

**HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING DENGAN PENINGKATAN
FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK (USIA 10-14
TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI



Oleh :
ROMENSIANA TANGGU SOLO
2016610076

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI
MALANG
2020**

**HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING DENGAN PENINGKATAN
FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK (USIA 10-14
TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

**Merupakan Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Keperawatan Pada Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Keperawatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi**

**Oleh :
ROMENSIANA TANGGU SOLO
2016610076**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

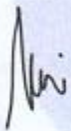
HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING DENGANPENINGKATAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK (USIA 10-14 TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Oleh :
ROMENSIANA TANGGU SOLO
2016610076

Disetujui oleh Dosen Pembimbing
Pada Tanggal :

Dosen Pembimbing
Utama,



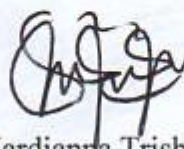
Neni Maemunah,S.Kp.,M.MRS
NIDN. 0713077604

Dosen Pembimbing
Pendamping,



Pertiwi Perwiraningtyas, M.Kep.,Ns
NIDN. 0707068903

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Sirli Mardianra Trishinta,M.Kep.,Ns
NIDN. 0727129103

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING TERHADAP PENINGKATAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK (USIA 10-14 TAHUN) DI SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG

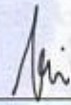
SKRIPSI

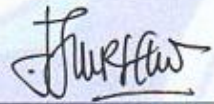
Oleh :
ROMENSIANA TANGGU SOLO
2016610076

Telah dipertahankan di hadapan dan telah diterima
Tim penguji Skripsi Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi
Pada Tanggal:.....

Tim Penguji:

1. Neni Maemunah, S.Kp., MMRS
2. Pertiwi Perwiraningtyas, M.Kep.,Ns
3. Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas., M.Kep.Ns





Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,



Sugeng Rusmiwari, Drs., M.Si

NIDN. 0019095902

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ROMENSIANA TANGGU SOLO

Nim : 2016610076

Program Studi : Keperawatan

Menyatakan bahwa Skripsi berjudul, Hubungan Aktivitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online* Pada Anak (usia 10-14 tahun) Di Sdn 1 Tajinan Kabupaten Malang, merupakan karya tulis yang saya buat sendiri dan menurut pengamatan serta keyakinan saya, skripsi ini tidak mengandung bagian skripsi atau karya tulis yang pernah diterbitkan atau ditulis oleh orang lain, kecuali kutipan referensi yang dimuat didalam naskah skripsi ini.

Apabila ternyata dikemudian hari pernyataan saya ini tidak benar, saya sanggup menerima sanksi akademik apapun dari Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang.

Malang, 07 Desember 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Romensiana Tanggu Solo
NIM. 2016610076



RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Kabupaten Sumba Barat Daya, Kecamatan Wewewa Barat, Desa Kabalidana, Kampung Kapulota pada tanggal 24 Mei 1996.

Peneliti merupakan anak ke 2 dari 5 bersaudara dan merupakan anak dari ibu Marselina Nida Wolla dan bapak Petrus Tamo Ama. Peneliti

memulai pendidikan di SD Inpres Wowara pada tahun 2004 dan lulus pada tahun 2010, pada tahun 2010 peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Kristen Waimangura hingga lulus pada tahun 2013, pada tahun 2013 peneliti melanjutkan Pendidikan ke SMK Kesehatan Sanjose Tambolaka dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan studi di Universitas Tribhuwana Tunggadewi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Sarjana Keperawatan Di Malang.

MOTTO :

**SETIAP TANTAGAN MERUPAKAN KESEMPATAN UNTUK
MENGENAL SIAPA DIRI KITA DAN UNTUK APA DIRI KITA**



ABSTRAK

Solo,TR mensi, 2020 Hubungan Aktivitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online Pada Anak (Usia 10-14 Tahun) Di SDN 01 Tajinan Kabupaten Malang, Skripsi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tungadewi. Pembimbing 1: Neni Maemunah.S.Kep., MMRS Pembimbing 2:Pertiwi Perwiraningtyas, M.Kep.,Ns

Aktivitas belajar dimasa pandemi berupa sekolah daring, mengharuskan anak belajar di rumah sehingga anak memiliki waktu luang untuk menggunakan handphone lebih banyak yang bisa berdampak anak malas belajar dan sering bermain game online. Tujuan penelitian ini mengetahui hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang. Desain penelitian ini dengan metode korelasional dan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas 4-5-6 di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang sebanyak 84 orang dan teknik pengambilan sampelnya *simple random sampling* sebanyak 70 orang. Analisis yang digunakan *Chi Square Test*. Hasil penelitian menunjukkan separuh jumlah siswa mengatakan aktivitas sekolah daring efektif dan tidak efektif, kurang dari separuh jumlah siswa mengatakan peningkatan frekuensi bermain *game online*-nya dalam kategori berat, aktivitas sekolah daring dengan peningkatan frekuensi bermain *game online*. Hasil analisis didapatkan data dinyatakan signifikan $p_{value} = 0,03$ dan H_1 diterima, artinya ada hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk Instansi pendidikan mempertimbangkan faktor-faktor determinan dari peningkatan frekuensi bermain game online.

Kata Kunci: *Aktivitas Belajar Daring, Frekuensi Bermain Game Online anak sekolah dasar*

ABSTRACT

Solo,TR mensi, 2020 *The Relationship of Online Learning Activities to the Increased Frequency of Playing Online Games for Children (Age 10-14 Years) at SDN 01 T Crafts Malang Regency* Skripsi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi. Pembimbing 1: Neni Maemunah.S.Kep., MMRS, Pembimbing 2:Pertiwi Perwiraningtyas, M.Kep.,Ns

Learning activities during the pandemic in the form of online schools, require children to study at home so that children have more free time to use cellphones which can result in children being lazy to learn and often playing online games. The purpose of this study was to determine the relationship of online learning activities to the increase in the frequency of playing online games in elementary school children at SDN 1 T Crafts Malang Regency. The design of this research is correlational method and cross sectiona approach. The population in this study were all students in grades 4-6 at SDN 1 T Crafts Malang Regency as many as 84 people and the sampling technique was simple random sampling as many as 70 people. The analysis used the Chi Square Test. The results showed half the number of students said online school activities were effective and ineffective, less than half of the students said the increase in the frequency of playing online games was in the heavy category, online school activities with an increase in the frequency of playing online games. The results of the analysis showed that the data was significant, $pvalue = 0.03$ and $H1$ was accepted, meaning that there was a relationship between online learning activities and an increase in the frequency of playing online games in elementary school children at SDN 1 T Crafts Malang Regency. For future researchers it is expected to consider the determinants of the increasing frequency of playing online games.

Keywords: Online Learning Activities, Frequency of Playing Online Games for elementary school children



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas Berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Judul dari skripsi ini yaitu “Hubungan Aktivitas Belajar Daring Dengan Peningkatan Frekuensi Bermain *Game Online* Pada Anak (usia 10-14 tahun) Di Sdn 1 Tajinan Kabupaten Malang”

Pada kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof.Dr.Ir. Eko Handayanto, M.Sc., Rektor Universitas Tribhuwana Tunggaladewi, yang telah mengizinkan penulis untuk belajar di Universitas Tribhuwana Tunggaladewi.
2. Drs.Sugeng Rusmiwari, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi, yang telah mengizinkan penulis untuk belajar di Fakultas IlmuKesehatan.
3. Neni Maemunah,S.Kp.,MMRS., Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan skripsi ini dengan baik.
4. Pertiwi Perwiraningtyas, M.Kep.,Ns Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. SDN 01 Tajinan kabupaten malang, yang sudah memberikan waktu sehingga peneliti dapat melakukan penelitian ini
6. Seluruh Responden yang setia dalam mengikuti penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan lancar dan tepat waktu.
- 7.. Kedua orang tuaku yang terkasih, Bapak Petrus Tamo Ama, Mama Mareselina Nida Wolla (Almarhuma) Ibu Albertina Soli Milla karena kalian hidup begitu mudah dan penuh kebahagiaan. Terimakasih karena telah mendukung saya dalam doa-doa ayah

dan ibu tanpa inspirasi, dorongan yang telah kalian berikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini. dan terima kasih juga sudah menjadi orang tua yang sempurna.

- 8.. Kepada bapak Anton Kette dan Ibu Damaris Tanggu yang selalu mendukung dalam doa maupun finansial sehinggah saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik
9. Untuk kaka sulungku Maksimus Tanggu Solo,serta adik-adikku:,Odilia Ina Ngadu Solo, Maria Magdalena Susanti Solo, Fredikus Tanggu Solo, yang luar biasa dalam memberikan dukungan dan doa tanpa henti, yang selama ini sudah menjadi saudara terbaik sekaligus sahabat bagi saya. Kalian luar biasa Terimakasih banyak.
10. Untuk semua keluarga besar Umbu Dedo terima kasih untuk bantuan doa dan semangat dari kalian, semoga awal dari kesuksesan saya ini dapat membanggakan kalian semua.
11. Sahabat-sahabat tercinta pejuang bersama (PB), Kak Ita Pote, Nona Ince Kak Lita Pira, Kak Yustin, Adik Maria Bali dan semua seperjuangan kelas C
12. Teman-teman Program Studi Sarjana Keperawatan angkatan 2016, yang selalu saling mengingatkan dan memotivasi, semoga kedepanya sukses selalu, salam semangat.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi pengetahuan maupun tulisan. Oleh sebab itu Penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis mengucapkan limpah terima kasih dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Malang, 7 Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Aktivitas Belajar Daring	6
2.1.1. Pengertian	6
2.1.2. Proses Aktivitas Belajar Daring	7
2.1.3. Keuntungan Aktivitas Belajar Daring	8
2.1.4. Kekurangan Aktivitas Belajar Daring	11
2.1.5. Manfaat Aktivitas Belajar Daring	12
2.1.6. Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Daring (Online)	13
2.1.7. Perbandingan Aktivitas Pembelajaran Konvensional Dengan Pembelajaran Daring	14
2.2. Konsep Frekuensi Bermain Game Online	15
2.2.1. Pengertian Game Online	16
2.2.2. Jenis-jenis Game Online	16
2.2.3. Dampak Game Online	17
2.2.4. Indikator Bermain Game Online	17
2.2.5. Frekuensi Bermain Game Online	19
2.2.6. Indikator Frekuensi Bermain Game Online	20
2.2.7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Frekuensi	

Bermain Game Online	23
2.2.8.Cara Mengatasi Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online.....	27
2.3.Pengertian Anak Usia Sekolah.....	28
2.3.1 Karakteristik Tahap Tumbuh Kembang	29
2.3.2 Cara Menilai Aktivitas Belajar	30
2.4 Hubungan Aktivitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Sekolah Dasar	30
BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN	32
3.1 Kerangka Konseptual.....	32
3.2 Hipotesis Penelitian	33
BAB IV METODE PENELITIAN	34
4.1.Desain Penelitian	34
4.2. Kerangka Kerja	34
4.3. Populasi, Sampel dan Sampling.....	36
4.3.1 Populasi.....	36
4.3.2 Sampel.....	37
4.3.3 Sampling	37
4.4. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
4.5. Variabel Penelitian.....	38
4.6. Definisi Operasional	38
4.7. Instrumen Penelitian	39
4.7.1 Uji Validitas	40
4.7.2 Uji Reliabilitas	40
4.8. Pengumpulan Data	41
4.9. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.....	41
4.9.1 Teknik Pengolahan Data	41
4.9.2 Analisis Data.....	43
4.9.2.1 Analisis Univariat	43
4.9.2.2 Analisis Bivariat.....	44
4.10. Etika Penelitian	44
BAB V HASIL PENELITIAN	47
5.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
5.1.1 Karakteristik Lokasi Penelitian.....	47
5.2.Data Umum Penelitian.....	48
5.2.1Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	48
5.3 Data Khusus Penelitian	49
5.3.1 Distribusi Parameter Variabel Aktivitas Sekolah Daring di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.....	49
5.3.2 Distribusi Parameter Variabel Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang	49

5.3.3 Hubungan Aktivitas Sekolah Daring Dengan Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang	50
BAB VI PEMBAHASAN	51
6.1 Aktivitas Sekolah Daring Pada Para Siswa Kelas 4-6 di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang	51
6.2 Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online Bagi Para Siswa Kelas 4-6 di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang	55
6.3 Hubungan Aktivitas Sekolah Daring Dengan Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online Bagi Para Siswa Kelas 4-6 di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang	58
6.4 Keterbatasan Penelitian	60
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	61
7.1. Kesimpulan	61
7.2. Saran-saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63



DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2.1 Perbandingan Aktivitas Belajar Konvensional Dengan Pembelajaran Daring	14
Tabel 4.1 Defenisi Operasional.....	39
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Responden	48
Tabel 5.2 Distribusi Parameter Variabel Aktivitas Sekolah Daring	49
Tabel 5.3 Distribusi Parameter Variabel Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online.....	49
Tabel 5.4 Tabulasi Silang.....	50



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 3.1 Kerangka Konseptual	32
Gambar 4.1 Kerangka Kerja Hubungan Aktivitas Belajar Daring Terhadap Peningkatan Frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di Sdn 01 Tajinan Kabupaten Malang.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Infomed Consent	66
Lampiran 2 Kisi-Kisi Kuesioner	67
Lampiran 4 Lembar Kuesioner	68
Lampiran 5 Tabulasi Data	70
Lampiran 6 Surat Jalan Penelitian	79
Lampran 7 Surat Ijin Penelitian	80
Lampran 8 Surat Balasan	81
Lampiran 9 Lembar Konsultasi	82
Lampran 10 Dokumentasi	83

