

SKRIPSI

PENGARUH LAMA BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI TEMPURAN KECAMATAN PARON NGAWI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Keperawatan
Program Studi Ilmu Keperawatan
Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh:

YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK

NIM : 2013122154

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2015**

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK

NIM : 2013122154

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir/ skripsi

**Judu I: PENGARUH LAMA BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA
SEKOLAH DASAR NEGERI TEMPURAN KECAMATAN
PARON NGAWI**

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin data atau meniru tulisan. Karya orang lain, seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menia sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yagn telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan, maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya

Surakakarta, 3 Juni 2015

Yang menyatakan




(Yustian Angga Putramanik)

NIM : 2013122154

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK

NIM : 2013122154

Program studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Jenis karya : Skripsi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada universitas Sahid Surakarta hak bebas royalti nonesklusif (*Non-exclusive royalty Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: **Pengaruh Lama Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi**

Beserta instrument/ desain. Perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat seta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*autor*) dan pembimbing sebagai *co autor* atau pencipta dan juga sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun

Dibuat di Surakarta
Pada tanggal : 3 Juni 2015
Yang membuat pernyataan




(Yustian Angga Putramanik)

NIM : 2013122154

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa
Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH LAMA BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR
NEGERI TEMPURAN KECAMATAN PARON NGAWI**

Disusun oleh:

YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK

NIM : 2013122154

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan dewan penguji
Pada Hari : Rabu, 03 Juni 2015

Mengetahui,

Pembimbing I

Ahmad Syamsul Bahri, S.Kep., M.Kes

Pembimbing II

Idris Yani Pamungkas., S.Kep.,Ns

Mengetahui,
Kepala Program Studi
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Sahid Surakarta

Ahmad Syamsul Bahri, S.Kep., M.Kes

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH LAMA BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR
NEGERI TEMPURAN KECAMATAN PARON NGAWI**

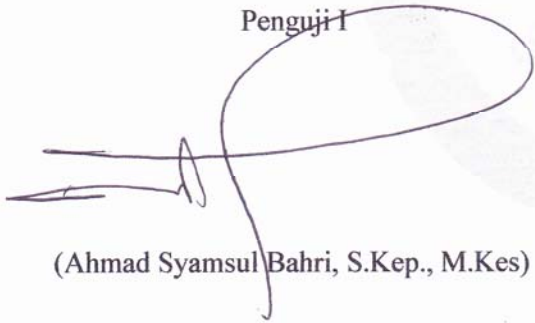
Oleh:

YUSTIAN ANGGA PUTRAMANIK

NIM : 2013122154

Telah Disahkan dan Diujikan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta
Pada Hari : Rabu, 03 Juni 2015

Penguji I



(Ahmad Syamsul Bahri, S.Kep., M.Kes)

Penguji II



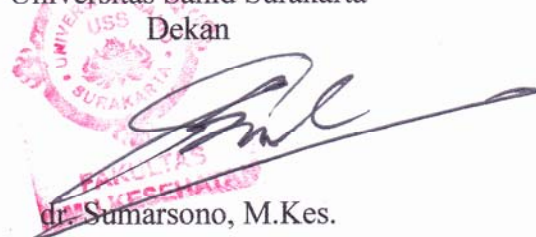
(Idris Yani Pamungkas., S.Kep., Ns)

Penguji III



(Anik Suwarni, S.Kep, Ns., M.Kes)

Mengetahui,
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Sahid Surakarta
Dekan


dr. Sumarsono, M.Kes.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, apabila kamu selesai dari suatu urusan dengan sungguh- sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanlah hendaklah kamu berharap”
(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

Bekerjalah untuk kepentingan duniamu
Seolah-olah engkau akan hidup selamanya dan
Beribadahlah untuk kepentingan akhiratmu seolah-olah engkau
akan mati esok pagi
(Hadits Nabi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kuperuntukkan kepada:

1. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil, yang mendidik dengan penuh kasih sayang dan terima kasih atas doanya untuk kebahagiaan. Kalian adalah orang-orang yang tercinta.
2. Kakakku tersayang yang memberikan motivasi untuk menyelesaikan studiku ini.
3. Almamaterku Universitas Sahid Surakarta
4. Teman-temanku B35 terima kasih atas dukungannya.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala berkah dan anugerah yang senantiasa dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“PENGARUH LAMA BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI TEMPURAN KECAMATAN PARON NGAWI”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh derajat Sarjana keperawatan di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Kohar Sulistyadi, M.SIE., selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta, yang memberikan kesempatan untuk studi di Universitas Sahid Surakarta.
2. H. Hartanto, SH., M.Hum., sebagai Wakil Rektor II Universitas Sahid Surakarta, yang memberikan kesempatan untuk mengikuti perkuliahan di Universitas Sahid Surakarta.
3. Sri Huning Anwariningsih, ST., M.Kom sebagai Wakil Rektor III Universitas Sahid Surakarta, yang memberikan kesempatan untuk mengikuti perkuliahan di Universitas Sahid Surakarta.
4. dr. H. Sumarsono, M.Kes., selaku Dekan Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta.
5. Ahmad Syamsul Bahri, S.Kep., M.Kes sebagai Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta, sekaligus sebagai penguji I.

6. Idris Yani Pamungkas., S.Kep., Ns, selaku penguji II yang membantu, mengarahkan, membimbing dan memberi dorongan dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
7. Anik Suwarni, S.Kep, Ns., M.Kes selaku penguji III yang memberikan saran dan arahan guna kesempurnaan skripsi ini.
8. Suparno, S.Pd Kepala sekolah SD Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi yang telah memberikan izin tempat penelitian kepada penulis.
9. Sugiyanto S.Pd, Kepala sekolah SD Negeri Dawu 2 Kecamatan Paron Ngawi yang telah memberikan izin sebagai tempat uji validitas kuesioner penelitian .
10. Inayati sholikhah S.Kep dan Dyah Ayuq Agustin Amk yang telah membantu saya dalam penelitian.
11. Seluruh responden penelitian yang telah bersedia menjadi responden dan bersedia meluangkan waktu untuk membantu penelitian ini.

Surakarta , Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAANORISINALITAS KARYA ILMIAH	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASIKARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Keaslian Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori	9
1. Motivasi Belajar	9
2. Teori Bermain	14
3. Game Online	17
B. Kerangka Teori.....	24
C. Kerangka Konsep	25
D. Hipotesis.....	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	26
D. Variabel Penelitian	27
E. Definisi Operasional	27
F. Instrumen Penelitian	29
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	30
H. Etika Penelitian	32
I. Pengolahan Data	33
J. Analisis Data	34
K. Jalannya Penelitian	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian..... 37

B. Hasil Penelitian 38

1. Karakteristik Responden..... 38

2. Analisis Univariat 41

3. Analisis Bivariat 43

C. Pembahasan 44

1. Karakteristik Responden 44

2. Analisis Univariat 46

3. Analisis Bivariat..... 48

D. Keterbatasan Penelitian..... 50

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 52

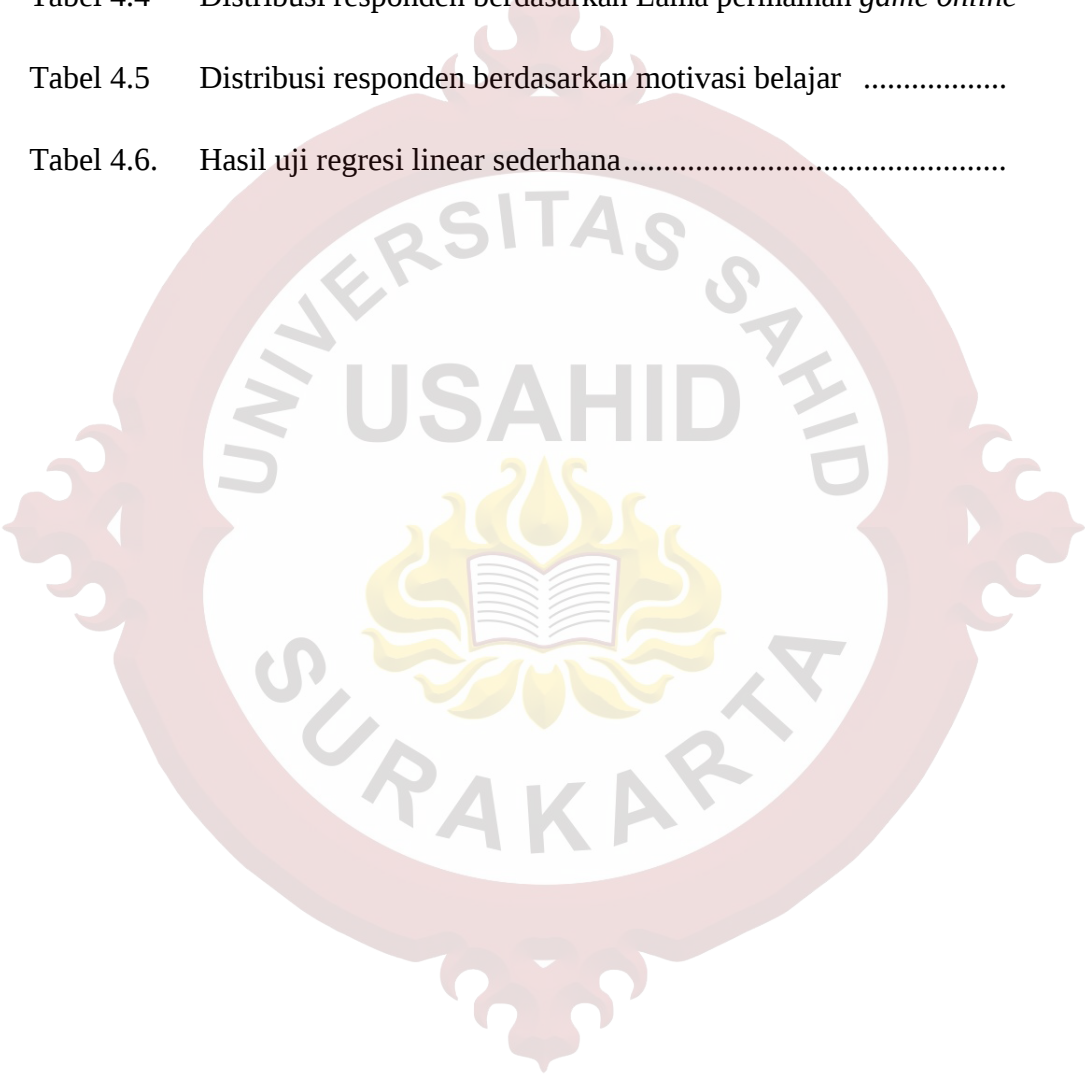
B. Saran 52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Kisi-kisi Item Kuesioner Motivasi Belajar	30
Tabel 4.1	Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin	38
Tabel 4.2	Distribusi responden berdasarkan umur	39
Tabel 4.3	Distribusi responden berdasarkan Lama mengenal <i>game online</i>	40
Tabel 4.4	Distribusi responden berdasarkan Lama permainan <i>game online</i>	41
Tabel 4.5	Distribusi responden berdasarkan motivasi belajar	42
Tabel 4.6.	Hasil uji regresi linear sederhana.....	43



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Teori	24
Gambar 2.2. Kerangka Konsep	25
Gambar 4.1 Diagram pie distribusi responden berdasarkan jenis kelamin	38
Gambar 4.2 Diagram pie distribusi responden berdasarkan umur	39
Gambar 4.3 Diagram pie distribusi responden berdasarkan Lama mengenal game online.....	40
Gambar 4.4 Diagram pie distribusi responden Lama permainan game online	42
Gambar 4.5 Diagram pie distribusi responden motivasi belajar.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2. Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 3. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 4. Hasil uji validitas *game online*
- Lampiran 5. Hasil uji reliabilitas *game online*
- Lampiran 6. Data karakteristik responden
- Lampiran 7. Data jawaban *game online*
- Lampiran 8. Data motivasi belajar
- Lampiran 9. Hasil analisis statistic penelitian
- Lampiran 10. Jadwal penelitian
- Lampiran 11. Gambar foto penelitian
- Lampiran 12. Surat ijin penelitian

INTISARI

PENGARUH LAMA BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI TEMPURAN KECAMATAN PARON NGAWI

Yustian Angga Putramanik¹⁾, Idris Yani Pamungkas²⁾, Ahmad Syamsul Bahri³⁾

Latar belakang : Saat ini hampir setiap anak siswa sekolah sudah mengenal permainan *game online*, termasuk siswa sekolah dasar. Permainan *game online* mudah ditemukan di warung internet, seperti di desa Tempuran kecamatan Paron Ngawi. Rata-rata lama waktu yang dibutuhkan siswa SD untuk bermain *game online* setidaknya 2 jam. Kondisi lama bermain *game online* pada siswa sekolah dapat berpengaruh pada kesempatan untuk belajar, yang pada akhirnya mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian : mengetahui pengaruh lama bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi.

Metode: Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian adalah 34 siswa SD kelas V dan VI, dengan teknik sampling menggunakan *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner lama bermain *game online* dan motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana.

Hasil penelitian : sebanyak 13 responden lama bermain dalam kategori kadang-kadang (38,2%). Sebanyak 20 responden mempunyai motivasi belajar kategori sedang (58,8%). Hasil uji regresi linier sederhana diperoleh persamaan $\bar{Y} = 36,056 - 0,576X_1$. Nilai $t_{\text{test}} \text{ lama bermain} = -6,910 < (t_{\text{tabel}} = -1,96)$

Simpulan: Terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara lama bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi.

Kata kunci = lama bermain, *game online*, motivasi belajar, siswa sekolah dasar

1) Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta

2) Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta

3) Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sahid Surakarta

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PLAYING GAME ONLINE THROUGH THE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT TEMPURAN ELEMENTARY SCHOOL OF PARON NGAWI

Yustian Angga Putramanik¹⁾, Idris Yani Pamungkas²⁾, Ahmad Syamsul Bahri³⁾

The background of study: nowadays almost every students has known how to play game online, including the students of elementary school. Playing game online is easy to be found in internet cafe, such as at Tempuran village in Paron Ngawi. The students of elementary school need almost 2 hours in playing game online. The time duration of playing game online which is played by the students influences the chance for the students in learning activity. As a result it can influence the students' learning motivation.

The objective of study: knowing the influence of playing game online through the students' learning motivation at Tempuran Elementary School of Paron Ngawi..

The method of study: the type of this research is quantitative research. The method uses descriptive research with cross sectional approach. Sample of the study is 34 students at Tempuran Elementary School of Paron Ngawi. from V and VI grade students. The technique of sampling is purposive sampling. The instrument of study uses questionnaire of the duration in playing game online and the students' motivation. The technique of analysing data is simple linear regression test.

The result of study: there are 13 respondents who play game online need long time duration seldom category (38,2%). There are 20 respondents who have learning motivation medium category. The result of simple linear regression test is $\bar{Y} = 36.056 - 0.576X_1$. The score of t_{test} playing long time game online is $-6.910 < (t_{tabel} = -1,96)$.

The conclusion: there are negative influences of playing game online and significances between playing long time game online through the students' learning motivation at Tempuran Elementary School of Paron Ngawi.

Keyword: long playing, game online, learning motivation, elementary school students

1) Student Nursing Program of Sahid University of Surakarta

2) Lecturer Nursing Program of Sahid University of Surakarta

3) Lecturer Nursing Program of Sahid University of Surakarta