

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH

SKRIPSI



OLEH:
Juliana Farneubun
NRP: 9103017036

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2024**

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar

Sarjana Keperawatan



OLEH:

Juliana Farneubun

NRP: 9103017036

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2024**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya

Nama : Juliana Farneubun

NRP : 9103017036

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi yang berjudul:

“HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH” adalah benar-benar hasil karya sendiri.

Apabila dikemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi tersebut ternyata merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 25 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Juliana Farneubun

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Juliana Farneubun

NRP : 9103017036

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya:

Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keaktifan Belajar Anak Usia Sekolah.

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya*) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan undang-undang hak cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juni 2024

Yang menyatakan



Juliana Farneubun

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH

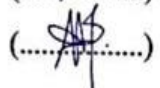
OLEH:

Juliana Farneubun

NRP. 9103017036

Pembimbing Utama : Linda Juwita S. Kep ., Ns., M. Kep

(.....)

Pembimbing Pendamping : Made Indra Ayu Astarini S. Kep ., Ns., M. Kep (.....)

Surabaya, 25 Juni 2024

HALAMAN PENGESAHAN

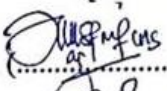
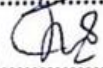
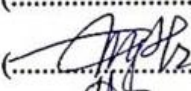
SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH

Skripsi yang ditulis oleh Juliana Farneubun NRP. 9103017036 telah diuji dan
disetujui oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 10 Juli 2024 dan telah dinyatakan

lulus oleh,

Tim Penguji

- | | | |
|---------------|--|---|
| 1. Ketua | : Ninda Ayu Prabasari P, S.Kep.,Ns.,M.Kep | () |
| 2. Sekretaris | : Nia Novita Sari S. Kep., Ns., M. Kes | () |
| 3. Anggota | : Linda Juwita S.Kep., Ns., M.Kep | () |
| 4. Anggota | : Made Indra Ayu Astarini S.Kep.,Ns.,M.Kep | () |

Mengesahkan



Dekan Fakultas Keperawatan

Yesiana Dwi Wahyu Werdani, S.Kep., Ns., M.Kep

NIK. 911.06.0600

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Tuhan Yesus yang telah memberikan saya kekuatan, kesehatan, hikmat dan berkatnya dalam setiap langkah hidup saya

Keluarga saya yaitu: Alm Ayah, Mama, Kakak dan Ipar-ipar , Ponakan, Adik-adik dan keluarga besar saya.

Dosen pembimbing dan penguji, dosen penasehat akademik saya yang selalu memberikan saran dan motivasi kepada saya, dan orang-orang yang mengasihi saya dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini

HALAMAN MOTTO

“ Tak semua usaha itu dipermudah, tapi semua yang berusaha pasti berubah”

2 Tawarikh 15: 7

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keaktifan Belajar Anak Usia Sekolah”.

Selain itu peneliti juga menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Yesiana Dwi Wahyu Werdani, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Linda Juwita S.Kep., Ns., M.Kep selaku Pembimbing Utama peneliti yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Made Indra Ayu Astarini S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Pembimbing Pendamping peneliti yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ninda Ayu Prabasari P, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku ketua penguji dan penasehat akademik saya yang selalu dan senantiasa setia membantu, memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
5. Ibu Nia Novita Sari S. Kep., Ns., M. Kes selaku sekretaris penguji saya, yang sudah meluangkan waktu dan tenaga, serta memberikan masukan, motivasi, dan dukungan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini

6. Dosen dan Staf Administrasi Fakultas Keperawatan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar dan berkembang demi mencapai masa depan.
7. Seluruh Responden di SDN Keputih 245 surabaya yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Kepala Sekolah dan Para Guru SDN Keputih 245 surabaya yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian, serta membantu dalam proses pengambilan data di SDN Keputih 245 surabaya.
9. Keluarga peneliti (Alm. Ayah selestinus, mama veronika, kaka leslie dan kaka ipar genti anak izaio, kaka haris dan kaka ipar novi dan anak britney, adik alyane, adik dalvin, mama tua alo dan bapa teunis, mama ana, bapa gusti, kaka dewi dan suami kaka cici, kaka nita, kaka mita, ka ola, kaka longgi, kaka frater blas, Romo Frans Lesomar MSC, Romo Tinus Ohoiwutun Pr serta semua keluarga besar mama serta para sepupu yang tersayang) yang telah memberikan kasih sayang, bantuan dan dukungan baik dalam bentuk moril maupun finansial serta spiritual yang tiada henti selama penyusunan skripsi ini.
10. Semua sahabat saya (ka ria, ka reni, ka phia, ka there, ka grasia, ikha, ka fince, ka fellyta, dina, stefi, mita dan angel, kaka tojaris) yang selalu memberikan semangat kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
11. Keluarga besar Waur Surabaya yang selalu memberikan dukungan serta motivasi selama penyusunan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembimbing serta pembaca lainnya demi kesempurnaan skripsi ini sehingga skripsi

ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi masyarakat dan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Surabaya, 25 Juni 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... 8

2.1 Konsep <i>Game Online</i>	8
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	8
2.1.2 Sejarah <i>Game Online</i>	9
2.1.3 Jenis – Jenis <i>Game Online</i>	10
2.1.4 Dampak Positif Dan Negatif <i>Game Online</i>	12
2.2 Konsep Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.2.1 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2.2.2 Faktor – Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2.2.3 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.2.4 Upaya Pencegahan Kecanduan <i>Game Online</i>	22
2.2.5 Intensitas Kecanduan <i>Game Online</i>	23
2.2.6 Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	24
2.3 Konsep Anak Usia Sekolah.....	25

2.3.1	Pengertian Anak Usia Sekolah	25
2.3.2	Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah	25
2.3.3	Macam – Macam Perkembangan Anak Usia Sekolah	29
2.3.4	Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah	31
2.4	Konsep Keaktifan Belajar	32
2.4.1	Pengertian Keaktifan Belajar	32
2.4.2	Aspek – Aspek Keaktifan Belajar	32
2.4.3	Indikator – Indikator Keaktifan Belajar	33
2.4.4	Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar	34
2.4.5	Dampak Ketidakeaktifan Belajar	35
2.4.6	Alat Ukur Keaktifan Belajar	36
BAB 3	KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS.....	37
3.1	Kerangka Konseptual	37
3.2	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Keaktifan Belajar Anak Usia Sekolah.....	38
3.3	Hipotesis.....	39
BAB 4	METODE PENELITIAN.....	40
4.1	Desain Penelitian	40
4.2	Identitas Variabel Penelitian	40
4.2.1	Variabel Independen	41
4.2.2	Variabel Dependen	41
4.3	Definisi Operasional Variabel	41
4.4	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	43
4.4.1	Populasi	43
4.4.2	Sampel	43
4.4.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	43
4.5	Kerangka Kerja Penelitian	44
4.6	Metode Pengumpulan Data	45
4.6.1	Pengumpulan Data	45
4.6.2	Instrumen Penelitian.....	46
4.6.3	Waktu dan Tempat Penelitian	47
4.7	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	47
4.7.1	Validitas	47
4.7.2	Reliabilitas Alat Ukur.....	49
4.8	Teknik Analisa Data	50
4.8.1	<i>Editing</i>	50
4.8.2	<i>Scoring</i>	51
4.8.3	<i>Coding</i>	52
4.8.4	<i>Tabulating</i>	53
4.8.5	Uji Hipotesis.....	53
4.9	Etika Penelitian	54
4.9.1	Lembar Persetujuan.....	54
4.9.2	Prinsip Manfaat	54
4.9.3	Hak Dijaga Kerahasiaannya (<i>Right To Privacy</i>)	55
4.9.4	Manfaat (<i>Beneficience</i>)	55
4.9.5	Kejujuran (<i>Veracity</i>).....	55

4.9.6	Menepati Janji (<i>Fidelity</i>)	55
BAB 5	HASIL PENELITIAN.....	57
5.1	Karakteristik Lokasi Penelitian	57
5.2	Hasil Penelitian	59
5.2.1	Data Umum	59
5.2.2	Data Khusus	64
5.2.3	Uji Hipotesis	66
BAB	PEMBAHASAN.....	67
6.1	Kecanduan <i>Game Online</i>	67
6.2	Keaktifan Belajar.....	70
6.3	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Keaktifan Belajar Anak Usia Sekolah	73
6.4	Keterbatasan Penelitian	77
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
7.1	Kesimpulan.....	79
7.2	Saran.....	79
7.2.1	Bagi Pihak Sekolah	79
7.2.2	Bagi Orang Tua	79
7.2.3	Bagi Siswa.....	80
7.2.4	Bagi Peneliti Selanjutnya	80
	DAFTAR PUSTAKA	81
	LAMPIRAN.....	90
	ARTIKEL ILMIAH.....	113

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Defenisi Operasional Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Keaktifan Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Kisi-Kisi Kuesioner <i>Game Addiction Scale</i> Sebelum Uji Validitas....	46
Tabel 4. 3 Kisi-Kisi Kuesioner Keaktifan Belajar Sebelum Uji Validitas	47
Tabel 4. 4 Pernyataan Yang Valid Alat Ukur <i>Game Addiction Scale</i> Setelah Uji Validitas.....	48
Tabel 4. 5 Pernyataan Yang Valid Alat Ukur Keaktifan Belajar Setelah Uji Validitas.....	49
Tabel 4. 6 Tabulasi Silang Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Keaktifan Belajar Anak Usia Sekolah.....	65
Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis.....	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Keaktifan Belajar.....	37
Gambar 5. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	59
Gambar 5. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	60
Gambar 5. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	60
Gambar 5. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Media Bermain <i>Game Online</i> Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	61
Gambar 5. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Lebih Sering Alat Digunakan Untuk Bermain <i>Game Online</i> Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	61
Gambar 5. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain <i>Game Online</i> Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	62
Gambar 5. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game Online</i> Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	62
Gambar 5. 8 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	63
Gambar 5. 9 Karakteristik Responden Berdasarkan Alasan Utama Bermain <i>Game Online</i> Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	63
Gambar 5. 10 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis <i>Game</i> Utama Yang Paling Sering Dimainkan Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	64
Gambar 5. 11 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	64
Gambar 5. 12 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Keaktifan Belajar Di SDN Keputih 245 Pada Tanggal 22-25 Maret 2024.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Penjelasan Menjadi Responden	87
Lampiran 2. <i>Informed Consent</i>	89
Lampiran 3. Lembar Kuesioner Data Demografi	90
Lampiran 4. Kuesioner <i>Game Addiction Scale</i>	92
Lampiran 5. Kuesioner Keaktifan Belajar.....	95
Lampiran 6. Lembar Data Rekapitulasi.....	98
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Kuesioner <i>Game Addiction Scale</i>	102
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner <i>Game Addiction Scale</i>	105
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Kuesioner Keaktifan Belajar.....	106
Lampiran 10. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Keaktifan Belajar.....	109
Lampiran 11. Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	110
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	112

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH

Oleh : Juliana Farneubun

Kecanduan bermain *game online* adalah bermain *game* dalam suatu jaringan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah ada yang menang dan dapat dimainkan di lokasi yang berbeda antar pemain. Bermain *game online* dalam waktu berlebihan yang bisa berdampak buruk bagi penggunanya terutama pada keaktifan belajar anak usia sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan kecanduan bermain *game online* dengan keaktifan belajar anak usia sekolah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Variabel independen adalah kecanduan *game online* dan variabel dependen adalah keaktifan belajar. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 45 responden di salah satu sekolah dasar di Surabaya dengan sampel berjumlah 35 responden anak usia 10-12 tahun. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner *Game Addiction Scale* dan kuesioner Keaktifan Belajar yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian terdapat 26 orang (74%) mengalami kecanduan *game online* kategori berat dan terdapat 25 orang (72%) mengalami keaktifan belajar rendah. Hasil uji *rank spearman* adalah $p=0,02 < \alpha$ ($\alpha= 0,05$) dan $r= 0,514$ yang artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan keaktifan belajar pada anak yang bersifat searah, dimana semakin berat kecanduan *game online* maka semakin rendah keaktifan belajar anak usia sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat keaktifan anak menjadi menurun hal ini dikarenakan ada beberapa faktor seperti keinginan sendiri dan penggunaan *handphone*.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Keaktifan Belajar, Anak

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND SCHOOL-AGE CHILDREN'S LEARNING ACTIVENESS

by: Juliana Farneubun

Addiction to playing online games is playing games on a network with certain rules so that someone loses and someone wins and can be played in different locations between players. Playing online games for too long can have a bad impact on users, especially on the active learning of school-aged children. This study aims to determine and explain the relationship between addiction to playing online games and active learning in school-aged children. This research employs a correlational design with a cross-sectional approach. The independent variable is online gaming addiction, and the dependent variable is learning engagement. The population in this study was 45 respondents in one elementary school in Surabaya, with a sample of 35 children aged 10-12 years. The sampling method used in this research is purposive sampling. The research instruments include the Game Addiction Scale questionnaire and the Learning Engagement questionnaire which has been tested for validity and reliability. The results show that 26 children (74%) experience severe online gaming addiction, and 25 children (72%) have low learning engagement. The results of the Spearman rank test indicate $p=0.02 < \alpha$ and $r=0.514$, which means there is a relationship between online gaming addiction and learning engagement in children, where the more severe the online gaming addiction, the lower the learning engagement of school-aged children. Online gaming addiction can decrease children's learning engagement due to several factors, such as self-desire and mobile phone use.

Keywords: Online Gaming Addiction, Learning Engagement, Children