

**HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK DI SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH BANTUL
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana Keperawatan Sekolah
Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



SIDIK IMAM NUGROHO

2213165

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK DI SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH BANTUL
YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan oleh:

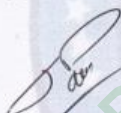
SIDIK IMAM NUGROHO
2213165

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Diterima sebagai Salah
Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan di
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta

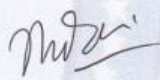
Tanggal 02 Oktober 2017

Disetujui Oleh:


Penguji


Ida Nursanti, MPH
NIDN:06.1904.7702

Pembimbing


Masta Hutasoit, M.Kep
NIDN: 05.2701.7903

Mengesahkan,
a.n Ketua Stikes Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan (S-1)


Tetra Saktika Adnugraha, M.Kep., Ns., Sp.Kep.MB
NIDN/05.2310.8302

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, adalah mahasiswa Stikes Jendral Achmad Yani Yogyakarta,

Nama : Sidik Imam Nugroho

NPM : 2213165

Program Study : Ilmu Keperawatan (S1)

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Video Games* Dengan Interaksi Sosial Anak di SD Muhammadiyah Bantul

Menyatakan bahwa hasil penelitian dengan judul tersebut di atas adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil *plagiarisme*. Dengan ini saya menyatakan untuk menyerahkan hak cipta penelitian kepada Stikes Jendral Achmad Yani Yogyakarta guna kepentingan ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 26 Oktober 2017



Sidik Imam Nugroho

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Video Game* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Yogyakarta”.

Skripsi ini dapat diselesaikan atas bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, dan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dengan setulus-tulusnya kepada :

1. Kuswanto Hardjo, dr., M.kes selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jendral Achmad Yani Yogyakarta.
2. Tetra Saktika Adinugraha, Sp.Kep, MB selaku Ketua Prodi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jendral Achmad Yani Yogyakarta.
3. Masta hutasoit, M.Kep selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan memberikan masukan kepada penulis dalam menyusun usulan penelitian ini.
4. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Bantul.
5. Orang tua kami yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada kami.
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan bantuan.

Semoga ALLAH SWT senantiasa melimpahkan kebaikan kepada semuanya, atas segala amal kebaikan dan bantuannya, Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk dijadikan pembelajaran agar penulis skripsi selanjutnya menjadi lebih baik

Penulis

Sidik Imam Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SKEMA	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	3
C.Tujuan Penelitian.....	4
D.Manfaat Penelitian.....	4
E.Keaslian Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A.Anak Sekolah Dasar.....	7
B.Bermain <i>Video Game</i>	9
C.Interaksi Sosial	14
D.Kerangka Teori	21
E.Kerangka Konsep.....	22
F.Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A.Desain Penelitian	23
B.Lokasi dan Waktu.....	23
C.Populasi dan Sample	23
D.Variable Penelitian.....	25
E.Definisi Operasional.....	25
F.Alat dan Prosedur Pengumpulan Data.....	26
G. Pengumpulan Data dan Metode	28
H.Validitas dan Reabilitas.....	29
I.Metode Pengolahan dan Analisa Data.....	29
J.Etika Penelitian.....	32
K. Rencana Pelaksanaan Penelitian.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A.Hasil	35
B.Pembahasan.....	40
C.Keterbatasan	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	54

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Interaksi Sosial.....	28
Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Kolerasi.....	32
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	36
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i>	37
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial.....	37
Tabel 4.4 Tabulasi Silang Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> dengan Interaksi Sosial	38
Tabel 4.5 Tabel Uji Kendal <i>Tau-b</i> Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> dengan Interaksi Sosial	39

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

DAFTAR SKEMA

Tabel 2.1 Kerangka Teori	21
Tabel 2.2 Kerangka Konsep	21

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 2 Lembar Perizinan Menjadi Responden
- Lampiran 3 Kuesioner Data Demografi
- Lampiran 4 Kuesioner *Video Game*
- Lampiran 5 Kuesioner Interaksi Sosial
- Lampiran 6 Surat-surat Izin Penelitian
- Lampiran 7 Lembar Bimbingan Skripsi
- Lembar Penyusunan Proposal

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA