YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i1.8865

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE SIMULASI TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA

The Effect of Online Simulation Game Play Intensity on the Development of Social Skills in Adolescents

Vergio Gary & Untung Subroto
Universitas Tarumanagara
vergio.705220046@stu.untar.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 8, 2025	Jan 1, 2026	Jan 13, 2026	Jan 18, 2026

Abstract

Social skills are a crucial aspect of adolescent development and are presumed to be associated with the intensity of playing simulation games. This study aimed to determine the effect of simulation game playing intensity on adolescents' social skills. The participants were 242 adolescents aged 12–21 years who actively played simulation games such as Roblox, The Sims, and Minecraft (roleplay/simulation modes). The study employed a quantitative method with simple linear regression analysis. The results showed that the intensity of playing simulation games had a significant effect on adolescents' social skills ($p = 0.000$). The coefficient of determination of 0.518 indicated that simulation game playing intensity contributed 51.8% to adolescents' social skills, meaning that more than half of the variance in social skills could be explained by simulation game playing intensity, while the remaining 48.2% was influenced by other factors beyond the scope of this study. In addition, the correlation obtained was strong and positive ($r = 0.601$), indicating that the higher the intensity of playing simulation games, the higher the adolescents' social

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

skills. These findings affirm a meaningful relationship between simulation game playing intensity and adolescents' social skills and suggest that patterns of simulation game play need to be taken into account when understanding the dynamics of social skills development in this age group.

Keywords: Game Playing Intensity; Simulation Games; Adolescent Social Skills; Social Interaction; Adolescent Development

Abstrak: Keterampilan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan remaja dan diduga berkaitan dengan intensitas bermain *game* simulasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* simulasi terhadap keterampilan sosial remaja. Partisipan berjumlah 242 remaja berusia 12–21 tahun yang aktif memainkan *game* simulasi seperti Roblox, *The Sims*, dan Minecraft (mode *roleplay*/simulasi). Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* simulasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial remaja ($p = 0.000$). Nilai koefisien determinasi sebesar 0.518 menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* simulasi memberikan kontribusi sebesar 51,8% terhadap keterampilan sosial remaja, sehingga lebih dari setengah variasi keterampilan sosial dapat dijelaskan oleh intensitas bermain *game* simulasi, sedangkan 48,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Selain itu, korelasi yang diperoleh bersifat kuat dan positif ($r = 0.601$), yang berarti bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game* simulasi, semakin tinggi pula keterampilan sosial remaja. Temuan ini menegaskan adanya hubungan yang bermakna antara intensitas bermain *game* simulasi dan keterampilan sosial remaja, serta mengindikasikan bahwa pola bermain *game* simulasi perlu dipertimbangkan dalam memahami dinamika pengembangan keterampilan sosial pada kelompok usia tersebut.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game*; *Game* Simulasi; Keterampilan Sosial Remaja; Interaksi Sosial; Perkembangan Remaja

PENDAHULUAN

Data tren jumlah pemain game di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan resmi, jumlah pemain game di Indonesia mencapai sekitar 121,7 juta pada tahun 2021 dan meningkat menjadi sekitar 174,1 juta pada tahun 2022. Jumlah tersebut diperkirakan akan terus bertambah hingga mencapai sekitar 192,1 juta pemain pada tahun 2025 (Kominfo, 2024). Peningkatan ini menunjukkan bahwa game telah menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat diminati, khususnya di kalangan remaja. Penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game pada kelompok usia remaja cenderung lebih sering dan berdurasi lebih lama dibandingkan kelompok usia dewasa (Hamdani et al., 2022). Hasil survei juga menunjukkan bahwa remaja usia 12–24 tahun merupakan kelompok pemain game online yang aktif, dengan

sekitar 10,7 juta individu atau sekitar 10% dari total pengguna game online di Indonesia bermain game hampir setiap hari (Rahman et al., 2022).

Kemudahan akses terhadap game turut memperkuat peningkatan intensitas bermain di kalangan remaja. Penelitian menunjukkan bahwa di Indonesia terdapat sekitar 82 juta pengguna smartphone yang memainkan game online, dan mayoritas pengguna tersebut berada pada kelompok usia remaja, yang menunjukkan dominasi game digital di kalangan usia muda (Rahmat et al., 2023). Perangkat seperti smartphone menjadi media utama yang memudahkan remaja dalam mengakses hiburan digital termasuk game online, dengan sekitar 90,61% remaja berusia 13–18 tahun menggunakan ponsel sebagai perangkat utama untuk kegiatan digital (Sunario & Purnomo, 2023). Kemudahan ini menyebabkan remaja dapat bermain game melalui smartphone kapan saja dan di mana saja, tanpa batas waktu yang jelas, karena akses bersifat fleksibel sepanjang waktu. Penggunaan smartphone yang tinggi pada remaja juga berdampak pada perilaku sosial mereka, karena perilaku digital yang intens termasuk bermain game online memengaruhi pola interaksi dan waktu luang mereka (Damayanti et al., 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa bermain game online merupakan salah satu bentuk aktivitas waktu luang yang umum di kalangan remaja (Anggraeni, 2021). Umumnya dalam memanfaatkan waktu luang tersebut remaja menghabiskan waktu bermain game sekitar 1,5 – 2 jam per hari. Sebagai aktivitas waktu luang, bermain game juga ditandai oleh keberagaman jenis game yang dipilih remaja. Berdasarkan klasifikasi genre permainan digital, remaja diketahui memainkan berbagai jenis game, seperti action, adventure, shooter, role-playing game (RPG), strategy, simulation, sports, racing, dan puzzle (Swacha, 2025).

Terdapat perbedaan preferensi jenis game berdasarkan jenis kelamin. Laporan industri game menunjukkan bahwa remaja laki-laki cenderung lebih banyak memainkan game dengan genre action, shooter, dan sports, yang menekankan aspek kompetitif dan aksi cepat. Sebaliknya, remaja perempuan lebih sering memainkan game dengan genre puzzle, simulation, dan casual, yang bersifat lebih santai dan fleksibel (Entertainment Software Association, 2024).

Perbedaan preferensi ini mengindikasikan bahwa jenis game yang dimainkan dapat memberikan pengalaman bermain dan potensi dampak psikososial yang berbeda antara remaja laki-laki dan perempuan. Jenis game yang dimainkan menjadi faktor penting untuk diperhatikan. Salah satu jenis game yang banyak diminati sekarang baik antara remaja laki laki

atau perempuan adalah game simulasi, yaitu permainan yang menekankan interaksi dan eksplorasi sosial dibandingkan kompetisi (Przybylski & Weinstein, 2017). Salah satu contoh platform game simulasi yang populer di kalangan remaja adalah Roblox. Survei APJII tahun 2025 yang dilaporkan oleh Pratomo (2025) menunjukkan bahwa Roblox menempati urutan keenam game online yang paling banyak dimainkan di Indonesia.

Selain itu, Roblox juga mencatat rekor jumlah pemain aktif serentak pada tahun 2025 dengan total 47.296.412 pengguna yang bermain secara bersamaan di seluruh dunia (Pratomo, 2025). Di Indonesia sendiri, dilaporkan terdapat lebih dari 7,2 juta pemain aktif Roblox, yang sebagian besar berasal dari kelompok usia remaja (RRI, 2025). Tingginya popularitas game simulasi seperti Roblox tidak terlepas dari karakteristik industri game digital yang menyediakan beragam pilihan genre dan pengalaman bermain, sehingga remaja memiliki keleluasaan untuk mengeksplorasi dan menyesuaikan genre game dengan minat mereka.

Keberagaman jenis game memungkinkan remaja untuk berpindah dari satu game ke game lainnya ketika mengalami kejenuhan. Pemain cenderung memilih dan mengganti game berdasarkan tingkat kesenangan, tantangan, dan pengalaman bermain yang dirasakan, sehingga intensitas bermain tetap berlanjut meskipun jenis game yang dimainkan berubah.

Intensitas mengacu pada sejauh mana individu terlibat dalam suatu aktivitas, yang tercermin dari seberapa sering dan seberapa lama aktivitas tersebut dilakukan secara berulang dalam jangka waktu tertentu. Namun, intensitas bermain game yang berlebihan juga dapat memengaruhi perkembangan sosial remaja. Penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan yang signifikan dengan menurunnya kualitas interaksi sosial remaja, khususnya dalam kemampuan berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan lingkungan sekitar (Ali et al., 2024). Temuan lain menunjukkan bahwa remaja dengan intensitas bermain game yang tinggi cenderung mengalami penurunan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan partisipasi sosial, akibat berkurangnya interaksi tatap muka dengan teman sebaya maupun keluarga (Alfianto, 2024).

Selain itu, penelitian lain juga mengungkapkan bahwa intensitas bermain game online berhubungan dengan perubahan perilaku sosial remaja, termasuk meningkatnya sikap menarik diri dan rendahnya kepedulian terhadap norma sosial di lingkungan sekolah (Okfiyandi & Arisandy, 2025). Intensitas bermain game yang terlalu tinggi dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan remaja untuk berinteraksi secara langsung di dunia nyata, sehingga menghambat perkembangan sosial mereka (M. Ayu et al., 2025).

Kondisi ini membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu sendiri sehingga berpotensi menurunkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Nambut, Manafe, & Meilawati, 2023). Akibatnya, remaja yang terfokus pada permainan cenderung menjadi kurang terlibat dalam aktivitas sosial tatap muka, seperti berbicara dengan teman, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, maupun menghadiri acara keluarga (Ritonga, Nur Adi, & Saragih, 2024). Oleh karena itu, intensitas bermain game simulasi menjadi faktor kunci dalam menentukan dampaknya terhadap perkembangan sosial remaja.

Maka dari itu, masa remaja merupakan fase perkembangan yang rentan terhadap paparan game secara berlebihan, yang berpotensi memengaruhi perkembangan keterampilan sosial remaja (Satura dan Rifayani, 2024). Game simulasi menunjukkan bahwa aktivitas bermain game pada remaja melibatkan berbagai mekanisme permainan, mulai dari kompetisi, eksplorasi, hingga kemampuan kerja sama, yang berpotensi memengaruhi aspek psikologis dan keterampilan sosial pemain secara berbeda (Vlachopoulos & Makri, 2017).

Keterampilan sosial didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, sehingga perilaku mereka diterima dan dihargai oleh masyarakat serta memberi manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Keterampilan sosial yang berkembang pada remaja meliputi kemampuan mengungkapkan ide, menyampaikan perasaan, bekerja sama, serta memecahkan masalah secara konstruktif, yang penting untuk mencegah perilaku menyimpang dan membangun hubungan sosial yang sehat (Annisa & Supriatna, 2022). Remaja yang memiliki keterampilan sosial rendah cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, serta menyelesaikan konflik sosial secara adaptif, sehingga berdampak pada rendahnya kualitas hubungan sosial mereka (Annisa & Supriatna, 2022).

Sifat interaktif dalam game simulasi serta keterlibatan pemain dalam mengambil keputusan memungkinkan pemain untuk berlatih keterampilan sosial, seperti berkomunikasi dan bekerja sama, serta memahami dampak dari tindakan yang mereka ambil dalam situasi permainan yang aman dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, game simulasi memiliki karakteristik yang berbeda secara fungsional dibandingkan dengan genre game kompetitif atau berbasis kekerasan, karena lebih menekankan pengalaman pembelajaran dan keterampilan sosial (Bowser et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game online memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kolaborasi melalui interaksi antarpemain

di lingkungan digital. Penelitian observasional yang dilakukan oleh Ravikumar et al. (2025) menemukan adanya hubungan positif antara partisipasi bermain game online dengan peningkatan kemampuan komunikasi, empati, kerja sama tim, serta kemampuan penyelesaian konflik. Penelitian tersebut melibatkan partisipan dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, sehingga memberikan gambaran umum mengenai dampak sosial dari game online.

Namun, keterlibatan rentang usia yang sangat luas menyebabkan karakteristik perkembangan sosial pada kelompok remaja belum tergambarkan secara spesifik, mengingat remaja merupakan fase perkembangan yang memiliki ciri khas sosial dan emosional tersendiri. Selain itu, jenis game yang dikaji dalam penelitian tersebut masih bersifat umum, terutama game kompetitif dan kolaboratif, tanpa membahas secara khusus game online simulasi yang memiliki mekanisme bermain dan pola interaksi sosial yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2020) menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dan interaksi sosial remaja. Intensitas bermain diukur melalui frekuensi dan durasi bermain game, sedangkan aspek sosial diukur melalui kemampuan interaksi sosial remaja.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dan interaksi sosial remaja. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena tidak membedakan jenis game online yang dimainkan oleh responden serta belum mengkaji keterampilan sosial secara lebih spesifik dan komprehensif, khususnya pada game online simulasi yang memiliki karakteristik kooperatif dan kreatif. Oleh karena itu, game simulasi memiliki potensi dampak positif terhadap perkembangan sosial remaja ketika dimainkan dengan intensitas yang wajar dan konteks yang mendukung pembelajaran sosial.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai dampak game terhadap perilaku dan perkembangan remaja, masih terdapat gap penelitian yang signifikan terkait pengaruh spesifik intensitas bermain game simulasi terhadap perkembangan sosial. Sebagian besar studi lebih fokus pada game online secara umum atau berfokus pake game kompetitif, seperti MOBA ,FPS dan MMORPG, sementara game simulasi yang cenderung lebih kooperatif dan kreatif belum banyak dieksplorasi. Selain itu, penelitian yang ada sering kali mengabaikan faktor intensitas bermain, yang dapat menjadi kunci untuk memahami dampak positif atau negatif dari game simulasi.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dan adanya gap penelitian maka peneliti akan membahas mengenai "Pengaruh Intensitas Bermain Game Simulasi Terhadap Perkembangan Sosial Pada Remaja". Dimana hal ini dilakukan untuk memahami bagaimana intensitas bermain game simulasi memengaruhi perkembangan sosial remaja. Sehingga hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana cara memanfaatkan game simulasi sebagai alat untuk mendukung pengembangan sosial, sekaligus mengidentifikasi batasan yang perlu diperhatikan untuk mencegah dampak negative.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara intensitas bermain Game Simulasi dan Keterampilan Sosial Remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori untuk menguji pengaruh intensitas bermain game simulasi terhadap keterampilan sosial remaja. Desain penelitian yang digunakan adalah survei dengan pendekatan cross-sectional. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 242 remaja berusia 12–21 tahun yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria aktif memainkan game simulasi seperti Roblox, The Sims, dan Minecraft (mode roleplay/simulasi). Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner skala Likert yang mengukur intensitas bermain game simulasi dan keterampilan sosial remaja, yang disebarkan secara daring. Proses pengumpulan data dilakukan selama kurang lebih satu bulan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

HASIL

Analisis Data Utama

Tabel 1. Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Z	P	Keterangan
Intensitas bermain game online Keterampilan sosial	0.319	0.062	Terdistribusi normal

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov Z. Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (p) dari uji Kolmogorov-Smirnov terhadap unstandardized residual hasil regresi menunjukkan angka 0.062. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.

Tabel 2. Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Intensitas bermain game online – keterampilan sosial	0.000	Linear

Diketahui nilai signifikansi linearity untuk variabel intensitas bermain game online sebesar 0.000. Signifikansi yang dihasilkan dari variabel tersebut memiliki nilai yang lebih kecil dari 0.05. Oleh karena itu, dapat dinyatakan variabel intensitas bermain game online memiliki hubungan yang linear dengan variabel keterampilan sosial.

Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig	Keterangan
Intensitas bermain game online dengan keterampilan sosial	0.359	Tidak terdapat heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk memastikan apakah varians error dan variabel independen bersifat konstan. Salah satu metode yang digunakan adalah uji Glejser, yang dapat menunjukkan ada atau tidaknya gejala heteroskedastisitas dalam model regresi. Jika nilai signifikansi yang dihasilkan lebih dari 0.05 atau memiliki Kesimpulan H0 ditolak, maka dapat dinyatakan model regresi sudah memenuhi asumsi heterokedastisitas. Pada tabel tersebut, nilai signifikansi variabel intensitas bermain game online adalah 0.359, yang melebihi batas 0.05

Tabel 4. Uji Korelasi

Variabel	R	Sig.
Intensitas bermain game online dengan keterampilan sosial	0.601	0.000

Berdasarkan tabel korelasi, diketahui bahwa p-value untuk variabel intensitas bermain game online sebesar 0.000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan adanya hubungan atau pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial. Koefisien

korelasi Pearson sebesar 0.601 menandakan hubungan positif yang cukup kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin tinggi pula keterampilan sosial pada remaja.

Analisis Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS 20. Hipotesis H_0 dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online tidak berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada remaja. Hipotesis H_1 dalam penelitian ini yaitu intensitas bermain game online berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada remaja, dengan intensitas bermain game online sebagai variabel independen dan keterampilan sebagai variabel dependen. Hasil uji regresi variabel intensitas bermain game online terhadap keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Uji Regresi Variabel intensitas bermain game online terhadap keterampilan sosial

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.601	0.518	0.516	8.685

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	19478.701	1	19478.701	258.255	0.000
	Residual	18101.632	240	75.424		
	Total	37580.533	241			

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi untuk pengaruh intensitas bermain game online terhadap keterampilan sosial adalah 0.000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0.05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial. Diperoleh pula nilai korelasi antara kedua variabel sebesar $r = 0.601$ ($p < 0.05$), dengan koefisien determinasi R Square = 0.518 atau 51,8% artinya intensitas bermain game simulasi terbukti berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap keterampilan sosial. Hubungan keduanya cukup kuat, dan sekitar 51,8% kemampuan sosial remaja dapat dijelaskan oleh seberapa sering dan seberapa lama mereka bermain game simulasi.

Analisis Data Tambahan

Tabel 6. Uji beda variabel intensitas bermain game online berdasarkan usia

Data demografis		Sig.	Keterangan
Usia	12	0.000	Terdapat perbedaan signifikan
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda antara intensitas bermain game online dan usia menggunakan one way ANOVA melalui SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi 0.000 ($p < 0.05$). Analisis lanjutan menggunakan uji post hoc Games–Howell. Kelompok usia 19–21 tahun memiliki skor TOTALGO yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok usia 16–18 tahun dan 12–15 tahun. Selain itu, kelompok usia 16–18 tahun juga menunjukkan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok usia 12–15 tahun ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam intensitas bermain game online simulasi pada kelompok usia yang berbeda.

Tabel 7. Uji beda variabel keterampilan sosial berdasarkan usia

Data demografis		Sig.	Keterangan
Usia	12	0.000	Terdapat perbedaan signifikan
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		

	18	
	19	
	20	
	21	

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda intensitas bermain game online berdasarkan usia menggunakan one way ANOVA melalui SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Analisis lanjutan menggunakan uji post hoc Games–Howell, hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok usia 12–15 tahun memiliki skor yang secara signifikan lebih rendah dibandingkan kelompok usia 16–18 tahun dan 19–21 tahun ($p < 0,05$). Sementara itu, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara kelompok usia 16–18 tahun dan 19–21 tahun ($p > 0,05$). Dengan demikian ada terjadi perbedaan signifikan antara keterampilan sosial dan usia.

Tabel 8. Uji beda variabel intensitas bermain game online berdasarkan jenis kelamin

Data demografis		Sig.	Keterangan
Jenis kelamin	Laki laki	0.385	Tidak terdapat perbedaan signifikan
	Perempuan		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui uji beda variabel intensitas bermain game online dengan jenis kelamin menggunakan independent sample t-test dengan bantuan program SPSS 20 memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.385 ($p > 0.05$) artinya tidak terdapat perbedaan intensitas bermain game online simulasi di antara jenis kelamin.

Tabel 9. Uji beda variabel keterampilan sosial berdasarkan jenis kelamin

Data demografis		Sig.	Keterangan
Jenis kelamin	Laki laki	0.580	Tidak terdapat perbedaan signifikan
	Perempuan		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui uji beda variabel keterampilan sosial dengan jenis kelamin menggunakan independent sample t-test dengan bantuan program SPSS 20 memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.580 ($p > 0.05$) artinya tidak terdapat perbedaan keterampilan sosial di antara jenis kelamin.

Tabel 10. Uji beda variabel intensitas bermain game online berdasarkan pendidikan

Data demografis		Sig.	Keterangan
Pendidikan	SMP	0.000	Terdapat perbedaan signifikan
	SMA/SMK		
	Kuliah		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui uji beda variabel intensitas bermain game online dengan jenjang pendidikan menggunakan one way anova dengan bantuan program SPSS 20 memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Selanjutnya, analisis dilanjtkan dengan uji pos hoc Games-Howell. Hasil uji lanjut menunjukan bahwa kelompok kuliah memiliki intensitas bermain game lebih tinggi dibandingkan kelompok SMP ($p = 0,047$) dan SMA ($p = 0,005$) , sedangkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok SMP dan SMA ($p = 0,987$). Artinya terdapat perbedaan signifikan intensitas bermain game online simulasi di antara jenjang Pendidikan.

Tabel 11. Uji beda variabel keterampilan sosial berdasarkan pendidikan

Data demografis		Sig.	Keterangan
Pendidikan	SMP	0.000	Terdapat perbedaan signifikan
	SMA/SMK		
	Kuliah		

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda antara keterampilan sosial dan jenjang pendidikan menggunakan one way ANOVA dengan bantuan SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Analisis lanjutan menggunakan uji post hoc Games–Howell. Hasil uji lanjut menunjukkan bahwa kelompok SMP memiliki skor TOTALKS yang secara signifikan lebih rendah dibandingkan kelompok SMA ($p = 0,016$) dan kuliah ($p = 0,002$), serta terdapat perbedaan signifikan antara kelompok SMA dan kuliah, di mana kelompok kuliah memiliki skor yang lebih tinggi ($p = 0,032$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan sosial pada masing-masing jenjang pendidikan.

Tabel 12. Uji beda variabel intensitas bermain game online berdasarkan jenis game

Data Demografis		Sig	Keterangan
Jenis Game	The Sims Roblox Minecraft Animal Crossing Stardew Valley Multiplayer Yang lain	0.003	Terdapat Perbedaan Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda antara intensitas bermain dan jenis game menggunakan one way ANOVA melalui SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.003 ($p < 0.05$). Karena asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji post hoc Games–Howell. Hasilnya menunjukkan bahwa perbedaan signifikan hanya muncul pada kelompok pemain Roblox, sedangkan game simulasi lainnya tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Tabel 13. Uji beda variabel keterampilan sosial berdasarkan jenis game

Data Demografis		Sig	Keterangan
Jenis Game	The Sims Roblox Minecraft Animal Crossing Stardew Valley Multiplayer Yang lain	0.000	Terdapat Perbedaan Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda antara keterampilan sosial dan jenis game menggunakan one way ANOVA melalui SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Selanjutnya , uji post hoc Games–Howell pada variabel keterampilan sosial , hasil menunjukkan bahwa hanya terdapat perbedaan signifikan antara pemain Roblox dan kategori game lainnya ($p = 0{,}023$).

Tabel 14. Uji beda variabel intensitas bermain game online berdasarkan durasi bermain

Data Demografis		Sig	Keterangan
Durasi	Kurang dari 1 jam 1 – 2 jam 3 – 4 jam 5 – 6 jam 7 – 8 jam Lebih dari 8 jam	0.000	Terdapat Perbedaan Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda antara intensitas bermain game online dan durasi menggunakan one way ANOVA melalui SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Selanjutnya, uji post hoc Games–Howell, terdapat perbedaan signifikikan antara intensitas bermain dengan durasi bermain 1–2 jam dibandingkan 3–4 jam, 7–8 jam, dan lebih dari 8 jam. Selain itu, perbedaan signifikan juga ditemukan antara durasi bermain 3–4 jam dan lebih dari 8 jam.

Tabel 15. Uji beda variabel keterampilan sosial berdasarkan durasi bermain

Data Demografis		Sig	Keterangan
Durasi	Kurang dari 1 jam 1 – 2 jam 3 – 4 jam 5 – 6 jam 7 – 8 jam Lebih dari 8 jam	0.000	Terdapat Perbedaan Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda antara keterampilan sosial dan durasi menggunakan one way ANOVA melalui SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Selanjutya , uji post hoc Games–Howell pada variabel keterampilan sosial , hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok durasi bermain 1–2 jam dengan durasi 3–4 jam, 5–6 jam, 7–8 jam, dan lebih dari 8 jam. Selain itu, perbedaan signifikan juga ditemukan antara kelompok durasi bermain 3–4 jam dan lebih dari 8 jam.

Tabel 16. Uji beda variabel intensitas bermain game online berdasarkan frekuensi bermain

Data demografis		Sig.	Keterangan
Frekuensi	1 – 2 kali 3 – 4 kali 5 – 6 kali Setiap hari	0.057	Tidak terdapat perbedaan signifikan

Hasil uji One Way ANOVA menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada intensitas bermain game berdasarkan frekuensi bermain game sebesar 0.057 ($p > 0,05$).

Tabel 17. Uji beda variabel keterampilan sosial berdasarkan frekuensi bermain

Data demografis		Sig.	Keterangan
Frekuensi	1 – 2 kali 3 – 4 kali 5 – 6 kali Setiap hari	0.000	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji beda antara keterampilan sosial dan frekuensi bermain menggunakan one way ANOVA melalui SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Selanjutnya , uji post hoc Games–Howell, terdapat perbedaan signifikan keterampilan sosial antara kelompok frekuensi bermain 1–2 kali dengan kelompok 3–4 kali, 5–6 kali, dan setiap hari ($p < 0,05$).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online simulasi memiliki hubungan positif dan kuat dengan keterampilan sosial remaja ($r = 0,601$). Hasil analisis regresi juga menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,518, yang berarti bahwa 51,8% variasi keterampilan sosial remaja dapat dijelaskan oleh intensitas bermain game simulasi. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game simulasi memiliki kontribusi yang cukup besar dalam mendukung keterampilan sosial remaja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Leemkuil dan De Jong yang menggunakan metode kuasi-eksperimental dan menemukan bahwa game simulasi dapat meningkatkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kerja sama, melalui keterlibatan aktif pemain. Namun, penelitian tersebut tidak mengukur besarnya kontribusi pengaruh secara kuantitatif. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menunjukkan secara jelas besaran kontribusi intensitas bermain game simulasi terhadap keterampilan sosial remaja melalui nilai R^2 sebesar 51,8%.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan intensitas bermain game online dan keterampilan sosial berdasarkan karakteristik demografis, khususnya usia dan tingkat pendidikan. Perbedaan intensitas bermain berdasarkan usia dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Homer et al 2012, yang menyatakan bahwa individu dengan usia yang lebih tua cenderung memiliki intensitas bermain yang lebih tinggi. Perbedaan keterampilan

sosial berdasarkan usia juga dapat dijelaskan melalui tahapan perkembangan psikososial, di mana anak dan remaja merespons aktivitas bermain game secara berbeda sesuai dengan tingkat kematangan sosial dan emosionalnya (Lobel et al., 2017). Selain itu, menurut teori perkembangan Santrock, remaja dengan usia yang lebih tua umumnya memiliki regulasi emosi, kontrol sosial, dan pengalaman interaksi sosial yang lebih matang, sehingga keterampilan sosialnya berkembang lebih optimal dibandingkan remaja usia lebih muda (Santrock, 2019).

Lebih lanjut, temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik aktivitas bermain game merupakan faktor pembeda yang penting, baik pada intensitas bermain maupun keterampilan sosial. Intensitas bermain game online terbukti berbeda berdasarkan jenis game, di mana genre kompetitif cenderung mendorong tingkat keterlibatan bermain yang lebih tinggi dibandingkan genre kasual (Kahn et al., 2015). Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan intensitas dan keterampilan sosial terutama terlihat pada game simulasi yang bersifat lebih interaktif dan berbasis komunitas, seperti Roblox, dibandingkan game simulasi lain. Meskipun beberapa game simulasi lain, seperti Minecraft, Animal Crossing, dan Stardew Valley, juga memiliki unsur kooperatif dan interaksi sosial, tingkat interaksi dan keterlibatan sosialnya cenderung lebih terbatas. Selain itu, game yang bersifat kooperatif dan simulatif lebih berkaitan dengan keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan game yang dominan kompetitif, karena menuntut interaksi, kerja sama, dan peran sosial antarpemain (Lobel et al., 2017).

Sejalan dengan perbedaan berdasarkan jenis game tersebut, temuan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa aspek durasi dan frekuensi bermain turut berperan dalam memperkuat perbedaan intensitas bermain dan keterampilan sosial. Perbedaan pola bermain paling menonjol terlihat antara pemain dengan durasi bermain 1–2 jam dan pemain dengan durasi bermain lebih dari 8 jam, di mana perbedaan durasi tersebut berkaitan dengan tingkat intensitas bermain yang berbeda serta variasi dalam keterampilan sosial pemain, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa durasi dan frekuensi bermain berhubungan dengan tingkat intensitas bermain dan pengalaman sosial pemain (Rahman et al., 2020).

Implikasi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online simulasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial remaja. Temuan ini memberikan implikasi teoritis bahwa aktivitas bermain game simulasi tidak selalu berdampak

negatif, melainkan dapat berkontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan sosial apabila dimainkan dengan intensitas yang sesuai. Penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa lingkungan virtual interaktif, khususnya pada game simulasi yang menekankan kerja sama, komunikasi, dan pengambilan peran sosial, dapat menjadi sarana latihan keterampilan sosial bagi remaja. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian psikologi perkembangan dan psikologi media digital dengan menempatkan game simulasi sebagai konteks sosial alternatif yang relevan bagi remaja masa kini. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dalam memahami pola bermain game anak, khususnya jenis game simulasi, agar dapat melakukan pendampingan dan pengawasan yang tepat tanpa serta-merta melarang aktivitas bermain game. Bagi pendidik dan institusi pendidikan, temuan ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis game simulasi yang mendukung keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Selain itu, bagi pengembang game, penelitian ini memberikan masukan untuk merancang game simulasi yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan mendukung perkembangan sosial pengguna, khususnya remaja.

Keterbatasan penelitian yang perlu dicatat. Pertama, pengukuran keterampilan sosial dilakukan melalui laporan diri (self-report), yang berpotensi mengalami bias, karena responden mungkin memberikan jawaban yang lebih positif atau lupa dengan perilaku yang sebenarnya. Kedua, penelitian ini hanya melibatkan beberapa jenis game simulasi yang dimainkan di berbagai platform, seperti PC, konsol, dan smartphone. Mengingat tiap jenis dan platform memiliki tingkat interaksi, kerja sama, dan kompleksitas yang berbeda, hasil penelitian ini hanya dapat digeneralisasikan pada game dan platform yang digunakan. Ketiga, faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi keterampilan sosial, seperti dukungan keluarga, pengalaman bermain sebelumnya, atau kepribadian remaja, tidak dianalisis secara mendalam, sehingga pengaruhnya belum sepenuhnya diketahui.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa game simulasi bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media edukatif yang mendukung perkembangan sosial remaja secara inklusif, baik dari sisi gender maupun usia, dengan catatan keterbatasan sampel dan variasi game yang diteliti.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game simulasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial remaja. Uji korelasi Pearson memberikan nilai r = 0.601 dengan p = 0.000, yang menunjukkan adanya hubungan positif dan kuat antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game simulasi, maka semakin tinggi pula keterampilan sosial remaja. Selain itu, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi p = 0.000, sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game simulasi benar-benar memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial. Nilai koefisien determinasi R^2 = 0.518 menunjukkan bahwa intensitas bermain game simulasi memberikan kontribusi sebesar 51,8% terhadap keterampilan sosial remaja, sedangkan 48,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, intensitas bermain game simulasi terbukti memengaruhi keterampilan sosial remaja secara signifikan.

Kontribusi terhadap ilmu pengetahuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu psikologi, khususnya dalam bidang psikologi perkembangan dan psikologi media digital, dengan menunjukkan bahwa intensitas bermain game online simulasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial remaja. Temuan ini memperkaya literatur yang selama ini lebih banyak menekankan dampak negatif game online, dengan menghadirkan bukti empiris bahwa game simulasi, yang bersifat interaktif dan kooperatif, dapat berperan sebagai medium alternatif dalam pengembangan keterampilan sosial. Penelitian ini juga berkontribusi dalam memperjelas peran intensitas bermain sebagai variabel penting yang memengaruhi hubungan antara aktivitas bermain game dan perkembangan sosial remaja. Selain itu, penggunaan konsep keterampilan sosial berdasarkan enam dimensi Social Skills Inventory (SSI) memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai aspek sosial-emosional remaja dalam konteks aktivitas digital, sehingga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji interaksi antara teknologi digital dan perkembangan psikososial.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain longitudinal atau eksperimen, melibatkan metode kualitatif sebagai pelengkap, serta mempertimbangkan faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan sosial offline, dan jenis interaksi dalam game simulasi agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak game simulasi terhadap perkembangan sosial remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M., Hasanah, U., & Prasetyo, A. (2024). Intensitas Bermain Game Online dan Kualitas Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, 13*(1), 45–57.

Alfianto, D. (2024). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Keterampilan Sosial Remaja Sekolah Menengah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling, 9*(2), 112–123.

Anggraeni, D. (2021). Aktivitas Waktu Luang dan Perilaku Bermain Game pada Remaja. *Jurnal Psikologi Sosial, 19*(1), 33–41.

Annisa, R., & Supriatna, M. (2022). Keterampilan Sosial Remaja dan Implikasinya dalam Layanan Bimbingan Konseling. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia, 7*(1), 1–10.

Bowser, A., Hansen, D., He, Y., Boston, C., Reid, M., Gunnell, L., & Preece, J. (2024). Using games to support social learning and collaboration. *Games and Culture, 19*(2), 145–163.

Damayanti, R., Lestari, S., & Hidayat, A. (2024). Perilaku Digital Remaja dan Dampaknya terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 12*(2), 89–101.

Entertainment Software Association. (2024). *2024 Essential Facts About the Video Game Industry*.

Hamdani, A., Putra, R., & Syafitri, N. (2022). Perbedaan Intensitas Bermain Game Online Berdasarkan Kelompok Usia. *Jurnal Psikologi, 18*(2), 120–131.

Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R., Coary, S., Hou, J., ... Williams, D. (2015). The Trojan Player Study. *Communication Research, 42*(4), 491–513.

Kominfo. (2024). *Statistik Industri Game Digital Indonesia*. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.

Lobel, A., Engels, R. C. M. E., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video gaming and children's psychosocial wellbeing. *Journal of Youth and Adolescence, 46*(4), 884–897. https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z

Nambut, K., Manafe, Y., & Meilawati, E. (2023). Intensitas Bermain Game dan Keterlibatan Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosial, 11*(1), 55–66.

Okfiyandi, R., & Arisandy, D. (2025). Perubahan Perilaku Sosial Remaja Akibat Game Online. *Jurnal Psikologi Sosial Kontemporer, 4*(1), 1–12.

Pratomo, Y. (2025). *Survei APJII: Daftar Game Online Terpopuler di Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the Goldilocks hypothesis. *Psychological Science, 28*(2), 204–215. https://doi.org/10.1177/0956797616678438

Rahman, A., Putri, D., & Hadi, S. (2020). Durasi Bermain Game dan Pengalaman Sosial Pemain. *Jurnal Psikologi Media, 6*(1), 22–31.

Rahman, F., Suryani, L., & Nugroho, A. (2022). Profil Pemain Game Online Remaja Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital, 5*(2), 67–78.

Rahmat, D., Ilham, M., & Wijaya, R. (2023). Penggunaan Smartphone dan Aktivitas Game Online Remaja. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 16*(1), 45–56.

Ravikumar, P., Nair, S., & Thomas, J. (2025). Online gaming and social skill development. *Computers in Human Behavior Reports, 11*, 100145.

Ritonga, R., Nur Adi, P., & Saragih, S. (2024). Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Sosiologi Pendidikan, 8*(2), 99–110.

RRI. (2025). *Jumlah Pemain Roblox di Indonesia Meningkat*. Radio Republik Indonesia.

Safitri, N. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 14*(2), 85–94.

Santrock, J. W. (2019). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.

Satura, M., & Rifayani, H. (2024). Paparan Game Digital dan Perkembangan Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Perkembangan, 5*(1), 1–13.

Sunario, T., & Purnomo, A. (2023). Perilaku Penggunaan Ponsel Pintar pada Remaja Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Media, 7*(2), 140–152.

Swacha, J. (2025). Classification of digital game genres. *Information Systems Frontiers, 27*(1), 1–15.

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14*, Article 22. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1