

LAMPIRAN



Lampiran 1

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada:

Yth. Calon Responden

Saya, **YUSTIAN ANGGA**, NIM: 2013122154, Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta, Dengan Judul ” **Pengaruh Lama Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi**”

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka saya mohon kesediaan saudara-saudara untuk memberi jawaban atas pertanyaan yang disampaikan dengan sejujurnya dan apa adanya sesuai petunjuk yang saya buat.

Saya menjamin kerahasiaan jawaban yang diberikan dan hasilnya akan dapat dipergunakan untuk memberi masukan bagi masyarakat dalam rangka menambah pengetahuan dan pengaruhnya game online pada anak.

Atas perhatian dan kesediaan menjadi responden, saya ucapkan terima kasih.

Peneliti

Yustian Angga

Lampiran 2

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Setelah saya membaca maksud dan tujuan penelitian ini, maka dengan kesadaran penuh tanpa paksaan dari pihak lain menyatakan saya bersedia untuk berpartisipasi menjadi reponden dalam penelitian yang dilakukan oleh saudara **YUSTIAN ANGGA, NIM : 2013122154** , Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta, Dengan Judul ” **Pengaruh Lama Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi**”

Tanda tangan dibawah ini menunjukkan bahwa saya telah diberi informasi dan memutuskan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Tempuran, Maret 2015

(.....)

Lampiran 3

No. Responden :

KUESIONER

Pengaruh Lama Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi

PETUNJUK UMUM :

1. Saudara dimohon mengisi lembar persetujuan sebagai responden
2. Saudara dimohon dapat menjawab pertanyaan dan pernyataan secara jujur serta sesuai keadaan sebenarnya.
3. Semua jawaban dan identitas sebagai responden akan dirahasiakan
4. Jawaban saudara akan sangat membantu kebenaran dari hasil penelitian ini
5. Kami mengucapkan terima kasih atas kesediaan dan kerjasama saudara

A. PETUNJUK KHUSUS:

1. Bacalah setiap pertanyaan dan pernyataan dengan cermat dan teliti
2. Isilah identitas saudara pada kuesioner identitas
3. Beri tanda ☒ untuk setiap jawaban

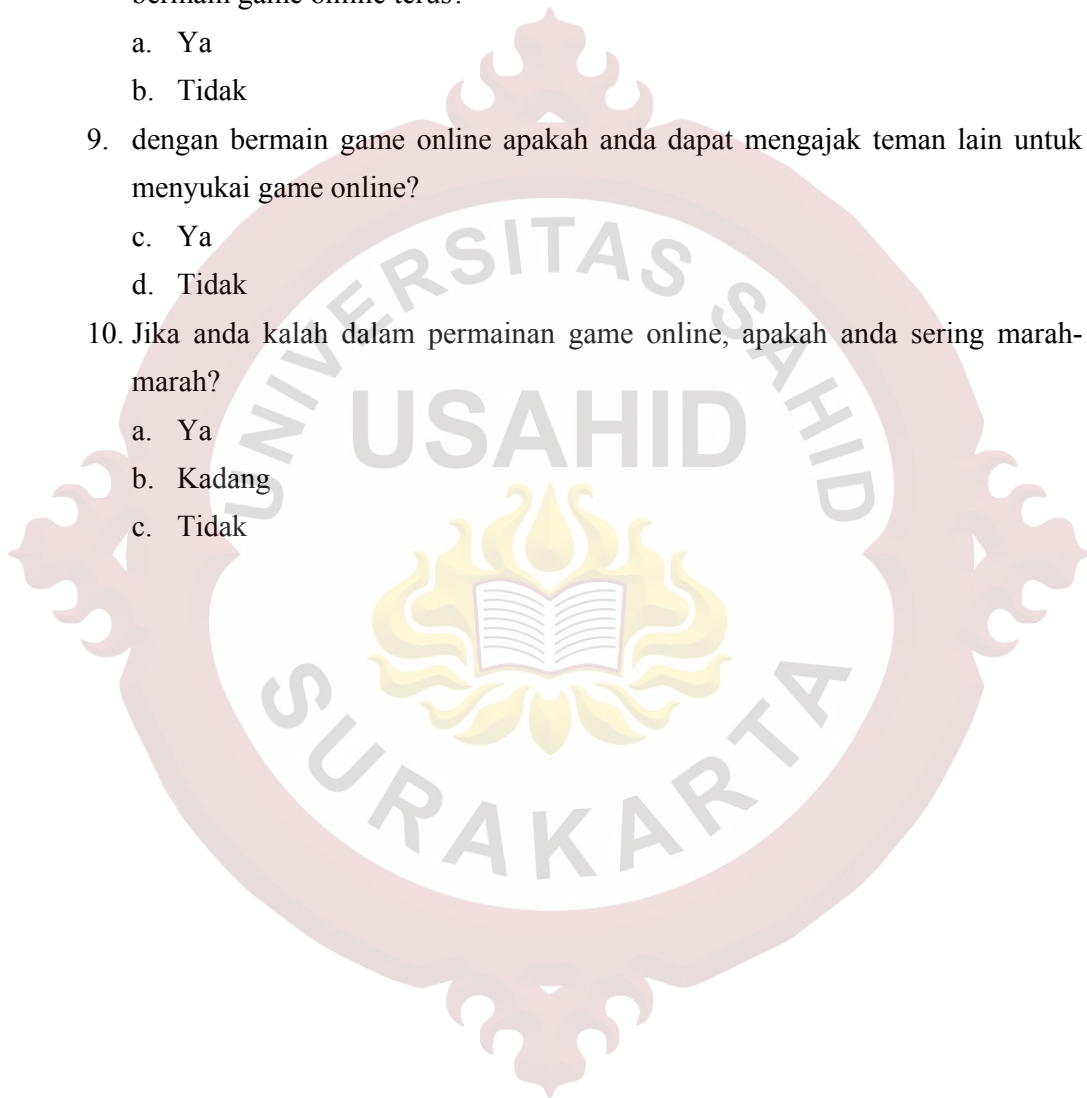
B. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :(boleh tidak diisi)
2. No.Responden :(diisi oleh peneliti)
3. Jenis kelamin :
 - ☐ Laki-laki
 - ☐ Perempuan
4. Umur : tahun
5. Kelas :
 - ☐ V
 - ☐ VI
6. Sejak kapan saudara mulai mengenal permainan game online
 - ☐ Kurang dari setahun yang lalu
 - ☐ 1 tahun yang lalu
 - ☐ 2 tahun yang lalu
 - ☐ 3 tahun yang lalu

C. KUESIONER GAME ONLINE

1. Berapa jam saudara setiap kali bermain game online?
 - a. 1 jam
 - b. 2 jam
 - c. 3 jam
 - d. Lebih dari 3 jam
2. Berapa kali saudara bermain game online dalam satu minggu?
 - a. $\leq$ Dua kali
 - b. Tiga kali
 - c. Empat kali
 - d. Lebih dari empat kali
3. Berapa uang yang anda bayar untuk setiap bermain game online?
 - a. Rp. 3.000,-
 - b. Rp. 5.000,-
 - c. Rp. 7.500,-
 - d. $>$ Rp. 7.500,-
4. Dengan bermain game online apakah dapat membantu dalam proses belajar di rumah atau di sekolah
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. tidak
5. Apakah dengan bermain game online dapat membantu prestasi pelajaran sekolah
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak
6. Jika permainan game online di warnet penuh, apakah anda mau menunggu giliran bermain
 - a. Ya
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak

7. Dengan bermain game online, apakah anda dapat menambah teman baru
 - a. Ya
 - b. tidak
8. Apakah anda pernah marah dan kesal terhadap orang tua yang melarang bermain game online terus?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. dengan bermain game online apakah anda dapat mengajak teman lain untuk menyukai game online?
 - c. Ya
 - d. Tidak
10. Jika anda kalah dalam permainan game online, apakah anda sering marah-marah?
 - a. Ya
 - b. Kadang
 - c. Tidak



ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Berilah tanda centang (V) pada kolom jawaban sesuai keadaan anda

Selalu =SL

Sering – Sr

Kadang-kadang = Kd

Tidak pernah = Tp

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Selama pelajaran di kelas, apakah anda tetap membayangkan permainan game online				
2.	Jika ada tugas pekerjaan rumah, apakah anda tetap bermain game online ?				
3.	Jika sedang bermain game belum selesai maka saya tetap menyelesaikan permainan game terlebih dahulu				
4.	Apakah anda jika diberi tugas anda kerjakan sampai selesai ?				
5.	Apakah orang tua anda mengingatkan untuk lebih banyak belajar dari pada bermain game online?				
6.	Sebelum anda mulai belajar apakah berdo'a terlebih dahulu ?				
7.	Apakah ada yang memotivasi anda dalam belajar dari pada banyak bermain game?				
8.	Apakah anda mendapat manfaat dari game online dengan nilai pelajaran sekolah?				
9.	Apakah anda setiap belajar dan tidak bermain game online				
10.	Apabila anda dalam kerja kelompok, anda membicarakan permainan game online?				
11.	Permainan game tentang strategi apakah dapat meningkatkan nilai pelajaran matematika?				

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
12.	Jika anda dalam kondisi sakit, anda tetap meluangkan waktu untuk bermain game ?				
13.	Apakah anda sering latihan mengerjakan soal-soal yang ada pada buku pelajaran yang anda miliki ?				
14.	Apakah anda jarang belajar kelompok di rumah bersama teman-temanmu ?				
15.	Jika ada teman datang rumah, anda sedang belajar, anda memilih ajakan teman untuk bermain game?				
16.	Apakah buku-buku tulis anda juga anda gambar dengan tokoh dalam game online ?				
17.	Apakah anda malas mencapai prestasi belajar yang tinggi dan memilih game online				
18.	Jika ada acara televisi seperti tokoh game online , anda memilih menonton televisi				
19.	Jika besok pagi ada ujian di kelas, apakah anda tetap bermain game online?				
20.	Jika nilai pelajaran menurun, apakah anda akan tetap bermain game online ?				

Lampiran 4. Hasil uji validitas game online

Correlations		
		Game online
G1	Pearson Correlation	.779**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
G2	Pearson Correlation	.458*
	Sig. (2-tailed)	,011
	N	30
G3	Pearson Correlation	.779**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
G4	Pearson Correlation	.720**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
G5	Pearson Correlation	.734**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
G6	Pearson Correlation	.576**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
G7	Pearson Correlation	.166
	Sig. (2-tailed)	.379
	N	30
G8	Pearson Correlation	.392*
	Sig. (2-tailed)	,032
	N	30
G9	Pearson Correlation	.466**
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	30
G10	Pearson Correlation	.567**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
G11	Pearson Correlation	.975**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Game online	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5. Hasil uji reliabilitas game online

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

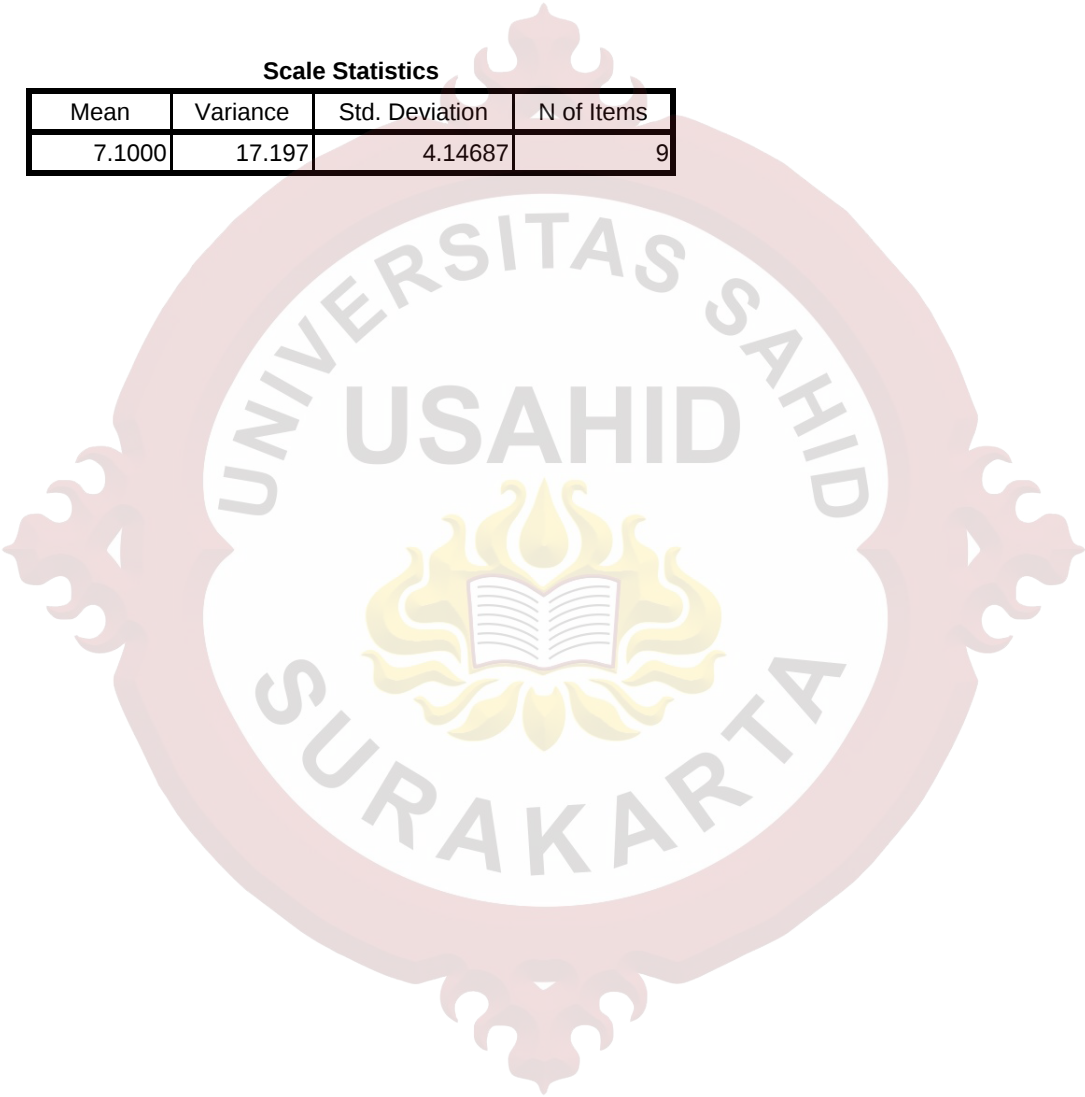
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.785	9

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
G1	.6667	.47946	30
G2	1.3333	.60648	30
G3	.6667	.47946	30
G4	.9667	1.03335	30
G5	1.0333	1.09807	30
G6	.9667	.85029	30
G8	.2667	.58329	30
G9	.6667	.47946	30
G10	.5333	.89955	30

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
G1	6.4333	14.668	.626	.755
G2	5.7667	15.289	.325	.781
G3	6.4333	14.668	.626	.755
G4	6.1333	11.430	.673	.729
G5	6.0667	11.237	.646	.736
G6	6.1333	13.154	.538	.754
G8	6.8333	15.592	.274	.786
G9	6.4333	15.771	.314	.782
G10	6.5667	13.771	.392	.778

Scale Statistics			
Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
7.1000	17.197	4.14687	9



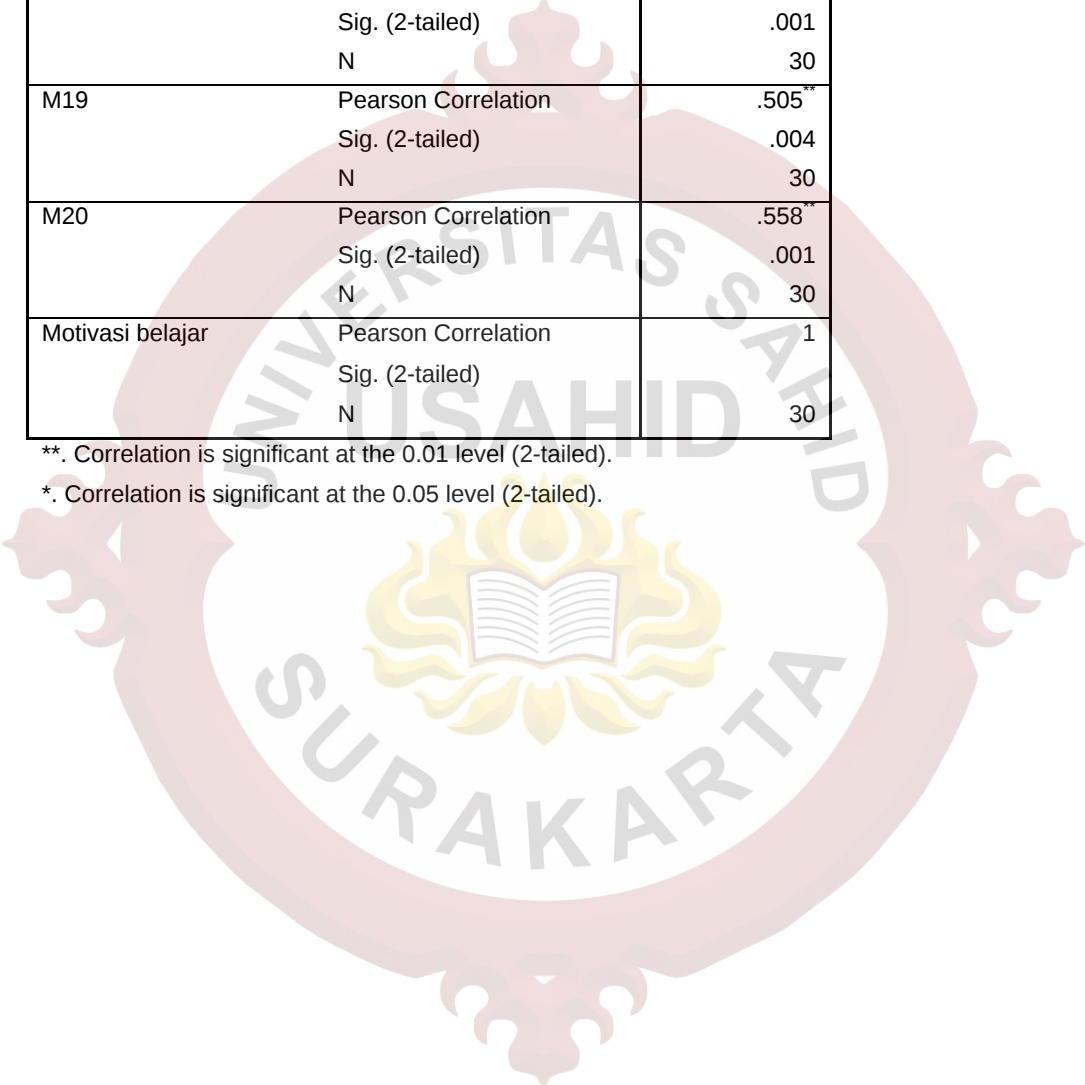
Lampiran hasil uji validitas motivasi belajar

Correlations		
		Motivasi belajar
M1	Pearson Correlation	.489**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	30
M2	Pearson Correlation	.545**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
M3	Pearson Correlation	.763**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
M4	Pearson Correlation	.527**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
M5	Pearson Correlation	.874**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
M6	Pearson Correlation	.866**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
M7	Pearson Correlation	.843**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
M8	Pearson Correlation	.585**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
M9	Pearson Correlation	.481**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	30
M10	Pearson Correlation	.719**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
M11	Pearson Correlation	.490**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	30
M12	Pearson Correlation	.707**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
M13	Pearson Correlation	.568**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30

M14	Pearson Correlation	.516**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
M15	Pearson Correlation	.569**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
M16	Pearson Correlation	.315
	Sig. (2-tailed)	.090
	N	30
M17	Pearson Correlation	.407*
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	30
M18	Pearson Correlation	.591**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
M19	Pearson Correlation	.505**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
M20	Pearson Correlation	.558**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
Motivasi belajar	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Lampiran hasil uji reliabilitas motivasi belajar

Reliability
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.905	19

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
M1	.2333	.43018	30
M2	.2667	.52083	30
M3	1.1000	1.09387	30
M4	.9667	1.24522	30
M5	1.5000	1.19626	30
M6	1.5333	1.19578	30
M7	1.3000	1.11880	30
M8	.2667	.58329	30
M9	.5333	.77608	30
M10	1.0000	1.05045	30
M11	.5667	.89763	30
M12	1.0000	1.08278	30
M13	.9333	1.25762	30
M14	.6000	.93218	30
M15	.7000	.95231	30
M17	.1000	.30513	30
M18	.6333	.88992	30
M19	.1667	.46113	30
M20	.1333	.43417	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
M1	13.3000	107.734	.447	.904
M2	13.2667	106.202	.507	.902
M3	12.4333	95.357	.719	.895
M4	12.5667	99.564	.435	.905
M5	12.0333	91.275	.840	.890
M6	12.0000	91.379	.836	.890
M7	12.2333	93.426	.797	.892
M8	13.2667	104.961	.553	.901
M9	13.0000	104.621	.421	.903
M10	12.5333	97.085	.663	.897
M11	12.9667	103.275	.429	.903
M12	12.5333	96.740	.657	.897
M13	12.6000	98.317	.482	.904
M14	12.9333	102.202	.469	.902
M15	12.8333	100.902	.528	.901
M17	13.4333	109.357	.386	.905
M18	12.9000	101.748	.522	.901
M19	13.3667	107.275	.463	.903
M20	13.4000	107.076	.517	.903

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
13.5333	111.913	10.57888	19

TABEL NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	5%	N	5%	N	5%
3	0.997	27	0.381	55	0.266
4	0.950	28	0.274	60	0.254
5	0.878	29	0.367	65	0.244
6	0.811	30	0.361	70	0.235
7	0.754	31	0.355	75	0.227
8	0.707	32	0.349	80	0.220
9	0.666	33	0.344	85	0.213
10	0.632	34	0.339	90	0.207
11	0.602	35	0.334	95	0.202
12	0.576	36	0.329	100	0.195
13	0.553	37	0.325	125	0.176
14	0.532	38	0.320	150	0.159
15	0.514	39	0.316	175	0.148
16	0.497	40	0.312	200	0.138
17	0.482	41	0.308	300	0.113
18	0.468	42	0.304	400	0.098
19	0.456	43	0.301	500	0.088
20	0.444	44	0.297	600	0.080
21	0.433	45	0.294	700	0.074
22	0.423	46	0.291	800	0.070
23	0.413	47	0.288	900	0.065
24	0.404	48	0.284	1000	0.062
25	0.396	49	0.281		
26	0.388	50	0.279		

Lampiran 6. Data karakteristik responden

No. Res	Jenis kelamin	Usia (tahun)	Kelas
1	laki-laki	11	5
2	laki-laki	11	5
3	perempuan	11	5
4	perempuan	10	5
5	laki-laki	12	5
6	perempuan	12	6
7	laki-laki	11	5
8	perempuan	11	5
9	perempuan	12	6
10	perempuan	11	5
11	perempuan	11	5
12	perempuan	10	5
13	perempuan	11	5
14	perempuan	13	5
15	perempuan	11	5
16	perempuan	11	6
17	perempuan	11	5
18	laki-laki	11	6
19	laki-laki	12	6
20	laki-laki	12	6
21	laki-laki	13	6
22	laki-laki	12	6
23	laki-laki	12	6
24	perempuan	13	5
25	perempuan	12	5
26	laki-laki	13	6
27	laki-laki	12	6
28	laki-laki	11	5
29	laki-laki	11	5
30	perempuan	12	6
31	perempuan	13	6
32	perempuan	11	5
33	perempuan	11	5
34	perempuan	11	5

Lampiran 7. Data jawaban game online

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	jumlah
1	2	3	1	3	3	2	0	1	0	15
2	1	2	1	1	1	1	0	1	0	8
3	1	1	3	3	2	0	0	1	0	11
4	1	1	1	3	3	1	0	1	0	11
5	3	3	2	0	0	2	1	1	1	13
6	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
7	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
8	1	2	1	2	0	0	0	1	0	7
9	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
11	1	3	1	0	0	1	0	1	0	7
12	1	1	1	0	0	1	0	1	0	5
13	2	1	1	0	0	0	0	1	0	5
14	1	1	2	0	0	1	0	0	0	5
15	1	1	0	0	0	0	1	0	0	3
16	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
17	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
18	1	4	4	0	0	1	0	0	0	10
19	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
20	3	2	3	1	1	1	0	0	0	11
21	3	3	2	1	1	1	2	2	0	15
22	2	2	2	1	1	1	0	0	0	9
23	1	1	1	0	0	0	0	0	1	4
24	3	3	2	1	1	1	1	1	1	14
25	3	3	4	0	0	0	1	1	1	13
26	3	3	4	1	1	1	0	1	0	14
27	2	1	1	1	1	1	0	1	0	8
28	3	3	1	1	0	0	1	0	0	9
29	3	3	4	3	0	1	1	1	0	16
30	1	2	1	3	3	2	0	0	0	12
31	1	2	1	0	0	0	0	0	0	4
32	2	1	1	0	0	0	0	0	0	4
33	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7
34	1	3	1	0	0	1	0	1	0	7

Lampiran 8. data motivasi belajar

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	jumlah	%	kategori
1	3	3	1	3	0	0	0	1	0	1	3	0	3	0	0	3	0	1	0	22	38,60%	Rendah
2	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	51	89,47%	Tinggi
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	52	91,23%	Tinggi
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	1	3	3	0	3	0	3	3	46	80,70%	Tinggi
5	3	2	3	3	3	1	0	0	0	0	0	3	3	0	0	3	0	3	1	28	49,12%	Rendah
6	3	2	3	3	0	3	3	0	3	1	0	3	0	1	3	0	3	3	3	37	64,91%	Sedang
7	3	3	3	0	3	0	3	3	3	0	0	0	0	0	0	3	2	3	3	32	56,14%	Sedang
8	1	1	3	1	3	3	0	3	2	2	0	3	3	0	0	3	1	3	3	35	61,40%	Sedang
9	3	2	3	3	3	3	3	3	0	1	3	0	3	0	0	0	3	3	3	39	68,42%	Sedang
10	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	0	3	0	0	3	3	3	3	3	47	82,46%	Tinggi
11	3	3	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	0	0	3	1	1	3	35	61,40%	Sedang
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	3	3	3	3	3	3	51	89,47%	Tinggi
13	3	2	3	2	2	1	3	3	0	0	3	3	2	0	3	3	3	3	3	42	73,68%	Sedang
14	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	0	3	3	3	3	50	87,72%	Tinggi
15	3	1	3	3	3	3	3	3	0	3	3	0	3	3	3	0	3	1	3	44	77,19%	Tinggi
16	3	0	3	3	3	3	3	3	0	3	3	0	0	0	2	3	3	3	3	41	71,93%	Sedang
17	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	0	2	3	0	0	3	0	2	40	70,18%	Sedang
18	3	3	3	0	0	3	0	3	0	3	0	3	0	0	3	3	3	3	3	36	63,16%	Sedang
19	3	0	3	3	3	3	3	3	0	2	0	0	0	1	3	1	3	0	3	34	59,65%	Sedang
20	3	3	3	3	0	1	3	3	3	0	0	3	3	3	0	1	3	3	3	41	71,93%	Sedang
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	54	94,74%	Tinggi
22	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	0	3	3	3	3	0	3	3	45	78,95%	Tinggi
23	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	0	0	3	3	0	44	77,19%	Tinggi
24	3	0	3	3	3	0	3	3	1	3	0	3	0	0	3	3	0	3	3	37	64,91%	Sedang
25	3	3	3	0	3	3	3	3	1	2	0	3	2	3	0	0	3	3	0	38	66,67%	Sedang
26	3	3	3	3	0	3	1	0	0	0	3	3	3	0	3	3	3	0	3	37	64,91%	Sedang
27	3	1	3	3	3	0	3	0	3	3	3	0	3	3	0	3	3	3	3	43	75,44%	Sedang
28	3	3	0	0	0	3	3	0	3	3	0	3	3	3	3	0	3	3	3	39	68,42%	Sedang
29	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	1	0	0	3	0	3	3	43	75,44%	Sedang
30	3	0	3	3	3	0	3	3	0	3	1	0	3	0	3	3	3	3	3	40	70,18%	Sedang
31	3	0	3	3	0	3	0	0	3	0	3	0	0	3	3	3	0	3	3	33	57,89%	Sedang
32	3	3	0	3	0	3	0	0	3	0	3	0	0	0	3	0	0	3	3	27	47,37%	Rendah
33	3	3	3	3	3	0	3	0	3	3	3	0	3	3	3	0	3	3	3	45	78,95%	Tinggi
34	3	3	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	1	0	3	0	1	3	35	61,40%	Sedang

Lampiran 9. Hasil analisis statistic penelitian

Frequency Table

Jenis kelamin		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	14	41.2	41.2	41.2
	perempuan	20	58.8	58.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Umur (tahun)		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10.00	2	5.9	5.9	5.9
	11.00	17	50.0	50.0	55.9
	12.00	10	29.4	29.4	85.3
	13.00	5	14.7	14.7	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

lama mengenal game online (tahun)		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 tahun	28	82.4	82.4	82.4
	2 tahun	2	5.9	5.9	88.2
	3 tahun	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Lampiran hasil uji univariat

Lama bermain game online					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	jarang	11	32.4	32.4	32.4
	Kadang-kadang	13	38.2	38.2	70.6
	Selalu	10	29.4	29.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Motivasi belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	3	8.8	8.8	8.8
	Sedang	20	58.8	58.8	67.6
	Tinggi	11	32.4	32.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Lampiran hasil uji bivariat

Regression

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Lama bermain game online	7.0294	4.56923	34
Motivasi belajar	50.4118	6.14037	34

Correlations

		Lama bermain game online	Motivasi belajar
Pearson Correlation	Lama bermain game online	1.000	-.774
	Motivasi belajar	-.774	1.000
Sig. (1-tailed)	Lama bermain game online	.	.000
	Motivasi belajar	.000	.
N	Lama bermain game online	34	34
	Motivasi belajar	34	34

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi belajar ^a		Enter

- a. All requested variables entered.
b. Dependent Variable: Lama bermain game online

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.774 ^a	.599	.586	2.93934

- a. Predictors: (Constant), Motivasi belajar

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	412.499	1	412.499	47.744	.000 ^a
	Residual	276.472	32	8.640		
	Total	688.971	33			

- a. Predictors: (Constant), Motivasi belajar
b. Dependent Variable: Lama bermain game online

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	36.056	4.231		8.522
	Motivasi belajar	-.576	.083	-.774	-6.910
					.000

a. Dependent Variable: Lama bermain game online



Lampiran 10. Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

[illegible]

Lampiran 11. Gambar foto penelitian



Gambar foto peneliti sedang mengamati responden dalam mengisi kuesioner penelitian



Gambar foto peneliti sedang menjelaskan kepada responden tentang pengisian jawaban pertanyaan dalam penelitian



Gambar foto peneliti sedang menjelaskan jika ada jawaban yang akan diganti



Gambar foto peneliti dan responden sedang foto bersama



Gambar foro peneliti berfoto dengan siswa sebelum uji validitas



Gambar foro peneliti kegiatan proses pengisian uji validitas



Gambar foro peneliti menerangkan kepada siswa yang kurang memahami dalam menjawab soal uji validitas



FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Surakarta 57144, Telp. 0271.743493, Faks. 0271.742047
www.usahidsolo.ac.id

Nomor : 326/DK/FIK/USS/IV/2015
Lampiran : -
Perihal : Ijin Uji Validitas

Kepada Yth.

Kepala SDN Dawu

d/a. Dawu, Kecamatan Paron

KABUPATEN NGAWI - JAWA TIMUR

Dengan hormat,

Guna memenuhi persyaratan perkuliahan program S-1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sahid Surakarta, mahasiswa diwajibkan untuk mengambil Skripsi, yang pelaksanaan awal berbentuk Uji Validitas di instansi yang Bp./Ibu./Sdr. Pimpin sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuni.

Dalam rangka melaksanakan kegiatan tersebut, bersama ini kami menyampaikan permohonan ijin mahasiswa :

Nama : YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK
NIM : 2013122154 / B 35
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Skripsi : " Pengaruh Lama Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron, Ngawi "

untuk dapat melakukan kegiatan Uji Validitas tersebut di instansi yang Bapak/Ibu/Sdr.Pimpin. Kemudian atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Surakarta, 15 April 2015
Hormat kami


FAKULTAS ILMU KESEHATAN
dr. Sumarsono, M.Kes
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Tembusan :
1. Arsip Fakultas



FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Surakarta 57144, Telp. 0271.743493, Faks. 0271.742047
www.usahidsolo.ac.id

Nomor : 347/DK/FIK/USS/IV/2015
Lampiran : -
Perihal : Ijin Riset/Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SDN Tempuran 4
d/a. Tempuran Kecamatan Paron
KABUPATEN NGAWI

Dengan hormat,

Guna memenuhi persyaratan perkuliahan program S-1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sahid Surakarta, mahasiswa diwajibkan untuk mengambil Skripsi, yang pelaksanaannya berbentuk riset/penelitian di perusahaan/instansi yang terkait dengan bidang ilmu yang ditekuni.

Dalam rangka melaksanakan Skripsi tersebut, bersama ini kami menyampaikan ijin bahwa,

Nama : YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK
NIM : 2013122154 / B 35
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Skripsi : " Pengaruh Lama Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron, Ngawi "

untuk dapat melakukan riset/penelitian di perusahaan/instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Kemudian atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Surakarta, 22 April 2015

Hormat kami,


FAKULTAS ILMU KESEHATAN
dr. Sumarsono, M.Kes
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Tembusan :

1. Arsip Fakultas
2. Mahasiswa Ybs



**PEMERINTAH KABUPATEN NGAWI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI DAWU 2**

NSS:101050902018 NIS:100180 NPSN:20508730
Jln. Imam Bonjol 18 Desa Dawu Kecamatan Paron 63253

Nomor : 422/65/404.101.D18/2015
Lampir : -
Perihal : Penerimaan Uji Validitas

Kepada Yth;
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Sahid Surakarta

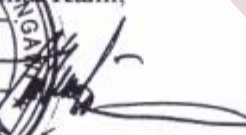
Dengan Hormat,

Dengan diterimanya surat permohonan izin Uji Validitas dari Bapak, kami selaku kepala sekolah menerima mahasiswa Bapak untuk melakukan Uji Validitas di Instansi kami.

Bersama ini kami menerima Mahasiswa :

Nama : YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK
Nim : 2013122154
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Skripsi : " Pengaruh Lama Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar
pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron,
Ngawi "

Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Ngawi, 27 April 2015
Hormat Kami,

H. GIYANTO, S.Pd

NIP. 19580602 197703 1 003





**PEMERINTAH KABUPATEN NGAWI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TEMPURAN 4**

Alamat: Ds. Tempuran, Kecamatan Paron Kode Pos 63253

Kepada :

Yth.Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Sahid Surakarta

Jl. Adi Sucipto No.154

Jajar, Surakarta.

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sahid Surakarta, Nomer :
347/DK/FIK/USS/IV/2015 atas :

Nama : YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK

NIM : 2013122154 / B 35

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : “ Pengaruh Lama Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa
Sekolah Dasar Negeri Tempuran 4 Kecamatan Paron, Ngawi”.

Di perbolehkan untuk melakukan riset / penelitian di SDN Tempuran 4 Kec. Paron, Kab. Ngawi.

Demikian surat balasan semoga bermanfaat.

Paron, 04 Mei 2015

Kepala SDN Tempuran 4

SUPARNO, S.Pd

NIP.19550525 197703 1 010