

Lampiran 1

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

Nama :  
Jenis Kelamin : L / P  
Umur :  
Kelas : IV / V / VI  
No. Absen :  
Tanggal Pengisian :

**KETERANGAN KUESIONER:**

1. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar siswa.
2. *Pengisian kuesioner ini tidak mempengaruhi nilai siswa pada semua mata pelajaran.*
3. Isilah kuesioner dengan sejujur-jujurnya sesuai pribadi masing-masing.
4. Periksa kembali sebelum kuesioner diserahkan kepada peneliti.

**PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

1. Isilah identitas terlebih dahulu.
2. Bacalah dengan cermat pertanyaan dan pernyataan yang ada di kuesioner.
3. Berilah tanda silang (X) pada salah satu dari empat jawaban pertanyaan dan pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
4. Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian silanglah (X) pada jawaban yang baru.
5. **Kriteria Jawaban:**
  - Pilihan kata “sangat sesuai” apabila selalu melakukan sesuai pernyataan.

- Pilihan kata “sesuai” apabila sering melakukan pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.
  - Pilihan kata “kadang-kadang” apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan.
  - Pilihan kata “tidak sesuai” apabila tidak pernah melakukan pernyataan.
6. Tidak diperkenankan memilih atau memberikan jawaban lebih dari satu.

## PERTANYAAN

1. Berapa hari dalam seminggu yang Anda habiskan untuk bermain *game online*?
  - A. Setiap hari
  - B. 1-2 hari
  - C. 3–4 hari
  - D. 5-6 hari
2. Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dalam sehari?
  - A. Kurang dari 1 jam/hari
  - B. 1-2 jam/hari
  - C. 3-4 jam/hari
  - D. Lebih dari 5 jam/hari
3. Dalam bermain *game online*, berapa macam *game online* yang anda mainkan?
  - A. Lebih dari 3 jenis
  - B. 3 jenis
  - C. 2 jenis
  - D. 1 jenis

Sebutkan: .....
4. Dimana tempat yang bisa membuat Anda asyik bermain *game online*?
  - A. Sekolah
  - B. Rumah
  - C. Tempat Nongkrong
  - D. Warnet

Jika berbeda, sebutkan: .....

5. Kapan Anda mulai bermain *game online*?
  - A. Lebih dari 5 tahun yang lalu
  - B. Sejak 3-4 tahun yang lalu
  - C. Sejak 1-2 tahun yang lalu
  - D. Kurang dari 1 tahun
  
6. Berapa lama waktu yang Anda gunakan untuk belajar dalam sehari? (di dalam dan di luar jam sekolah, termasuk mengerjakan tugas)
  - A. Kurang dari 1 jam/hari
  - B. 1-2 jam/hari
  - C. 3-4 jam/hari
  - D. Lebih dari 5 jam/hari
  
7. Dimana tempat yang bisa membuat Anda belajar dengan fokus dan memahami mata pelajaran dengan baik?
  - A. Sekolah
  - B. Rumah
  - C. Perpustakaan
  - D. Taman Belajar

Jika berbeda, sebutkan: .....
  
8. Media apa yang sering digunakan untuk mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan yang bisa mendukung pembelajaran di sekolah?
  - A. Laptop
  - B. Handphone
  - C. Televisi
  - D. Komputer

Jika berbeda, sebutkan: .....
  
9. Apa metode pembelajaran yang lebih anda sukai dalam kegiatan belajar di sekolah?
  - A. Semua informasi dijelaskan oleh guru secara detail.
  - B. Belajar sendiri secara detail.
  - C. Belajar secara berkelompok dengan teman.
  - D. Belajar di tempat kursus.

10. Seberapakah pentingkah tingkat prestasi belajar di sekolah menurut anda?

- A. Sangat Penting
- B. Penting
- C. Biasa Saja
- D. Tidak Penting

#### PERNYATAAN

No	Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Kadang -kadang	Tidak Sesuai
1	Meski sedang asyik bermain, saya akan istirahat jika sudah merasa lelah.				
2	Kekalahan saat bermain <i>game</i> tidak berpengaruh terhadap saya.				
3	Saya sangat senang jika menang/berhasil dalam misi <i>game</i> yang sedang saya mainkan.				
4	Saya malas belajar ketika saya sedang bermain <i>game</i> .				
5	Saya tidak bisa berhenti bermain jika belum menang/berhasil menyelesaikan misi <i>game</i> .				
6	Saya merasa biasa saja ketika kalah dalam bermain <i>game</i> .				
7	Saya sangat marah jika berkali-kali kalah/gagal dalam menyelesaikan misi <i>game</i> .				
8	Saya malas kerja kelompok jika sedang asyik bermain.				
9	Meskipun sedang asyik bermain, saya akan mencari makan ketika lapar.				
10	Saya akan tunda mandi jika sudah asyik bermain <i>game</i> .				

11	Saya tidak pernah absen untuk datang ke sekolah.				
12	Saya selalu menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru.				
13	Saya selalu siap menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang telah disampaikan.				
14	Saat pelajaran berlangsung, guru selalu menegur jika saya tidak memperhatikan.				
15	Saya akan merasa senang ketika guru memberikan pujian karena saya berhasil mendapatkan nilai yang memuaskan.				
16	Saya mencatat materi pelajaran yang diberikan guru.				
17	Setiap mendapat tugas dari guru, saya merasa senang.				
18	Bila saya memperoleh hasil ulangan yang baik, saya akan lebih giat untuk belajar.				
19	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.				
20	Selama pelajaran berlangsung, saya selalu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang belum jelas kepada guru.				

Periksa Kembali Jawaban Anda.

Jangan sampai ada yang terlewat atau tidak terisi.

**- TERIMA KASIH ATAS PARTISIPASI ANDA -**

Lampiran 2

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN**  
**(INFORMED CONSENT)**

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rudi

NIM : 405160049

Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara, bermaksud melakukan penelitian berjudul “HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT PRESTASI BELAJAR SISWA SD KELAS 4-6 DI SEKOLAH DASAR NEGERI 03 TAMBORA, JAKARTA BARAT”.

Saya berharap siswa bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Peneliti akan menjamin kerahasiaan segala identitas dan informasi yang diperoleh dari responden baik dalam pengumpulan, pengolahan, penyajian dan analisis data. Informasi yang diperoleh dari responden dalam penelitian ini merupakan bahan atau data yang akan bermanfaat bagi pengembangan penelitian dan akan dipublikasikan dalam bentuk skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti meminta kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kuesioner yang telah disediakan.

Atas kesediaan dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, ..... 2019

Peneliti,

Rudi  
NIM : 405160049

## LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama :  
Jenis Kelamin :  
Usia :  
Alamat :  
No. Telepon/HP :

Setelah mendapatkan penjelasan dari peneliti, saya bersedia berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Siswa SD Kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat” yang dilakukan oleh Rudi, NIM 405160049, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara Jakarta.

Saya bersedia sebagai responden untuk mengikuti dalam penelitian ini dengan mengisi data dan informasi yang diberikan oleh peneliti dengan sebenar-benarnya. Demikian lembar persetujuan ini saya tanda tangani dalam keadaan sadar serta tanpa paksaan.

Jakarta, ..... 2019

Responden,

( )



**HASIL PENGOLAHAN DATA DENGAN *SOFTWARE*  
STATISTIK**

**Correlations**

		Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Nilai Rata-rata Pada Nilai Rapor
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	1	-,075
	Sig. (1-tailed)		,192
	N	136	136
Nilai Rata-rata Pada Nilai Rapor	Pearson Correlation	-,075	1
	Sig. (1-tailed)	,192	
	N	136	136

## SURAT IZIN PENELITIAN



26 November 2018

Nomor : 166 -Adm/FK- Untar/XI/2018  
Lampiran :  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah  
SD Negeri 03, Tambora  
Jakarta Barat

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian mahasiswa untuk skripsi di Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara, maka dengan ini kami mohon agar mahasiswa tersebut dapat diijinkan untuk melakukan penelitian dengan metode penelitian pengisian kuesioner terhadap 120-140 siswa SD Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat.

Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Rudi  
N I M : 405160049  
Judul Skripsi : Pengaruh intensitas bermain game online terhadap tingkat prestasi belajar siswa SD kelas 4 – 6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora Jakarta Barat, Januari – Februari 2019

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



dr. Ernawati, SE, MS, FISPH, FISCM, Sp.DLP

Tembusan :

- Ketua Unit Penelitian FK UNTAR

*Penelitian ini dilaksanakan*

**FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN**



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Rudi  
NIM : 405160049  
Alamat : Jl. Dr. Susilo II C No.61, Grogol, Jakarta Barat  
Tempat/Tanggal Lahir : Pontianak / 29 Agustus 1998

### **Riwayat Pendidikan**

1. 2004 - 2010 : SD Negeri 31 Pontianak
2. 2010 - 2013 : SMP Katolik Santu Petrus Pontianak
3. 2013 - 2016 : SMA Katolik Santu Petrus Pontianak
4. 2016 - sekarang : Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara

### **Pengalaman Organisasi**

1. Panitia Divisi Acara “Antibiotic Awareness Day” AMSA FK UNTAR 2016.
2. Panitia Divisi Acara “World Aids Day” iCU FK UNTAR 2016.
3. Panitia Divisi Acara “Hospital Visit” AMSA FK UNTAR 2017.
4. Panitia Divisi Acara “Event Of The Year” AMSA FK UNTAR 2017.
5. Panitia Koordinator Divisi Acara “Cup Of Love” iCU FK UNTAR 2017.
6. Panitia Divisi Logistik “WARM” iCU FK UNTAR 2017.
7. Panitia Divisi Acara “Hospital Visit” AMSA FK UNTAR 2018.
8. Panitia Divisi Konsumsi “Event Of The Year” AMSA FK UNTAR 2018.
9. Panitia Divisi Acara “Maternal and Neonatal Health: The Role of Immunization and Nutrition for Good Health” Seminar FK UNTAR 2018.

---