

ABSTRAK

Interaksi sosial merupakan masalah yang sering terjadi terutama terhadap anak usia sekolah, seringkali anak dalam menjalani aktivitas individu tanpa adanya interaksi dengan teman sebayanya membuat anak merasa kesepian dan mengalami kebosanan, maka hal itu anak akan mencari kesenangan dengan caranya sendiri. Aktivitas bermain *game online* atau *offline* yang durasi bermain berlebihan akan membawa dampak negatif bagi anak usia sekolah. Penelitian bertujuan menganalisis hubungan interaksi sosial dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak di SDN Ketintang 1 Surabaya.

Desain penelitian analitik observasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi penelitian terdiri dari 240 siswa-siswi kelas 4 dan 5 di sdn ketintang 1 surabaya. Besar sampel 150 responden dengan Teknik *proportional stratified random sampling*. Penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu Independen dan dependen. variabel independen yaitu interaksi sosial sedangkan variabel dependen kecenderungan *internet gaming disorder*. Instrumen menggunakan lembar kuisioner. Analisis data menggunakan uji *rank spearman* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan interaksi sosial dengan kecenderungan *internet gaming disorder*, ini dibuktikan dengan hasil uji *rank spearman* menunjukkan nilai $\rho = 0,31$ koefisien nilai ρ value ini mengandung arti cukup kuat, maka $\rho < 0,05$ yang berarti $\rho < \alpha$ maka ada hubungan yang signifikan yang berarti ada hubungan interaksi sosial dengan kecenderungan *internet gaming disorder*.

Upaya yang dilakukan orang tua atau keluarga untuk mengurangi kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada anak yaitu berkenaan dengan Interaksi sosial, diharapkan anak-anak bisa lebih meningkatkan bersosialisasi dengan teman sebayanya dan orang tua juga bisa mengatur atau membatasi anak dalam bermain *game online*.

Kata kunci : Interaksi sosial, Anak usia sekolah , *Internet gaming disorder*.