

²Ilmu Keperawatan, Ilmu Kesehatan Universitas dr.Soebandi Jember

Email: lilis@gmail.com

Received:

Accepted:

Published:

ABSTRAK

Pendahuluan: Perkembangan teknologi dan internet telah meningkatkan popularitas *game online multiplayer* di kalangan remaja. Meskipun permainan ini dapat menjadi sarana komunikasi dan kerja sama, intensitas bermain yang tinggi juga dikhawatirkan memengaruhi interaksi sosial siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara bermain *game online multiplayer* dengan interaksi sosial pada siswa SMPN 02 Tamanan Bondowoso. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif observasional analitik dengan pendekatan cross-sectional. Populasi penelitian berjumlah 320 siswa, dengan sampel sebanyak 178 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dan teknik stratified random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner *game online multiplayer* dan kuesioner interaksi sosial yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Spearman Rank dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. **Hasil:** Karakteristik responden menunjukkan mayoritas berjenis kelamin laki-laki (52,2%), berusia 13 tahun (51,1%), dan berasal dari kelas X (54,5%). Sebagian besar responden memiliki tingkat bermain *game online multiplayer* kategori sedang (47,2%) dan tingkat interaksi sosial kategori tinggi (73,6%). Hasil uji Spearman Rank menunjukkan nilai $p = 0,045$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online multiplayer* dengan interaksi sosial. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,151 menunjukkan hubungan positif dengan kekuatan korelasi sangat lemah. **Kesimpulan:** Terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online multiplayer* dengan interaksi sosial pada siswa SMPN 02 Tamanan Bondowoso. Meskipun demikian, kekuatan hubungan yang sangat lemah menunjukkan bahwa interaksi sosial tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas bermain game, tetapi juga oleh faktor lain seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, aktivitas sekolah, dan penggunaan media sosial. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan orang tua, guru, serta pengelolaan waktu bermain yang seimbang agar manfaat permainan dapat diperoleh tanpa mengganggu perkembangan interaksi sosial siswa.

Kata kunci: *game online multiplayer*, interaksi sosial, remaja