

# HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR (Studi Di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban)

*by Erni Susmiyanti*

---

**Submission date:** 29-Nov-2023 10:01AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2241517627

**File name:** i\_Susmiyanti\_HUBUNGAN\_KECANDUAN\_GAME\_ONLINE\_DENGAN\_MOTIVASI.docx (377.66K)

**Word count:** 7999

**Character count:** 55753

34

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR**

**(Studi Di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban)**



**ERNI SUSMIYANTI  
193210013**

18

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN  
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG  
2023**

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Motivasi merupakan dorongan atau keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan untuk menggapai tujuan tertentu (Rizkiana, 2021). Bermain *game online* adalah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang. Bermain *game online* dapat berdampak terhadap penurunan motivasi belajar siswa yang disebabkan waktu dan tenaga habis digunakan untuk bermain daripada belajar, siswa menjadi malas dalam belajar bahkan menunda untuk mengerjakan tugas (Makatita, Maria, & Firdaus, 2022). Selain berdampak pada motivasi belajar anak, juga berdampak pada kesehatan fisik dan otak mereka. Jika anak-anak tidak dapat menikmati permainan *online* dengan senang hati, mereka cenderung menjadi marah, malas, dan membangkang (Masfiah & Putri, 2019).

*Global Digital Overview* melaporkan pada tahun 2022, sekitar 60 % di dunia orang bermain *internet*. Tahun 2021, pengguna *internet global* telah mencapai jumlah angka 4,5 miliar. Sekitar 1,5 miliar orang, atau 20% dari semua pengguna *internet*, bermain *game online*. Sementara itu, 10 % dari orang yang bermain *game online* adalah pemainnya anak-anak di bawah umur atau anak usia sekolah. (Global Digital Overview, 2022). Namun, Menkominfo Rudiantara menyatakan dalam Konferensi Presiden Indonesia Digital Byte (IDBYTE) ESPORTS 2021 bahwa sekitar 40 juta orang bermain *game online* di Indonesia. 67% diantaranya adalah laki-laki dan 33% adalah wanita dari pengguna *game*

*online*. (Irawan, 2021). Provinsi Jawa Timur pada tahun 2023 sebanyak 8,26 % anak usia sekolah bermain *game online* (APJII, 2023). Adapun di Kabupaten Tuban jumlah anak yang bermain *game online* diperkirakan mencapai 300 ribu setiap harinya (Prasetyo & Shofia, 2022). Hasil dari wawancara langsung yang dilakukan kepada siswa siswi SDN SEKARAN II kelas 4, 5 dan 6 pada tanggal 21 Maret 2023 menunjukkan bahwa 61 dari mereka menyukai bermain *game online*. Sekitar 20 anak mengatakan bahwa mereka menghabiskan 3 jam bermain *game online* setiap hari dan tidur malam antara pukul 22.00 dan 23.00. Menurut data yang dilihat langsung, siswa siswi tampak pucat dan tidak bersemangat, daerah sekitar mata tampak kehitaman dan kelopak mata bengkak. 8 siswa mengatakan bahwa mereka sering bermain *game online*, sulit berhenti, dan mereka menguap selama wawancara. Sedangkan 33 anak mengatakan bermain *game online* kurang lebih 1 jam.

Salah satu alasan mengapa kecanduan bermain *game online* adalah tantangan "Dalam setiap game ada tantangan", yang mengakibatkan pemainnya kurang puas jika belum menakhlukkan tantangan dalam *games*. Siswa yang kecanduan *games* akan menjadi ketergantungan yang terus menerus, tidak bisa berhenti bermain *game online*, tidak dapat mengendalikan diri, lupa diri dan melupakan belajar, mereka hanya mengingat tentang *games* daripada belajar. (Rizkiah, Tati, & Sayidiman, 2022). Bermain *game online* secara tidak langsung mempengaruhi menurunnya keinginan anak untuk belajar karena banyak waktu dan tenaga untuk bermain *games* daripada belajar. Hal ini dapat menyebabkan anak malas belajar, menunda mengerjakan tugas sekolah, atau bermain *game* saat proses pembelajaran berlangsung. (Sobon, Mangundap, & Walewangko, 2019).

Siswa yang memiliki ketergantungan bermain *game online* dapat mempengaruhi penurunan motivasi belajar, yang artinya mereka menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar, mengganggu konsentrasi dan fokus mereka. (Theresia, Setiawati, & Sudiadnyani, 2019).

Efek negatif yang begitu banyak dari bermain *game online* oleh karena itu, penting memberikan edukasi kepada orang tua dalam mengurangi dampak negatif bermain *game online* terhadap anak usia sekolah. Mengurangi jumlah waktu yang membatasi anak-anak untuk bermain *game online*, mengatur kegiatan sehari-hari atau membagi waktu untuk bermain, dan memberi dukungan sosial dari orang tua dan teman. Serta pentingnya membangun komunikasi dan menciptakan suasana yang menyenangkan dan pastikan mengontrol anak setiap waktu. Metode tersebut dapat diterapkan dengan harapan bisa mengurangi efek negatif bermain *game online* terhadap penurunan motivasi belajar anak (Munafi'ah, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada anak sekolah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban?.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan *game online* anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.
2. Mengidentifikasi motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.
3. Menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai informasi dan pemecahan masalah kesehatan keperawatan anak tentang hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah bisa mengarahkan siswanya untuk mengikuti ekstrakurikuler dalam mengembangkan metode pembelajaran yang disukai dan dengan adanya kegiatan yang positif tentunya bisa membuat siswa menjadi mengalihkan perhatiannya untuk belajar daripada bermain *game online*.

#### 2. Bagi Orang Tua

Terjadinya fenomena *game online* orang tua ikut berperan aktif untuk mengatur waktu dan mengontrol anaknya ketika bermain *game online*.

#### 3. Bagi Anak Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber informasi serta pengetahuan dari dampak *game online* untuk membantu anak-anak

memahami dari bahaya *game online* dan dapat membatasi waktu dalam bermain *game online*.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Anak Sekolah Dasar (SD)**

##### **2.1.1 Definisi Anak Sekolah**

Fariha (2022) berpendapat pendidikan sekolah dasar adalah lembaga pendidikan formal yang mengajar anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun. Sinanto & Djannah (2020) berpendapat anak usia sekolah dasar yaitu anak dengan usia 7-15 tahun. Anak sekolah dasar adalah anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun yang lebih kuat secara fisik, aktif dan individual, dan masih bergantung pada kedua orang tuanya. Anak-anak di usia sekolah ini mengalami perubahan yang bervariasi dalam pertumbuhan serta perkembangan, yang berdampak pada pembentukan sifat dan kepribadian mereka. Anak-anak di usia sekolah ini mengalami pengalaman penting dimana mereka dianggap mulai bertanggung jawab dengan perilaku mereka sendiri dalam interaksi dengan orang tua, teman sebaya, dan orang lain. Selain itu, usia sekolah adalah periode di mana anak-anak memperoleh pengetahuan dasar dan keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan dewasa (Kurnada & Iskandar, 2021).

##### **2.1.2 Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah Dasar**

Perkembangan fisik anak-anak di kelas 1, 2, dan 3 SD biasanya mencapai kedewasaan, mereka telah belajar mengontrol tubuh mereka sendiri dan menemukan keseimbangan. Melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat pada angka dan tulisan, memperluas perbendaharaan kata, senang berbicara,



memahami sebab akibat, dan ruang dan waktu adalah semua contoh memahami kecerdasan anak-anak di kelas awal SD.

Untuk memahami karakteristik gerak siswa SD, kita dapat mengetahui tingkat perkembangan mereka menurut tingkat umur mereka. Secara umum, karakter anak usia sekolah dasar yaitu sebagai berikut :

1. Belajar mengembangkan persepsi yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai manusia biologis.
2. berinteraksi dengan teman seumurannya.
3. Meningkatkan keterampilan dasar berhitung, menulis, dan belajar baca.
4. Mematuhi peraturan.
5. Belajar membuat konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
6. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan realistis.
7. Belajar mendapatkan kebebasan terhadap dirinya sendiri.
8. Menempatkan diri dalam peran yang sesuai dengan jenis kelaminnya.
9. Menumbuhkan sifat yang baik.
10. Cenderung membanggakan dirinya sendiri.
11. Belajar berbicara dengan jujur dan tulus sesuai hati nurani.
12. Melakukan perbandingan diri dengan orang lain.
13. Menganggap tugas yang tidak bisa diselesaikan tidak penting.
14. Adanya dorongan untuk melakukan aktivitas yang nyata dan bermanfaat.
15. Menjelang akhir periode ini, munculnya keinginan untuk hal tertentu yang terkait dengan topik, bakat, dan minat tertentu.
16. Suka berkumpul dengan teman yang seumuran untuk bersama bermain.

Tingkatan pendidikan anak usia sekolah dasar dapat dibedakan menjadi 2 fase, sebagai berikut :

1. Masa kelas rendah anak usia sekolah dasar adalah antara 6 - 7 tahun dan 8 - 9 tahun. Siswa sekolah dasar kelas rendah (kelas 1, kelas 2, dan kelas 3) memiliki ciri-ciri berikut :
  - a. Ciri-ciri umum
    - 1) Senang berkelahi.
    - 2) Waktu reaksinya lambat.
    - 3) Suka bergerak, bermain dan memanjat.
    - 4) Koordinasi ototnya kurang sempurna.
    - 5) Sangat tertarik pada suara yang teratur.
  - b. Ciri-ciri kecerdasan
    - 1) Tidak dapat mengalihkan perhatian.
    - 2) Tidak memiliki keinginan untuk berpikir.
    - 3) Menyukai melakukan berbagai kegiatan berulang.
  - c. Ciri-ciri sosial
    - 1) Sangat menyukai dengan sesuatu hal yang bersifat drama.
    - 2) Suka berimajinasi dan mengulang suatu hal.
    - 3) Suka dengan alam.
    - 4) Suka mendengarkan cerita.
    - 5) Memiliki karakter berani.
    - 6) Suka dengan kata-kata pujian.
  - d. Aktivitas fisik yang dilakukan
    - 1) Mengulang suatu hal.

- 2) Manipulasi.
2. Masa kelas tinggi anak usia sekolah dasar terdiri dari 9 tahun atau 10 tahun hingga 12 tahun atau 13 tahun. Ciri-ciri kelas tinggi yang dimaksud termasuk:
    - a. Karakteristik umum
      - 1) Waktu reaksinya cepat.
      - 2) Koordinasi otot sempurna.
      - 3) Gemar bergerak dan bermain.
    - b. Karakteristik kecerdasan
      - 1) Memiliki kemampuan untuk memusatkan perhatian.
      - 2) Memiliki kemampuan untuk berpikir lebih banyak.
    - c. Karakteristik sosial
      - 1) Tidak suka hal-hal yang bersifat dramatis.
      - 2) Mencintai lingkungan sosial.
      - 3) Senang mendengarkan cerita-cerita tentang lingkungan sosial.
      - 4) Memiliki keberanian tetapi tetap menggunakan logika..
    - d. Kegiatan gerak yang dilakukan
      - 1) Anak memiliki kemampuan untuk menampilkan kegiatan yang lebih tinggi, yang berarti mereka dapat mengekspresikan diri mereka dari kegiatan tersebut.
      - 2) Artikulasi (*articulation*) (Sabani, 2019).

## **2.2 Konsep Motivasi**

### **2.2.1 Definisi Motivasi**

Munafi'ah (2020) berpendapat bahwa “Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan”. Motivasi dapat

diartikan sebagai pengaruh dari energi, arahan, perilaku seperti contoh : kebutuhan, minat, sikap, nilai, aspirasi dan rangsangan. Sinanto & Djannah (2020) berpendapat bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”. Sedangkan menurut Sundara, Hafsah, & Nasar (2020) berpendapat “Motivasi belajar adalah kekuatan atau tenaga yang dapat memberikan dorongan kepada kegiatan belajar murid”.

Siswa tidak akan tertarik dan serius dalam kegiatan belajar jika mereka tidak memiliki motivasi. Beberapa orang berpendapat bahwa motivasi belajar adalah komponen terpenting dalam pembelajaran karena anak-anak yang termotivasi akan mencapai hasil yang terbaik. Setiap anak pasti memiliki gaya belajar dan motivasi yang unik. Hadiah, penghargaan, pujian, dan hal-hal lainnya seringkali memotivasi anak-anak. (Razikin, 2019).

#### 42 2.2.2 Macam-macam Motivasi

Motivasi belajar terdiri dari 2 macam yaitu sebagai berikut :

##### 44 1. Motivasi *Intrinsik*

Motivasi *intrinsik* berasal dari dalam diri sendiri, yang mana tidak perlu dirangsang dari luar, karena dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada di dalam diri seseorang. Motivasi *intrinsik* ini tidak memiliki tujuan tertentu karena lebih sesuai dengan dorongan asli untuk mengetahui dan melakukan sesuatu. Seseorang yang senang menggambar, misalnya, sudah rajin menggambar sendiri, jadi tidak perlu memintanya untuk melakukannya. Jika proses belajar mengajar dimulai dari dalam diri siswa sendiri tanpa adanya pengaruh atau paksaan dari orang lain, itu berarti motivasinya secara sadar

berasal dari dalam dirinya sendiri. Adapun komponen motivasi *intrinsik* yaitu sebagai berikut :

- a. Ada keinginan untuk berhasil.
- b. Ada kebutuhan dan keinginan untuk belajar.
- c. Ada harapan dan cita-cita masa depan..

## 2. Motivasi *Ekstrinsik*

Motivasi yang berasal dari luar diri sendiri disebut sebagai motivasi *ekstrinsik*. Ini dapat berasal dari dorongan-dorongan dari orang tua, keluarga, guru, teman-teman, atau bahkan lingkungan Anda. Hadiah, penghargaan, pujian, atau hukuman yang diberikan kepada seorang anak dapat menghasilkan motivasi dari sumber luar. Semua hal ini dapat mendorong anak untuk melakukan sesuatu. Adapun komponen motivasi *ekstrinsik* yaitu sebagai berikut :

- a. Adanya penghargaan saat belajar.
- b. Lingkungan belajar yang baik.
- c. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

### 2.2.3 Fungsi Motivasi

Keberhasilan siswa dipengaruhi oleh motivasi belajar. Orang tua dan guru harus memberikan motivasi belajar kepada semua siswa mereka. Beberapa fungsi motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Menggerakkan anak untuk berbuat sesuatu yang berfungsi sebagai penggerak atau mendorong yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan ke arah yang ingin dicapai.

3. Memilih perbuatan, yaitu menentukan perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan.

Setiap anak akan termotivasi untuk belajar dengan cara mereka sendiri, apakah itu melalui hadiah, pujian, atau hukuman. Motivasi belajar sangat penting, karena jika itu ada, anak akan mendapatkan hasil yang memuaskan.

40

#### 2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Faktor yang mempengaruhi motivasi anak yaitu sebagai berikut:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa. Pencapaian cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri, yang berpotensi meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kemampuan untuk belajar. Banyak kemampuan diperlukan untuk belajar. Beberapa aspek psikologis siswa termasuk kemampuan ini, seperti perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi. Siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi biasanya lebih termotivasi untuk belajar karena mereka lebih sering mencapai kesuksesan, yang memperkuat motivasinya untuk belajar.
3. Kondisi rohani dan fisik siswa. Siswa adalah makhluk psikofisik. Jadi, kondisi siswa memengaruhi motivasi mereka untuk belajar, yang berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis. Namun, karena kondisi fisik lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologis, guru biasanya lebih cepat melihat kondisi fisik. Siswa yang terlihat lesu mungkin mengantuk karena bergadang atau sakit di malam hari.
4. Keadaan lingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan komunitas. Kondisi ini berasal dari siswa sendiri, yang dapat membantu atau menghalangi. Cara guru menghidupkan kelas saat pelajaran berlangsung

untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menarik dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar (Mutia, 2021).

#### 2.2.5 Indikator Motivasi

Fariha (2022) berpendapat bahwa indikator motivasi dapat diklarifikasikan sebagai berikut :

1. Ketekunan dalam belajar
2. Berprestasi.
3. Mandiri dalam belajar.

#### 2.2.6 Upaya Meningkatkan Motivasi

Pemberian motivasi dari guru kepada siswanya sangat penting dalam proses belajar mengajar agar siswa menjadi bersemangat dan senang. (Meldawati, 2021) berpendapat cara-cara pemberian motivasi ada 11 macam, yaitu sebagai berikut :

1. Memberi angka.
2. Memberi hadiah.
3. Saingan atau kompetisi.
4. *Ego-involvement* atau keterlibatan ego.
5. Memberi ulangan.
6. Mengetahui hasil.
7. Memberi pujian.
8. Hukuman.
9. Menumbuhkan hasrat untuk belajar.
10. Minat.
11. Tujuan yang diakui.

## **2.3 Konsep Game online**

### **2.3.1 Definisi Game online**

Novrialdy (2019) berpendapat *game online* didefinisikan sebagai suatu permainan yang dimainkan secara *online* dengan banyak pemain yang tidak kenal satu sama lain asalkan mereka memiliki kuota *internet*, pemain yang bermain *game online* ini dapat bermain bersama meskipun mereka tidak berada di tempat yang sama. Pratanti & Nuryono (2021) menyatakan bahwa *game online* adalah *game* yang dimainkan melalui komputer dan memungkinkan bermain dengan lebih dari satu pemain dengan memanfaatkan jaringan *internet* sebagai mediana.

### **2.3.2 Jenis Game online**

Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu, *Dota 2*, *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Rules Of Survival* dan *Ragnarok Mobile* yang merupakan *game action* (Setiawati & Gunado, 2019).

### **2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Game online**

#### **1. Kelebihan Game online**

- a. Meningkatkan konsentrasi, karena para pemain harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah, dan memantau perkembangan permainan, pemain *game online* akan lebih fokus.
- b. Meningkatkan koordinasi antara koordinasi tangan dan mata, pemain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara tangan dan mata.
- c. Meningkatkan kemampuan membaca siswa, bermain *game online* biasanya menurunkan minat siswa untuk membaca, tetapi *game online*



dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca karena didalam *game online* terdapat petunjuk untuk menyelesaikan permainan.

- d. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris, karena sebagian besar *game online* dioperasikan dalam bahasa inggris, sehingga pemainnya harus menguasai kosa kata bahasa inggris.
  - e. Meningkatkan pengetahuan dalam pengoperasian komputer pemain *game* agar mereka dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang luar biasa. Untuk melakukan ini, mereka akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi *internet* yang diperlukan untuk memainkan *game* tersebut.
  - f. Pengembangan imajinasi. Permainan *game online* dapat membantu dalam mengembangkan imajinasi mereka dengan membantu mereka menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan menggunakan ide-ide ini dalam kehidupan nyata.
  - g. Meningkatkan kemampuan bekerja sama, dalam *game multiplayer* atau berpasangan, pemain diajarkan untuk bekerja sama dan bekerja sama dengan rekan mereka untuk memenangkan permainan.
2. Kekurangan *Game online*
- a. Dapat menyebabkan kecanduan, yang dapat disebabkan oleh terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan kurangnya kontrol diri.
  - b. Memotivasi seseorang untuk melakukan hal-hal negatif, seperti seseorang yang bermain *game online* dan mencoba mencuri identitas

pemain lain untuk mengambil uang atau mengambil perlengkapannya yang mahal.

- c. Berbicara kasar dan kotor, Saat mereka kalah atau diganggu dalam permainan *game online*, pemain sering kali mengucapkan kata-kata kasar dan kotor.
- d. Tertundanya aktivitas di dunia nyata, kesenangan bermain *game online* sering kali membuat seseorang lupa dengan aktivitas sehari-hari.
- e. Perubahan pada rutinitas seperti makan dan istirahat, karena tidak memiliki kontrol diri yang menyebabkan waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu istirahat yang lebih sedikit.
- f. Pemborosan uang.

#### 2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Bermain *Game online*

##### 1. Faktor *Internal*

- a. Bosan.
- b. Stress dan depresi.
- c. Kurangnya kontrol diri.

##### 2. Faktor *Eksternal*

- a. Lingkungan.
- b. Orang tua.
- c. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik (Halisyah, 2022).

#### 2.3.5 Cara Mengatasi Anak yang Kecanduan *Game online*

##### 1. Peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game*

- a. Buat jadwal kegiatan sehari-hari.
- b. Main bersama.

- c. Beri pengertian.
- d. Cari kegiatan sebagai pengalih perhatian.
- e. Bersikap tegas.
- f. Awasi anak dalam bermain *game online*.

## 2. Peran guru dalam mengatasi anak kecanduan *game online*

Secara etimologis, guru sering disebut sebagai pendidik. Namun, secara etimologis, guru biasanya diartikan sebagai orang yang bertanggung jawab atas perkembangan siswa dengan memastikan bahwa semua potensi anak mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotorik berkembang. Beberapa hal yang dapat guru lakukan untuk menghentikan anak dari kecanduan *game*, antara lain:

- a. Memberikan pemahaman tentang bahaya atau efek buruk bermain *game online*.
- b. Melakukan razia.
- c. Bekerja sama dengan orang tua murid untuk memantau dan mengontrol anak saat bermain *game online*.
- d. Memberikan tugas atau tanggung jawab.

### 2.3.6 Dampak Bermain *Game online*

#### 1. Dampak positif

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analisis.
- b. Sebagai hiburan.
- c. Bisa menguasai bahasa asing.
- d. Meningkatkan kemampuan untuk berpikir strategis, perencanaan, dan negosiasi.

2. Dampak negatif
  - a. Lupa waktu menyebabkan penurunan sosialisasi.
  - b. Mempengaruhi cara berpikir.
  - c. Membuat ketagihan.
  - d. Menurunkan prestasi akademik.
  - e. Meningkatkan tindakan agresif.

Kesimpulannya adalah bahwa kecanduan game online memiliki lebih banyak efek negatif daripada positif (Munafi'ah, 2022).

### 2.3.7 Indikator Penilaian Kecanduan *Game online*

#### 1. Frekuensi bermain *game online*

Bermain *game online* sering mengubah gaya hidup, seperti kecanduan *game*, malas belajar, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, dan tidur tidak teratur. Bermain *game online* setidaknya sekali setiap hari dan paling banyak 9 kali setiap hari, dengan frekuensi rata-rata 3 hingga 4 kali sehari..

#### 2. Durasi waktu bermain *game online*

Ada sejumlah variabel yang memengaruhi lamanya bermain *game online*. Ini termasuk bergantung pada teman, menghindari tekanan di sekolah, keluarga, atau masalah pribadi. Jumlah waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* setiap minggu tidak boleh lebih dari 1 jam atau lebih dari 8 jam, dan rata-rata 3 jam setiap minggu. (Halisyah, 2022).

## 2.4 Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Motivasi Belajar

2.4.1 Penelitian Wiguna *et al.*, (2020) dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Umur 10-12 Tahun” Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui hubungan kecanduan *game*

<sup>8</sup> *online* dengan motivasi belajar anak umur 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode *cross sectional* analisis data menggunakan uji *Spearman Rank*. Pengambilan data menggunakan kuesioner baku untuk mengukur kecanduan *game online*, dengan responden pada anak umur 10-12 tahun di SDN 2 Leneng Praya, teknik pengambilan sampling menggunakan *purposive sampling*, didapatkan sampel sebanyak 51 siswa sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan pada responden yang bermain *game online* dengan motivasi belajar mereka, terlihat bahwa sebanyak <sup>8</sup> 27 orang (52,9%) mengalami motivasi belajar yang kurang baik akibat bermain *game online*. Adapun hasil analisis statistik dengan uji *Rank Spearman* diperoleh nilai  $p < 0,003$  yang lebih kecil dari 0,05.

2.4.2 Penelitian Rahyuni, Yunus & Hamid (2021) dengan judul “Hubungan *Game Online* Dengan <sup>28</sup> Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *game online* terhadap <sup>28</sup> motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Jenis penelitian adalah *ex post facto*. <sup>3</sup> Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Teknik sampling menggunakan metode *multistage random sampling* sehingga diperoleh <sup>3</sup> SDN 101 Tandangpalie, SDN 104 Abbanuangge, SDN 99 Lampulung, dan SDN 244 Pammana yang menjadi sampel. Pengumpulan data menggunakan angket yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa berdasarkan <sup>3</sup> nilai rata-rata yaitu 91,21

menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan *game online* berada kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap miotivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar siswa berada kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Kesimpulan penelitian ini yaitu *game online* bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa.

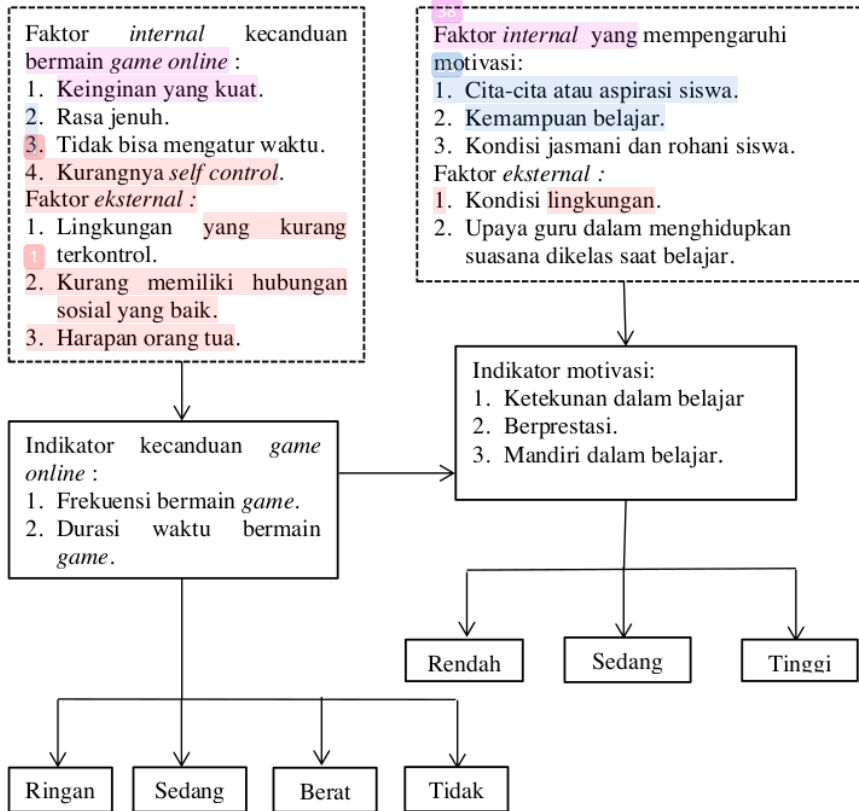
2.4.3 Penelitian Munafi'ah (2020) dengan judul penelitian "Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 004 Tembilahan Kota" Penelitian ini bertujuan adalah mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar Siswa di SD Negeri 004 Tembilahan Kota. Populasinya adalah siswa SDN 004 Tembilahan Kota. Sampel sebanyak 125 siswa. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket. Teknik analisa data menggunakan rumus *regresi sederhana*. Hasil angket dari pengujian variabel (X) dapatkan skor terendah 48, dan skor tertinggi 91 dengan jumlah siswa 125 dan 20 soal angket berupa pernyataan. Dari pengujian variabel (Y), ditemukan skor terendah 37 dan skor tertinggi adalah 81 yang diperoleh dari daftar angket yang terdiri dari 20 soal pernyataan. Dari hasil pengujian *regresi sederhana*, ternyata  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  ( $9,40 \geq 3,91$ ), maka diterima  $H_1$  dan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa dikelas tinggi SD Negri 004 Tembilahan Kota.

**BAB 3**

**KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS**


**3.1 Kerangka Konseptual**


Kerangka konseptual adalah hubungan antara teori dan konsep pendukung yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun penelitian secara sistematis (Nursalam, 2020). Penelitian ini memiliki kerangka konseptual, yang digambarkan pada bagan sebagai berikut :




Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual Hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

Keterangan :

Diteliti : 

Tidak diteliti : 

Hubungan : 

### 3.2 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang akan diuji melalui penelitian. Hipotesis diwakili dengan H, dan jawaban yang mungkin dipilih berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya (Nursalam, 2020). Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H<sub>1</sub> = Ada hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.



## **BAB 4**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari kesimpulan yang diinginkan. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menarik kesimpulan menggunakan data numerik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana kecanduan *game online* dengan keinginan anak untuk belajar di sekolah (Nursalam, 2020). Penelitian kuantitatif ini didukung dengan melakukan pengisian kuesioner dari beberapa responden, dengan tujuan menggali gagasan lebih dalam sehingga mempertajam informasi yang diterima.

#### **4.2 Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian adalah pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian, yang juga dikenal sebagai pedoman atau hasil. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross-sectional*, yaitu penelitian yang berfokus pada pengukuran waktu atau data untuk variabel bebas dan variabel terkait. (Nursalam, 2020).

#### **4.3 Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **4.3.1 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2023.

##### **4.3.2 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

## 4.4 Populasi/Sampel/Sampling

### 4.4.1 Populasi

Populasi adalah jumlah subjek yang akan diteliti oleh peneliti dengan ketentuan tertentu dan merangkum hasilnya (Adiputra *et al.*, 2021). Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa-siswi kelas I-VI di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban sebanyak 148 siswa yang menjadi sasaran penelitian.

### 4.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu (Halisyah, 2022). Sampel penelitian ini adalah sebagian siswa di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Dengan menggunakan rumus solvin didapatkan sejumlah siswa.

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + N(d)^2} \\
 &= \frac{148}{1 + 148(0,1)^2} \\
 &= \frac{143}{1 + 148(0,01)} \\
 &= \frac{148}{1 + 1,48} \\
 &= \frac{148}{2,48} \\
 &= 59,6 = 60 \text{ siswa.}
 \end{aligned}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel.

N = Jumlah populasi.

d = Tingkat signifikansi 10%  
(0,1).

Perhitungan sampel perkelas menggunakan rumus :

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n$$

Keterangan :

n<sub>1</sub> = jumlah sampel.

$N_i$  = jumlah populasi.

$N$  = jumlah seluruh populasi.

$n$  = jumlah seluruh sampel.

Kelas 1

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n = \frac{18}{148} \times 60 = 7,2 = 7$$

Kelas 2

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n = \frac{29}{148} \times 60 = 11,7 = 12$$

Kelas 3

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n = \frac{19}{148} \times 60 = 7,7 = 8$$

Kelas 4

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n = \frac{25}{148} \times 60 = 10,1 = 10$$

Kelas 5

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n = \frac{31}{148} \times 60 = 12,5 = 12$$

Kelas 6

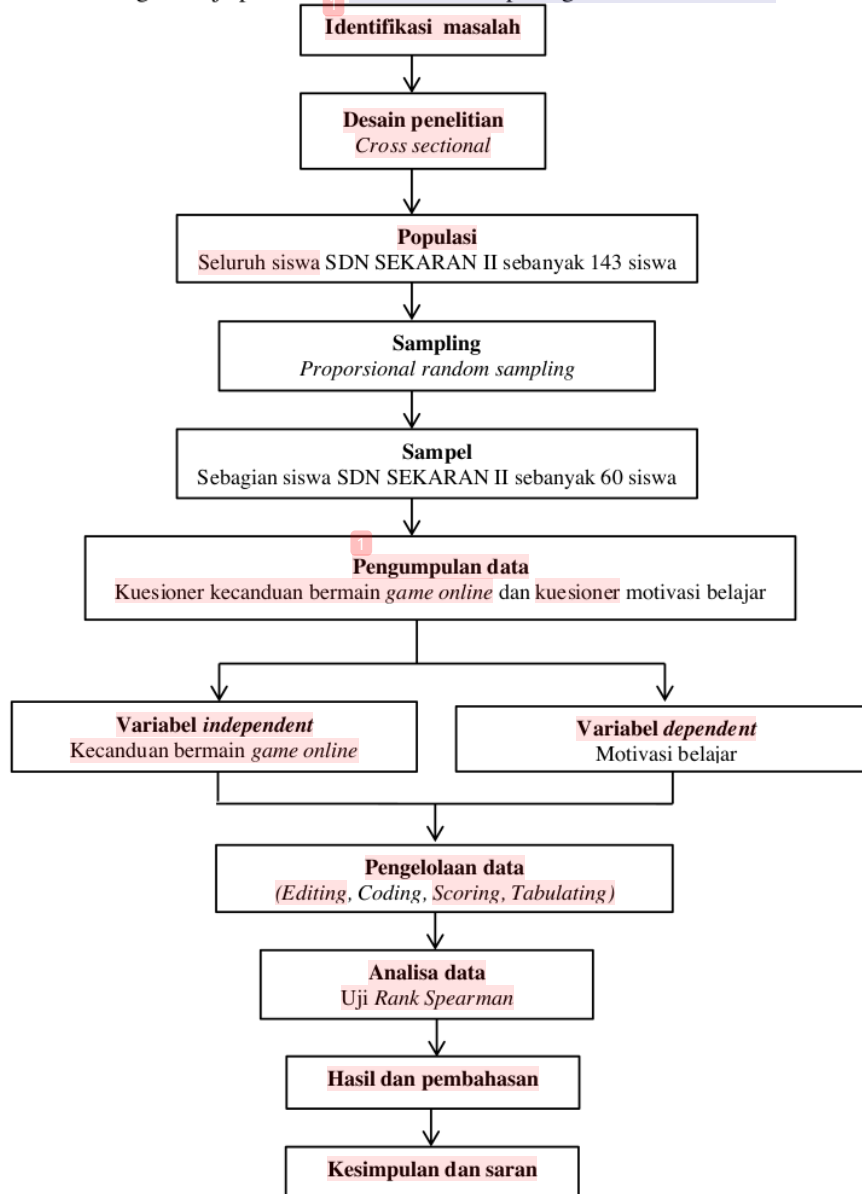
$$n_1 = \frac{N_1}{N} \times n = \frac{26}{148} \times 60 = 10,5 = 11$$

#### 4.4.3 Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan metode *proporsional random sampling*, yaitu suatu sampel yang terdiri dari sejumlah elemen yang dipilih secara acak dengan kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel (Nursalam, 2020).

#### 4.5 Jalannya Penelitian (Kerangka Kerja)

Kerangka kerja penelitian ini bisa dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. 1 Kerangka kerja penelitian hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SDN SEKARAN Kabupaten Tuban.

#### 4.6 Identifikasi Variabel

Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu :

1. Variabel *independent* (bebas) merupakan variabel yang menjadi penyebab perubahan/timbulnya variabel *dependent* (Nursalam, 2020). Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain *game online*.
2. Variabel *dependent* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karna adanya variabel *independent* (Nursalam, 2020). Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah motivasi belajar.

#### 4.7 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah cara peneliti mendefinisikan variabel secara operasional sesuai karakteristik yang diamati, memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan atau pengukuran terhadap suatu objek (Nursalam, 2020).

Tabel 4. 1 Definisi Operasional hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar.

Variabel	Defnisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel <i>independent</i> t kecanduan <i>game online</i> .	Kecanduan <i>game online</i> adalah bermain <i>game online</i> yang dilakukan baik secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> yang tidak dapat dikendalikan dan lebih memprioritaskan bermain <i>game</i> daripada aktifitas atau kegiatan lainnya.	1. Frekuensi. 2. Durasi waktu bermain <i>game online</i>	K U E S I O N E R	O R D I N A L	<b>Skala Guttman: Pernyataan</b> Ya (1) Tidak (0) <b>Kriteria :</b> 1. Kecanduan <i>game online</i> ringan bila skor 1-2. 2. Kecanduan <i>game online</i> sedang bila skor 3-4. 3. Kecanduan <i>game online</i> berat bila skor 5-6. 4. Tidak Kecanduan <i>game online</i> bila skor 0.
Variabel <i>dependent</i> motivasi belajar.	Motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada pada diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.	1. Ketekunan dalam belajar. 2. Berprestasi . 3. Mandiri dalam belajar	K U E S I O N E R	O R D I N A L	<b>Skala Guttman: Pernyataan</b> Ya (1) Tidak (0) <b>Kriteria :</b> 1. Motivasi belajar rendah jika skor 1-2. 2. Motivasi belajar sedang jika skor 3-4. 3. Motivasi belajar tinggi jika skor 5-6.

#### 4.8 Pengumpulan dan Analisis Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden dalam penelitian. Tahap pengumpulan data melibatkan pengumpulan data dengan alat atau instrumen dari responden.

##### 4.8.1 Bahan dan Alat

###### 1. Kuesioner

- a. Kertas.
- b. Alat tulis.

#### 4.8.2 Instrumen Penelitian

Alat penelitian digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner, yang diberikan kepada responden dalam bentuk pernyataan tertulis.

Sebelumnya peneliti menjalankan beberapa uji statistik berupa :

##### 1. Uji Validitas

Uji ini dilakukan karena belum diuji oleh para ahli sebelumnya. Uji validitas ini dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS. Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Hasil uji validitas untuk variabel kecanduan *game online* yaitu pernyataan 1 (0,758), pernyataan 2 (0,715), pernyataan 3 (0,801) pernyataan 4 (0,843) pernyataan 5 (0,758) pernyataan 6 (0,843). Sedangkan variabel motivasi belajar pernyataan 1 (0,875) pernyataan 2 (0,969) pernyataan 3 (0,829) pernyataan 4 (0,954) pernyataan 5 (0,827) pernyataan 6 (0,868).

##### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat nilai alpha *cronbach* yaitu 0,724, uji reliabilitas penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS. Kuesioner dikatakan reliabel apabila alpha *cronbach*  $> 0,6$ . Hasil uji reabilitas untuk variabel kecanduan *game online* alpha *cronbach* 0,877 dari 6 pernyataan, sedangkan untuk variabel motivasi belajar alpha *cronbach* 0,946 dari 6 pernyataan.

#### 4.8.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang harus peneliti lakukan sebelum melakukan pengumpulan data di lapangan sebagai berikut :

1. Telah melunasi pembayaran dan mengumpulkan dokumen yang diperlukan untuk mendaftar skripsi pada panitia skripsi.
2. Memberikan surat pengantar kepada dosen pembimbing pertama dan kedua untuk bimbingan dengan dosen pembimbing pertama dan kedua.
3. Mengurus surat studi pendahuluan dan izin penelitian dari kampus ITS Kes ICMe Jombang kepada Kepala Sekolah SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.
4. Memberikan informasi kepada calon responden tentang tujuan dan maksud dari penelitian serta memberikan persetujuan sebelumnya.
5. Mengisi formulir informasi persetujuan.
6. Peneliti membagikan kuesioner kepada responden dan memberi mereka waktu dua puluh menit untuk mengisi.
7. Peneliti mengambil kuesioner dan mengoreksi jawaban responden.
8. Setelah peneliti mengumpulkan data dari responden kemudian melakukan *editing, coding, scoring, tabulating* dan analisis data.
9. Menyajikan hasil penelitian.
10. Membuat laporan penelitian.



#### 4.8.4 Pengolahan Data

##### 1. *Editing*

Editing dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data dikumpulkan, dan digunakan untuk memeriksa kembali kebenarannya.

Selanjutnya, tindakan yang diambil adalah sebagai berikut :

- a. Mengisi formulir observasi.
- b. Keterbacaan tulisan.
- c. Kejelasan jawaban responden.
- d. Kesesuaian jawaban responden.
- e. Relevansi jawaban responden.
- f. Keseragaman unit data.

Pada langkah ini, peneliti meneliti kembali data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk mengevaluasi kesesuaian jawaban sebelum diproses lebih lanjut. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada langkah ini termasuk keseluruhan lembar observasi, keterbacaan teks, dan relevansi tanggapan responden.

##### 2. *Coding*

Proses pengelompokan jawaban dari responden berdasarkan ketentuan tertentu dan jenis yang telah ditetapkan. Klasifikasi ini dilakukan dengan menandai jawaban responden dengan angka atau kode sebagai berikut :

###### 1. Data umum

###### 1. Data responden

Responden 1                      kode R1

Responden 2                      kode R2

Responden 3	kode R3
Dan seterusnya	
2. Jenis kelamin	
Laki-laki	1
Perempuan	2
3. Umur	
0-5 Tahun	1
6-11 Tahun	2
12-16 Tahun	3
b. Data khusus	
1) Kecanduan <i>game online</i>	
Tidak	3
Ringan	2
Sedang	1
Berat	0
2) Motivasi belajar	
Rendah	0
Sedang	1
Tinggi	2
3. <i>Scoring</i>	
a. Skor kecanduan <i>game online</i>	
Tidak kecanduan	0
Ringan	1-2
Sedang	3-4

Berat	5-6
b. Skor motivasi belajar	
Rendah	1-2
Sedang	3-4
Tinggi	5-6

#### 4. *Tabulating*

*Tabulating* adalah proses pembuatan tabel data yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Pada tahap ini, data disusun dalam bentuk tabel sehingga lebih mudah untuk menganalisis data sesuai dengan kriteria penelitian. Tabel frekuensi persentase digunakan dalam penelitian ini (Halisyah, 2022).

#### 4.8.5 Cara Analisis Data

##### 1. Analisa *Univariat* (Analisis Deskriptif)

Analisa *univariat* adalah jenis analisis yang dilakukan dengan tujuan mengevaluasi setiap variabel dari hasil penelitian. Tujuannya adalah untuk menjelaskan analisis pada masing-masing variabel secara deskriptif dari variabel *independent* untuk mengetahui hasil data tentang kecanduan *game online* dan motivasi belajar melalui kuesioner.

Rumus analisa *univariat* menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentasi kategori.

f = Frekuensi kategori.

N = Jumlah responden.

Hasil dari analisa *univariat* dikategorikan sebagai berikut :

1. 0% = Tidak seorangpun.
- 1-25% = Sebagian kecil.
- 26-49% = Hampir setengahnya.
- 50% = Setengahnya.
- 51-74% = Sebagian besar.
- 75-99% = Hampir seluruhnya.
- 100% = Seluruhnya (Halisyah, 2022).

## 2. Analisa *Bivariat*

Analisa *bivariat* adalah analisis yang melibatkan lebih dari dua variabel. Tujuannya adalah untuk menentukan hubungan antara variabel *independent* yaitu kecanduan bermain *game online* dan variabel *dependent* yaitu motivasi belajar. Variabel-variabel ini apakah dianggap signifikan atau tidak signifikan. Software komputer digunakan untuk melakukan uji *rank spearman* dalam analisis *bivariat* ini.

Perbandingan tingkat signifikansi (*p-value*) dengan tingkat kesalahan atau alpha ( $\alpha$ ) = 0,05 mempertimbangkan :

- a. Jika  $p \text{ value} \leq \alpha$  (0,05) maka ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar.
1. b. Jika  $p \text{ value} > \alpha$  (0,05) maka tidak ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar.

## 4.9 Etika Penelitian

Mengingat bahwa penelitian keperawatan secara langsung berhubungan dengan manusia, ini merupakan perhatian etis yang sangat signifikan dalam

penelitian dan implikasi etis dari penelitian harus dipertimbangkan. Berikut adalah masalah etika penelitian yang harus dipertimbangkan :

#### 4.9.1 *Informed Consent* (persetujuan)

Persetujuan sebelumnya adalah bentuk persetujuan antara peneliti dan responden. Sebelum melakukan penelitian sebagai responden, peneliti meminta persetujuan dengan memberikan formulir persetujuan. Hasil dari persetujuan sebelumnya adalah agar subjek memahami maksud, tujuan, dan konsekuensi dari penelitian. (Nursalam, 2020).

#### 4.9.2 *Anonymity* (Tanpa Nama)

Saat mengumpulkan data diberikan setiap lembar kode yang bertujuan untuk menjaga kerahasiaan para relawan dan peneliti tidak hanya menyebutkan nama subjek (Adiputra *et al.*, 2021).

#### 4.9.3 *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Peneliti akan selalu menjaga kerahasiaan informasi yang diterimanya dan hanya akan diungkapkan kepada kelompok tertentu yang terlibat dalam penelitian. Untuk memastikan bahwa topik penelitian berikut ini bersifat rahasia (Adiputra *et al.*, 2021).

#### 4.9.4 *Ethical Clearance* (Kelayakan Etik)

Menurut Pusat Penelitian dan Pengembangan LIPI (2022) *Ethical Clearance* adalah instrumen untuk mengukur akseptabilitas etis dari serangkaian proses penelitian. Izin etik penelitian menjadi acuan bagi peneliti untuk menjunjung nilai integritas, kejujuran dan keadilan dalam melakukan penelitian. Selain itu juga, guna melindungi peneliti dari tuntutan terkait etika penelitian (Halisyah, 2022).

Nomer *ethical approval* No. 037/KEPK/ITSKES-ICME/VI/2023, yang dikeluarkan pada tanggal 12 Juni 2023.

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Peneliti telah melakukan penelitian pada tanggal 15 Juni 2023 dengan jumlah responden sebanyak 60 Responden. Hasil penelitian dibagi menjadi 2 bagian yaitu informasi umum dan informasi khusus. Penelitian ini dilakukan di SDN SEKARAN II, yang berada di desa Sekaran Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban dengan Kode Pos 62362. Lokasi SDN SEKARAN II terletak di sebelah timur Balai Desa. Sebelah utara, selatan dan barat merupakan pemukiman warga. Sekolah ini memiliki beberapa ruangan, ruangan tersebut yaitu ruang kelas 1, ruang kelas 2, ruang kelas 3, ruang kelas 4, ruang kelas 5 dan ruang kelas 6, dengan jumlah guru ada 9 orang serta 1 orang penjaga sekolah. Fasilitas lainnya yaitu kantor guru, kantor kepala sekolah, ruang mushola, ruang perpustakaan, lapangan olahraga, tempat parkir, kamar mandi serta terdapat wastafel untuk mencuci tangan didepan kelas.

##### 5.1.2 Data Umum

###### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	6-11 Tahun	49	81,7
2.	12-16 Tahun	11	18,3
	Jumlah	60	100%

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden berumur 6-11 tahun sebanyak 49 siswa (81,7%).

## 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5. 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	Laki-laki	35	58,3
2.	Perempuan	25	41,7
Jumlah		60	100%

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa (58,3%).

### 5.1.3 Data Khusus

#### 1. Kecanduan *Game Online*

Tabel 5. 3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat kecanduan *game online*

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	Kecanduan Sedang	24	40,0
2.	Kecanduan Ringan	20	33,3
3.	Tidak Kecanduan	16	26,7
4.	Kecanduan Berat	0	0
Jumlah		60	100%

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden mengalami kecanduan sedang bermain *game online* sebanyak 24 siswa (40,0%).

#### 2. Motivasi Belajar

Tabel 5. 4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan motivasi belajar

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1.	Motivasi Sedang	33	55,0
2.	Motivasi Tinggi	27	45,0
Jumlah		60	100%

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki motivasi sedang sebanyak 33 siswa (55,0%).

#### 3. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah

Dasar Di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban



Tabel 5. 5 Distribusi frekuensi responden kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar

No.	Kecanduan / Motivasi	Sedang		Tinggi		Total	
		F	%	F	%	N	%
1.	Sedang	24	72.7%	0	0%	24	40.0%
2.	Ringan	5	15.2%	15	55.6%	20	33.3%
3.	Tidak Kecanduan	4	12,1%	12	44.4%	16	26.7%
	Total	33	55.0%	27	45.0%	60	100,0%

*Uji Spearman Rank p - value = 0,000 < 0,05*

Sumber : Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden memiliki tingkat kecanduan sedang bermain *game online* sebanyak 24 siswa (72.7% dan motivasi belajar sedang sebanyak 24 siswa (72.7%).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan *Spearman's rank* dengan  $p$  value = 0,000 dan signifikansi = 0,05 untuk variabel antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar pada siswa SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban, dengan nilai  $p$  value  $0,000 \leq 0,05$ .  $H_1$  diterima artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

## 5.2 Pembahasan

### 5.2.1 Kecanduann *Game Online*

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.3 menjelaskan karakteristik kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban menunjukkan bahwa hampir setengahnya mengalami kecanduan sedang bermain *game online* sebanyak 24 siswa (40,0%). Penelitian (Subandi, Iman, & Syam, 2022) dengan judul dampak kecanduan *game online* terhadap pendidikan anak menggunakan metode penelitian kualitatif. *Game*

merupakan jenis permainan dengan adanya peraturan yang menyatakan menang dan kalah. *Game online* merupakan jenis permainan elektronik *modern* yang dapat dimainkan jika terhubung dengan jaringan internet. Hasil penelitian menunjukkan banyak anak lupa waktu saat bermain *game online* dan lama bermain *game online* melebihi 3 jam setiap harinya. Faktor penyebabnya beraneka ragam yaitu faktor lingkungan, faktor psikologi, faktor teknologi informasi dan komunikasi serta faktor bencana.

Menurut peneliti kecanduan *game online* pada anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban, berada dalam kategori hampir setengahnya mengalami kecanduan *game online* sedang. Faktor yang mempengaruhinya yaitu frekuensi dan durasi dalam bermain *game online*. Hal ini didukung oleh kuatnya keinginan dari anak-anak sendiri, permainan menarik dan sebagai hiburan disaat merasa bosan. Anak sekolah dasar sering bermain *game online* dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain yang mengakibatkan tidak mengerjakan aktivitas sehari-hari lainnya. Sebagian besar siswa bermain *game online* mengakibatkan waktu yang mereka miliki seharusnya digunakan belajar menjadi digunakan bermain *game online* yang berakibat siswa menjadi kecanduan *game online* dan memainkan terus-menerus.

#### 5.2.2 Motivasi Belajar

Data pada tabel 5.4 menjelaskan bahwa motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban termasuk dalam kategori sebagian besar responden memiliki motivasi belajar sedang sebanyak 33 siswa (55,0 %) dari 60 responden. Penelitian (Amalia, Hakim, & Hera, 2022) dengan judul analisis dampak kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar

siswa sekolah dasar dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Motivasi adalah daya penggerak yang berasal dari diri seseorang yang menimbulkan proses belajar. Motivasi belajar dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu motivasi rendah, motivasi sedang dan motivasi tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif *game online* terhadap motivasi belajar adalah siswa mengalami penurunan ketekunan dalam belajar dan kurang berprestasi ketika di kelas. tingginya tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa maka motivasi belajarnya rendah dan akan berdampak negatif membuat siswa menjadi malas belajar.

Menurut peneliti motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban termasuk dalam kategori sedang yang diakibatkan dari kurangnya dorongan dari orang tua untuk menyemangati anaknya belajar ketika di rumah, sehingga mengalami penurunan motivasi belajar. Selain itu peran guru untuk memberikan kesan berbeda ketika mengajar di sekolah seperti menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga anak beranggapan bahwa proses belajar mengajar itu menyenangkan dan mengasyikan.

### 5.2.3 Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak

Sekolah Dasar Di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban

Hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan *Spearman's rank* dan SPSS dengan tingkat kesalahan 5% *Spearman's rank* antara variabel kecanduan *game online* dan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar di SDN SEKARAN II di peroleh *p value* = 0,000 dan signifikasi = 0,05 untuk variabel antara kecanduan

*game online* dan motivasi belajar pada siswa SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban, dengan nilai  $p$  value  $0,000 \leq 0,05$ .  $H_1$  diterima artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan sedang bermain *game online* sebanyak 24 siswa (72.7%) dan motivasi belajar sedang sebanyak 24 siswa (72.7%).

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.1 didapatkan bahwa hampir seluruhnya responden berumur 6-11 tahun sebanyak 49 siswa (81,7%). Penelitian Trisnani & Wardani (2020) dengan judul efektivitas konseling sebaya untuk mereduksi kecanduan *game online* pada siswa SMP, pada dasarnya anak dengan umur kurang dari 12 tahun mengalami perubahan fisik, mental, sosial dan emosional yang berbeda dari anak pada umur sebelumnya. Menurut psikologi pada saat anak berumur 12 tahun anak telah memasuki umur remaja yaitu masa dimana peralihan dari anak-anak ke dewasa awal. Hasil penelitian ini waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* berdampak pada perilaku seperti anak menjadi malas belajar, sering membolos sekolah, dan datang terlambat ke sekolah.

Menurut peneliti karakteristik umur 11 tahun pada anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban ini senang bermain, bergerak aktif, dapat bekerja sama, mempunyai kemampuan pemusatan perhatian dan senang melakukan hal yang disukai. Anak umur 11 tahun memiliki sifat meniru dan manipulasi pada objek yang dilihatnya. Anak umur 11 tahun ini mudah dipengaruhi temannya, jika temannya mengajak untuk melakukan sesuatu hal anak usia ini mudah terpengaruhi dan melakukannya. Berdasarkan wawancara

salah satu anak kelas 5 yang berumur 11 ketika ditanya “alasan mengapa memilih bermain *game online*?” jawabannya “karena diajak teman mabar atau main bareng”.

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.2 menjelaskan karakteristik berjenis kelamin di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban bahwa sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa (58,3%). Penelitian (Miswanto, Armitasari, & Muhazir, 2022) dengan judul kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin laki-laki dan perempuan menggunakan metode deskriptif komparatif. Laki-laki yang kecanduan *game online* dapat dilihat dari komponen adiksi yaitu waktu bermain *game* secara berlebihan yang mengakibatkan melupakan aktivitasnya didunia nyata. Hasil penelitian ini menunjukkan pada gambaran hasil tingkat kecanduan *game online* laki-laki berada pada kategori sedang dengan persentase 68,48%, diketahui bahwa seseorang yang kecanduan *game online* cenderung bermasalah dengan kehidupan nyata yaitu, memiliki kepercayaan diri rendah, gambaran diri buruk, kurang mampu mengontrol diri, merasa tidak berguna dan tidak mampu membentuk dan mempertahankan relasi, mengalami penurunan prestasi belajar, bermasalah dengan keluarga. Pikiran seseorang yang kecanduan *game online* lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan kehidupan nyata.

Menurut peneliti karakteristik jenis kelamin laki-laki di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban ini cenderung suka bermain *game online* dari pada perempuan, dikarenakan laki-laki lebih sering menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain *game online*. Siswa laki-laki menyukai bermain

*game online* karena menyukai tantangan sedangkan dalam *game online* banyak sekali tantangan yang membuat pemainnya merasa tertantang. Berbeda dengan siswa perempuan yang lebih suka bermain media sosial daripada bermain *game online*.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Wiguna *et al.* (2020) yang berjudul hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak umur 10-12 tahun, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif seperti kuesioner dengan tehnik pengambilan sampling menggunakan *purposive sampling* diperoleh sampel sebanyak 51 siswa sebagai responden. Hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kecanduan *game online* termasuk kategori sedang sebanyak 27 siswa (52,9%) dan tingkat motivasi belajar kategori rendah sebanyak 28 siswa (54,9%) mengalami penurunan motivasi belajar, yang mengakibatkan anak kecanduan *game online* adalah fitur menarik yang terdapat di *game*. Pola penurunan motivasi belajar yang terjadi adalah anak menjadi malas belajar karena terlalu asyik waktunya banyak dihabiskan untuk bermain *game* daripada belajar.

Perlu adanya tindakan promosi kesehatan kepada masyarakat yang ditujukan khususnya kepada orang tua dengan tujuan untuk memberikan *edukasi* terkait kecanduan *game online* yang marak terjadi dikalang anak usia sekolah. Khususnya tentang perubahan sifat dan waktu yang mengidentifikasi tanda dari kecanduan *game online*. Hal yang dapat dilakukan oleh perawat salah satunya yaitu memberikan terapi komplementer menggunakan komunikasi persuasif, dengan cara membujuk secara langsung untuk mengontrol diri menahan rasa ingin untuk bermain *game online* dengan mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan

positif lainnya seperti melakukan kegiatan yang disukai oleh anak, dengan tujuan untuk mengalihkan perhatiannya terhadap bermain *gameonline*.

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

1. Kecanduan *game online* pada anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban hampir setengahnya mengalami kecanduan *game online* sedang.
2. Motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban sebagian besar mengalami motivasi belajar sedang.
3. Ada hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban.

#### **6.2 Saran**

1. Bagi orang tua  
Diharapkan untuk bisa mengontrol dan mengawasi dengan cara menjadwalkan kegiatan sehari-hari anak mulai dari bangun tidur sampai waktunya tidur lagi. Jadwal kegiatan belajar dan mengerjakan tugas, waktu bermain dan aktivitas dirumah.
2. Bagi penelitian selanjutnya  
Penulis merekomendasikan untuk peneliti selanjutnya meninjau variabel lain, seperti hubungan kecanduan *game online* dan kualitas tidur.



15  
DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., Munthe, S. A., Hulu, V. T., Budiastutik, L., ... Suryana, S. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Retrieved from <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/19810>
- 14  
Ahmad, S. N. A., Latipah, S., Wibisana, E., & Nisa, S. A. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA X. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 5(1), 527–538. Retrieved from <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/jik/article/view/5701>
- 19  
Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1754–1760.
- APJII, A. (2023). *Jumlah pemain game di Indonesia*. Retrieved from April 16 2023, [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)
- 31  
Fariha, A. N. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda*. Retrieved from [repository.uinjkt.ac.id](http://repository.uinjkt.ac.id)
- Global Digital Overview, G. D. O. (2022). *Pengguna Internet di Dunia*. <https://doi.org/https://datareportal.com/reports/digital-2022-in>
- 1  
Halisyah, L. N. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12. Retrieved from [repo.stikesicme-jbg.ac.id](http://repo.stikesicme-jbg.ac.id)
- 1  
Irawan, I. (2021). Analisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas v SDN 07 KENDALDOYONG kecamatan petarukan kabupaten pemalang. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 19–27.
- 2  
Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- 12  
Makatita, F., Maria, L., & Firdaus, A. D. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Professional Health Journal*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.271>
- 10  
Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>
- 29  
Meldawati, M. (2021). *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Dan Kebiasaan Belajar Biologi Pada Siswa Sma*. Retrieved from [repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

- <sup>25</sup> Miswanto, M., Armitasari, A., & Muhazir, M. (2022). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *Jurnal Basicedu*, (2009). Retrieved from <https://um.ac.id>
- <sup>35</sup> Munafi'ah, A. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 004 Tembilahan Kota. 1–150. Retrieved from repository.stai-tbh.ac.id
- <sup>33</sup> Mutia, M. (2021). *Characteristics of children age of basic education*. 3, 114–131. Retrieved from [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)
- <sup>17</sup> Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalam, N. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (5th ed.). Retrieved from [opac.perpusnas.go.id](http://opac.perpusnas.go.id)
- <sup>6</sup> Prasetyo, A. F., & Shofia, D. (2022). Pengaruh Game Online Android Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi Islamiyah Kebomlati Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2017-2018. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 49–65. <https://doi.org/10.51675/jp.v1i1.48>
- <sup>11</sup> Pratama, R. A., Widiati, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- <sup>21</sup> Pratanti, A. D., & Nuryono, W. (2021). Studi Kepustakaan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 624–640. Retrieved from <https://unesa.ac.id>
- <sup>5</sup> Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- <sup>9</sup> Razikin, H. (2019). Hubungan Kebiasaan Bermain Game dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. *Tesis*, 1–171. Retrieved from repository.radenintan.ac.id
- <sup>26</sup> Rizkiah, M. T., Tati, A. D. R., & Sayidiman, S. (2022). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah. *Journal Of Education*, 2(6), 51–61. <https://doi.org/103.76.50.195>
- <sup>41</sup> Rizkiana, R. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015. Retrieved from [etheses.uinmataram.ac.id](http://etheses.uinmataram.ac.id)
- <sup>23</sup> Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7

Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.

30  
Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 27(2), 58–66. <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i1.1413>

24  
Sinanto, R. A., & Djannah, S. N. (2020). Dampak Kesehatan Kecanduan Permainan Pada Pemain Game Usia Muda: Tinjauan Sistematis. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 410–419. Retrieved from <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/visikes/article/view/3831>

Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado*. 97–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.106198>

27  
Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN ANAK. *Journal Of Education*, 243–262.

7  
Sundara, K., Hafisah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>

2  
Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>

13  
Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2020). Efektivitas Konseling Sebaya untuk Mereduksi Kecanduan Game Online pada Siswa SMP. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 41–46. <https://doi.org/10.30653/001.202041.116>

4  
Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>

# HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR (Studi Di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban)

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repo.stikesicme-jbg.ac.id">repo.stikesicme-jbg.ac.id</a> Internet Source	6%
2	<a href="http://jurnal.um-tapsel.ac.id">jurnal.um-tapsel.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://journal.unibos.ac.id">journal.unibos.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://www.bajangjournal.com">www.bajangjournal.com</a> Internet Source	<1%
5	<a href="http://e-journal.hamzanwadi.ac.id">e-journal.hamzanwadi.ac.id</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://ejournal.iainutuban.ac.id">ejournal.iainutuban.ac.id</a> Internet Source	<1%
7	<a href="http://journal.univetbantara.ac.id">journal.univetbantara.ac.id</a> Internet Source	<1%
8	Reza Indra Wiguna, H Menap, Deby Ayu Alandari, Lalu Hersika Asmawariza. "HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME	<1%

# ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK USIA 10-12 TAHUN", Jurnal Surya Muda, 2020

Publication

---

9	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
10	<a href="https://ejournal.upbatam.ac.id">ejournal.upbatam.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://journal.umpr.ac.id">journal.umpr.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://www.ojsstikesbanyuwangi.com">www.ojsstikesbanyuwangi.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="https://ijec.ejournal.id">ijec.ejournal.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="https://jurnal.umt.ac.id">jurnal.umt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="https://repository.binausadabali.ac.id">repository.binausadabali.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="https://etheses.uinmataram.ac.id">etheses.uinmataram.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="https://repository.unmuhjember.ac.id">repository.unmuhjember.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	Submitted to Ateneo de Manila University Student Paper	<1 %

---

19	<a href="http://mail.jbasic.org">mail.jbasic.org</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://jurnal.umsb.ac.id">jurnal.umsb.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://ejournal.radenintan.ac.id">ejournal.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://repository.mercubaktijaya.ac.id">repository.mercubaktijaya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	<1 %
24	<a href="http://journals.umkt.ac.id">journals.umkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://eprints.ukh.ac.id">eprints.ukh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://eprints.umpo.ac.id">eprints.umpo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a>	

Internet Source

<1 %

31

Submitted to Universitas Negeri Surabaya  
The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

32

Submitted to Universitas Islam Lamongan

Student Paper

<1 %

33

[jbasic.org](http://jbasic.org)

Internet Source

<1 %

34

[repository.stikeswirahusada.ac.id](http://repository.stikeswirahusada.ac.id)

Internet Source

<1 %

35

[journal-center.litpam.com](http://journal-center.litpam.com)

Internet Source

<1 %

36

Nurfa Nurfa, Karsadi Karsadi, Wa Ode Reni.  
"FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
MOTIVASI BELAJAR PPKn KELAS VIII (Studi di  
SMPN 2 Sampolawa Kecamatan Sampolawa  
Kabupaten Buton Selatan )", SELAMI IPS, 2020

Publication

<1 %

37

[invotek.ppj.unp.ac.id](http://invotek.ppj.unp.ac.id)

Internet Source

<1 %

38

Ulfa Mulyani, Wahidah Fitriani. "Emosi Remaja  
Kecanduan Game Online Mobile Legends",  
JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2022

Publication

<1 %

39	Submitted to University of Malaya Student Paper	<1 %
40	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
41	modburyplazahotel.com.au Internet Source	<1 %
42	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
43	ejournal.undip.ac.id Internet Source	<1 %
44	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
45	es.scribd.com Internet Source	<1 %
46	journal.iain-manado.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.slideshare.net Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



# HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR (Studi Di SDN SEKARAN II Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban)

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---

PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---