

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF ANAK USIA SEKOLAH DI SDN KALIWINING 01**

SKRIPSI



Oleh:

Ferdy Eka Permaisugi

22102253

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI JEMBER**

2026

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK USIA SEKOLAH DI SDN KALIWINING 01

*The Relationship Between the Intensity of Online Game Playing and Aggressive Behavior
Among School-Age Children at SDN Kaliwining 01*

¹Ferdy Eka Permaisugi ²Lailil Fatkuriyah

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr
Soebandi Jember, ²Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas dr Soebandi Jember.

Korespondensi Penulis : ferdyeka0507@gmail.com

Received: Accepted: Published:

Abstrak

Latar Belakang: Kemajuan teknologi digital memicu lonjakan frekuensi anak usia sekolah dalam mengakses gim daring. Kebiasaan ini berisiko memicu kecanduan, penurunan pencapaian akademik, hambatan sosio-emosional, hingga kecenderungan kecamuk perilaku yang merusak interaksi dengan keluarga, kawan sebaya, serta pihak sekolah. Penyelidikan ini berfokus mengukur tingkat keterikatan durasi bermain gim daring terhadap tindakan agresif siswa.

Tujuan: Penelitian bertumpu pada pengujian keterkaitan tingkat durasi bermain gim daring dengan kecenderungan perilaku agresif siswa SDN Kaliwining 01.

Metode: Pendekatan kuantitatif *cross-sectional* diterapkan dalam studi ini. Populasi mencakup total 124 murid SDN Kaliwining 01. Melalui teknik *simple random sampling*, peneliti menarik 55 siswa sebagai sampel. Pengumpulan data mengandalkan instrumen angket intensitas bermain gim serta angket tindakan agresif. Evaluasi hubungan antarvariabel menggunakan uji korelasi Pearson pada ambang batas signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil: Data memperlihatkan mayoritas subjek berada pada tingkat durasi bermain gim taraf sedang yaitu 32 siswa (58,2%), sementara kecenderungan tindakan agresif tingkat sedang tercatat pada 34 siswa (61,8%). Pengujian Pearson menghasilkan angka korelasi (r) 0,231 dan p -value 0,090 ($p > 0,05$). Temuan ini mengindikasikan adanya kecenderungan korelasi searah berdaya ikat rendah yang tidak bermakna secara statistik antara frekuensi bermain gim daring dan tingkat agresivitas murid.

Kesimpulan: Tidak ditemukan keterkaitan signifikan secara statistik antara intensitas mengakses gim daring dengan kecenderungan perilaku agresif siswa SDN Kaliwining 01. Timbulnya kecenderungan agresif anak ditengarai lebih kuat dipengaruhi oleh determinan lain, mencakup pengasuhan keluarga, dinamika lingkungan, pengaruh kawan sebaya, serta kemampuan pengendalian diri.

Kata Kunci: game online, intensitas bermain game, perilaku agresif, anak usia sekolah.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Hubungan Intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak usia sekolah di SDN Kaliwining 01 telah di uji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu

Kesehatan pada:

Nama : Ferdy Eka Permaisugi

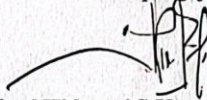
NIM : 22102253

Hari, Tanggal : Kamis, 16 juli 2026

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Tim penguji

Ketua penguji



Ainul Hidayati S.Kep.,Ns.,M.KM

NIDN. 0431128105

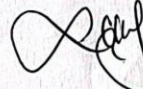
Penguji I



Ina Martiana S.Kep., Ns.M.Kep

NIDN. 0728039203

Penguji II



Lailil Fatkurivah S.Kep.,Ns.,MSN

NIDN. 0703118802

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Dr. Soebandi Jember



Ai Nur Zannah S.ST., M. Keb

NIDN. 0719128902