

SKRIPSI

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI
BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN BANGUNTAPAN
BANTUL**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Kesehatan Masyarakat




Disusun

Meilani Samadara

KM.16.00620

**PEMINATAN ADMINISTRASI DAN KEBIJAKAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT (S1)
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIRA HUSADA
YOGYAKARTA**

2020



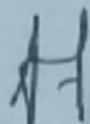
SKRIPSI

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR
ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN BANGUNTAPAN BANTUL**

Disusun dan Diajukan :
Meilani Samadara
KM.16.00520

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 6 Agustus 2020

Pembimbing Utama



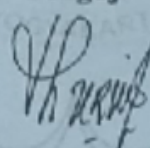
Prastiwi Putri Basuki, S.K.M., M.Si

Pembimbing Pendamping



Andri Purwandari, S.Kep.Ns.,M.Kep

Penguji




Heni Febriani, S.Si.,M.P.H



Skripsi ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat

Yogyakarta, Agustus 2020

Ketua Program Studi Kesehatan Masyarakat (SI)



Dewi Anjani Purwandari, S.K.M., M.P.H.





PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Meilani Samadara
NIM : KM.16.00520
Program Studi : Kesehatan Masyarakat (S1)
Minat Studi : Administrasi Kebijakan Kesehatan
Angkatan : 2016/2017

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penyusunan Skripsi dengan judul :

“HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN BANGUNTAPAN BANTUL”

Skripsi ini hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipublikasikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Husada Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan plagiapt, maka saya siap menerima sanksi akademik berupa pembatalan kelulusan, pencabutan ijazah serta gelar yang melekat.

Mengetahui

Ketua Dewan Penguji

Prastiwi Putri Basuki. S.K.M., M.Si

Yang menyatakan



Meilani Samadara

HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN BANGUNTAPAN BANTUL

Meilani Samadara¹, Prastiwi Putri Basuki², Andri Purwandari³

INTISARI

Latar Belakang: *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah dasar. Bermain *game Online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar anak sekolah dasar menjadi kurang karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain *game* dari pada belajar, sehingga anak sekolah dasar menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain *game* ketika proses pembelajaran.

Tujuan: Diketahui Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

Metode: Penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif analitik menggunakan metode pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian yaitu 38 siswa kelas V dan 35 siswa kelas VI SDN Banguntapan Bantul. Teknik pengambilan sampel secara total *sampling*. Teknik analisa data di uji menggunakan uji *spearman rank*.

Hasil: Hasil analisis data menggunakan uji *Spearman rank* dari kedua variabel yaitu variabel bermain *game online* dan variabel motivasi belajar diperoleh *p value* $0,001 < (0,05)$. Frekuensi bermain *game online* dengan kategori jarang sebesar (74,0 %), kategori sering sebesar (26,0 %) dan motivasi belajar kategori baik sebesar (52,7%), kategori kurang sebesar (47,9).

Kesimpulan: Frekuensi bermain *game online* pada anak sekolah dasar di SDN Banguntapan Bantul termasuk dalam kategori jarang. Motivasi belajar pada anak sekolah dasar di SDN Banguntapan termasuk dalam kategori baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada Hubungan yang *signifikan* antara Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

Kata kunci: *Game Online*, Motivasi Belajar, Anak Sekolah Dasar.

¹Mahasiswa Program Studi Kesehatan Masyarakat (S1) STIKES Wira Husada Yogyakarta

²Dosen Program Studi Kesehatan Masyarakat (S1) STIKES Wira Husada Yogyakarta

³Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan (D3) STIKES Wira Husada Yogyakarta

THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAYING ONLINE GAMES AND LEARNING MOTIVATION ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN AT SDN BANGUNTAPAN BANTUL

Meilani Samadara¹, Prastiwi Putri Basuki², Andri Purwandari³

ABSTRACT

Background: *Online games are modern games that have become a trend for the present and the enthusiasts range from children to adults. School children are a group that is easily influenced by online games, especially elementary school children. Playing online games indirectly has an impact on the learning motivation of elementary school children because the time and energy used is more spent playing games than learning, so that elementary school children become lazy to learn, delay school work, and play games during the learning process.*

Purpose of research : *to know the relationship between playing online games and learning motivation in elementary school children at SDN Banguntapan, Bantul.*

Methods: *This is a quantitative study with a descriptive analytic study using a cross sectional approach. The research sample was 38 grade V students and 35 grade VI students at SDN Banguntapan Bantul. The sampling technique was total sampling. The data analysis technique was tested using the Spearman rank test.*

Results: *The results of data analysis using the Spearman rank test of the two variables, namely the variable playing online games and the learning motivation variable obtained p value $0.001 < (0.05)$. The frequency of playing online games in the rare category was (74.0%), the frequent category was (26.0%) and the learning motivation in the good category was (52.7%), the less category was (47.9). **Conclusion:** *The frequency of playing online games in elementary school children at SDN Banguntapan Bantul is included in the rare category. The motivation to learn in elementary school children at SDN Banguntapan is in the good category. so it can be concluded that there is a significant relationship between playing online games and the motivation to learn of elementary school children at SDN Banguntapan Bantul.**

Keywords: *Online Games, Learning Motivation, Elementary School Children*

¹*Student of Public Health Sciences Study Program in STIKES Wira Husada Yogyakarta*

²*Lecturer in the Public Health Study Program of STIKES Wira Husada Husada Yogyakarta*

³*Lecturer in the Nursing Study Program, of STIKES Wira Husada Husada Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Mahakuasa, karena atas segala rahmat dan berkat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan benar semua atas kemurahan-Nya. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Husada Yogyakarta. Skripsi ini membahas mengenai **‘Hubungan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul’**. Selesaiannya penulisan dan penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak, untuk itu, peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Dra. Ning Rintiswati, M.Kes., selaku Ketua STIKES Wira Husada Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian;
2. Dewi Ariyani Wulandari, S.KM.,M.P.H. selaku Ketua Program Studi Kesehatan Masyarakat (S1), yang telah memberikan izin penelitian.
3. Prastiwi Putri Basuki S.KM.,M.Si selaku dosen pembimbing utama, yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang sangat berarti dalam proses menyelesaikan skripsi.
4. Andri Purwandari, S.Kep.Ns.,M.Kep selaku dosen pembimbing pendamping, yang telah turut memberikan masukan dan arahan yang baik selama dalam proses menyelesaikan skripsi.
5. Heni Febriani,S.Si.,M.P.H selaku dosen penguji yang juga telah turut memberikan masukan yang baik dalam proses menyelesaikan skripsi.

6. John Samadara, orang tua peneliti yang tercinta, yang selalu mengiring dengan doa yang tulus yang tak pernah berhenti dan saudara atau saudari saya yang lain yang tidak dapat saya sebutkan mereka satu-persatu.
7. Keluarga saya di Yogyakarta family barat 1 yang sudah banyak membantu saya dalam menyusun penelitian ini kalian semua adalah orang-orang hebat. Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.

Yogyakarta, Agustus 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL DEPAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iii
INTISARI.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Telaah Pustaka.....	14
B. Kerangka Teori.....	38
C. Kerangka Konsep.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	41
B. Populasi dan Sampel.....	42
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	43
D. Alat Penelitian.....	45
E. Sumber Data Penelitian.....	49
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	49
G. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil.....	54
B. Pembahasan.....	61

	Halaman
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Macam-Macam *Games Online* di Indonesia

Tabel 1.2 Keaslian Penelitian

Tabel 1.3 Definisi Operasional

Tabel 1.4 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar

Tabel 1.5 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden SDN Banguntapan

Tabel 1.6 Distribusi Frekuensi Orang Tua Berdasarkan Umur dan Pekerjaan

Tabel 1.7 Distribusi Frekuensi Bermain *Game Online*

Tabel 1.8 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Tabel 1.9 Distribusi Frekuensi Kelas Bermain *Game Online*

Tabel 2.1 Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Teori.....	38
Gambar 2 Kerangka konsep penelitian.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Penjelasan Penelitian
- Lampiran 2 Permohonan Menjadi Responden .
- Lampiran 3 Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 4 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 5 Hasil SPSS.
- Lampiran 6 Data Sampel Penelitian
- Lampiran 7 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.
- Lampiran 8 Surat Ijin Studi Pendahuluan .
- Lampiran 9 Surat Ijin Pengambilan data Penelitian
- Lampiran 10 *Informed Consent*
- Lampiran 11 Surat Kelayakan Etik
- Lampiran 12 Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 13 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan mencapai prestasi tertentu. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang. Bermain disukai bagi semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Permainan pada zaman dahulu dikenal dengan sebutan permainan tradisional. Petak umpat, kelereng, lompat tali, ular naga, congklak, gasing, layangan, monopoli merupakan contoh permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak pada zaman sekarang (Malahayati, 2012).

Permainan *Game online* terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. *Game* muncul pertama kali pada tahun 1960 pada komputer yang hanya bisa dimainkan untuk 2 orang dalam ruangan yang sama. Pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer yang tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) sehingga pemain bisa memainkan games lebih banyak dan tidak harus berada dalam ruangan yang sama. Permainan via internet (*Game Online*) muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 melalui *Nexian online*, kemudian muncul beragam *game online* lainnya seperti RPG (*Role Playing Game*), olahraga, dan akses (Angela, 2013).

Game adalah permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan *internet*, melalui komputer, *laptop*, *handphone*, dan *tab* (Adam, 2010).

Game online terus mengalami kemajuan yang sangat pesat ditandai dengan banyaknya pusat *game* di kota-kota besar maupun kecil. *Game* terus berkembang setiap tahun. Pada tahun 2014, jumlah pemain *game online* di Indonesia lebih dari 25 juta pemain. Pemain *game* diperkirakan meningkat setiap tahunnya sekitar 5% - 10 %. Mayoritas pemain *game online* di Indonesia berusia 0-24 tahun dengan total 82%, 25-34 tahun dengan total 10% dan sisanya 8%. Pemain laki-laki masih mendominasi dengan persentase 64% dari pemain perempuan. Industri *game* di Indonesia menghasilkan pendapatan US\$190 juta sepanjang tahun 2013 dengan tingkat pertumbuhan 35% dibanding tahun 2012 (Baskoro, 2015).

Game online menurut seorang psikolog, yang mengatakan bahwa bermain *games online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *games online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *games*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (Rahmat, 2017)

Bermain *game online* memberikan dampak positif diantaranya *game* sebagai sarana belajar dalam memecahkan masalah, mengatur strategi, bekerja sama, dan belajar berbahasa Inggris. *Game* dapat meningkatkan konsentrasi, fokus, dan kemampuan visual. Games dapat meringankan dan pengalihan dari rasa sakit. *Game* dapat mengurangi kepikunan, menumbuhkan sikap pantang menyerah, lebih ambisius serta seseorang dapat memperoleh penghasilan dengan bermain *games* (Feprinca, 2014).

Dampak negatif bermain *game online* dapat mempengaruhi kesehatan yang salah satunya adalah terjadinya masalah tidur. Masalah tidur yang bisa terjadi adalah kualitas tidur yang buruk dan jika sudah parah akan menimbulkan stress dan berujung pada depresi (Lam, 2014). Masalah tidur akan mempengaruhi fungsi tubuh seseorang karena tidur adalah kebutuhan dasar setiap orang. Pada saat tidur akan terjadi pemulihan tingkat aktivitas normal dan keseimbangan normal di antara bagian sistem saraf dan terjadinya perbaikan serta berlangsungnya proses biologis yang umum pada semua orang (Kozier, dkk 2010).

Pola tidur pada anak usia 10-12 tahun rata-rata 9-11 jam. Anak usia sekolah biasanya tidak membutuhkan waktu tidur siang. Anak yang tidak tidur pada siang hari biasanya melakukan aktivitas tertentu seperti bermain *game online* dilakukan dalam jangka waktu yang lama apalagi hingga larut malam maka akan mempengaruhi pola tidur anak tersebut (Rini,2012).

Game secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain *game* ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sardiman, 2014).

Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya, dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar berupa motivasi. Semakin besar motivasi seseorang untuk belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukannya untuk belajar. Motivasi memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Semakin tinggi motivasi seseorang untuk belajar maka hasil belajar yang diperoleh juga tinggi. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang (Abdul dan Nurhayati , 2010).

Mayoritas pemain *game online* berada pada usia sekolah atau dengan kata lain anak SD merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama pada anak kelas V dan VI rata-rata usia (10-12 tahun) yang sedang mengalami pertumbuhan baik intelektual, emosional

maupun fisik dimana pertumbuhan pada masing- masing aspek tersebut tidak sama sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Pada anak SD kelas V dan VI pola pikir pemahaman tentang *game online* sudah lebih meningkat dan lebih baik jika dibandingkan dengan anak SD kelas I,II,III dan IV. Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (anak dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan objek dan situasi yang sudah tidak asing lagi, sedangkan pada tahap psikososial meliputi pertumbuhan tindakan mandiri, kerja sama dengan kelompok, dan tampil dengan cara yang dapat diterima secara sosial dengan perhatian pada tindakan yang adil. Pada tahap psikomotor anak sekolah dasar sudah lebih mampu menilai suatu tindakan berdasarkan nilai yang dibandingkan akibat yang dihasilkan. (Slovin, 2011).

Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan (PTS) dan (PAS) meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan seluruh KD pada periode tersebut.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Banguntapan Bantul di dapatkan data dari Kepala Sekolah bahwa SDN Banguntapan merupakan sekolah dengan akreditasi A. Kemudian peneliti menanyakan data prestasi belajar siswa dari Guru Kelas V dan VI. Data yang diberikan berupa data

Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) tahun ajaran 2020/2021.

Hasil wawancara tidak terstruktur peneliti dengan guru kelas ketika berada di sekolah anak-anak tidak diizinkan membawa *gadget* ke sekolah. Guru kelas mengatakan bahwa pada saat belajar di kelas ada anak yang lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar bahkan berdasarkan data nilai siswa kelas V dan VI rata-rata penilaian tengah semester dan akhir semester tahun pelajaran 2020/2021 beberapa mata pelajaran di sekolah seperti Matematika, IPA, IPS, SBdP, PJOK, Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa mengalami penurunan dan tidak sesuai dengan standar KKM minimal 75 %. Rendahnya nilai rata-rata PTS dan PAS di SDN Banguntapan Bantul menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa juga rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2015), Dewandari (2013) dan Kristiana (2012) menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan ke arah negatif antara aktifitas bermain *game* dengan penurunan motivasi belajar siswa. Semakin tinggi aktifitas siswa untuk bermain *games* maka motivasi belajar siswa semakin rendah.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada 10 anak, 5 anak kelas IV dan 5 anak kelas V, 5 anak kelas V diantaranya mengatakan memiliki *Gadget* dan digunakan untuk bermain *game*, nonton *Youtube*, *Facebook* serta *Whatsapp* dan 5 anak kelas IV di antaranya tidak memiliki *gadget* sendiri tetapi biasanya bermain *game* menggunakan *gadget*

orang tua. Peneliti sempat bertanya tentang permainan *game* yang biasanya dimainkan oleh anak SDN Banguntapan yaitu permainan perang-perangan (counter strike , *real time* strategi dan ayo dance). Berdasarkan studi pendahuluan ini bahwa anak memakai *gadget* orang tua yang dipinjamkan ke anak untuk bermain *game online* dan untuk waktu tidur mereka, 6 anak waktu tidur malam biasanya sekitar jam 22.00- 22.30 Wib dan 4 anak lainnya waktu tidurnya < jam 22.30 WIB.

Kemudian tentang waktu belajar anak biasanya mereka hanya akan belajar jika ada tugas atau saat mau ujian , selebihnya mereka akan bermain *game* saja karena *game* lebih menarik daripada belajar. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dibuat rumusan permasalahan. Apakah Terdapat Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Diketahui Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

2. Tujuan Khusus

1. Diketahui Karakteristik Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.
2. Diketahui Frekuensi Bermain *Game Online* Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.
3. Diketahui Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Memberi pengalaman baru bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dan memperkuat landasan teoritis tentang Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul . Serta menjadi tambahan khasanah ilmu pada bidang Ilmu Kesehatan Masyarakat.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa SDN Banguntapan

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi peserta didik tentang pentingnya mengatur waktu bermain *game online* dan waktu belajar. Agar tidak mengalami gangguan atau dampak yang buruk bagi kesehatan akibat terlalu sering bermain *game online*.

b. SDN Banguntapan Bantul

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang dampak bermain *games online* yang bisa menurunkan motivasi belajar anak serta

cara penanganannya dan penelitian dapat meningkatkan mutu pendidikan dan memberikan masukan kepada kurikulum untuk lebih menekankan aspek kebutuhan dasar manusia serta sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

c. STIKES Wira Husada Yogyakarta

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi pengamatan ilmiah khususnya Program Studi Kesehatan Masyarakat (S1) serta menjadi sumbangan pengetahuan dan informasi bagi peneliti selanjutnya.

d. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta melatih peneliti berfikir secara ilmiah sesuai dengan ilmu yang didapatkan dibangku kuliah dan sebagai dasar bagi penelitian lebih lanjut.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Kesimpulan	Perbedaan Penelitian
Husna,dkk, (2017)	Hubungan Bermain <i>Games</i> Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat	Kuantitatif dengan metode Deskriptif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intensitas bermain <i>games</i> siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat tergolong tinggi; 2. Motivasi belajar siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat tergolong Kurang dan 3. terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain <i>games</i> dengan motivasi belajar artinya semakin tinggi intensitas bermain <i>games</i> 	Ada hubungan bermain <i>game online</i> dengan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat	Variabel bebas:bermain <i>Games</i> Variabel Motivasi Belajar Pendekatan : <i>cross sectional</i> Responden : 313 siswa Sampling : <i>Proporsional Random</i>

Marlina (2014)	Hubungan bermain <i>game</i> <i>online</i> dengan prestasi belajar matematika anka usia sekolah kelas V di SD Saraswati I Denpasar tahun 2014	Kuantitatif dengan metode Deskriptif	Sebagian besar anak bermain game dengan frekuensi bermain <i>game online</i> sedang sejumlah 27 anak (54%) dan memiliki prestasi belajar matematika cukup sebanyak 24 anak (48%)	Ada hubungan yang yang signifikan antara game online dengan prestasi belajar anak	Variabel bebas: <i>Game Online</i> Variabel terikat Prestasi Belajar. Pendekatan : <i>Crc</i> <i>sectional</i> Responden : 50 anak Sampling : <i>purpossive sampling</i>
Jafri (2018)	Bermain <i>Game</i> <i>Online</i> Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar	Kuantitatif dengan metode Deskriptif	Lebih dari separuh 55,6% anak tidak kecanduan <i>bermain game</i> online, di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan Separuh 50% anak memiliki motivasi belajar baik di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.	Ada hubungan yang signifikan antara game online dengan motivasi belajar pada anak di SDN 50 Pulau Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan.	Variabel bebas : <i>game online</i> Variabel Terikat : Motivasi Belajar Pendekatan : <i>cro</i> <i>sectional</i> Responden : 54 siswa. Sampling <i>random</i>

Angela (2015)	Pengaruh Game online terhadap motivasi siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir	Kuantitatif dengan metode Deskriptif	<p>Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan kecanduan <i>game online</i> berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 68,96%.</p> <p>Keseluruhan motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 52.76%</p>	<p>Ada pengaruh <i>Game online</i> dengan motivasi belajar SDN Sidomulyo</p>	<p>Variabel Bebas : <i>game online</i></p> <p>Variabel Terikat : Motivasi Belajar</p> <p>Pendekatan : Korelasional.</p> <p>Responden : 79 siswa</p> <p>Sampling: <i>purposive sampling</i></p>
---------------	---	--------------------------------------	--	--	--

Indra , (2020)	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun	Kuantitatif dengan metode Analitik	Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online mempunyai hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar anak .	Ada hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun	Variabel bebas : Kecanduan <i>Game Online</i> Variabel terikat : Motivasi belajar Pendekatan : <i>korelasional</i> Responden : 51 siswa Sampling: <i>purposive sampling.</i>
----------------	---	---	---	---	---

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisa dan pembahasan pada bab sebelumnya maka penelitian ini dapat di simpulkan sabagai berikut :

1. Frekuensi Bermain *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul termasuk dalam kategori jarang yaitu sebanyak 54 responden (74,0%)
2. Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan ternasuk dalam kategori baik yaitu sebanyak 38 responden (52,1%)
3. Ada Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul dengan nilai *signifcancy* pada hasil menunjukkan $p = 0,001 < (0,05)$.

B. Saran

1. Siswa SDN Banguntapan

Penelitian ini diharapkan agar siswa-siswi SDN Banguntapan Bantul dapat mampu mengatur waktu dengan baik, mulai dari waktu belajar dan waktu bermain *game online*, sehingga akan berpengaruh ke motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

2. STIKES Wira Husada Yogyakarta

Hasil penelitian ini dapat menjadi saran bahan pembelajaran, menambah kepustakaan mengenai hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar.

3. SDN Banguntapan Bantul

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada sekolah untuk lebih lagi meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah saat mengikuti pembelajaran, dan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk memperhatikan motivasi belajar yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa di sekolah.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya apabila ingin meneliti tentang *game online* sebaiknya juga diteliti dengan cara menambahkan variabel prestasi dan aktivitas belajar pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis, Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2010
- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley, CA: p
- Admi 2015. Aplikasi KKM Untuk Kelas 2 SD Semester 1 dan 2. <http://www.sekolahdasar.net/2015/10/download-kkm-kelas-1-2-3-4-5-dan-6-sd.html>. Diakses minggu, 3 Mei 2020
- Andi, 2010. *Perkembangan Game online*. <http://Perkembangan Game online di Indonesia.com> (diakses 5 mei 2011)
- Android, 2012. *Definisi games online*. http://repositori.uinalauddin.ac.id/4814/1/dewi%20marlianti_opt.pdf Diakses 13/03/2018.
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. eJurnal Ilmu Komunikasi, (online), Vol.1, No. 2, (<http://ejournal.ilkom.fisif-unmul.ac.id>, diakses pada 10 September 2015, pukul 22:20 WITA).
- Anhar. 2010. *PHP & My Sql secara Otodidak*. PT Trans Media, Jakarta.
- Ani, N. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Dewardari, Saptarini. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*. Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana. (Online), (<http://repository.uksw.edu>, diakses pada 25 Februari 2016, pukul 7:14 WITA).
- Diyantini, et all. 2015. Hubungan Karakteristik dan kepribadian anak dengan kejadian bullying pada siswa kelas V di SD X di Kabupaten Bandung Fakultas Kedokteran Universitas Undayana Denpasar. ISSN : 2303-1298
- Elizabeth ,Theresia dkk, 2019. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung. Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung Vol.1 No.2. Agustus 2019 Issn 2655-6936.
- Feprinca, Dica. 2014. *Hubungan Motivasi Bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal terhadap Perilaku Kecanduan Game online Defence of The Ancients (DotA 2)*. Skripsi Unipversitas Brawijaya. (online), (psikologi.ub.ac.id, diakses pada 10 September 2015, pukul 22:40 WITA).
- Haekal , Mohhamad . 2017. *Skripsi Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres Depresi, Social Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif*. Fakultas kedokteran. Universitas sumatera utara.

- Hidayat, 2014. *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika
- [http://Rahmat-Psikologi_game_online .Com](http://Rahmat-Psikologi_game_online.Com), Diakses Pada 03 Mei 2017 Pukul 16.10 WIB
- <https://covesia.com/mahasiswa/baca/75328/bermain-game-dan-kecerdasan-kognitif-anak> diakses tanggal 18 mei 2019.
- <https://www.parentingclub.co.id/smart-stories/pola-tidur-sehat-bagi-anak-sekolah> diakses oleh: Alia An Dhiva2017-04-12 16:36:25
- Jap, T. *et al.* (2013). *The development of indonesian online game addiction questionnaire*. *PLoS One*, 8(4).
- Lam, L. T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: a systematic review. *Journal Curr Psychiatry Rep* Diperoleh tanggal 27 Desember 2017 dari <https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream>.
- Maaulita Virgina Putri, 2019. Cara Pemerintah Tangkis Kasus Kecanduan *Game* di RI <https://inet.detik.com/games-news/d-4636573/cara-pemerintah-tangkis-kasus-kecanduan-game-di-ri>. Eko Darmoko .Malang. Diakses Kamis, 8 Februari 201813:29..
- Malahayati, Dara. 2012. *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi Universitas Indonesia. (online), (<http://lib.ui.ac.id>, diakses pada 16 september 2015, pukul 17:15 WITA)
- Maulidar, dkk. 2019. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh*. *Jurnal Tunas Bangsa*.
- Misnawati.. 2016. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa-Siswi Di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda) .*E-Jurnal Psikologi* . Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. Universitas Mulawarman. Vol 4 Nomor 2 :321-329
- Nahdiatul Husna dkk.2017. *Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat*. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi.) Volume 4 No 3 Hal 1-14*.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam. 2013. *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*,
- Nurul , Jannah, dkk.2015. Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *e-jurnal Konselor* Volume 4 Nomor 4 Desember 2015 ISSN: 1412-9760

- Prayitno.2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Razikin , Hairul.2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Smp It Ar Raihan Bandar Lampung* . Program Pascasarjana (Pps) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rini (2011). *Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan*, Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Sumatra Utara.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono, (2015). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Assesment Pembelajaran* . Jakarta Bumi Aksara.
- Wibowo, Adi. 2015. *Hubungan Permainan Game Online dengan Penurunan Motivasi Belajar pada Siswa di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2016*. Karya Tulis Ilmiah Stikes Aisyah Pringsewu. (online), (<http://jurnalktiku.blogspot.co.id>, diakses pada 25 Februari 2016, pukul 11:08 WITA
- Yulinda, Uci . 2017 . *Skripsi Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun Ajaran 2016/2017*. FKIP : Medan