

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PRESTASI BELAJAR SISWA-SISWI KELAS III-VI SD NEGERI
TAMANSARI II YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun Oleh :

BERNADUS DAUTH
2215053

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA-SISWI KELAS III-VI SD NEGERI TAMANSARI II YOGYAKARTA

Diajukan Oleh :

BERNADUS DAUTH
2215053

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Pengaji dan Dinyatakan Sah Sebagai Salah Satu
Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan di Fakultas Kesehatan

Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Tanggal : 30 Juli 2019

Menyetujui :

Pengaji

Khristina Dias Utami, MPH
NIDN : 0510098001

Pembimbing

Retno Sumiyarini, M.Med.Ed
NIDN: 0517088302

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan (S-1)



Tetra Saktika Adinugraha, M.Kep.,Sp.,Kep.,MB
NPP. 2007.13.0011

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, adalah mahasiswa Fakultas Kesehatan Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta,

Nama : Bernadus Dauth
NPM : 2215053
Program Studi : Ilmu Keperawatan (S1)
Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta

Menyatakan bahwa hasil penelitian dengan judul tersebut di atas adalah asli karya saya sendiri dan bukan hasil *plagiarisme*. Semua referensi dan sumber terkait yang diacu dalam karya ini di tulis dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Dengan ini saya menyatakan untuk menyerahkan hak cipta penelitian kepada Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta guna kepentingan ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila terdapat kekeliruan atau ditemukan adanya pelanggaran akademik di kemudian hari, maka saya bersedia menerima kosekuensi yang berlaku sesuai dengan ketentuan akademik.

Yogyakarta, 30 Juli 2019



Bernadus Dauth

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas penyertaan dan kuasanya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta”.

Skripsi ini diselesaikan atas bimbingan, arahan dan batuan dari berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dan kesempatan ini penulis dengan rendah hati mengucapkan terima kasih dengan setulus-tulusnya kepada :

1. Kuswanto Harjo, dr., M. Kes selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Tetra Saktika Adinugraha, S. Kep., Ns., M. Kep., Sp., Kep., MB selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan.
3. Retno Sumiyarini, S. Kep., Ns., M. Med.Ed Selaku dosen pembimbing Skripsi yang tulus ikhlas meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis menyelesaikan Skripsi.
4. Khristina Dias Utami, S. Kep., Ns., MPH selaku dosen penguji yang bersedia meluangkan waktu untuk menguji, mengoreksi dan memberikan saran serta masukkan terhadap penyusunan Skripsi.
5. Haribertus Marjana, S. Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Tamansari II Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.
6. Rantiyem, Tiara Puji Ismaya, Tiara Ajeng Permana, S. Pd selaku Wali kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam pengambilan data.
7. Dauth, S. Pd dan Rosti selaku kedua orang tua penulis yang selama ini telah membantu penulis dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat serta doa yang tak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Juani Wati selaku istri tercinta penulis yang selama ini setia menemani, memberikan semangat, penyemangat dan memberikan doa pada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Clara Holly Fayolla Dauth selaku anak tercinta penulis sebagai penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Kakak, Adik, Paman, Tante, Kakek, Nenek, Keponakan dan semua keluarga besar penulis yang selama ini memberikan dukungan serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

11. Teman-teman Grup Pejuang Skripsi, Abdul Hafiz, Ade Kurniawan, Dwi Andika Prasetyo, Erikson, Jumaini dan Roypison selaku teman seperjuangan, bertempur siang dan malam tanpa mengenal lelah serta saling *support* dalam menyelesaikan skripsi.
12. Teman-teman PSIK Angkatan 2015 selaku rekan perjuangan selama 4 tahun dalam menempuh pendidikan Ilmu Keperawatan di Fakultas Kesehatan Univesitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta Prodi Ilmu Keperawatan (S-1)
13. Teman-teman PMDAKU-DIY yang selalu memberikan *support* kepada penulis dalam menempuh pendidikan dan penyusunan skripsi.
14. Semua pihak yang sudah ikut serta membantu dalam penyusunan Usulan Penelitian yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya.

Semoga Tuhan yang Maha Esa senantias melimpahkan kebaikan kepada semuanya. Harapan penulis semoga Usulan Peneliti ini dapat di terima.

Penulis

Bernadus Dauth

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	Vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
LAMPIRAN.....	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Teori	7
1. Prestasi Belajar.....	7
a. Pengertian Belajar.....	7
b. Pengertian Prestasi.....	8
c. Prestasi Belajar.....	9
d. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi.....	10
2. <i>Game Online</i>	19
a. Definisi.....	19
b. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	19
c. Dimensi atau Aspek Intensitas <i>Game Online</i>	20
d. Kecanduan <i>Game Online</i>	21
e. Dampak-Dampak <i>Game Online</i>	22
B. Kerangka Teori.....	25
C. Kerangka Konsep.....	26
D. Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Waktu.....	27
C. Populasi dan Sampel.....	27
D. Varibael Penelitian.....	29
E. Definisi Operasional.....	29
F. Alat dan Metode Pengumpulan Data.....	31

G. Uji Validitas dan Reabilitas.....	32
H. Metode Pengelolaan dan Analisa Data.....	33
I. Etika Penelitian.....	35
J. Pelakasanaan Penelitian.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Gambaran Lokasi Penelitian.....	40
2. Analisis Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan.....	46
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	46
2. Prestasi Belajar	48
3. Hubungan Intensitas Bermian Game Onlien dengan Prestasi Belajar Siswa-siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta.....	50
C. Keterbatasan Peneritian.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
Daftar Pustaka.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi kuesioner intensitas bermain <i>game online</i>	31
Tabel 3.3 Penilaian Kuesioner	31
Tabel 3.4 Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien Korelasi	35
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi Siswa-Siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Usia dan Kelas	41
Tabel 4.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Pada Siswa-Siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta	42
Tabel 4.3 Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Pada Siswa-Siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Kelas	42
Tabel 4.4 Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Pada Siswa-Siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Jenis Kelamin	43
Tabel 4.5 Prestasi Belajar Pada Siswa-Siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta	43
Tabel 4.6 Prestasi Belajar Pada siswa-Siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Kelas	44
Tabel 4.7 Prestasi Belajar Pada Siswa-Siswi kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta Berdasarkan Jenis Kelamin	44
Tabel 4.8 Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Belajar Siswa-Siswi Kelas III-VI SD Negeri Tamansari II Yogyakarta	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka teori	25
Gambar 2.2 Kerangka konsep	26

UNIVERSITAS PERPUSTAKAAN
JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner intensitas bermain *game online*
- Lampiran 2. Lembar persetujuan menjadi responden
- Lampiran 3. Data nilai raport semester gasal SD Negeri Tamansari II Yogyakarta kelas III-VI
- Lampiran 3. Koding data intensitas bermain *game online* dan prestasi belajar
- Lampiran 4. Rekap hasil kuesioner
- Lampiran 5. Analisis data
- Lampiran 6. *Ethical Clearance*
- Lampiran 7. Surat ijin studi pendahuluan di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta
- Lampiran 8. Surat ijin penelitian di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta
- Lampiran 9. Surat ijin penelitian tembusan dari KESBANGPOL
- Lampiran 10. Surat keterangan telah melakukan penelitian di SD Negeri Tamansari II Yogyakarta
- Lampiran 11. Lembar bimbingan
- Lampiran 12. Jadwal pelaksanaan penlitian