

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH KELAS V SEKOLAH
DASAR NEGERI TANAH KALI KEDINDING 1 SURABAYA**



Oleh :

RACHMAD TOMY WIJAYA

NIM : 20121660003

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

2016

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rachmad Tomy Wijaya

NIM : 20121660003

Fakultas : Fakultas Ilmu Kesehatan

Program studi : S1 Keperawatan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sampai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, Agustus 2016

Yang Menyatakan,

Rachmad Tomy Wijaya

NIM:20121660003

PERSETUJUAN

Usulan judul Skripsi penelitian ini telah diperiksa dan disetujui isi serta susunannya, sehingga dapat diajukan dalam ujian sidang Skripsi pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, Agustus 2016

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Mundakir, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Reliani, S.Kep.,Ns.,M.Kes

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Anis Rosyiatul Husna,S.Kep.,Ns.,M.Kes

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian sidang Skripsi pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pada, 24 Agustus 2016

Tim Penguji

Ketua : Anis Rosyiatul Husna, S.Kep.,Ns.,M.Kes (.....)

Anggota : 1. Mundakir, S.Kep.,Ns.,M.Kep. (.....)

2. Reliani, S.Kep.,Ns.,M.Kes (.....)

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dr. Nur Mukarromah, S.KM.,M.Kes

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian akhir Program Studi SI-Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun 2016 dengan judul penelitian Hubungan kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak untuk itu diperkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. dr Sukodiono, MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Dr. Nur Mukarromah, S.KM, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya dan ketua penguji.
3. Anis Rosyiatul Husna, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Ketua Prodi SI-Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya dan Selaku Penguji.
4. Mundakir., S.Kep., Ns., M.Kep selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan motivasi serta saran-saran yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Reliani., S.Kep., Ns., M.kes selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya, memberikan motivasi serta saran – saran yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dra. Sumiyati., MM selaku kepala sekolah SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya, yang telah memberi semangat dan dukungan.
7. Para Mahasiswi Prodi SI-Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah bersedia menjadi responden penelitian ini.

8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suliyanto dan Ibu Emi Handayani , yang selalu memberikan motivasi dan semangatnya, serta dukunganya baik moril maupun materil serta tiada hentinya mendo'akan.
9. Kedua Adek tercinta, Ramadhani suci dan Rachmananta Ibnu yang tiada hentinya mendo'akan serta memberikan dukungannya dan motivasinya.
10. Teman-Teman Prodi SI-Keperawatan angkatan A8 khususnya A8 A yang telah bersama-sama selama 4 tahun dalam canda, tawa dan telah memberikan motivasi, saran serta bantuan selama penelitian dan penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga amal kebbaikannya diterima Allah SWT dan mendapat imbalan pahala dari ALLAH SWT.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Ilmu Keperawatan

Surabaya, Agustus 2016

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas ridhaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul *“Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya”*. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Dalam penulisan Skripsi ini peneliti telah banyak mendapat dukungan, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus hati kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, khususnya dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik khususnya kepada Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji, demi perbaikan sangat peneliti harapkan. Dan semoga Skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca serta perkembangan ilmu keperawatan pada umumnya.

Surabaya, Agustus 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Dalam	i
Halaman Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Ucapan Terimakasih.....	v
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Daftar Singkatan.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6

BAB II TINJAUAN TEORI

2.1 Game Online	8
2.1.1 Definisi Game Online	8
2.1.2 Jenis Game Online	8
2.2 Anak Usia Sekolah.....	10
2.2.1 Definisi Anak Usia Sekolah.....	11
2.2.2 Karakteristik.....	11

2.3 Kecanduan Game Online	12
2.3.1 Fisiologi Kecanduan	13
2.3.2 Indikator <i>Game Online Addiction</i>	15
2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online Addiction</i>	16
2.3.4 Pengaruh Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Anak Usia Sekolah	17
2.4 Prestasi Belajar.....	18
2.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	19
2.4.2 Pengukuran Prestasi Belajar di Sekolah.....	23
2.5 Kerangka Konsep	25
2.6 Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	28
3.2 Kerangka Kerja	29
3.3 Populasi, Sampel, dan <i>Sampling</i>	30
3.3.1 Populasi.....	30
3.3.2 Sampel.....	30
3.3.3 Teknik <i>Sampling</i>	32
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	33
3.4.1 Variabel Penelitian.....	33
3.5 Pengumpulan dan Analisis Data	35
3.5.1 Pengumpulan Data	35
3.6 Etika Penelitian	37
3.6.1 Lembar Persetujuan (<i>informed consent</i>)	37
3.6.2 Tanpa Nama (<i>anonymity</i>)	38
3.6.3 Kerahasiaan (<i>confidentiality</i>)	38
3.6.4 Manfaat atau Keuntungan (<i>Beneficence and non maleficence</i>)	38
3.6.5 Keadilan (<i>Justice</i>)	39

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Gambaran Umum SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.....	40

4.1.2 Data Demografi	41
4.1.2.1 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin Siswa kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	41
4.1.2.2 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Alasan Bermain <i>game Online</i> Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	42
4.1.2.3 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis <i>Game Online</i> Yang Dimainkan Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	43
4.1.3 Data Khusus	
4.1.3.1 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	44
4.1.3.2 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	45
4.1.3.3 Tabulasi Silang Antara Hubungan Kecanduan bermain <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	46
4.2 Pembahasan	
4.2.1 Mengidentifikasi Tingkat Kecanduan <i>Game online</i> Anak Usia Sekolah SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	47
4.2.2 Mengidentifikasi Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	49
4.2.3 Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	50

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.	54
--------------------	----

5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.	56
LAMPIRAN.	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.4.1 : Definisi Operasional Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.....	33
Tabel 4.1 : Tabulasi Silang Antara Hubungan Kecanduan bermain <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.5 : Kerangka Konsep Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya	27
Gambar 3.2 : Kerangka Kerja Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.....	28
Gambar 4.1: Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	41
Gambar 4.2 : Distribusi Frekuensi Responden Menurut Alasan Bermain <i>Game Online</i> Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	42
Gambar 4.3 : Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis <i>Game Online</i> Yang Dimainkan Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	43
Gambar 4.4 : Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	44
Gambar 4.5: Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2: Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 3: Kuisioner Penelitian
- Lampiran 4: Lembar Permohonan Pengambilan Data Awal Dari Fakultas
- Lampiran 5 : Lembar Permohonan Ijin Penelitian Dari Fakultas
- Lampiran 6 : Surat Balasan Dari Tempat Penelitian
- Lampiran 7 : Data Tabulasi Demografi
- Lampiran 8 : Data Tabulasi Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 9 : Data Tabulasi Nilai Rapot
- Lampiran 10 : Frekuensi Data Demografi
- Lampiran 11 : Frekuensi Kecanduan *Game Onlien* dan Nilai Rapot
- Lampiran 12 : Uji Statistik *Spearman Rank* (Rho)
- Lampiran 13: Tabulasi Silang
- Lampiran 14: Foto Penelitian
- Lampiran 15: Lembar Konsultasi

DAFTAR SINGKATAN

LAN	: Local Area Network
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game
MMORTS	: Massively Multiplayer Online Real Time Strategi
MMOFPS	: Massively Multiplayer Online First Person Shooter
RTS	: Real Time Strategy
CS	: Counter Strike
IAT	: Internet Addiction Test
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Jurnal Ilmu komunikasi. 1 (2). Hlm 532-544.
- Asrori, M. (2011). *kecanduan game online siswa sekolah menengah pertama di kota malang*. SKRIPSI Jurusan Bimbingan dan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Dani, R. W. R. (2014). *Fenomena kecanduan game online pada siswa*(Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember).
- Deviandri,M. (2010). *Dampak game online bagi perilaku siswa sekolah dasar dikelurahan gunung pengilon kecamatan padang utara kota padang*. Padang: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Freeman, C.B. (2008). *Internet gaming addiction*. Journal for Nurse Practitioners, vol. 4,1, 42-47.
- Gaol, (2012). *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas teknik universitas indonesia*. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan UI.
- Hidayat, A.A.A (2010). *Metode Penelitian Kesehatan; Paradigma Kuantitatif*, Health Books Publishing, Surabaya
- <http://m.tribunnews.com/bisnis/2014/08/26/bisnis-games-di-warnet-masih-menjanjikan> diakses 20 november 2015
- [https://id.wikiyoung, k.s \(1996\) internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. cyberpsychology & behaviour, vol 1, 3, 237-244pedia.org/wiki/Tujuan_pendidikan](https://id.wikiyoung, k.s (1996) internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. cyberpsychology & behaviour, vol 1, 3, 237-244pedia.org/wiki/Tujuan_pendidikan) diakses 12 desember 2015
- <http://belajarpsikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional/> diakses 14 desember 2015
- <http://ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya> diakses 11 desember 2015
- <http://www.tribunnews.com/nasional/2012/09/06/selamatkan-anak-indonesia-dari-racun-game-online> diakses 25 november 2015
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Indahtiningrum, F. (2013). *Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa universitas*. CALYPTRA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 2(1).
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja*. Depok: Fakultas Psikologi UI.

- Lee, et al. (2007). *Leaving a never- Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*. Department of Sociology of National.
- Marlina. (2014). *hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas v di sekolah dasar saraswati denpasar tahun 2014*. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana
- Nursalam, (2008). *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrument Penelitian Keperawatan*, Salemba Medika : Jakarta
- Notoatmojo, S (2002). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta : Jakarta
- Octaviani,C. 2010. *Dampak psikologis negatif kecanduan permainan game online pada mahasiswa*. Semarang :Universitas Katolik Soegijapranata
- Pratiwi. (2012). *Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa 1.2
- ROSIANA, A. (2013).*Pengendalian ekspresi marah pada remaja ditinjau dari prilaku kecanduan bermain game online*.
- Santrock. John.W. (2007). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati, S.Psi dan Anna Kuswanti). Erlangga.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang*. Jurnal Kesehatan Andalas, 4(1).
- Sholikhah, D (2014). *Penyesuaian sosial siswa sd negeri 1 pedes kelas v pengguna game online*. Yogyakarta: fakultas ilmu pendidikan UNY
- Tiani, A. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*.
- WIDARTI, I. (2010). *Hubungan antara kontrol diri dan kecanduan game online pada remaja di malang*. SKRIPSI Jurusan Bimbingan dan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Weinstein, M.A. (2010). *Computer and Vidio Game Addiction-A Comparison between Game Users and Non- GameUsers*. *The America Journal of Drug and Alcohol Abuse*. dipublikasikan. Department of Meical Biophysics and Nuclear Medicine, Hadassah Hospital, Ein kerem, Jerusalem,Israel, and Department of Nuclear Medicine, Sourasky MedicalCenter Tel Aviv, Israel.
- Yuan, K. et al. (2013). *Cortical Thickness Abnormalities in Late Adolescence With Online Gaming Addiction*. (online), (<http://www.plosone.org/article/info:doi/10.1371/journal.pone.0053055>, diakses tanggal 27 januari 2014).

- YEE, N. (2006) The demographics, motivation and derived exsperiences of users of massivelly-multiuser online graphical environments. Presence: teleoperators and virtual enviroments, 15, 309-329. Young, k.s (1996) *.internet addiction: the emergence of a new clinical disorder*. cyberpsychology & behaviour, vol 1, 3, 237-244
- Zulkifli, N. I. (2013). *Efek Game online Terhadap Tindakan Kekerasan Anak Jalanan*. Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa, 16(1), 35-40.