

**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 menria 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 dikemudan 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

Pembimbing II

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

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**

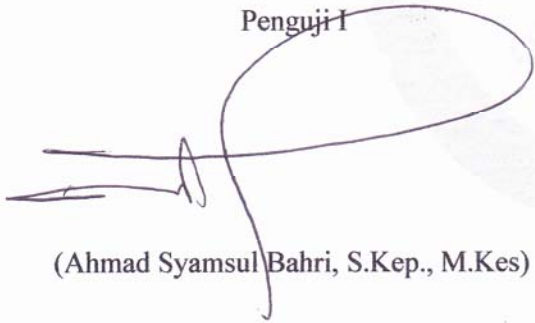
Oleh:

**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 ijin tempat penelitian kepada penulis.
9. Sugiyanto S.Pd, Kepala sekolah SD Negeri Dawu 2 Kecamatan Paron Ngawi yang telah memberikan ijin 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
<i>ABSTRACT</i> .....	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

<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI</b>	
	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
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	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

<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
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
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A.	Simpulan .....	52
B.	Saran .....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
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

	<b>Halaman</b>
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 <i>game online</i> .....	40
Gambar 4.4 Diagram pie distribusi responden Lama permainan <i>game</i> <i>online</i> .....	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