

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*
ONLINE DENGAN TINGKAT PRESTASI
BELAJAR SISWA SD KELAS 4-6 DI SEKOLAH
DASAR NEGERI 03 TAMBORA, JAKARTA
BARAT**

SKRIPSI



disusun oleh

RUDI

405160049

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

JAKARTA

2019

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME*
ONLINE DENGAN TINGKAT PRESTASI
BELAJAR SISWA SD KELAS 4-6 DI SEKOLAH
DASAR NEGERI 03 TAMBORA, JAKARTA
BARAT**

SKRIPSI



diajukan sebagai salah satu prasyarat
untuk mencapai gelar Sarjana Kedokteran (S.Ked) pada
Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara

RUDI

405160049

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

JAKARTA

2019

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rudi

NIM : 405160049

dengan ini menyatakan dan menjamin bahwa skripsi yang saya serahkan kepada Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara berjudul :

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat

merupakan hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar dan tidak melanggar ketentuan plagiarisme atau otoplagiarisme.

Saya memahami dan akan menerima segala konsekuensi yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara apabila terbukti melakukan pelanggaran plagiarisme atau otoplagiarisme.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dengan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 4 Juli 2019
Penulis,

Rudi
405160049

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Rudi

NIM : 405160049

Program Studi : Ilmu Kedokteran

Judul Skripsi :

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat

dinyatakan telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran (S.Ked) pada Program Studi Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara.

Pembimbing : dr. Herwanto, Sp.A ()

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. dr. Meilani Kumala, MS, Sp.GK (K) ()

Penguji 1 : dr. Linda S. Budiarmo, MSi. ()

Penguji 2 : dr. Herwanto, Sp.A ()

Mengetahui,

Dekan FK : Dr. dr. Meilani Kumala, MS, Sp.GK (K) ()

Ditetapkan di

Jakarta, 4 Juli 2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini merupakan prasyarat agar dapat dinyatakan lulus sebagai Sarjana Kedokteran (S.Ked).

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis mengalami banyak pembelajaran dan pengalaman khususnya dalam pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas dukungan dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir, kepada:

1. Dr. dr. Meilani Kumala, MS, Sp.GK (K) selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara;
2. Dr. dr. Meilani Kumala, MS, Sp.GK (K) selaku Ketua Unit Penelitian dan Publikasi Ilmiah FK UNTAR;
3. dr. Herwanto, Sp.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran selama membimbing saya;
4. Mulyani, S.Pd. selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat, yang telah memberikan fasilitas untuk pengumpulan data penelitian;
5. A Sai dan Kin Dju, kedua orang tua dan keluarga saya, yang senantiasa menyemangati serta memberi dukungan material dan moral;
6. Venny, Grant Putra, Adenia Larasati, Angelica Isabella Monica Chandra, Ferdian Harum Istikanto, Adinda Iza Putri Widarjanto, Thurain Leo, Nada Kinantya, para sahabat, yang banyak membantu proses penyusunan skripsi ini.
7. Siswa SD Kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat, seluruh subyek/responden, yang terlibat dalam penelitian ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa manfaat sebesar-besarnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kesehatan.

Jakarta, 4 Juli 2019
Penulis,

Rudi
405160049

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Rudi

NIM : 405160049

Program Studi : Ilmu Kedokteran

Fakultas : Kedokteran

Karya Ilmiah : Skripsi

demi pengembangan ilmu dan pengetahuan, menyetujui untuk memublikasikan karya ilmiah berjudul:

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 Di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat

dengan menyantumkan Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara.

Jakarta, 4 Juli 2019
Penulis,

Rudi
405160049

ABSTRACT

Study achievement level is a result of a learning process that a person have been achieved and can be measured by giving them examinations stated with a mark in the report. Now a days, children in the school age also playing online game. The purpose of this research is to know the correlation of playing online game with study achievement level in elementary students of fourth grade to sixth grade with cross-sectional study. This research is held in the Public Primary School Number 03, Tambora, West Jakarta with 136 respondents consists 80 of the male students and 56 of the female students. The number of students in the fourth grade are 31 students, the fifth grade are 60 students, and the sixth grade are 45 students. The research data are collected by interviews used questionnaire. The data is processed by using statistic software with pearson chi-square statistical analysis. The result research showed, the intensity of playing online game in the male and female students are less than 1 hour day is 37 students (27%), 1 until 2 hours a day is 52 students (38%), 3 until 4 hours a day is 27 students (20%), and more than 5 hours a day is 20 students (15%) of 136 students. The intensity of playing online game less than 1 hour in female students is 41% and the intensity of playing online game 1 until 2 hours in male students is 42% from 100%. According to the pearson chi-square test, the result that can be obtained is the correlation coefficient is - 0.075, and the p value is 0.192. The conclusion is very weak affair, and no meaningful between the intensity playing online game with study achievement level in the Public Primary School Number 03, Tambora, West Jakarta.

Keywords: study achievement level, the intensity of playing online game, child

ABSTRAK

Tingkat prestasi belajar merupakan hasil proses belajar yang telah dicapai seseorang dan diukur dengan cara memberikan ujian kepada siswa kemudian dinyatakan dalam nilai rapor. Pada masa kini, anak usia sekolah juga bermain *game online*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4-6 menggunakan studi *cross-sectional*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 03 Tambora, Jakarta Barat sebanyak 136 responden terdiri dari 80 siswa laki-laki dan 56 siswi perempuan. Jumlah siswa pada kelas 4 sebanyak 31 siswa, kelas 5 sebanyak 60 siswa, dan kelas 6 sebanyak 45 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara menggunakan kuesioner. Hasil data diolah dengan menggunakan *software* statistik dengan uji *pearson chi-square*. Didapatkan hasil penelitian, intensitas bermain *game online* pada siswa laki-laki dan perempuan yaitu kurang 1 jam per hari adalah 37 siswa, intensitas bermain *game online* 1 sampai 2 jam per hari adalah 52 siswa, intensitas bermain *game online* 3 sampai 4 jam per hari adalah 27 siswa, dan intensitas bermain *game online* lebih dari 5 jam per hari adalah 20 siswa dari 136 siswa. Dalam intensitas bermain *game online* kurang 1 jam per hari pada siswa perempuan sebanyak 41% dan intensitas bermain *game online* 1 sampai 2 jam per hari pada siswa laki-laki sebanyak 42% dari 100%. Berdasarkan uji *pearson chi-square* didapatkan koefisien korelasi (r) sebesar -0.075 dengan nilai p sebesar 0.192. Kesimpulan didapatkan hubungan yang sangat lemah, dan tidak bermakna antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar di SDN 03 Tambora, Jakarta Barat.

Kata kunci: tingkat prestasi belajar, intensitas bermain *game online*, anak

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan Orisinalitas	ii
Halaman Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	v
Abstract	vi
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Singkatan	xiv
Daftar Lampiran	xv
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.2.1 Pernyataan Masalah	2
1.2.2 Pertanyaan Masalah	2
1.3 Hipotesis Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Umum	3
1.4.2 Tujuan Khusus	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Akademik	4
1.5.2 Bagi Orang Tua	4
1.5.3 Bagi Peneliti	4

1.5.4	Bagi Institusi Pendidikan	4
1.5.5	Bagi Anak	4
2	TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1	<i>Game Online</i>	5
2.1.1	Definisi <i>Game Online</i>	5
2.1.2	Perkembangan <i>Game Online</i>	5
2.1.3	Jenis <i>Game Online</i>	6
2.1.4	Dampak <i>Game Online</i>	7
2.1.5	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain <i>Game Online</i>	9
2.1.6	Aspek-aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	10
2.2	Prestasi Belajar	11
2.2.1	Definisi Prestasi Belajar	11
2.2.2	Fungsi Prestasi Belajar	11
2.2.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	12
2.2.4	Sumber Prestasi Belajar	14
2.2.5	Komponen-komponen Sumber Belajar	14
2.2.6	Kriteria Sumber Belajar	15
2.2.7	Pengukur Prestasi Belajar	16
2.3	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Tingkat Prestasi Belajar	19
2.4	Kerangka Teori	21
2.5	Kerangka Konsep	22
3	METODE PENELITIAN	23
3.1	Desain Penelitian	23
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.3.1	Populasi Target	23
3.3.2	Populasi Terjangkau	23

3.3.3	Sampel	23
3.4	Perkiraan Besar Sampel	23
3.5	Kriteria Inklusi dan Eksklusi	24
3.5.1	Kriteria Inklusi	24
3.5.2	Kriteria Eksklusi	24
3.6	Cara Kerja/Prosedur Kerja Penelitian	24
3.7	Variabel Penelitian	25
3.7.1	Variabel Bebas	25
3.7.2	Variabel Tergantung	25
3.8	Definisi Operasional	25
3.8.1	Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD	25
3.8.2	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	26
3.9	Instrumen Penelitian	26
3.10	Pengumpulan Data	26
3.11	Analisis Data	27
3.12	Alur Penelitian	27
3.13	Jadwal Pelaksanaan	28
4	HASIL PENELITIAN	30
4.1	Karakteristik Tempat dan Waktu Penelitian	30
4.2	Karakteristik Responden Penelitian	30
4.3	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	32
4.4	Tingkat Prestasi Belajar	34
4.5	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Tingkat Prestasi Belajar	36
4.6	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Prestasi Belajar	37
5	PEMBAHASAN	41
5.1	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	41
5.2	Tingkat Prestasi Belajar	42

5.3 Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Tingkat Prestasi Belajar	43
5.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Prestasi Belajar	44
5.5 Kelemahan Penelitian	45
5.5.1 Bias Penelitian	45
5.5.2 Kelemahan Lain	46
6 KESIMPULAN DAN SARAN	47
6.1 Kesimpulan	47
6.2 Saran	48
Daftar Pustaka	49
Lampiran	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi	17
Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan	28
Tabel 4.1	Karakteristik Total Responden Siswa Responden	30
Tabel 4.2	Karakteristik Jenis Kelamin Laki-laki Responden	31
Tabel 4.3	Karakteristik Jenis Kelamin Perempuan Responden	31
Tabel 4.4	Lama (Waktu) yang digunakan untuk Bermain <i>Game Online</i> dalam sehari pada Jenis Kelamin Laki-laki Responden	33
Tabel 4.5	Lama (Waktu) yang digunakan untuk Bermain <i>Game Online</i> dalam sehari pada Jenis Kelamin Perempuan Responden	33
Tabel 4.6	Nilai Rata-Rata pada Nilai Rapor terhadap Jenis Kelamin Laki-laki Responden	34
Tabel 4.7	Nilai Rata-Rata pada Nilai Rapor terhadap Jenis Kelamin Perempuan Responden	35
Tabel 4.8	Hubungan Lama (Waktu) yang digunakan untuk bermain <i>Game Online</i> dalam sehari dengan Nilai Rata-rata pada Nilai Rapor Jenis Kelamin Laki-laki dan Perempuan Responden	37
Tabel 4.9	Lama (Waktu) mulai bermain <i>Game Online</i> pada Jenis Kelamin Laki-laki dan Perempuan Responden	37
Tabel 4.10	Lama (Hari) dalam seminggu yang dihabiskan untuk bermain <i>Game Online</i> pada Jenis Kelamin Laki-laki dan Perempuan Responden	38
Tabel 4.11	Jumlah Jenis <i>Game Online</i> yang dimainkan pada Jenis Kelamin Laki-laki dan Perempuan Responden	39
Tabel 4.12	Lama (Waktu) yang digunakan untuk belajar dalam sehari (di dalam dan di luar jam sekolah, termasuk mengerjakan tugas) pada Jenis Kelamin Laki-laki dan Perempuan Responden	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	21
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian	27
Gambar 4.1 Intensitas Bermain Game Online	32
Gambar 4.2 Tingkat Prestasi Belajar	34
Gambar 4.3 Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Tingkat Prestasi Belajar	36

DAFTAR SINGKATAN

IPK	Indeks Prestasi Kumulatif
LAN	<i>Local Area Networking</i>
SD	Sekolah Dasar
PC	<i>Personal Computer</i>
MMOFPS	<i>Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games</i>
MMORTS	<i>Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games</i>
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games</i>
RPG	<i>Role-Playing Games</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
MMOG	<i>Massively Multiplayer Online Game</i>
MMOSG	<i>Massively Multiplayer Online Sosial Game</i>
PUBG	<i>Player Unknown's Battle Grounds</i>
MI	Madrasah Ibtidaiyah

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Kuesioner Penelitian	52
Lampiran 2 : Surat Pernyataan Persetujuan (<i>Informed Consent</i>)	58
Lampiran 3 : Lembar Persetujuan Responden	59
Lampiran 4 : Hasil Pengolahan Data dengan <i>Software</i> Statistik	60
Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian	61
Lampiran 6 : Foto Dokumentasi Penelitian	62