



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME*
DENGAN TINGKAT MOTIVASI BELAJAR
PADA ANAK USIA SEKOLAH**

SKRIPSI

DARA MALAHAYATI

0806456985

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
PROGRAM SARJANA REGULER
DEPOK
JULI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME*
DENGAN TINGKAT MOTIVASI BELAJAR
PADA ANAK USIA SEKOLAH**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan**

**DARA MALAHAYATI
0806456985**

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
PROGRAM SARJANA REGULER
DEPOK
JUNI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Dara Malahayati

NPM : 0806456985

Tanda Tangan : 

Tanggal : 4 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Dara Malahayati
NPM : 0806456985
Program Studi : S1 Reguler Ilmu Keperawatan
Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game*
Dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada program studi S1 Reguler Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Efy Afifah S.Kp., M.Kes ()

Penguji : Rr. Tutik S. Hariyati S.Kp., MARS ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 4 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. Saya menyadari, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Ibu Dewi Irawaty, MA, Phd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia;
- 2) Ibu Kuntarti, S.Kp., M.Biomed, selaku koordinator mata ajar tugas akhir dan ketua program studi S1 yang telah memberikan pengarahan dan membantu proses perizinan penelitian dalam penyusunan skripsi;
- 3) Ibu Efy Afifah S.Kp., M.Kes., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi;
- 4) Ibu Rr. Tutik S. Hariyati S.Kp., MARS selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi;
- 5) Kepala SDN Mekarjaya 18 dan SDN Bakti Jaya 4 yang telah membantu dalam proses perizinan dan pengumpulan data penelitian;
- 6) Seluruh wali kelas dan guru di SDN Mekarjaya 18 dan SDN Bakti Jaya 4 yang telah membantu dalam proses perizinan dan pengumpulan data penelitian;
- 7) Seluruh siswa siswi SDN Mekarjaya 18 dan SDN Bakti Jaya 4 yang telah meluangkan waktu dan bersedia berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian ini;
- 8) Keluarga saya yang selalu setia memberikan bantuan luar biasa baik secara moril terlebih dalam hal materil dan limpahan doa yaitu Ayah, Ibu, Putri, Bilal, Khairul, dan Habib;

- 9) Keluarga Mansari & Maruni sebagai ua saya yang telah membantu dan memberikan dukungan moril dan materil dalam penelitian ini;
- 10) Segenap keluarga besar EKSPRESIF khususnya keluarga inti Jay, Fallah, Ochie, Dewa, Puspa, Mj, Lia, Shella, Nicky, Rona, Danisya, Esti, Izah, Mt yang telah memberi bantuan dan semangat saat saya menghadapi kesulitan dan kebosanan;
- 11) Sahabat saya Rizki, Asty, Falah yang selalu membantu saya terutama dalam memberikan semangat dan membantu saat proses mengerjakan skripsi;
- 12) Teman-teman satu pembimbing saya Apri, Dea, Mpiet, Nova dan Tiul yang telah bekerja sama dalam penyelesaian skripsi ini;
- 13) Teman-teman FIK UI khususnya FIK UI 2008 teman seperjuangan, teman berbagi semangat, dan teman senasib yang selalu menyemangati dan membantu setiap proses dalam mengerjakan skripsi ini; dan
- 14) Seluruh pihak yang telah membantu saya dari awal sampai akhir penyelesaian skripsi ini sehingga semua proses dapat saya jalani.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

Depok, 4 Juli 2012

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dara Malahayati
NPM : 0806456985
Program Studi : S1 Reguler Ilmu Keperawatan
Fakultas : Ilmu Keperawatan
Jenis : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya saya yang berjudul:

Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 4 Juli 2012

Yang menyatakan



(Dara Malahayati)

ABSTRAK

Nama : Dara Malahayati
Program Studi : S1 Reguler Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kebiasaan Bermain *Video game* dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah

Video game semakin populer di semua kalangan, termasuk anak-anak. Bermain *video game* secara berlebihan diperkirakan dapat mempengaruhi motivasi belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelatif dengan teknik *stratified sampling*. Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di Depok dengan jumlah sampel 106 orang. Data penelitian diujikan dengan menggunakan uji *chi square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *video game* anak-anak di sekolah ini 65% tergolong kategori normal (waktu yang tidak berlebihan). Di sisi lain, tingkat motivasi belajar anak-anak di sekolah ini 56% tergolong kategori rendah. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi perawat untuk memberikan edukasi dan konseling mengenai peningkatan motivasi belajar baik secara langsung pada anak maupun melalui orangtua.

Kata kunci:
Anak usia sekolah, motivasi belajar, *video game*.

ABSTRACT

Name : Dara Malahayati
Study Program : Bachelor of Nursing Science
Title : Correlation between The Habit of Playing Video Game and
The Level of Learning Motivation in School-Age Children.

Video games are more popular in everyone, including children. Play video games redundantly can be affecting the children's learning motivation. The purpose of the research is to determine the correlation between the habit of playing video game and the level of motivation learning in school-age children. The method of the research is a descriptive correlative with the stratified sampling technique. The research was conducted at a primary school in Depok with total sample of 106 people. The research data was tested by using a chi square test. The result showed that the habit of playing video game of the children in this school is 65% in normal category (not over time). On the other side, the level of motivation learning of the children in this school is 56% in low category. The conclusion of this research showed that there is no a correlation between the habit of playing video game and the level of learning motivation. The results of this research can be used as references for nurses in giving education and counseling about increasing learning motivating directly for school-age children or for their parents.

Key Words:

School-age children, learning motivation, video game

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK/ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i>	8
2.1.1. Definisi <i>Video Game</i>	8
2.1.2. Tipe Permainan <i>Video Game</i>	9
2.1.3. Rating <i>Video Game</i>	10
2.2 Motivasi Belajar	11
2.2.1. Definisi Belajar	11
2.2.2. Definisi Motivasi	12
2.2.3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar	14
2.2.4. Fungsi Motivasi Belajar	14
2.2.5. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	14
2.2.6. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar	15
2.3 Anak Usia Sekolah	16
2.3.1. Definisi Anak Usia Sekolah.....	16
2.3.2. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah.....	16
2.4 Motivasi Belajar Anak Sekolah Hubungannya dengan <i>Video Game</i>	18
2.5 Kerangka Teori	20
3. KERANGKA KONSEP DAN DEFINISI OPERASIONAL	21
3.1 Kerangka Konsep	21
3.2 Hipotesis	22
3.3 Definisi Operasional.....	23
4. METODOLOGI PENELITIAN	26
4.1 Desain Penelitian.....	26

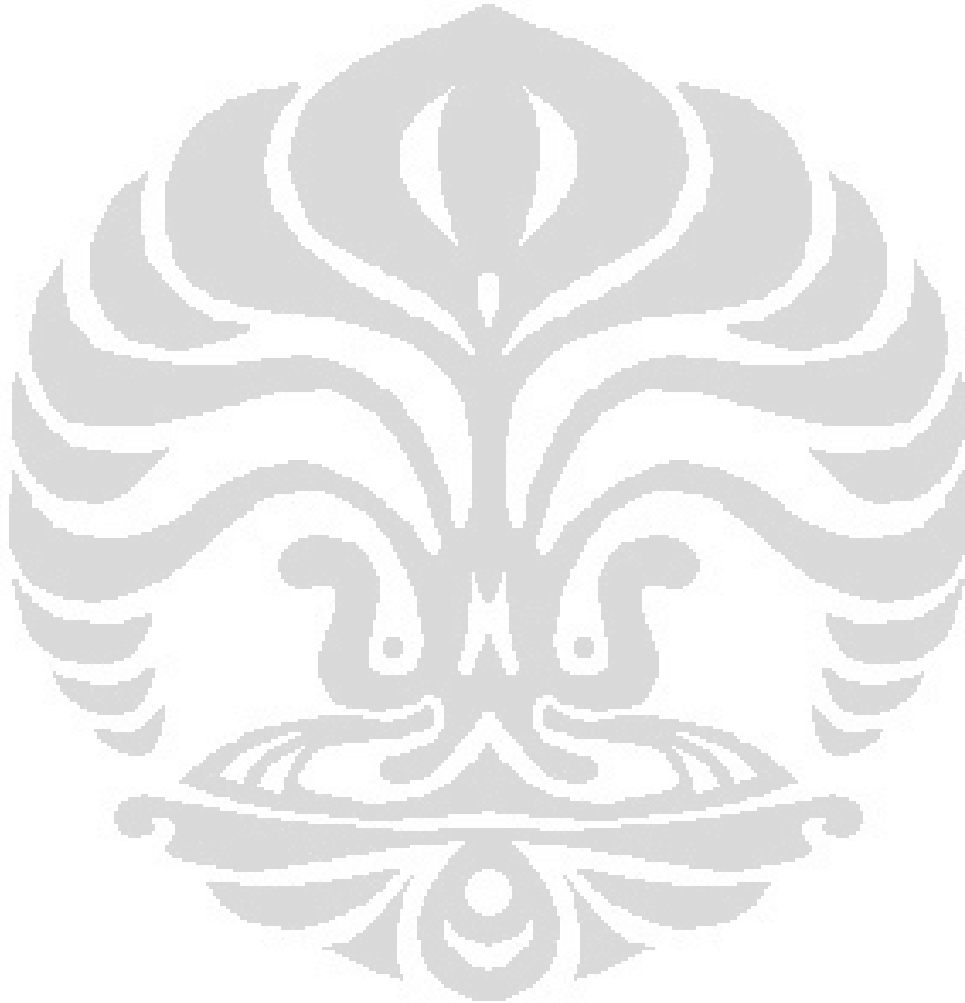
4.2 Populasi dan Sampel	26
4.3 Tempat dan Waktu Penelitian	28
4.4 Etika Penelitian	29
4.5 Alat Pengumpulan Data	30
4.5.1 Instrumen Peneliti	30
4.5.2 Uji Validitas dan Uji Reabilitas	32
4.6 Prosedur Pengumpulan Data	33
4.7 Pengolahan dan Analisis Data	33
4.7.1 Pengolahan Data	33
4.7.2 Analisis Data	35
4.7.2.1 Analisis univariat	35
4.7.2.2 Analisis bivariat	36
4.8 Sarana Penelitian	36
4.9 Jadwal Kegiatan Penelitian	37
5. HASIL PENELITIAN	38
5.1 Pelaksanaan Penelitian	38
5.2 Penyajian Hasil Penelitian	38
5.2.1. Karakteristik Responden	38
5.2.2. Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i>	42
5.2.3. Motivasi Belajar	45
5.2.4. Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> dengan Tingkat Motivasi Belajar	46
5.2.5. Hubungan Jenis Kelamin dengan Motivasi Belajar	47
6. PEMBAHASAN	49
6.1 Pembahasan Hasil Penelitian	49
6.2.1. Karakteristik Responden	49
6.2.2. Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i>	54
6.2.3. Tingkat Motivasi Belajar	55
6.2.4. Hubungan Kebiasaan Bermain dengan Tingkat Motivasi Belajar	56
6.2.5. Hubungan Jenis Kelamin dengan Tingkat Motivasi Belajar	57
6.2 Keterbatasan Hasil Penelitian	58
6.3 Implikasi Keperawatan	59
7. KESIMPULAN DAN SARAN	60
7.1 Kesimpulan	60
7.2 Saran	61
7.2.1. Saran Metodologis	61
7.2.2. Saran Praktis	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Variabel dan Definisi Operasional Penelitian	23
Tabel 4.1	Jumlah Sampel Penelitian dari Kelas I-VI.....	26
Tabel 4.2	Distribusi pertanyaan kuesioner.....	32
Tabel 4.3	Analisa Univariat Penelitian	35
Tabel 4.4	Analisa bivariat Penelitian	36
Tabel 4.5	Jadwal Penelitian	37
Tabel 5.1	Distribusi Responden Menurut Tingkatan Kelas di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012.....	39
Tabel 5.2	Distribusi Responden Menurut Usia di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012.....	39
Tabel 5.3	Distribusi Responden Menurut Jenis Kelamin di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	40
Tabel 5.4	Gambaran Waktu Bermain <i>Video Game</i> di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	40
Tabel 5.5	Gambaran Tempat Bermain <i>Video Game</i> yang Dipilih di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	41
Tabel 5.6	Gambaran <i>Genre Video game</i> yang Dipilih di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	41
Tabel 5.7	Distribusi Responden Menurut Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	42
Tabel 5.8	Distribusi Responden Menurut Lamanya Waktu Bermain <i>Video Game</i> di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	43
Tabel 5.9	Distribusi Total Nilai Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> Responden di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	44
Tabel 5.10	Distribusi Kategori Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	44
Tabel 5.11	Distribusi Total Nilai Motivasi Belajar Responden di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	45
Tabel 5.12	Distribusi Kategori Tingkat Motivasi Belajar di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	46
Tabel 5.13	Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	47
Tabel 5.14	Hubungan Jenis Kelamin dengan Tingkat Motivasi Belajar di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012	48

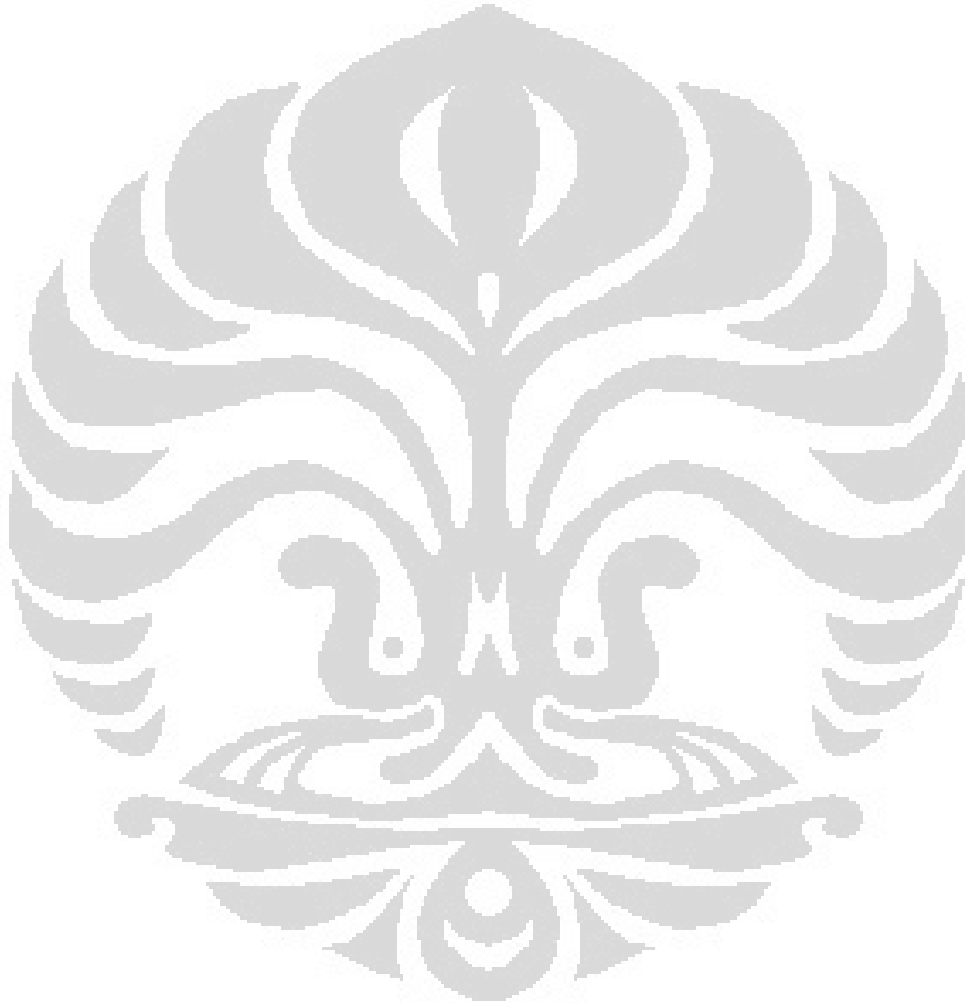
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian	20
Gambar 3.2 Kerangka Konsep Hubungan Antara Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> dan Motivasi Belajar	21



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** – Lembar Informasi Penelitian (*Informed*)
- Lampiran 2** – Lembar Persetujuan Responden (*Consent*)
- Lampiran 3** – Kuesioner
- Lampiran 4** – Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5** – Biodata Peneliti



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai prestasi tertentu yang diinginkan (Tedjasaputra, 2008). Selain itu, kegiatan bermain biasanya digunakan untuk mengurangi atau mengalihkan stress terhadap permasalahan yang dihadapi. Semua orang dari berbagai tingkat usia, mulai dari anak-anak sampai dewasa menyukai kegiatan bermain. Bagi anak-anak, permainan dalam kegiatan bermain merupakan bahasa universal yang dapat dijadikan sarana komunikasi bahkan teknik teraupetik yang efektif (Wong, 2002).

Dahulu, permainan hanya terbatas dengan permainan tradisional atau permainan yang menggunakan papan permainan, seperti monopoli, halma, *scrabble*, dan catur. Saat ini sejalan dengan perkembangan teknologi, muncul permainan yang berbasis elektronik seperti *video game* atau *computer game*. *Video game* merupakan jenis permainan yang tidak asing lagi dimainkan oleh semua kalangan, termasuk anak usia sekolah. Akses untuk bermain *video game* sudah sangat mudah dan terjangkau oleh anak-anak. Apalagi hal ini didukung dengan semakin maraknya usaha tempat penyewaan *video game*. Mereka dapat bermain *video game* di rumah atau di tempat penyewaan *video game*.

Awalnya bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, namun kegiatan ini tidak terlepas dari pengaruh positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari permainan yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi yang baik bagi anak dengan lingkungan luar. Namun, pengaruh negatif dari kegiatan bermain juga dapat ditimbulkan dari berbagai masalah seperti waktu bermain yang berlebihan, jenis permainan yang kurang tepat dengan usia anak, dan pengawasan yang kurang atau berlebihan dari orangtua (Tedjasaputra, 2008).

Jika dilihat dari fenomena saat ini, pemanfaatan sarana permainan yang awalnya menjadi selingan diantara aktivitas wajib seperti sekolah atau mengerjakan tugas menjadi berlebihan dan mengarah pada perilaku yang tidak produktif. Apalagi banyak ditemukan lokasi penyewaan *video game* yang letaknya di sekitar lingkungan sekolah. Hal ini cukup mengkhawatirkan karena dari fenomena yang ada, anak-anak yang sudah kecanduan bermain *video game* banyak yang lebih memilih untuk menghabiskan waktu di tempat penyewaan *video game* daripada pergi ke sekolah.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Utami dan Retnaningsih (2007) mengenai dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *video* pada beberapa remaja, didapatkan hasil bahwa dari segi positifnya *video game* dapat meningkatkan rasa bangga dan lebih bersemangat jika *gamer* berhasil memecahkan tantangan pada setiap level *video game* yang dimainkan. Namun pada beberapa semester terakhir terlihat adanya penurunan kinerja sekolah akibat kurangnya konsentrasi saat belajar di sekolah maupun di rumah. Hal ini terjadi karena konsentrasi *gamer* terbagi antara *video game* yang belum mereka selesaikan bermain dengan pelajaran. *Gamer* menjadi suka lupa waktu jika sedang asik bermain *video game*.

Penelitian lain yang dilakukan di Amerika oleh Gentile, (2009) menyimpulkan bahwa 8,5% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak lain. Selain itu, dari penelitian tersebut diketahui bahwa anak yang banyak menghabiskan waktu bermain *video game* memiliki risiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game* (McBride, n.d).

Penelitian lain yang pernah dilakukan oleh Gentile (2004), didapatkan korelasi negatif yang cukup konsisten dari kebiasaan bermain *video game* terhadap

perilaku yang ditimbulkan oleh anak sekolah. Anak sekolah lebih banyak menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *video game*. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua terhadap kebiasaan anak bermain *video game* sangatlah penting. Orang tua dapat memberi batasan berhubungan dengan porsi waktu dan juga jenis game yang dimainkan sesuai dengan tingkat usia anak. Dengan demikian, hal ini dapat meminimalisir efek negatif dari *video game* (Gentile, 2004).

Di negara bagian lain tepatnya di Korea Selatan, pemerintahnya sudah melakukan upaya tegas untuk menanggulangi kecanduan *video game* terhadap anak sekolah dengan pembatasan akses *video game* atau *game online* setelah jam 12 malam. Hal ini dilakukan setelah adanya hasil survey yang melaporkan bahwa terdapat 30% siswa sekolah negeri memperlihatkan tanda-tanda kecanduan dan 40% diantaranya adalah siswa laki-laki (Juwono, 2010). Penelitian lain yang mengeksplorasi efek penggunaan teknologi terhadap prestasi akademik, kehidupan sosial, kesejahteraan psikologis, dan penalaran moral anak juga dilakukan oleh para peneliti dari Michigan State University. Dalam penelitian yang dimuat pada *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications* (2011) ditemukan bahwa salah satu faktor yang penyebab semakin banyak anak yang bermain *video game* adalah perilaku negatif dan pemantauan yang kurang dari orang tua (Harnowo, 2011).

Maraknya fenomena kecanduan bermain *video game* pada anak-anak tidak lepas dari karakteristik dan perkembangan psikologis, khususnya pada masa usia anak sekolah. Kegiatan bermain memiliki fungsi penting bagi perkembangan pribadi, fungsi sosial dan emosional anak. Melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi mulai dari rasa kecewa, bangga, marah senang, atau sedih. Anak juga dapat belajar memahami kaitan antara dirinya pribadi dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan dalam bergaul ketika bermain. Kegiatan bermain juga berkaitan dengan perkembangan kognitif anak.

Pada anak usia sekolah terjadi perubahan besar baik dari cara berpikir, kemampuan sosial, aktivitas perilaku dan penggunaan bahasa. Berdasarkan teori kepribadian lain yang dikemukakan oleh Erikson, masa usia anak sekolah merupakan masa dimana anak mengembangkan rasa industrinya. Selain itu, dapat dilihat pada tahap perkembangan ini anak mulai belajar untuk berkompetisi, bekerja sama, dan mempelajari aturan yang diberikan (Wong, 2002). Peningkatan kebutuhan untuk bersosialisasi menyebabkan anak usia sekolah senang menghabiskan waktu dengan teman sepermainannya. Pada masa perkembangan usia sekolah anak, mereka menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi. Dalam kompetisi di kelompok tersebut, anak tertantang untuk menjadi yang terbaik. Apabila dalam kompetisi tersebut anak merasa menang, kemenangan itu dapat menjadi kekuatan terhadap kepercayaan dirinya dan juga sebaliknya.

Karakteristik anak di usia sekolah ini yang sangat rentan apabila dikaitkan dengan kebiasaan anak bermain *video game* berlebihan dibandingkan dengan aktivitas belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Anak usia sekolah menyukai hal-hal yang baru dan menantang sehingga motivasi untuk mencapai tujuan yang mereka mau sangatlah besar. Selain itu, anak usia sekolah juga apabila sudah tertarik dan merasa nyaman dengan sesuatu yang dipikirkannya terus menerus fokus kepada hal itu. Keadaan ini sangat mengkhawatirkan apabila motivasi anak yang suka bermain *video game* lebih besar dari motivasi mereka untuk belajar. Tidak hanya itu, kecenderungannya untuk selalu melanjutkan permainan *video game*-nya dapat mempengaruhi motivasi anak untuk belajar.

Motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendorong orang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (Irianto, 2005). Berdasarkan definisi motivasi tersebut, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau daya penggerak seseorang untuk bersemangat dalam belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia belajar didefinisikan sebagai proses berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku, atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Motivasi belajar seorang anak dapat dilihat dari seberapa besar

dorongan dan kemauan anak untuk terus belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkannya.

Motivasi belajar antara anak yang satu dengan yang lain dapat berbeda-beda. Kuat lemahnya motivasi belajar anak sangat dipengaruhi oleh motif dan tujuan mereka. Kadang seorang anak memiliki motivasi belajar karena ingin mendapatkan ilmu, namun lain halnya dengan anak yang semangat belajar hanya karena ingin mendapatkan nilai yang baik. Biasanya motivasi belajar bersifat majemuk dan saling berkaitan satu sama lain. Semakin banyak motif belajar yang ada di dalam diri anak, semakin kuat pula motivasi belajar mereka. Motivasi memiliki manfaat yang luas salah satunya yaitu dapat mengarahkan tingkah laku seseorang ke arah kegiatan yang lebih bermanfaat sehingga tidak mudah terpengaruh pada kegiatan yang kurang bermanfaat. Bagi seorang siswa, motivasi dapat mengarahkan mereka untuk dapat mendahulukan tugas utama yaitu belajar dibandingkan kegiatan lainnya (Hakim, 2001).

1.2 Rumusan Masalah

Usia anak sekolah merupakan masa dimana anak mulai menyukai hal-hal baru yang bersifat kompetisi dan menantang. Selain itu, pada usia anak sekolah ini pula anak terlibat lebih luas dengan lingkungan luar serta teman sepermainannya. Oleh karena itu, tidak heran jika banyak anak-anak sekolah yang menyukai bermain *video game* bersama teman-teman sebayanya.

Kebiasaan bermain *video game* secara berlebihan semakin lama semakin sering terjadi pada anak-anak, baik usia sekolah maupun remaja. Ironisnya *video game* yang sebenarnya menjadi salah satu permainan untuk hiburan kini menjadi kegiatan yang tidak dapat dilepaskan dari kegiatan anak sehari-hari selain belajar. Bahkan parahnya terkadang anak terlihat lebih bersemangat untuk menyelesaikan setiap tingkatan level di permainan *video game*-nya dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya. Dampak yang lebih besar banyak dikeluhkan pula oleh orangtua atau guru mereka seperti anak menjadi suka membolos sekolah atau uang sekolahnya digunakan demi menyewa *video game*.

Jika dilihat dari fenomena yang terjadi, begitu besar dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan *video game* apabila dimainkan secara berlebihan dan tanpa kontrol yang baik dari orangtua. Untuk itu, berdasarkan fenomena yang terjadi peneliti memiliki keinginan melakukan penelitian terkait tingkat motivasi belajar pada anak di usia sekolah yang memiliki kegemaran bermain *video game*. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui ada tidaknya hubungan antara kebiasaan bermain dengan tingkat motivasi pada anak usia sekolah.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *video game* terhadap tingkat motivasi belajar anak?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan umum: Mengetahui ada tidaknya hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar anak usia sekolah.

1.4.2 Tujuan khusus:

- a. Mengetahui gambaran karakteristik anak yang bermain *video game* berdasarkan kelas, usia, jenis kelamin, waktu bermain, tempat bermain, dan *genre video game* yang dimainkan.
- b. Mengidentifikasi kebiasaan bermain *video game* pada anak usia sekolah berdasarkan durasi dan frekuensi bermainnya.
- c. Mengidentifikasi tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah yang bermain *video game*.
- d. Mengetahui hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah.
- e. Mengetahui hubungan jenis kelamin dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya terkait pengaruh *video game* pada anak usia sekolah dari aspek perkembangan anak lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan terkait gambaran tingkat motivasi belajar pada anak yang suka bermain *video game*.

1.5.2 Manfaat praktis

1.5.2.1 Bagi institusi keperawatan

Bagi mahasiswa keperawatan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melihat kaitan antara karakteristik anak pada usia sekolah dengan fenomena yang sering berkembang di masyarakat terkait permasalahan sehingga dengan Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi perawat untuk memberikan konseling terkait upaya peningkatan motivasi belajar anak. Selain itu, perawat juga dapat memberikan asuhan keperawatan yang tepat sesuai dengan tugas perkembangan anak usia sekolah.

1.5.2.2 Bagi keluarga

Dengan adanya gambaran kondisi anak dengan paparan *video game* ini diharapkan peran serta keluarga dalam pengawasan dan pengaturan yang tepat untuk bermain.

1.5.2.3 Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh anak dan kegiatan yang positif sehingga anak bisa teralihkan dari godaan *video game* dan lebih fokus belajar.

BAB 2

STUDI KEPUSTAKAAN

2.1 Kebiasaan Bermain *Video Game*

2.1.1 Definisi *Video Game*

Kebiasaan bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan (Tedjasaputra, 2008). Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan sebagai hiburan atau pengalihan atas permasalahan yang dihadapi. Salah satu yang berkembang pada saat adalah jenis permainan berbasis teknologi seperti video game.

Video game merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Gunter, 1998). Menurut Hanson (dalam Wibowo, 2009) *video game* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya. Natkin (2006) mengemukakan bahwa *video game* adalah hasil pekerjaan audio visual interaktif yang memiliki tujuan utama untuk menghibur penggunanya dan merupakan penerapan mesin pada teknologi komputer.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan sebelumnya mengenai definisi *video game*, dapat disimpulkan bahwa *video game* merupakan jenis permainan berbasis teknologi komputer yang menyediakan tantangan bagi koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dengan tujuan untuk menghibur penggunanya, dimana dalam penggunaannya dikontrol oleh perangkat lunak dan dimainkan pada video atau layar televisi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *video game* termasuk jenis permainan berbasis komputer (*computer game*).

2.1.2 Tipe Permainan *Video Game*

Genre merupakan sebuah kata yang digunakan untuk menyebutkan tipe permainan dari *video game*. Terdapat beberapa *genre video games* (Ahira, 2009) antara lain:

2.1.2.1 *Action*

Sebagian besar judul *video game* memiliki unsur aksi yang memerlukan respon cepat dari pemainnya. Game ini dibuat seolah-olah pemain berada dalam suasana didalamnya.

2.1.2.2 *Adventure*

Genre ini menitikberatkan pada eksplorasi secara luas segala aspek yang ada untuk memecahkan misteri. Gaya permainannya melibatkan pengumpulan sesuatu yang nantinya digunakan untuk menjawab teka-teki.

2.1.2.3 *MMORPG (Massively Multi-player Online Role Playing Game)*

Jenis *game* ini dimainkan secara *online*. *Game* ini dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang dan dapat dimainkan bersama dalam satu dunia virtual.

2.1.2.4 *Puzzle*

Jenis *game* ini berfokus pada proses pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, ataupun melewati labirin.

2.1.2.5 *Racing*

Genre game ini memberikan kesempatan kepada pemainnya untuk dapat memilih kendaraan yang diinginkan dan memberikan efek mengendarai kendaraan seperti aslinya. Situasi dalam *game* ini digambarkan seperti pemain berada dalam area balapan. Setiap pemain memiliki target agar dapat sampai ke garis *finish* yang telah ditetapkan.

2.1.2.6 *Shooter*

Pada *genre* ini, pemain harus memiliki koordinasi mata dan tangan, kecepatan reflek, serta *timing* yang sesuai. Inti dari *game* jenis ini adalah tembak-tembakkan untuk menghancurkan lawan.

2.1.2.7 Simulation

Jenis *game* ini menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata. *Video game* jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas.

2.1.2.8 Sport

Jenis *game* ini tentunya seputar olahraga yang dimainkan di PC. *Game* ini diusahakan serealistik mungkin seperti kondisi olahraga biasanya walau kadang ada yang menambah unsur fiksi.

2.1.2.9 Strategy

Genre game memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Pemain *strategy game* melihat dari sudut pandang lebih meluas dan lebih ke depan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan *game action*.

2.1.3 Rating Video Game

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) merancang penilaian terhadap setiap permainan pada *video game* maupun *computer game*. Kegunaan adanya penilaian pada setiap *video game* tidak hanya dirasakan oleh orangtua namun juga oleh anak yang memainkan *video game*. Dengan adanya penilaian ini bagi orang tua dapat lebih mengontrol dan memutuskan permainan apa yang cocok untuk anaknya. Selain itu, anak juga dapat memilih permainan yang sesuai dengan tingkat usianya. ESRB memiliki beberapa bentuk *rating symbols* pada *video game*, antara lain:

2.1.3.1 Early childhood (eC)

Game ini dapat dimainkan oleh anak-anak yang berusia lebih dari 3 tahun. Orang tua tidak perlu khawatir terhadap muatan materi di *game* ini karena aman untuk anak.

2.1.3.2 Everyone (E)

Game ini dapat dimainkan oleh anak berusia 6 tahun keatas. Isi dari *game* ini kadang berisi sedikit humor, khayalan, dan sedikit kekerasan.

2.1.3.3 *Everyone 10+* (E₁₀₊)

Muatan *game* dengan simbol E10+ ini hampir sama dengan simbol *game* sebelumnya namun unsur kekerasan dan imajinasi yang lebih tinggi lebih banyak pada *game* dengan simbol ini.

2.1.3.4 *Teen* (T)

Game dengan simbol ini cocok untuk anak remaja yang berusia di atas 13 tahun. Isi dari *game* ini banyak mengandung kekerasan, penggunaan kata-kata yang kasar, gambaran darah, ataupun bentuk bertaruhan.

2.1.3.5 *Mature* (M)

Game dengan simbol ini merupakan permainan yang didesign untuk yang berusia diatas 17 tahun. *Game* dengan simbol ini memiliki tingkat kekerasan dan kesadisan yang tinggi, kata-kata yang kasar dan juga kadang terdapat konteks seksualnya.

2.1.3.6 *Adults only* (A^o)

Game dengan simbol ini hanya dimainkan oleh orang yang sudah berusia 18 tahun ke atas. *Game* untuk orang dewasa ini memiliki tingkat kekerasan dan pornografi yang tertinggi.

2.1.3.7 *Rating pending* (RP)

Game dengan simbol seperti ini belum memiliki klasifikasi penilaian *game* yang resmi dari ESRB.

2.2 **Motivasi Belajar**

2.2.1 **Definisi Belajar**

Belajar didefinisikan sebagai proses memperoleh ilmu dan perubahan tingkah laku seseorang melalui adanya stimulasi respon, pengalaman, pembiasaan, peniruan, pemahaman, dan penghayatan (Prayitno, 2009; Gunanto, 2002). Adanya hubungan antara stimulus dan respon semakin baik jika dilatih terus menerus dan teratur tetapi akan berkurang bahkan lenyap jika tidak digunakan. Hasil dari proses belajar adalah perubahan. Perubahan dapat dinilai dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, tidak mau menjadi mau, dan tidak terbiasa menjadi terbiasa.

Dalam proses belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas dan memerlukan kemauan yang kuat. Semakin tinggi tingkat kesulitan semakin merangsang seseorang untuk lebih berpikir keras mencari pemecahan masalah. Proses belajar merupakan proses berfikir yang tidak pernah berhenti. Belajar memerlukan metode yang tergantung dari individu dan jenis pelajarannya (Hakim, 2001).

Menurut ahli pendidikan J. Guilbalt (dalam Notoatmodjo, 2003) faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor materi, lingkungan, instrumental, dan individual pelajar. Faktor materi berhubungan dengan apa yang dipelajari, baik itu pengetahuan ataupun sikap atau keterampilan. Faktor lingkungan berhubungan dengan kondisi tempat belajar baik secara fisik maupun sosial. Ketersediaan instrumen baik yang bersifat *hardware* maupun *software* seperti kurikulum, pengajar, dan metode belajar juga berpengaruh. Faktor yang juga sangat penting adalah kesiapan individu untuk belajar baik secara fisiologis maupun psikologis, termasuk motivasi belajar individu tersebut.

2.2.2 Definisi Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation* yang merupakan gabungan antara kata *motive* dan *action*. *Motive* memiliki arti alasan atau sesuatu yang memotivasi dan *action* adalah tindakan yang dilakukan. Motivasi dalam bahasa Arab yaitu *dafa'a* yang diartikan sebagai gerakan, penolakan dengan kekuatan, pemberian, jawaban, perlindungan, penjagaan (Sayyid, 2007). Motivasi merupakan dorongan hati nurani yang dapat menggerakkan seseorang melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam hidupnya (Notoadmojo, 2010; Irianto, 2005; Syeh, 2005). Untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, seseorang membutuhkan sebuah motif dan tindakan yang mengarah ke pencapaian tujuan tersebut. Peter Davies mengatakan "*Motivation is like food the brain. You cannot get enough in one sitting. It need continual and regular top up*" (Syeh, 2005).

Motivasi dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder (Dimiyati, Mudjiono, 2009). Motivasi primer didasarkan pada kebutuhan dasar dari segi biologis atau jasmaninya sedangkan motivasi sekunder berkaitan dengan

pemenuhan kebutuhan sosial. Berdasarkan sumbernya, sifat motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu intrinsik dan ekstrinsik (Dimiyati, Mudjiono, 2009). Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu tanpa dipengaruhi oleh lingkungan luar sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri individu dan dipengaruhi oleh lingkungan.

Motivasi belajar merupakan salah satu bentuk motivasi yang ada dalam diri seseorang. Menurut Clayton Alderfer (*dalam Hamdu & Agustina, 2011*) motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Selain itu, motivasi belajar diartikan sebagai sesuatu kekuatan mental yang mampu menjadi penggerak seseorang mau belajar (Dimiyati, Mudjiono, 2009).

Berdasarkan definisi tersebut, motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Seorang siswa belajar karena adanya dorongan dari kekuatan mental berupa keinginan, perhatian, kemauan dan cita-cita. Kekuatan mental antara satu orang dengan orang lainnya akan berbeda-beda, ada yang tergolong rendah ataupun tinggi.

Terdapat tiga komponen utama dalam motivasi belajar yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan terjadi akibat adanya ketidakseimbangan antara apa yang dimiliki dengan yang diharapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan untuk mencapai tujuan. Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh individu. Ketiga komponen tersebut saling berikatan satu sama lain. Dengan mengetahui adanya kebutuhan, akan meningkatkan dorongan dari dalam diri seseorang untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan memenuhi kebutuhan tersebut.

2.2.3 Ciri-ciri Motivasi Belajar

Seseorang yang motivasi belajarnya tinggi memiliki kemauan kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Suryabrata (dalam Najah, 2007) menyatakan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat diketahui melalui aktivitas selama proses belajar, seperti menyiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran, mencatat mata pelajaran, mengendapkan hasil pelajaran, mengerjakan tugas rumah dengan baik, dan menepati jadwal waktu belajar yang dibuat.

Anak yang memiliki motivasi belajar akan tekun dan ulet dalam menghadapi tugas. Anak terlihat lebih senang bekerja sendiri dan berusaha mencari serta memecahkan masalah yang dihadapi. Saat memberikan pendapatnya terhadap suatu hal, jika sudah yakin anak akan dapat mempertahankan pendapatnya dan sulit untuk melepaskannya. Saat anak mampu mencapai prestasi yang diinginkan anak tidak merasa cepat puas (Sardiman, 2004).

2.2.4 Fungsi Motivasi Belajar

Dalam motivasi belajar terkandung adanya keinginan yang menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu untuk belajar (Dimiyati, Mudjiono, 2009). Selain itu, motivasi belajar memiliki fungsi antara lain sebagai penggerak atau pendorong perbuatan, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan (Sardiman, 2004). Motivasi belajar mendorong manusia untuk berbuat dan menjadi penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Dengan adanya penggerak, motivasi juga membantu menentukan arah perbuatan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Selain itu, motivasi belajar menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan sesuai tujuan dan menyampingkan kegiatan yang tidak sesuai dengan tujuan.

2.2.5 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar seseorang dapat berubah-ubah dan mengalami proses perkembangan yang dipengaruhi juga oleh kondisi fisiologis dan psikologis individu tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar tidak hanya

bersifat intrinsik tetapi juga bersifat ekstrinsik (Dimiyati, Mudjiono, 2009). Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar seperti cita-cita individu, kemampuan individu, dan kondisi individu. Faktor eksternal yang mampu mempengaruhi motivasi belajar antara lain lingkungan, sikap pengajar dan metode pengajaran.

2.2.6 Upaya Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi belajar individu dapat berubah-ubah setiap waktu dipengaruhi oleh faktor-faktor baik internal maupun eksternal. Untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar diperlukan beberapa cara, antara lain:

2.2.6.1 Optimalisasi penerapan prinsip belajar

Dengan memahami dan menerapkan prinsip belajar akan memperkuat motivasi intrinsik individu sehingga tujuan belajar akan tercapai maksimal.

2.2.6.2 Optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran

Pengoptimalan faktor yang berkaitan dengan proses belajar dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan anak untuk mengungkapkan hambatan belajar yang dialami dan memberikan penguatan terhadap kepercayaan diri anak bahwa mereka dapat mengatasi kesulitan belajar yang mungkin dihadapi. Selain itu, memelihara minat, kemauan, dan semangat belajar anak juga perlu dilakukan agar perilaku belajar tetap terwujud. Untuk meningkatkan motivasi belajar orangtua dapat memberikan kesempatan kepada siswa beraktualisasi diri dalam belajar. Pemanfaatan unsur lingkungan juga dapat mendorong semangat belajar.

2.2.6.3 Optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan individu

Pengalaman belajar didapatkan dari proses belajar sebelumnya. Semakin sering seseorang berlatih dan mencoba mengerjakan tugas, maka akan menambah pengalaman siswa menghadapi tingkat kerumitan dalam proses belajar. Selain menambah pengalaman belajar, proses berlatih berulang-ulang juga akan meningkatkan kemampuan belajar siswa. Pemanfaatan pengalaman dan kemampuan tersebut yang nantinya bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.2.6.4 Pengembangan cita-cita.

Cita-cita merupakan salah satu tujuan yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa untuk meraihnya. Pengembangan cita-cita atau kemauan dari dalam diri siswa akan memperkuat motivasi dan semangat belajarnya.

2.3 Anak Usia Sekolah

2.3.1 Definisi Anak Usia Sekolah

Periode anak usia sekolah terjadi ketika anak berusia antara 6 – 12 tahun. Periode ini juga disebut sebagai periode pertengahan pada periode tumbuh kembang (Wong, 2002; Potter & Perry, 2005). Periode anak usia sekolah dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah dan semakin berkembangannya hubungan anak dengan orang lain. Anak usia sekolah mengalami banyak kemajuan dari periode bayi ataupun usia prasekolah sebelumnya.

Pada masa ini anak mengalami perubahan baik secara biologis, psikologis, sosial, kognitif, moral, dan spiritual dari periode tumbuh kembang sebelumnya. Periode ini merupakan saat dimana pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara bertahap dengan peningkatan yang lebih besar pada aspek fisik dan emosional (Wong, 2002; Potter & Perry, 2005).

2.3.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Laju pertumbuhan anak pada usia sekolah awal lebih lambat daripada saat baru lahir, namun meningkat secara terus-menerus. Selama periode ini, anak perempuan biasanya tumbuh lebih cepat dan umumnya tinggi dan berat badan anak perempuan melebihi anak laki-laki.

Masa usia anak sekolah perkembangan psikoseksual dideskripsikan oleh Freud sebagai periode laten dimana anak mulai memiliki ketertarikan dalam hal seksualitasnya (Wong, 2002; Potter & Perry, 2005). Pada masa ini anak lebih banyak membina hubungan dengan teman sebaya sesama jenisnya (Wong, 2002; Potter & Perry, 2005; DeLaune & Ladner, 2002). Pada masa ini anak memperoleh pengetahuan mengenai seks dan menyaring informasi dan sikap tersebut.

Berdasarkan perkembangan psikososial yang dikemukakan oleh Erikson, tugas perkembangan pada anak usia sekolah adalah industri versus inferioritas. Perasaan industri berkembang dari keinginan untuk mencapai sesuatu sedangkan inferioritas muncul akibat kegagalan yang dihadapinya. Saat anak mengalami kegagalan terjadi penurunan kepercayaan diri anak (Wong, 2002, Muscari, 2005; Potter & Perry, 2005).

Anak pada usia ini ingin sekali mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan terlibat dalam pekerjaan yang berguna secara sosial. Pada masa ini, anak mulai terikat dengan tugas dan aktivitas yang mereka dapat kerjakan. Selain itu, mereka mulai belajar untuk berkompetisi, bekerja sama, dan mempelajari aturan yang diberikan (Wong, 2002; Muscari, 2005).

Pengakuan teman sebaya terhadap keterlibatan anak dalam kelompok sangat penting dan memberikan motivasi positif pada anak usia sekolah. Dengan keterlibatan mereka dalam aktivitas, anak memiliki rasa berkompetisi baik secara personal maupun interpersonal yang semakin memberikan stimulus untuk pencapaian yang diinginkan. Keberhasilan anak dalam pencapaian setiap hal yang mereka lakukan akan meningkatkan rasa kemandirian dan kepercayaan diri anak (Wong, 2002; Potter & Perry, 2005).

Piaget menggambarkan perkembangan kognitif anak usia sekolah pada tahap operasional konkret, yang ditandai dengan penalaran induktif, tindakan logis, dan pikiran konkret yang reversible (Potter & Perry, 2005; Muscari, 2005; DeLaune & Ladner, 2002). Karakteristik spesifik pada tahap ini yaitu terjadinya transisi dari pemikiran egosentris menjadi objektif yang memungkinkan anak melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Selain itu, anak hanya dapat berfokus pada apa yang terjadi saat ini dan masih mengalami kesulitan untuk menghadapi masalah yang abstrak. Salah satu tugas kognitif utama anak usia sekolah adalah menguasai konsep konservasi. Tampak adanya perkembangan kemampuan anak dalam mengobservasi sesuatu. (Wong, 2002; Muscari, 2005).

Menurut Kohlberg anak usia sekolah berada pada tingkat konvensional (DeLaune & Ladner, 2002, Muscari, 2005). Anak pada usia sekolah dapat lebih memahami standar perilaku yang seharusnya mereka terapkan pada kehidupan sehari-hari. Mereka mampu menerima dan memahami konsep memperlakukan orang lain sebagaimana mereka ingin diperlakukan oleh orang lain. Peraturan dan penilaian terhadap benar atau salah tidak lagi bersifat mutlak dan otoriter, namun melibatkan berbagai cara pandang yang berbeda untuk menentukan penilaian (Wong, 2002).

Meskipun pada periode pertengahan ini anak memiliki pola berpikir pada hal yang konkret namun untuk perkembangan spiritual anak juga dapat memahami adanya konsep spiritual, seperti adanya Tuhan, surga dan neraka (Wong, 2002). Anak mulai tertarik dengan konsep dimana apabila mereka baik akan masuk surga dan mendapat balasan yang baik pula dan jika salah neraka dan hukumanlah yang akan mereka dapat. Keberhasilan perkembangan spiritual sangat dipengaruhi oleh penanaman dan pengawasan dari keluarga.

2.4 Motivasi Belajar Anak Sekolah Hubungannya dengan *Video game*

Permainan *video game* menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan remaja. Hal ini disebabkan karena permainan ini memiliki ketiga karakteristik permainan baik bersifat fisik, intelektual, maupun sosial. Melalui permainan ini seorang remaja mampu melatih keterampilan fisik (kecepatan persepsi & bereaksi), intelektual (strategi dan pertimbangan), dan sosial (saling berkompetisi dan interaksi terkait masalah *game*). Seorang remaja akan merasa tertantang untuk dapat melanjutkan tiap level dari permainannya. Segala macam strategi disusun dengan penuh pertimbangan untuk dapat menang dan berprestasi dalam kompetisi *game*.

Fenomena demikian yang membuat Saraswati (1987) ingin melihat apakah ada hubungannya tingkat motivasi berprestasi dengan frekuensi keaktifan anak bermain *computer game*. Selain itu, apakah anak yang tidak bermain *computer game* akan memiliki motivasi yang lebih rendah dibanding anak yang bermain

computer game. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan motivasi berprestasi pada remaja yang bermain *computer game* dengan yang tidak bermain *computer game*. Dengan kata lain, tidak ada hubungan antara frekuensi keaktifan remaja bermain *computer game* dengan motivasi berprestasinya (Saraswati, 1987).

Selain itu, pernah dilakukan pula penelitian terkait masalah motivasi belajar anak yang bermain *video game* pada salah satu sekolah dasar di Jakarta, namun dari 58 sampel anak yang masuk kriteria objek penelitian didapatkan kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh yang bermakna antara bermain *video game* dengan motivasi belajar anak SD (Inggrit, Azizah, Herlina, Malasari, 2004).

Peneliti berasumsi bahwa terdapat faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar anak, tidak hanya dari faktor kegemaran bermain *video game* saja. Faktor internal seperti kondisi fisiologis, kondisi psikologis, adanya sifat kreatif dan rasa ingin tahu juga mempengaruhi besarnya motivasi belajar anak. Selain itu faktor eksternal, termasuk lingkungan belajar, pengaruh orang lain dan keluarga, metode pembelajaran juga mempengaruhi motivasi seorang anak untuk belajar dan berprestasi. Namun, kemampuan untuk mengatur waktu yang seimbang antara bermain dan belajar juga sangat mempengaruhi konsistensi motivasi belajar anak. (Inggrit, Azizah, Herlina, Malasari, 2004).

Selain penelitian yang pernah dilakukan di Indonesia, seorang peneliti dari *Media Research Lab* di *Iowa State University* menyatakan bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan tanda kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis (Gentile, 2009). Penelitian tersebut menarik kesimpulan mengenai prevalensi kecanduan *video game* setelah menganalisa data yang dikumpulkan selama survey ke 1.178 remaja Amerika pada tahun 2007.

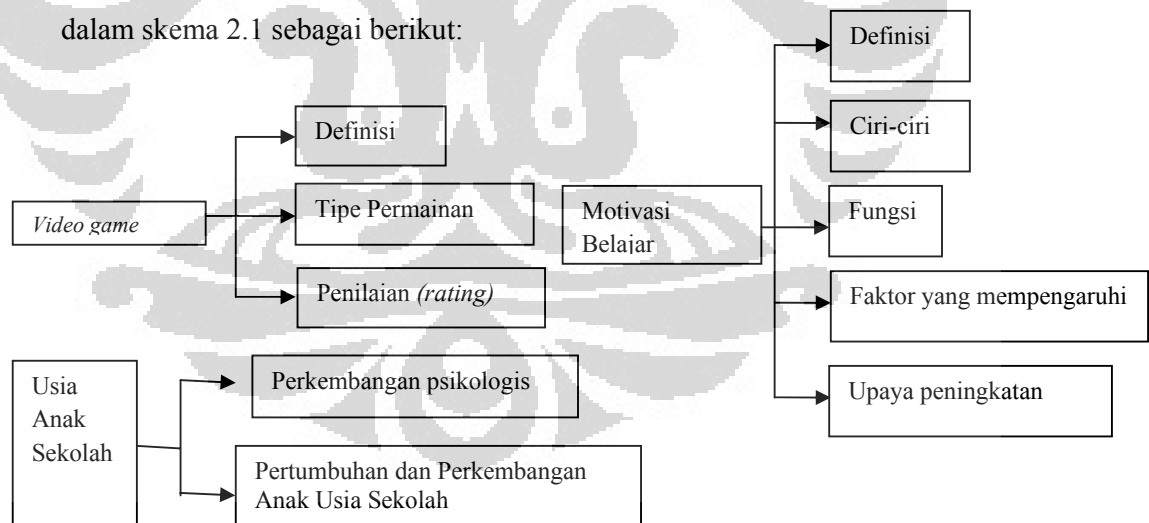
Dari data hasil survey tersebut diketahui bahwa kurang dari 90 % responden survey dilaporkan bermain *video game*. Dari responden survey, rata-rata mereka menghabiskan waktu bermain *game* untuk anak laki-laki 16,4 jam dan perempuan

9 jam di setiap minggunya. Selain itu, seperempat dari seluruh responden survey menyatakan bermain *video game* lebih penting dan menjadi salah satu usaha untuk lari dari masalah. Hampir sebagian lebih dari mereka memilih bermain *game* daripada mengerjakan PR. Terdapat beberapa remaja yang antusias terhadap *video game* mengatakan banyak tugas sekolah yang terbengkalai karena waktunya dihabiskan untuk bermain *game* (Gentile, 2009).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Yale University School of Medicine, ditemukan bahwa terdapat 52,2% dari remaja yang disurvei bermain *video game*. 76,3 dari mereka adalah laki-laki dan sisanya adalah perempuan. Faktanya, hampir dari laki-laki yang bermain *game* memiliki perilaku yang baik seperti kebiasaan merokok yang rendah. Bermain *game* tidak menjadi masalah apabila adanya pengawasan dari orang tua yang cukup (Cuda, 2010).

2.5 Kerangka Teori

Teori yang berkaitan dengan penelitian mengenai hubungan paparan *video game* terhadap tingkat motivasi belajar anak usia sekolah dapat dijabarkan dalam skema 2.1 sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian

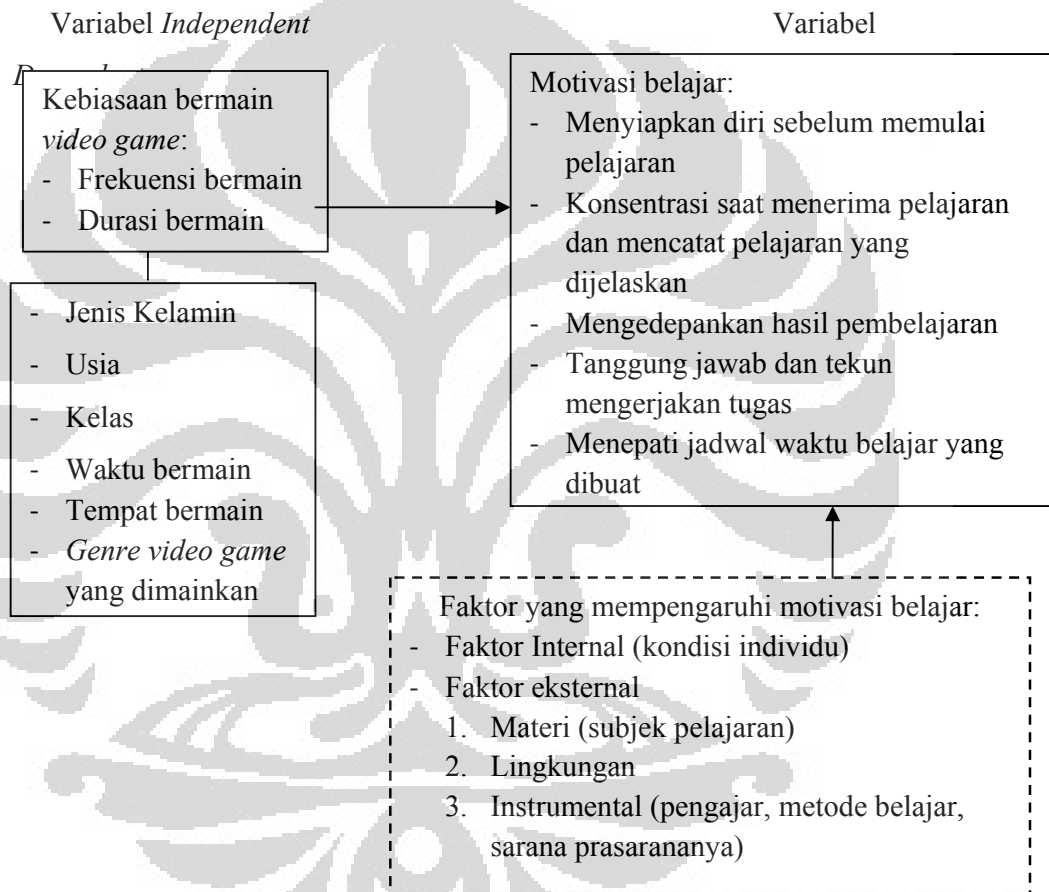
Sumber : *Video game* (Wibowo, 2009; Natkin, 2006; Ahira, 2009); Motivasi (Syeh, 2005; Irianto, 2005; Sayyid, 2007; Notoadmojo, 2010; Dimiyati, Mudjiono, 2009); Belajar (Prayitno, 2009; Gunanto, 2002; Notoatmodjo, 2003; Hakim, 2001); Motivasi belajar (Hamdu, Agustina, 2011; Dimiyati, Mudjiono, 2009; Sardiman, 2004); Anak usia sekolah (Wong, 2002).

BAB 3

KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS, DAN DEFINISI OPERASIONAL

3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep pada penelitian ini menggambarkan hubungan antara variabel kebiasaan bermain *video game* dengan variabel motivasi belajar. Adapun kerangka konsep dari penelitian ini digambarkan pada skema sebagai berikut:



Keterangan:

— : variabel yang diteliti

- - - - : variabel yang tidak diteliti

Bagan 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Video Game* dan Motivasi Belajar

Berdasarkan kerangka konsep diatas terlihat gambaran mengenai variabel *independent*, variabel *dependent*, maupun faktor lain yang dapat mempengaruhi variabel *independent* selain dari variabel *dependent* yang ingin diteliti. Motivasi belajar pada anak usia sekolah merupakan variabel penelitian ini *dependent*, sedangkan kebiasaan bermain *video game* merupakan variabel *independent*.

Cakupan motivasi belajar seorang anak usia sekolah dapat dilihat dari tanggung jawab anak terhadap tugas, konsentrasi anak saat menerima pelajaran, lama waktu belajar, dan ketekunan dalam mengerjakan tugas. Variabel *independent* yang berupa kebiasaan bermain *video game* digambarkan frekuensi, dan durasi anak bermain. Selain itu, peneliti juga meneliti karakteristik responden antara lain jenis kelamin, usia, tingkatan kelas, waktu yang dipilih untuk bermain *video game*, tempat, dan *genre video game* yang dimainkan.

3.2 Hipotesis

Peneliti menyusun hipotesis penelitian ini adalah “Ada hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah di SD Mekarjaya 18 Depok”

3.3 Definisi Operasional

Tabel 3.1 Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1.	Jenis kelamin	Pengelompokan responden berdasarkan perbedaan seksual secara biologi	Hasil isian responden pada kuesione	Kuesioner	- Laki-laki - Perempuan	Nominal
2.	Usia	Lama rentan hidup responden dalam satuan tahun sejak dilahirkan sampai dengan saat penelitian berlangsung	Hasil isian responden pada kuesioner	Kuesioner	6 –12 tahun	Interval
3.	Kelas	Tingkatan pendidikan dimana responden terdaftar sebagai siswa di sekolah	Hasil isian responden pada kuesioner	Kuesioner	- Kelas I - Kelas II - Kelas III - Kelas IV - Kelas V - Kelas VI	Ordinal
4.	Waktu bermain	Saat tertentu dimana biasa digunakan responden bermain <i>video game</i>	Hasil isian responden pada kuesioner	Kuesioner	- - Pagi - Siang - Sore - Malam	Nominal

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
5.	Tempat bermain	Lokasi dimana responden biasanya bermain <i>video game</i>	Hasil isian responden pada kuesioner	Kuesioner	- Di rental (warnet) - Di rumah - Di rumah teman	Nominal
6.	<i>Genre video game</i>	Ragam tema yang biasanya dimainkan oleh responden	Hasil isian responden pada kuesioner	Kuesioner	- <i>Action</i> - <i>Adventue</i> - MMORPG - <i>Puzzle</i> - <i>Racing</i> - <i>Shooter</i> - <i>Simulation</i> - <i>Sport</i> - <i>Strategy</i>	Nominal
7.	Kebiasaan bermain <i>video game</i>	Kegiatan memainkan <i>video game</i> yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan. Kebiasaan bermain <i>video game</i> dilihat dari seberapa sering responden melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang dihabiskan untuk setiap kali bermain.	<i>Rating scale:</i> Durasi - 1-2 jam - 3-5 jam - >5 jam Frekuensi - 2 kali seminggu - 3-5 kali seminggu - Setiap hari	Kuesioner	- Normal (waktu tidak berlebihan), jika total skor ≥ 5 - Berlebihan, jika total skor < 4.99	Ordinal

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
8.	Motivasi belajar	<p>Dorongan dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan semangat belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar dilihat kemampuan siswa dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan diri sebelum memulai pelajaran - Konsentrasi saat menerima pelajaran dan mencatat pelajaran yang dijelaskan - Mengedepankan hasil pembelajaran - Tanggung jawab dan tekun mengerjakan tugas - Menepati jadwal waktu belajar yang dibuat 	<p>Skala Likert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selalu - Kadang-kadang - Hampir tidak pernah - Tidak pernah 	Kuesioner	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggi, jika total skor \geq 87.16 - Rendah, jika total skor $<$ 87.15 	Ordinal

BAB 4 METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif korelasi. Desain deskriptif korelasi merupakan penelitian yang mencoba mencari, menjelaskan dan memperkirakan hubungan antara dua variabel yang diteliti pada fenomena yang diamati (Brink & Wood, 2000). Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan antara dua variabel, dalam hal ini yaitu kebiasaan bermain *video game* sebagai variabel *independent* dengan tingkat motivasi belajar sebagai variabel *dependent* pada anak usia sekolah. Gambaran dari penelitian ini diperoleh melalui pengolahan data secara kuantitatif dari hasil pengumpulan data yang didapat mengenai kebiasaan bermain *video game* anak usia sekolah pada daerah sampel.

4.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan dari unit dalam pengamatan yang dilakukan. Sampel adalah sebagian dari populasi yang nilai atau karakteristiknya diukur dan dipakai untuk menduga karakteristik dari populasi (Hastono & Sabri, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi SD Mekarjaya 18 yang bermain *video game* sedangkan sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah sebagian siswa siswi dari populasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Anak berusia 6-12 tahun
- b. Laki-laki maupun perempuan
- c. Sehat dan tidak memiliki keterbatasan baik fisik maupun mental
- d. Memiliki kemampuan membaca dan menulis
- e. Bermain *video game* dalam 3 bulan terakhir
- f. Bersedia menjadi responden secara sukarela

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *stratified random sampling*. *Stratified random sampling* merupakan pengambilan sampel yang dilakukan pada setiap sub populasi secara random (Nasution, 2003). Prinsip dalam teknik penelitian ini adalah mengelompokkan populasi ke dalam kelompok yang homogen. Peneliti menggunakan teknik *stratified sampling* untuk mendapatkan sampel pada tiap tingkatan kelas sehingga didapatkan perwakilan sampel dari setiap tingkatan.

Jumlah total siswa SD Mekarjaya 18 yang ada sebanyak 418 orang yang berasal dari kelas satu sampai dengan kelas enam. Namun total jumlah siswa yang bermain *video game* belum diketahui. Oleh karena itu, banyaknya sampel yang digunakan dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus deskriptif kategorik (Dahlan, 2010) sebagai berikut:

$$n = \frac{Z_{\alpha}^2 \cdot P \cdot (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{(0,1)^2} = 96,04 \approx 96$$

Keterangan :

- n = besar sampel yang diperlukan
- Z_α = derajat kepercayaan yang digunakan yaitu 95%
- P = proporsi populasi sebagai dasar asumsi (P = 0,5)
- d = presisi mutlak (10%)

Dengan demikian berdasarkan hasil perhitungan sampel didapatkan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 96 orang. Untuk menghindari kesalahan dalam pengambilan data, maka digunakan rumus koreksi sebagai berikut :

$$n' = \frac{n}{(1 - F)}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel berdasarkan estimasi sebelumnya

F = prediksi persentasi sampel di *dropout*

$$n' = \frac{96}{(1 - 0,1)} = 106$$

Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 106 orang

Dari setiap tingkatan kelas akan diambil jumlah sampel sebanyak sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Sampel Penelitian dari Kelas I-VI

Angkatan	Penghitungan	Total
Kelas I	$\frac{58}{418} \times 106 = 14$	14
Kelas II	$\frac{56}{418} \times 106 = 15$	15
Kelas III	$\frac{83}{418} \times 106 = 21$	21
Kelas IV	$\frac{65}{418} \times 106 = 16$	16
Kelas V	$\frac{91}{418} \times 106 = 23$	23
Kelas VI	$\frac{65}{418} \times 106 = 17$	17
Total		106

4.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SD Mekarjaya 18 mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Peneliti melakukan penelitian ini pada anak SD karena saat ini maraknya permainan *video game* tidak hanya pada kalangan remaja atau dewasa tetapi juga semakin populer pada anak SD yang termasuk dalam rentang usia

Universitas Indonesia

sekolah. Selain itu, pada penelitian sebelumnya rata-rata yang diteliti lebih banyak pada usia remaja dan dewasa sehingga peneliti juga ingin melihat bagaimana jika subjek penelitian pada anak usia sekolah. Adapun alasan pemilihan SD Mekarjaya 18 sebagai tempat penelitian antara lain karena SD tersebut berada di wilayah perkotaan dimana akses *video game* mudah sekali didapat. Selain itu, berdasarkan laporan dari beberapa guru yang bersangkutan terdapat beberapa siswa siswi yang memiliki masalah akademik dan kebiasaan bermain *video game* berlebihan.

Proses persiapan penelitian ini dimulai sejak bulan Oktober 2011 berupa pembuatan proposal penelitian. Setelah itu, proses penelitian dilanjutkan pada bulan April-Mei 2012 untuk pengambilan data penelitian. Pengambilan data dilakukan menyesuaikan waktu dari pihak sekolah. Pada awal bulan Mei siswa siswi kelas VI sedang ujian nasional sehingga pengambilan data untuk kelas VI dilakukan setelah masa ujian nasional selesai.

4.4 Etika Penelitian

Dalam penelitian, sebuah penelitian dikatakan etis apabila secara ilmiah dapat dipertanggungjawabkan. Syarat suatu penelitian secara ilmiah haruslah memiliki 3 unsur yaitu, konsisten, *important*, dan valid (Dahlan, 2010). Selain itu, penelitian yang baik juga harus memenuhi syarat etis yang dipandang dari isu-isu etika penelitian. Terdapat tiga acuan utama etika, yaitu prinsip keadilan, prinsip manfaat, dan prinsip menghormati orang lain (Dahlan, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prinsip keadilan dimana semua responden memiliki hak dan perlakuan yang sama tanpa membeda-bedakan satu sama lain. Sebuah penelitian harus menggunakan prinsip kebermanfaatannya dimana penelitian dapat dilakukan apabila manfaat yang didapat lebih besar dari resiko yang akan diperoleh oleh subjek penelitian maupun orang lain. Dengan demikian, dalam penelitian ini, peneliti sebisa mungkin tidak melakukan hal yang merugikan responden.

Penelitian harus menghormati harkat dan martabat manusia. Dalam penelitian ini, peneliti tetap memberikan kebebasan kepada responden untuk berpartisipasi atau tidak. Sebelum proses pengambilan data, responden telah dijelaskan terlebih dahulu mengenai penelitian dan jika bersedia responden akan mengisi lembar *informed consent* sebagai bukti persetujuan. Selain itu, peneliti juga menjaga kerahasiaan data yang di peroleh dari responden dan tetap menghormati privasi responden.

4.5 Alat Pengumpulan Data

4.5.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuisioner. Kuisioner penelitian terdiri 2 bagian yaitu data karakteristik responden dan pernyataan yang terkait motivasi belajar. Pada bagian pertama berisi tentang karakteristik responden seperti usia, kelas, jenis kelamin, waktu bermain, tempat bermain *video game*, dan jenis permainan yang sering dimainkan. Selain itu terdapat pertanyaan terkait frekuensi bermain *video game* dan durasi bermain *video game* untuk mengetahui kebiasaan bermain *video game*.

Cara pengisian kuesioner pada bagian pertama responden dapat memilih salah satu jawaban dari pilihan yang disediakan sesuai dengan kondisi dan kebiasaan yang sebenarnya. Khusus untuk pertanyaan terkait frekuensi dan durasi bermain *video game* responden memiliki nilai tersendiri yang nantinya akan diakumulasi.

Nilai untuk jawaban frekuensi bermain Nilai untuk jawaban durasi bermain

2 kali dalam seminggu = 3

1-2 jam = 3

3-5 kali dalam seminggu = 2

3-5 jam = 2

Setiap hari = 1

Lebih dari 5 jam = 1

Bagian kedua kuisioner berisi 28 pernyataan terkait motivasi belajar. Cara pengisian kuesioner pada bagian kedua adalah responden menjawab setiap pernyataan dengan memilih jawaban yang disediakan berdasarkan skala Likert yaitu: A= Selalu ; B= Kadang-kadang; C= Hampir tidak pernah; D= Tidak pernah.

Untuk setiap jawaban memiliki bobot nilai tersendiri yang nantinya akan diakumulasi.

Nilai untuk jawaban pernyataan positif Nilai untuk jawaban pernyataan negatif

Selalu = 4

Selalu = 1

Kadang-kadang = 3

Kadang-kadang = 2

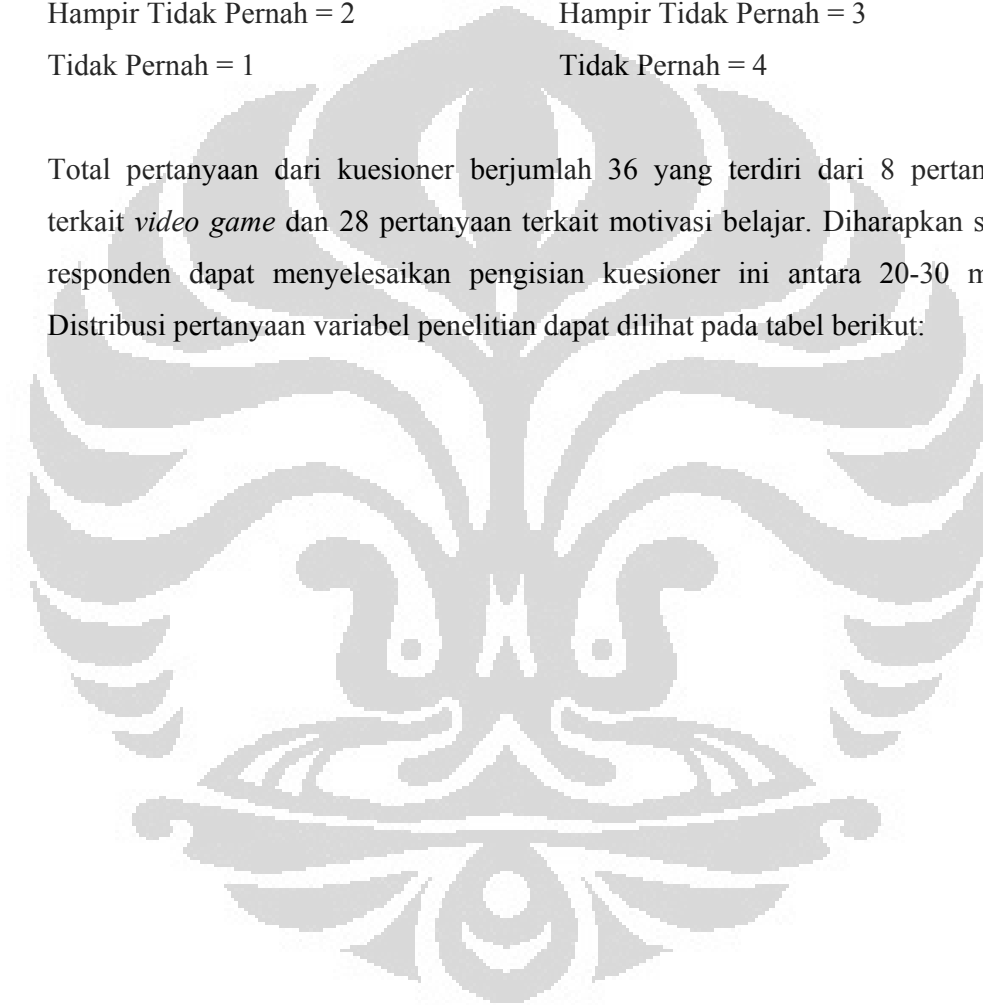
Hampir Tidak Pernah = 2

Hampir Tidak Pernah = 3

Tidak Pernah = 1

Tidak Pernah = 4

Total pertanyaan dari kuesioner berjumlah 36 yang terdiri dari 8 pertanyaan terkait *video game* dan 28 pertanyaan terkait motivasi belajar. Diharapkan setiap responden dapat menyelesaikan pengisian kuesioner ini antara 20-30 menit. Distribusi pertanyaan variabel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 4.2 Distribusi pertanyaan kuesioner

No	Variabel	Nomor Soal	Pernyataan	Jumlah soal
1.	Tingkatan kelas	1	Terbuka	1
2.	Usia	2	Terbuka	1
3.	Jenis kelamin	3	Terbuka	1
4.	Tempat bermain <i>video game</i>	4	Terbuka	1
5.	Waktu bermain <i>video game</i>	6	Terbuka	1
6.	<i>Genre video game</i>	8	Terbuka	1
7.	Kebiasaan bermain <i>video game</i> :			
	Frekuensi bermain <i>video game</i>	5	Terbuka	1
	Durasi bermain <i>video game</i>	7	Terbuka	1
8.	Motivasi belajar:			
	Menyiapkan diri sebelum belajar	1, 2, 4	Pernyataan positif	3
		3, 5, 6	Pernyataan negatif	3
	Mencatat mata pelajaran	7, 9	Pernyataan positif	2
		8, 10	Pernyataan negatif	2
	Mengedepankan hasil pelajaran	12, 14, 16, 17	Pernyataan positif	4
		11, 13, 15	Pernyataan negatif	3
	Mengerjakan tugas	20, 21, 24	Pernyataan positif	3
		22, 23, 25, 18	Pernyataan negatif	4
	Menepati jadwal waktu belajar	27, 26	Pernyataan positif	2
		18, 28	Pernyataan negatif	2
Total Jumlah Soal				36

4.5.2 Uji Validitas dan Uji Reabilitas

Sebelum melakukan pengumpulan data penelitian, peneliti telah melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen yang akan digunakan. Uji validitas merupakan suatu proses pengujian alat ukur instrument untuk mengetahui ketepatan alat ukur yang digunakan dalam mengukur data penelitian yang diinginkan (Hastono, 2006). Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran

dapat konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala dan alat ukur yang sama (Hastono, 2006).

Saat uji validitas dan reabilitas, peneliti menggunakan responden yang memiliki karakteristik sama dengan karakteristik responden yang diinginkan dalam penelitian ini. Uji validitas dan reabilitas telah dilakukan pada tanggal 14 April di SD Baktijaya 4. Terdapat 32 orang siswa siswi yang dijadikan sebagai responden dalam uji validitas dan reabilitas instrumen penelitian ini. Dari 32 responden hanya 29 orang yang datanya dapat diolah karena ada kuesioner tidak diisi dengan lengkap oleh dua orang responden.

Cara pengukuran uji validitas instrumen dilakukan dengan melihat nilai r hitung pada setiap pernyataan instrumen. Suatu pernyataan dikatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel, dan sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel maka pernyataan tidak valid (Hastono, 2006). Berdasarkan hasil uji instrumen didapatkan data bahwa 12 dari 28 pernyataan terkait motivasi belajar tidak valid karena memiliki nilai r hitung $<$ r tabel.

Hasil uji reabilitas instrumen menunjukkan nilai *Cronbach alpha* dari seluruh pernyataan adalah 0.817. Dengan demikian, nilai *Cronbach alpha* \geq 0.6 memiliki arti bahwa variabel instrumen ini reliabel untuk digunakan sebagai alat ukur penelitian. Berdasarkan pertimbangan dari pembimbing sebelum alat ukur ini digunakan untuk 12 pernyataan yang tidak valid dilakukan perbaikan dan digantikan dengan pernyataan lain yang tetap mewakili subvariabel yang diteliti.

4.6 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data terkait penelitian ini dilakukan di SD Mekarjaya 18 Depok. Data penelitian didapatkan dari 106 siswa siswi mulai dari kelas I-VI. Adapun prosedur pengumpulan data penelitian ini, sebagai berikut:

- a Peneliti meminta izin kepada kepala SD Mekarjaya 18 Depok dengan membawa surat permohonan penggunaan SD sebagai tempat penelitian.

- b Peneliti menemui wali kelas dari setiap kelas mulai dari kelas I-VI untuk menjelaskan tujuan, manfaat penelitian, dan harapan peneliti untuk dapat bekerja sama dan membantu proses penelitian.
- c Peneliti menjelaskan kepada wali kelas tiap kelas mengenai proses pengambilan sampel yang diinginkan peneliti sesuai dengan metode pengambilan sampel yang telah ditetapkan.
- d Peneliti menemui responden untuk menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian ini.
- e Peneliti menjelaskan kepada responden tentang arti penting kejujuran dalam mengisi kuesioner.
- f Peneliti memberi kesempatan kepada responden untuk bertanya atau meminta penjelasan lebih jauh tentang penelitian.
- g Peneliti meminta responden untuk menandatangani surat persetujuan untuk menjadi subjek penelitian.
- h Peneliti membagikan kuesioner kepada masing-masing responden dan memberikan penjelasan tentang tata cara pengisian kuesioner.
- i Peneliti memberi kesempatan kepada responden untuk mengisi kuesioner.
- j Peneliti mengumpulkan kuesioner dan meneliti kelengkapan jawaban untuk kemudian dilakukan analisis.

4.7 Pengolahan dan Analisa Data

4.7.1 Pengolahan Data

Setelah data didapatkan, proses selanjutnya adalah mengolah data yang ada agar dapat digunakan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Proses pengolahan data dibagi menjadi empat tahap yaitu, *editing*, *coding*, *entry*, dan *clearning*.

4.7.1.1 Editing

Pada proses ini peneliti mengecek kembali kesesuaian antara jumlah instrumen yang sudah terkumpul dengan jumlah responden yang ditetapkan. Selain itu, peneliti juga memeriksa setiap lembaran instrumen yang diisi oleh responden apakah sudah terisi lengkap dan valid. Kuesioner yang kurang lengkap dan tidak valid dipisahkan dari lembaran yang lain dan tidak diproses kembali.

4.7.1.2 Coding

Setelah melalui tahap *editing*, proses selanjutnya adalah pemberian kode pada variabel dan data yang ada di lembar instrumen. Peneliti memberikan kode pada setiap jawaban karakteristik responden. Hal ini dilakukan untuk dapat mempercepat proses *entry* dan membantu proses analisa data agar lebih mudah.

4.7.1.3 Scoring

Proses *scoring* dilakukan untuk memberikan *score* terlebih dahulu pada setiap pertanyaan yang ada di kuisisioner agar nantinya dapat memberikan gambaran informasi yang dibutuhkan terkait penelitian. Pada kuisisioner bagian kedua yang mengidentifikasi tentang motivasi belajar pengukuran dilakukan berdasarkan jawaban pernyataan, antara lain:

Pernyataan yang positif

1 = Tidak Pernah

2 = Hampir Tidak Pernah

3 = Kadang-kadang

4 = Selalu

Pernyataan yang negatif

4 = Tidak Pernah

3 = Hampir Tidak Pernah

2 = Kadang-kadang

1 = Selalu

4.7.1.4 Entry

Data yang sudah diberikan kode kemudian diproses dengan cara memasukkan data dari kuesioner ke dalam program komputer untuk selanjutnya dianalisis.

4.7.1.5 Clearing

Clearing merupakan proses pembersihan data. Pada proses ini, peneliti mengecek kembali seluruh data yang telah dimasukkan ke program komputer.

4.7.2 Analisa Data

Setelah melalui proses pengolahan, data penelitian selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan jawaban atau informasi terkait penelitian yang dilakukan. Analisa data ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dari hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam tujuan penelitian. Selain itu, analisa data juga dapat membuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Analisa data penelitian ini menggunakan program komputer melalui tahap univariat dan bivariat.

4.7.2.1 Analisa Univariat

Analisa univariat dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi dari data karakteristik responden dan variabel penelitian. Data karakteristik yang diteliti oleh peneliti antara lain jenis kelamin, usia, kelas, waktu bermain, tempat bermain, dan *genre video game* yang dimainkan. Selain itu, peneliti juga melihat gambaran distribusi dari frekuensi dan durasi bermain *video game* responden serta hasil jawaban pernyataan terkait motivasi belajar. Hasil dari analisa univariat ini dilihat dari nilai mean, median, modus, standar deviasi dan nilai maksimum-minimum. Selain itu, untuk data kategorik dapat dilihat dari hasil proporsi masing-masing jawaban.

Tabel 4.3 Analisa Univariat Penelitian

No	Variabel	Jenis Data	Uji Statistik
1.	Jenis kelamin	Kategorik	Proporsi
2.	Usia	Numerik	Mean, Median
3.	Kelas	Kategorik	Proporsi
4.	Waktu bermain <i>video game</i>	Kategorik	Proporsi
5.	Tempat bermain <i>video game</i>	Kategorik	Proporsi
6.	<i>Genre video game</i>	Kategorik	Proporsi
7.	Frekuensi bermain <i>video game</i>	Kategorik	Proporsi
8.	Durasi bermain <i>video game</i>	Kategorik	Proporsi
9.	Kebiasaan bermain	Kategorik	Proporsi
10.	Motivasi belajar	Kategorik	Proporsi

4.7.2.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui ada hubungan yang signifikan antara dua variabel atau bisa juga untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara dua variabel. Peneliti menggunakan uji beda proporsi pada analisa data penelitian ini. Uji *chi square* dipilih dikarenakan kedua data variabel penelitian berbentuk data kategorik. Selain itu, uji *chi square* juga dapat melihat ada tidaknya asosiasi antara dua sifat variabel yang diteliti (Hastono, Sabri, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti mengkategorikan kebiasaan bermain *video game* pada anak sekolah berdasarkan jawaban terkait frekuensi dan durasi bermainnya. Terdapat dua kategori yang menggambarkan kebiasaan bermain yaitu normal dan berlebihan. Selain itu, untuk variabel *dependent* peneliti mengkategorikan tingkat motivasi belajar menjadi tinggi dan rendah. Peneliti akan melihat ada atau tidak antara kategori kebiasaan bermain dengan kategori tingkat motivasi belajar anak tersebut.

Tabel 4.4 Analisa bivariat penelitian

No	Variabel		Jenis Data		Uji Statistik
	<i>Independent</i>	<i>Dependent</i>	<i>Independent</i>	<i>Dependent</i>	
1.	Kebiasaan bermain <i>video game</i>	Tingkat motivasi belajar	Kategorik	Kategorik	<i>Chi square</i>

4.8 Sarana Penelitian

Pada penelitian ini, sarana yang digunakan antara lain instrumen penelitian berupa kuesioner, lembar persetujuan responden, alat tulis, dan komputer. Selain itu, peneliti juga menyertakan surat permohonan izin kepada pihak sekolah untuk dapat menggunakan sekolah sebagai tempat penelitian.

4.9 Jadwal Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari penyusunan proposal sampai dengan sidang hasil penelitian sesuai dengan jadwal penelitian berikut:

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Penyusunan proposal penelitian											
2.	Penyerahan proposal penelitian											
3.	Revisi proposal skripsi											
4.	Pengajuan surat izin penelitian											
5.	Uji coba kuesioner											
6.	Pengumpulan data											
7.	Pengolahan data											
8.	Penyusunan skripsi											
9.	Pengumpulan skripsi											
10.	Sidang Hasil											

BAB 5

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini akan membahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Pemaparan hasil penelitian yang ditampilkan mulai dari data karakteristik responden, hasil uji univariat, dan hasil uji bivariat .

5.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian mengenai hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah ini bertempat di SD Mekarjaya 18, Depok. Proses pengambilan data dilakukan sejak tanggal 1 April – 15 April 2012. Responden yang digunakan adalah sebagian siswa-siswi SD Mekarjaya 18, Depok yang memiliki kebiasaan bermain *video game*. Peneliti menggunakan kuesioner untuk memperoleh data penelitian. Penyebaran kuesioner menggunakan teknik *stratified sampling* untuk mendapatkan sampel pada tiap tingkatan kelas mulai dari kelas I-VI. Dari total 110 kuesioner yang disebar terdapat 106 kuesioner yang memenuhi syarat dan dapat diolah.

5.2 Penyajian Hasil Penelitian

Hasil penelitian kuantitatif ini disajikan dengan menampilkan hasil analisa univariat dan analisa bivariat dalam bentuk tabel serta interpretasinya. Proses analisis univariat dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran distribusi dan frekuensi dari karakteristik responden dan variabel penelitian. Variabel-variabel penelitian yang diteliti antara lain mengenai kebiasaan bermain *video game* dan motivasi belajar.

5.2.1 Karakteristik Responden

Distribusi karakteristik responden yang ditampilkan pada hasil penelitian ini meliputi tingkatan kelas responden, usia, jenis kelamin, waktu bermain *video game*, tempat bermain *video game*, dan *genre video game* yang dimainkan.

5.2.1.1 Tingkatan Kelas Responden

Tabel 5.1 Distribusi Responden Menurut Tingkatan Kelas di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Tingkatan Kelas	Jumlah	Persentase (%)
I	14	13.2
II	15	14.2
III	21	19.8
IV	16	15.1
V	23	21.7
VI	17	16.0
Total	106	100

Hasil penelitian pada tabel 5.1 menggambarkan tentang distribusi frekuensi karakteristik responden menurut tingkatan kelas. Peneliti mengelompokan tingkatan kelas menjadi 6 tingkatan mulai dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Berdasarkan pengisian data kuesioner didapatkan hasil bahwa dari 106 responden yang memiliki kebiasaan bermain *video game* sebagian besar berasal dari kelas V yaitu sebanyak 23 orang (21.7%). Persentase terkecil dari distribusi responden yang bermain *video game* berdasarkan tingkatan kelasnya yaitu sebesar 13.1% pada anak kelas I. Distribusi responden menurut tingkatan kelas hampir merata mulai dari kelas I-VI.

5.2.1.2 Usia Responden

Tabel 5.2 Distribusi Responden Menurut Usia di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Variabel	N	Mean	SD	Mode	Min-Maks	95% CI	Skewness	SE of Skewness
Usia	106	9.29	1.609	10	6-12	8.98 - 9.60	- 0.836	0.235

Berdasarkan rentang usia anak sekolah, peneliti menentukan usia responden mulai dari 6-12 tahun. Hasil dari pengisian kuesioner didapatkan data bahwa rata-rata usia anak yang bermain *video game* adalah 9.29 tahun (95% CI: 8.98 – 9.60) dengan SD 1.609. Responden yang paling banyak bermain *video game* adalah anak dengan usia 10 tahun. Responden yang memiliki usia termuda yaitu 6 tahun sedangkan usia tertua yaitu 12 tahun.

5.2.1.3 Jenis Kelamin Responden

Tabel 5.3 Distribusi Responden Menurut Jenis Kelamin di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Perempuan	40	37.7
Laki-laki	66	62.3
Total	106	100

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner didapatkan data bahwa dari 106 responden, paling banyak responden yang bermain *video game* adalah laki-laki. Jumlah responden laki-laki yaitu sebanyak 66 orang (62.3%) sedangkan responden perempuan sebanyak 40 orang (37.7%).

5.2.1.4 Waktu Bermain *Video Game*

Tabel 5.4 Gambaran Waktu Bermain *Video Game* di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Waktu bermain	Frekuensi	Persentase (%)
Pagi	19	17.9
Siang	49	46.2
Sore	26	24.5
Malam	12	11.3
Total	106	100

Berdasarkan tabel 5.4 diatas, terlihat bahwa sebagian besar responden yaitu 49 orang (46.2%) bermain *video game* pada siang hari. Persentase terkecil yaitu 11.3% responden memilih bermain *video game* pada malam hari. sedangkan sisanya 24.5% yang memilih bermain *video game* pada waktu sore hari. dan 17.9% memilih bermain pada pagi hari.

5.2.1.5 Tempat Bermain *Video Game*

Tabel 5.5 Gambaran Tempat Bermain *Video Game* yang Dipilih di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Tempat Bermain <i>Video game</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Rental (Warnet)	32	30.2
Rumah	68	64.2
Rumah Teman	6	5.7
Total	106	100

Berdasarkan tabel 5.5, terlihat bahwa sebagian besar memilih bermain *video game* di rumah sendiri yaitu sebanyak 68 dari 106 responden. Hanya 6 responden (5.7%) yang biasanya bermain *video game* di rumah temannya.

5.2.1.6 Genre *Video Game*

Tabel 5.6 Gambaran Genre *Video Game* yang Dipilih di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Jenis Permainan	Frekuensi	Persentase (%)
<i>Action</i>	4	3.8
<i>Adventure</i>	27	25.5
MMORPG	15	14.2
<i>Puzzle</i>	9	8.5
<i>Racing</i>	19	17.9
<i>Shooter</i>	5	4.7
<i>Sport</i>	27	25.5
Total	106	100

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel 5.6 diatas, jenis permainan *video game* yang paling sering dimainkan oleh responden adalah jenis *adventure* (petualangan) dan *sport* (olahraga). Kedua jenis permainan tersebut memiliki persentase pemilih yang sama yaitu 25.5% dari total responden.

5.2.2 Kebiasaan Bermain *Video Game*

Variabel yang menggambarkan kebiasaan bermain *video game* responden dilihat dari jawaban frekuensi dan durasi bermain *video game*. Adapun hasil gambaran distribusi frekuensi variabel tersebut antara lain:

5.2.2.1 Frekuensi Bermain *Video Game* dalam Seminggu

Tabel 5.7 Distribusi Responden Menurut Frekuensi Bermain *Video Game* di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Frekuensi Bermain	Frekuensi	Persentase (%)
Setiap hari	31	29.2
3-5 kali dalam seminggu	21	19.8
2 kali dalam seminggu	54	50.9
Total	106	100

Berdasarkan tabel 5.7 hampir sebagian besar responden memiliki frekuensi bermain *video game* 2 kali dalam seminggu yaitu 54 dari 106 responden (50.9%). Selain itu, terdapat 31 responden (29.2%) yang mengakui bahwa mereka bermain *video game* setiap hari sedangkan sisanya 21 responden (19.8%) biasanya bermain *video game* 3-5 kali dalam seminggu.

5.2.2.2 Lamanya Durasi Bermain *Video Game* Setiap Kali Bermain

Tabel 5.8 Distribusi Responden Menurut Lamanya Waktu Bermain *Video Game* di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Lama Waktu Bermain	Frekuensi	Persentase (%)
>5 jam	7	6.6
3-5 jam	16	15.1
1-2 jam	83	78.3
Total	106	100

Berdasarkan tabel 5.8 dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menghabiskan waktu untuk bermain *video game* selama 1-2 jam setiap sekali bermain. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang paling banyak yaitu sebanyak 83 orang (78.3%) dari 106 responden. Walaupun hampir sebagian besar hanya menghabiskan 1-2 jam tetapi terdapat pula 7 responden (6.6%) yang bisa bermain *video game* hingga lebih dari 5 jam setiap kali bermain.

Setelah melihat hasil distribusi frekuensi dari pertanyaan yang menggambarkan kebiasaan bermain *video game* yaitu frekuensi dan durasi bermain, peneliti kemudian memberikan penilaian pada setiap jawaban responden. Pada pertanyaan mengenai frekuensi bermain *video game*, nilai jawaban setiap hari = 1, 3-5 kali dalam seminggu = 2, dan 1-2 kali dalam seminggu = 3. Untuk pertanyaan mengenai lamanya durasi bermain *video game* setiap kali bermain, nilai jawaban >5 jam = 1, 3-4 jam = 2, dan 1-2 jam = 3.

Selanjutnya setelah diberikan nilai pada setiap jawaban responden, nilai tersebut dijumlahkan. Jika hasil penjumlahan nilai dari jawaban responden semakin tinggi maka dapat diartikan bahwa kebiasaan bermainnya normal atau waktu bermain tidak berlebihan. Dari perhitungan statistik kedua pertanyaan frekuensi dan durasi bermain *video game* diperoleh data hasil analisa univariat sebagai berikut:

Tabel 5.9 Distribusi Total Nilai Kebiasaan Bermain *Video Game* Responden di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Variabel	N	Mean	Median	SD	Min- Max	Skewness	SE of Skewness
Kebiasaan Bermain <i>Video</i> <i>Game</i>	106	4.93	5	1.205	2-6	- 0.836	0.235

Berdasarkan hasil perhitungan total nilai yang menggambarkan kebiasaan bermain *video game* responden didapatkan nilai rata-rata responden adalah 4,93 dengan SD 1.205. Nilai minimal yang diperoleh responden adalah 2 dan nilai maksimalnya adalah 6. Apabila dilihat dari nilai *skewness* yang dibagi dengan nilai *Std.Error of Skewness*-nya, distribusi data variabel ini tidak terdistribusi dengan normal. Oleh karena itu, untuk pengkategorian variabel ini peneliti mengambil nilai tengah yaitu 5 sebagai *cut of point*-nya. Kategori kebiasaan bermain normal atau tidak berlebihan apabila jumlah total nilainya ≥ 5 , dan kebiasaan bermain berlebihan apabila < 4.99 .

Tabel 5.10 Distribusi Kategori Kebiasaan Bermain *Video Game* di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Kebiasaan Bermain	Frekuensi	Persentase (%)
Berlebihan	37	34.9
Normal	69	65.1
Total	106	100

Dari hasil pengolahan data di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yang ada di SD Mekarjaya 18 Depok mulai dari kelas I-VI memiliki kebiasaan bermain yang masih normal atau waktu tidak berlebihan. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang skor kebiasaannya bermainnya normal atau waktu tidak

berlebihan ada 69 orang (65.1%), sedangkan yang skor kebiasaan bermainnya berlebihan ada 37 orang (34.9%).

5.2.3 Motivasi Belajar

Variabel motivasi belajar digambarkan dari 28 pernyataan dengan 4 pilihan jawaban yaitu selalu, kadang-kadang, hampir tidak pernah, dan tidak pernah. Untuk pernyataan positif skornya adalah selalu = 4, kadang-kadang = 3, hampir tidak pernah = 2, tidak pernah = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif skornya adalah tidak pernah = 4, hampir tidak pernah = 3, kadang-kadang = 2, selalu = 1.

Setelah memberikan nilai pada setiap jawaban responden, proses selanjutnya adalah menjumlahkan semua nilai dari setiap pernyataan. Dari perhitungan statistik variabel yang menggambarkan tingkat motivasi belajar responden didapatkan hasil analisa univariat sebagai berikut:

Tabel 5.11 Distribusi Total Nilai Motivasi Belajar Responden di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Variabel	N	Mean	Median	SD	Min- Max	Skewness	SE of Skewness
Motivasi Belajar	106	87.16	85.50	10.53	67- 111	0.213	0.235

Berdasarkan hasil analisa univariat pada tabel 5.11 diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata dari total skor variabel motivasi belajar adalah 87.16 dengan nilai tengah 85.50. Standar deviasi dari variabel motivasi belajar responden adalah 10.53. Dari 106 total responden terdapat jumlah skor motivasi belajar tertinggi adalah 111 dan jumlah skor terendah adalah 67. Jumlah total skor motivasi yang paling sering dari 106 responden adalah 82.

Untuk mengetahui pendistribusian kenormalan data variabel motivasi belajar ini dapat dilihat dari hasil pembagian dari nilai skewness dengan nilai SE of

Skewness. Pada tabel 5.8 nilai skewness adalah 0.213 sedangkan nilai Std.Error of Skewness 0.235, maka hasil pembagiannya adalah ≤ 2 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa distribusi variabel motivasi belajar terdistribusi normal.

Berdasarkan nilai rata-rata total skor motivasi belajar, peneliti selanjutnya mengelompokkan variabel tersebut menjadi 2 kategori yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Kategori motivasi belajar tinggi yaitu apabila jumlah total skor variabel motivasi belajar ≥ 87.16 sedangkan kategori motivasi belajar rendah yaitu apabila jumlah total skor variabel < 87.15 . Adapun hasil distribusi pengelompokan kategori motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 5.12 Distribusi Kategori Tingkat Motivasi Belajar di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Motivasi Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	59	55.7
Tinggi	47	44.3
Total	106	100

Dari hasil pengelompokan pada tabel 5.13 dapat dilihat lebih rinci bahwa sebagian dari responden di SD Mekarjaya 18 Depok memiliki motivasi belajar yang rendah. Dari 106 responden terdapat 59 responden (55.7%) yang memiliki motivasi belajar rendah dan 47 responden (44.3%) memiliki motivasi belajar tinggi.

5.2.4 Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Tingkat Motivasi Belajar

Proses analisis bivariat dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar anak usia sekolah di SD Mekarjaya 18 Depok pada tahun 2012. Uji statistik variabel-variabel ini menggunakan uji *Chi-Square*. Berikut ini adalah

hasil uji bivariat mengenai hubungan kebiasaan bermain dengan motivasi tingkat belajar

Tabel 5.13 Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

No	Kebiasaan Bermain <i>Video game</i>	Motivasi Belajar		Total	P value	OR (95% CI)
		Rendah	Tinggi			
1	Normal	35 50.7 %	34 49.3 %	69 100 %		
2	Berlebihan	24 64.9 %	13 35.1 %	37 100 %	0.233	0.558 (0.245- 1.271)
	Total	59 55.7 %	47 44.3 %	106 100 %		

Berdasarkan hasil perhitungan statistik untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar, dapat dilihat bahwa dari 69 responden yang memiliki kebiasaan bermain *video game* yang normal ada 34 orang (49.3%) yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jika dilihat dari responden yang memiliki kebiasaan bermain yang berlebihan 24 orang (64.9 %) memiliki motivasi belajar yang rendah. Pada hasil uji statistik di atas, didapatkan nilai $p=0.233$ yang diartikan tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012.

5.2.5 Hubungan Jenis Kelamin dengan Motivasi Belajar

Setelah mengetahui hubungan antara variabel kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar anak usia sekolah, peneliti kemudian menganalisa apakah terdapat hubungan antara jenis kelamin responden dengan variabel motivasi belajar yang diukur. Hasil dari uji statistik tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5.14 Hubungan Jenis Kelamin dengan Tingkat Motivasi Belajar di SD Mekarjaya 18 Depok Tahun 2012

Jenis Kelamin	Motivasi Belajar		Total	P <i>value</i>	OR (95% CI)
	Rendah	Tinggi			
Laki-laki	45 68.2 %	21 31.8 %	66 100 %	0.002	3.980 (1.734-
Perempuan	14 35.0 %	26 65.0 %	40 100 %		
Total	59 55.7 %	47 44.3 %	106 100 %		

Dari tabel 5.14 didapatkan hasil 45 (68.2%) dari 66 responden laki-laki memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Selain itu, dari 47 anak yang memiliki motivasi belajar tinggi, 26 diantaranya adalah anak perempuan. Hasil perhitungan statistik yang ditampilkan dalam tabel 5.14 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara jenis kelamin dengan motivasi belajar. Hal ini terlihat dari nilai *p value* = 0.002 yang artinya ada perbedaan proporsi motivasi belajar antara anak laki-laki dan perempuan.

BAB 6

PEMBAHASAN

Pada bab 5 telah ditampilkan hasil penelitian baik dari karakteristik responden, kebiasaan bermain *video game*, dan tingkat motivasi belajar responden. Oleh karena itu pada bab ini akan dibahas lebih lengkap mengenai hasil yang didapat dan dihubungkan dengan tinjauan teori yang berkaitan. Selain itu, bab ini menjelaskan pula keterbatasan pada pelaksanaan penelitian ini yang mungkin mempengaruhi proses selama penelitian.

6.1 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kebiasaan bermain *video game* pada anak usia sekolah dengan tingkat motivasi belajar mereka. Penelitian ini mengambil data dari 106 responden yang bermain *video game* mulai dari kelas I-VI di SD Mekarjaya 18 Depok. Responden diambil secara random pada setiap tingkatan kelas agar mendapatkan perwakilan sampel di masing-masing tingkatan.

6.1.1 Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian dari 106 responden yang bermain *video game* paling banyak berasal dari kelas V. Hal tersebut dikarenakan jumlah siswa kelas V di SD Mekarjaya 18 Depok memang yang paling banyak dibandingkan siswa di tingkatan kelas lain. Dengan demikian, peluang jumlah anak yang bermain *video game* pada kelas tersebut juga akan lebih banyak. Selain itu, hasil penelitian ini sebanding dengan data distribusi menurut usia anak yang bermain *video game*.

Jika kita lihat dari distribusi usia responden, paling banyak anak yang bermain *video game* di SD Mekarjaya 18 Depok adalah anak yang berusia 10 tahun. Pada umumnya rata-rata anak mulai masuk SD saat berusia 6-7 tahun sehingga saat berada di kelas V usia anak rata-rata 10 tahun. Selain itu, semakin anak bertambah usia dan beranjak dewasa anak semakin memiliki keinginan untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan luarnya dan juga terlibat dalam setiap kegiatan

khususnya pada kelompok sebayanya. Dengan demikian, pada usia 10 tahun atau kelas V intensitas anak berkumpul dengan temannya dan bermain bersama semakin meningkat.

Jika dikaitkan dengan fenomena yang terjadi, bermain *video game* dengan teman sebayanya merupakan salah satu sarana mereka untuk bersosialisasi. Ketika bermain *video game* dengan kelompoknya anak cenderung berusaha untuk menjadi pemenang dalam kompetisi tersebut. Kemenangan tersebut dapat meningkatkan penerimaan kelompok sebaya kepada dirinya.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori perkembangan dimana pada periode usia anak sekolah, anak mulai masuk ke lingkungan sekolah dan semakin berkembangnya hubungan anak dengan orang lain. Periode ini disebut juga sebagai periode pertengahan pada periode tumbuh kembang (Wong, 2002; Potter & Perry, 2005). Pada periode ini berdasarkan teori psikososial Erikson, anak mulai membina hubungan dengan teman sebaya sejenisnya dan menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi. Pada masa ini, anak mulai terikat dengan tugas dan aktivitas yang mereka dapat kerjakan.

Selain itu, mereka mulai belajar untuk berkompetisi, bekerja sama, dan mempelajari aturan yang diberikan (Wong, 2002; Muscari, 2005). Keterlibatan anak dalam kelompok sebayanya menjadikan anak belajar bagaimana menghadapi dominasi dan permusuhan, belajar bagaimana menjadi seorang pemimpin dan penguasa, serta mendorong anak untuk menggali ide-ide kreatifnya. Pada masa ini anak akan sebisa mungkin berusaha untuk dapat diterima dalam kelompoknya walaupun kadang ada tekanan-tekanan dari teman sebaya lainnya. Tugas perkembangan anak usia sekolah adalah industri versus inferioritas. Anak usia sekolah mulai memiliki keinginan untuk mencapai sesuatu sesuai dengan tugas perkembangan yaitu industri. Kemenangan yang diperoleh oleh anak akan meningkatkan kepercayaan diri anak namun jika kegagalan yang diperoleh akan menimbulkan rasa inferioritas. Anak pada usia ini ingin sekali mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan terlibat dalam pekerjaan yang berguna secara sosial.

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar anak yang bermain *video game* adalah laki-laki. Anak laki-laki lebih cenderung tertarik untuk bermain *video game* dengan berbagai jenis tema permainan *video game* dibandingkan dengan anak perempuan. Dari beberapa jenis permainan yang ada di *video game*, rata-rata unsur permainan lebih berfokus pada permainan yang ditujukan untuk laki-laki seperti tembak-tembakan, balapan, peperangan, ataupun olahraga laki-laki. Anak laki-laki biasanya sangat merasa bangga apabila ia berhasil mengalahkan musuh-musuh dan memenangkan pertandingan yang dimainkannya. Kemenangan yang diperoleh anak laki-laki dalam kompetisi *video game* dapat meningkatkan kepercayaan diri dan penerimaannya pada kelompok sebayanya.

Adanya perbedaan sifat merasa ingin menjadi pemimpin dan dihargai di kelompoknya antara anak laki-laki dan perempuan juga memungkinkan menjadi penyebab anak laki-laki lebih cenderung menyukai bermain *video game*. Selain itu, anak laki-laki juga lebih agresif dan berobsesi menjadi penakluk dibandingkan anak perempuan. Saat pengambilan data penelitian pun antusias anak laki-laki lebih besar dibandingkan anak perempuan saat ditanyakan mengenai kebiasaan bermain *video game*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang terkait dengan permainan *video game* dimana pada hasil mayoritas yang bermain *video game* adalah laki-laki (Kertamuda, Permanadi, 2009). Selain itu, hal tersebut sama dengan hasil penelitian yang dilakukan di Yale University School of Medicine, bahwa terdapat 76,3% dari remaja yang disurvei memiliki kebiasaan bermain *video game* adalah laki-laki (Desai, 2006; Cuda, 2010).

Selain melihat karakteristik responden terkait kelas, usia, dan jenis kelamin peneliti juga ingin melihat persebaran tempat, waktu dan *genre video game* yang dipilih oleh anak. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan gambaran bahwa anak lebih senang bermain pada siang hari. Hal demikian dikarenakan anak-anak biasanya lebih senang menghabiskan waktu istirahatnya untuk bermain *video game* sesudah pulang sekolah untuk memberi hiburan bagi mereka. Sesuai dengan kegunaan utama *video game* yang digunakan sebagai sarana untuk menghibur

penggunanya *video game* dianggap dapat menjadi pengalihan rasa bosan dan lelah setelah beraktivitas di pagi hari.

Selain itu, sebagian besar orang tua memperbolehkan mereka untuk bermain pada siang hari dengan pertimbangan pada malam hari mereka cenderung menghabiskan waktu untuk belajar. Bagi anak-anak yang kedua orangtua mereka bekerja dan tidak di rumah, mereka lebih leluasa bermain ketika siang hari tanpa pengawasan orangtua. Meskipun demikian rata-rata bermain pada siang hari namun ada pula yang memilih bermain pada malam hari.

Jika dilihat dari hasil distribusi tempat yang paling banyak digunakan oleh anak SD untuk bermain *video game* adalah rumah mereka sendiri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata mereka memiliki PS atau *computer game*. Semakin banyaknya jenis PS dengan pilihan harga yang bervariasi di Indonesia menjadikan PS bukan lagi suatu barang yang asing lagi bagi masyarakat. Selain itu, terkadang orang tua berpikiran bahwa lebih baik mereka membelikan anak mereka PS dan bermain di rumah dibandingkan harus bermain di rental atau penyewaan. Hal tersebut dilakukan selain untuk efisiensi biaya juga untuk mempermudah orang tua memantau dan mengawasi anak saat bermain.

Walaupun demikian, anak kadang merasa bosan jika harus berada di rumah sehingga mereka juga menghabiskan waktu di warnet atau penyewaan PS untuk bermain bersama teman-temannya. Semakin meningkatnya usaha warnet atau rental PS semakin mendukung anak untuk menghabiskan waktunya untuk bermain. Untuk kalangan pembisnis fenomena ini sangatlah menguntungkan namun kondisi demikian sangatlah berdampak buruk bagi anak-anak apabila kurang adanya pengawasan dari orangtua. Hal yang lebih mengkhawatirkan adalah saat anak lebih memilih mengunjungi warnet ataupun rental PS dan membolos dari sekolahnya tanpa sepengetahuan orangtua mereka.

Genre merupakan sebuah kata yang digunakan untuk menyebutkan tipe permainan dari *video game*. Terdapat beberapa macam *genre video game* s yang

dapat dimainkan oleh anak-anak antara lain *action, adventure, education, fighting, racing, shooter, simulation, sport, dan strategy* (Ahira, 2009). Berdasarkan hasil penelitian jenis permainan *video game* yang digemari anak SD antara lain yang bergenre *action, adventure, MMORPG, puzzle, racing, shooter, dan sport*. Dari ketujuh *genre* yang diminati tersebut yang paling sering dimainkan oleh anak SD adalah permainan *video game* bergenre olahraga (*sport*) dan petualangan (*adventure*).

Genre sport tentunya menggambarkan permainan seputar olahraga yang dimainkan di PC atau konsol. Anak-anak sangat tertarik karena biasanya permainannya diusahakan serealistik mungkin (Ahira, 2009). Saat ini, anak-anak khususnya anak laki-laki banyak sekali yang menyukai permainan *video game* bola ataupun basket. Jenis *genre* lain yang paling diminati yaitu *adventure game* dimana game ini menitikberatkan pada eksplorasi hal baru untuk memecahkan misteri dan menjawab teka-teki. Namun berbeda dengan data menurut penjualan *video game* pada tahun 2002 yang dikeluarkan oleh *Electronic Software Alliance* dimana penjualan *video game genre action* memiliki persentase paling besar (Beck & Wade, 2006).

Populernya *genre sport video game* kemungkinan dipengaruhi oleh semakin maraknya fenomena bola di kehidupan nyata sehari-hari yang membuat para pengguna game juga tak mau melewatkan salah satu kesukaan mereka yaitu bermain bola walaupun hanya dilayar monitor *video game*. Selain itu, hal yang paling menarik adalah mereka bisa memainkan peran dari klub-klub yang mereka idolakan dan berkompetisi dengan lawan mereka. *Genre adventure* diminati oleh anak usia sekolah karena ketertarikan teka-teki permainan tersebut. Anak usia sekolah tertantang untuk dapat memecahkan teka-teki permasalahan yang ada di permainan. Hal ini sesuai dengan konsep teori kognitif Piaget dimana pada usia 7-11 tahun anak berada pada tahap operasional konkret. Pada masa usia ini anak mulai berpikir logis dan masuk akal. Anak usia sekolah hanya dapat menghadapi sesuatu yang bersifat konkret dan sistematis berdasarkan apa yang dirasakan.

6.1.2 Kebiasaan Bermain *Video Game*

Dalam penelitian ini, peneliti melihat kebiasaan bermain *video game* responden dari pertanyaan yang meliputi frekuensi dan durasi yang dihabiskan anak-anak untuk bermain *video game*. Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa kebiasaan bermain anak di SD Mekarjaya 18 Depok masih tergolong kategori baik. Rata-rata anak bermain *video game* 2 kali dalam seminggu. Biasanya mereka bermain saat hari libur sekolah atau hari Sabtu dan Minggu. Durasi bermain *video game* mereka juga mayoritas 1-2 jam dalam sekali bermain. Dengan demikian, peneliti melihat bahwa siswa-siswi di SD Mekarjaya 18 Depok ini belum memperlihatkan tanda kecanduan jika dilihat dari durasi dan frekuensi bermain *video game* nya.

Hasil penelitian ini berbeda jika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Mark Griffiths dari Nottingham Trent University (Rini, Ayu, 2011) dimana mayoritas anak-anak yang berusia belasan bermain *video game* setiap hari. Selain itu, 7% dari mereka dapat menghabiskan waktu hingga 30 jam per minggu. Berdasarkan penelitian lain, Gentile menyatakan bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan tanda kecanduan *video game*. Dari responden survey, rata-rata mereka menghabiskan waktu bermain *game* untuk anak laki-laki 16, 4 jam dan perempuan 9 jam di setiap minggunya (Gentile, 2009).

Adanya perbedaan hasil frekuensi dan durasi dengan hasil penelitian sebelumnya kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lain. Salah satu faktornya adalah pengawasan keluarga khususnya orangtua. Kondisi demikian biasanya terjadi karena adanya pengawasan orangtua dalam memberikan izin bermain *video game* pada anaknya. Terkadang beberapa orangtua hanya mengizinkan anak bermain saat hari libur sekolah agar tidak mengganggu aktivitas sekolah. Dengan adanya aturan dalam keluarga terkait jadwal bermain dapat membantu anak untuk bersikap disiplin dan mengimbangi antara bermain dan tugas belajar.

Selain itu, karakteristik anak usia sekolah juga berbeda dengan anak remaja dimana anak usia sekolah masih bisa mengikuti peraturan yang diberikan oleh orangtua di rumah sehingga dapat lebih dikontrol kebiasaan bermainnya. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan moral anak dimana anak pada periode ini mulai mengenal baik buruknya tindakan dari apa yang mereka rasakan dan orang lain katakan. Mereka cenderung menghindari hukuman yang akan diterima jika melanggar suatu aturan yang dibuat (Potter & Perry, 2005).

6.1.3 Tingkat Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan gambaran bahwa sebagian besar (55.7%) tingkat motivasi belajar anak di SD Mekarjaya tergolong rendah. Hal tersebut tergambarkan dari beberapa jawaban responden terhadap pernyataan yang berkaitan dengan kebiasaan belajar mereka. Sebagian besar responden mengakui bahwa mereka lebih senang menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *video game* daripada mengulang kembali atau membaca buku pelajaran. Mereka biasanya belajar hanya sebatas mengerjakan tugas atau jika ada ulangan pada esok harinya. Hanya sebagian kecil dari seluruh responden yang menjawab selalu belajar walaupun tidak ada tugas atau ulangan. Selain itu, tanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru juga masih rendah karena dari beberapa responden masih banyak yang tidak mengerjakan PR ataupun menyontek tugas teman.

Walaupun demikian, kemauan anak untuk pergi sekolah masih cukup tinggi. Hal ini disebabkan oleh konsep tumbuh kembang anak dimana pada anak usia sekolah mereka umumnya senang ketika berada di sekolah karena dapat bersosialisasi dengan lingkungan luar rumahnya. Kelompok teman menjadi sangat penting bagi mereka dan saat di sekolah pun selain belajar di kelas mereka juga dapat bermain dengan teman-temannya. Pengawasan dari orangtua juga sangat berperan penting karena pada usia anak sekolah umumnya mereka masih diantar jemput oleh orangtuanya apalagi pada tingkat-tingkat awal sekolah dasar. Kebebasan yang diberikan oleh orangtua pada anak belum sepenuhnya dibandingkan dengan usia remaja atau dewasa.

6.1.4 Hubungan Kebiasaan Bermain dengan Tingkat Motivasi Belajar

Hasil penelitian utama terkait kedua variabel menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara frekuensi keaktifan remaja bermain *computer game* dengan motivasi berprestasinya (Saraswati, 1987). Selain itu, penelitian lain terkait masalah motivasi belajar anak yang bermain *video game* pada salah satu sekolah dasar di Jakarta juga disimpulkan bahwa dari 58 sampel anak yang masuk kriteria objek penelitian tidak ada pengaruh yang bermakna antara bermain *video game* dengan motivasi belajar anak SD (Inggrit, Azizah, Herlina, Malasari, 2004).

Walaupun dalam kebiasaan bermain *video game* mereka masih tergolong normal dan belum menunjukkan gejala kecanduan tetapi jika dilihat dari kategori tingkat motivasi belajar tergolong rendah. Motivasi belajar merupakan salah satu bentuk motivasi yang ada dalam diri seseorang. Menurut Clayton Alderfer (Hamdu & Agustina, 2011) motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Dalam motivasi belajar terkandung adanya keinginan yang menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku anak untuk belajar (Dimiyati, Mudjiono, 2009).

Motivasi belajar memiliki fungsi antara lain sebagai penggerak atau pendorong perbuatan, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan (Sardiman, 2004). Anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat diketahui melalui aktivitas selama proses belajar, seperti menyiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran, mencatat mata pelajaran, mengendapkan hasil pelajaran, mengerjakan tugas rumah dengan baik, dan menepati jadwal waktu belajar yang dibuat (Suryabrata, 2004; Najah, 2007).

Rendahnya tingkat motivasi belajar anak dalam penelitian ini kemungkinan dikarenakan faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor-faktor

yang mempengaruhi motivasi belajar tidak hanya bersifat intrinsik tetapi juga bersifat ekstrinsik (Dimiyati, Mudjiono, 2009). Faktor internal dari dalam diri siswa tersebut yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka antara lain cita-cita pribadi, kemampuan pribadi, kondisi fisik dan psikologis pribadi. Faktor eksternal kondisi lingkungan dan sikap pengajar dan metode pengajaran. Selain faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi motivasi, kemampuan untuk mengatur waktu yang seimbang antara bermain dan belajar juga sangat mempengaruhi konsistensi motivasi belajar anak. Motivasi belajar seseorang dapat berubah-ubah dan mengalami proses perkembangan yang dipengaruhi juga oleh kondisi fisiologis dan psikologis masing-masing individu.

Berdasarkan beberapa jawaban responden menggambarkan bahwa sebagian dari mereka masih memiliki dorongan belajar yang kurang dimana motivasi untuk belajar di rumah kadang tidak lebih kuat dari motivasi untuk bermain *video game*. Anak cenderung memilih bermain *video game* terlebih dahulu walaupun setelah itu mereka mengerjakan tugas mereka. Jika dilihat dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan pada anak remaja, 21% dari remaja yang antusias terhadap *video game* mengatakan banyak tugas sekolah yang terbengkalai karena waktunya dihabiskan untuk bermain *game*. Hampir sebagian lebih dari mereka memilih bermain *game* daripada mengerjakan PR (Siswanto, 2011)

6.1.5 Hubungan Jenis Kelamin dengan Tingkat Motivasi Belajar

Selain hasil temuan utama penelitian terkait hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar, peneliti juga mendapatkan hasil penelitian terkait hubungan jenis kelamin dengan tingkat motivasi belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup bermakna antara jenis kelamin dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah. Anak perempuan memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak laki-laki. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi salah satu alasan terkait rendahnya tingkat motivasi belajar yang dihasilkan pada penelitian ini. Jika dilihat dari penyebaran responden yang bermain *video game*, diketahui bahwa anak-anak yang bermain *video game* didominasi oleh anak laki-laki sedangkan anak laki-laki

memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Oleh karena itu, rendahnya tingkat motivasi belajar sebanding dengan hasil yang diketahui terkait hubungan antara tingkat motivasi dengan jenis kelamin.

Karakteristik anak perempuan lebih teliti dan tekun terhadap tugas yang diberikan di sekolah dibandingkan anak laki-laki. Pada umumnya anak perempuan lebih rajin untuk mencatat pelajaran yang dijelaskan oleh guru di kelas dan juga lebih disiplin untuk mengerjakan tugas terlebih dahulu baru setelah itu bermain. Faktor lain yang berpengaruh juga salah satunya pengawasan orangtua yang terkadang juga membedakan antara anak laki-laki dan perempuan. Orangtua biasanya lebih memberikan kebebasan untuk bermain pada anak laki-laki dibandingkan anak perempuan.

Seseorang yang motivasi belajarnya tinggi memiliki kemauan kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Anak yang memiliki motivasi belajar akan tekun dan ulet dalam menghadapi tugas. Anak terlihat lebih senang bekerja sendiri dan berusaha mencari serta memecahkan masalah yang dihadapi. Saat memberikan pendapatnya terhadap suatu hal, jika sudah yakin anak akan dapat mempertahankan pendapatnya dan sulit untuk melepaskannya (Sardiman, 2004).

6.2 Keterbatasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

a. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini tidak menggunakan kuesioner baku, akan tetapi kuesioner ini merupakan hasil adopsi dari penelitian sebelumnya yang dikembangkan dan disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan teori dan konsep penelitian yang ada. Selain itu, pernyataan dalam instrumen juga merupakan pernyataan tertutup dan pengambilan data dengan kuesioner bersifat subjektif, sehingga kebenaran sangat tergantung pada kejujuran responden.

b. Kondisi saat pengambilan data

Dalam pengambilan data pada responden dari 13 kelas yang ada di SD X peneliti hanya memiliki kesempatan untuk mengambil data dari 10 kelas yang ada dimana seluruhnya dianggap mewakili tingkatan kelas I-VI. Selain itu, pengambilan data kuesioner ini dilakukan diselang waktu belajar siswa sehingga responden memiliki waktu yang singkat untuk bisa memahami pertanyaan dan kadang kurang fokus karena terdistraksi oleh teman-teman lain yang tidak menjadi responden.

6.3 Implikasi Keperawatan

Dalam kehidupan sehari-hari insan keperawatan tidak hanya ditemui oleh permasalahan berkaitan fisik namun juga permasalahan psikologis. Adanya permasalahan terkait kebiasaan bermain *video game* yang buruk dapat memberikan dampak negatif juga bagi tumbuh kembang anak sehingga informasi terkait fenomena bermain *video game* bagi perawat juga diperlukan. Dengan informasi yang ada, perawat dapat memberikan edukasi baik secara langsung kepada anak-anak maupun orangtua yang berperan penting terhadap pengawasan anak di usia sekolah.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi perawat untuk memberikan konseling terkait upaya peningkatan motivasi belajar anak. Perawat juga dapat memberikan asuhan keperawatan yang tepat sesuai dengan tugas perkembangan anak usia sekolah. Bagi mahasiswa keperawatan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melihat kaitan antara karakteristik pada anak usia sekolah yang telah dipelajari dengan fenomena yang sering berkembang di masyarakat terkait permasalahan tumbuh kembang anak, termasuk masalah motivasi belajar anak.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu, peneliti juga memberikan saran metodologis dan praktis yang berhubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh.

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data penelitian didapatkan beberapa hal yang disimpulkan sesuai dengan tujuan penelitian, antara lain:

- a. Anak usia sekolah di SD Mekarjaya 18 yang bermain *video game* didominasi oleh anak laki-laki, rata-rata berusia 10 tahun dan paling banyak dari kelas V. Mayoritas anak memilih untuk bermain *video game* di rumah, pada siang hari dan *genre video game* yang paling sering dimainkan yaitu *genre* olahraga (*sport*) dan petualangan (*adventure*).
- b. Kebiasaan bermain anak usia sekolah di SD Mekarjaya 18 masih kategori normal atau tidak berlebihan dimana frekuensi bermainnya 1-2 kali dalam seminggu dengan durasi 1-2 jam.
- c. Tingkat motivasi belajar siswa di SD Mekarjaya 18 pada tahun 2012 termasuk kategori motivasi rendah.
- d. Tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah di SD Mekarjaya 18 pada tahun 2012. Tingkat motivasi belajar siswa SD Mekarjaya 18 tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *video game* mereka.
- e. Terdapat hubungan antara jenis kelamin dengan tingkat motivasi belajar, dimana siswa perempuan memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi.

7.2 Saran

Peneliti mencoba memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, baik secara metodologis maupun secara praktis.

7.2.1 Saran Metodologis

- a. Diperkirakan terdapat faktor lain yang mempengaruhi kebiasaan bermain *video game* pada anak usia sekolah, sehingga untuk penelitian selanjutnya dibutuhkan kontrol penelitian yang lebih lanjut untuk melihat hubungan antara variabel.
- b. Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya item-item pernyataan yang ada dikuesioner perlu di sesuaikan kembali dengan tingkat pemahaman responden.
- c. Jika penelitian selanjutnya menggunakan responden dengan rentang usia sekolah perlu dilakukan pendekatan terlebih dahulu sehingga memudahkan responden untuk lebih memahami tujuan penelitian dan bekerjasama dalam penelitian.

7.2.2 Saran Praktis

Saran praktis yang diberikan oleh peneliti untuk dapat dipergunakan di kehidupan sehari-hari antara lain:

- a. Pendidik sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan belajar yang dialami dan tetap memelihara minat, kemauan, dan semangat belajar siswa.
- b. Dukungan dan perhatian orangtua juga sangat diperlukan oleh anak untuk dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi.
- c. Mengikutkan anak dalam kegiatan ekstrakurikuler baik di sekolah maupun diluar sekolah sesuai dengan minat dan bakat anak akan membantu meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan dirinya.
- d. Pengawasan orangtua terhadap kegemaran anak dalam bermain *video game* juga sangat dibutuhkan sehingga orangtua pun mengetahui apa yang dimainkan anak.
- e. Adanya penjadwalan waktu bermain juga baik jika digunakan apalagi pada masa tumbuh kembang anak di usia sekolah mereka mulai mempelajari peraturan yang dibuat sehingga dapat mengejarkan kedisiplinan pada anak.

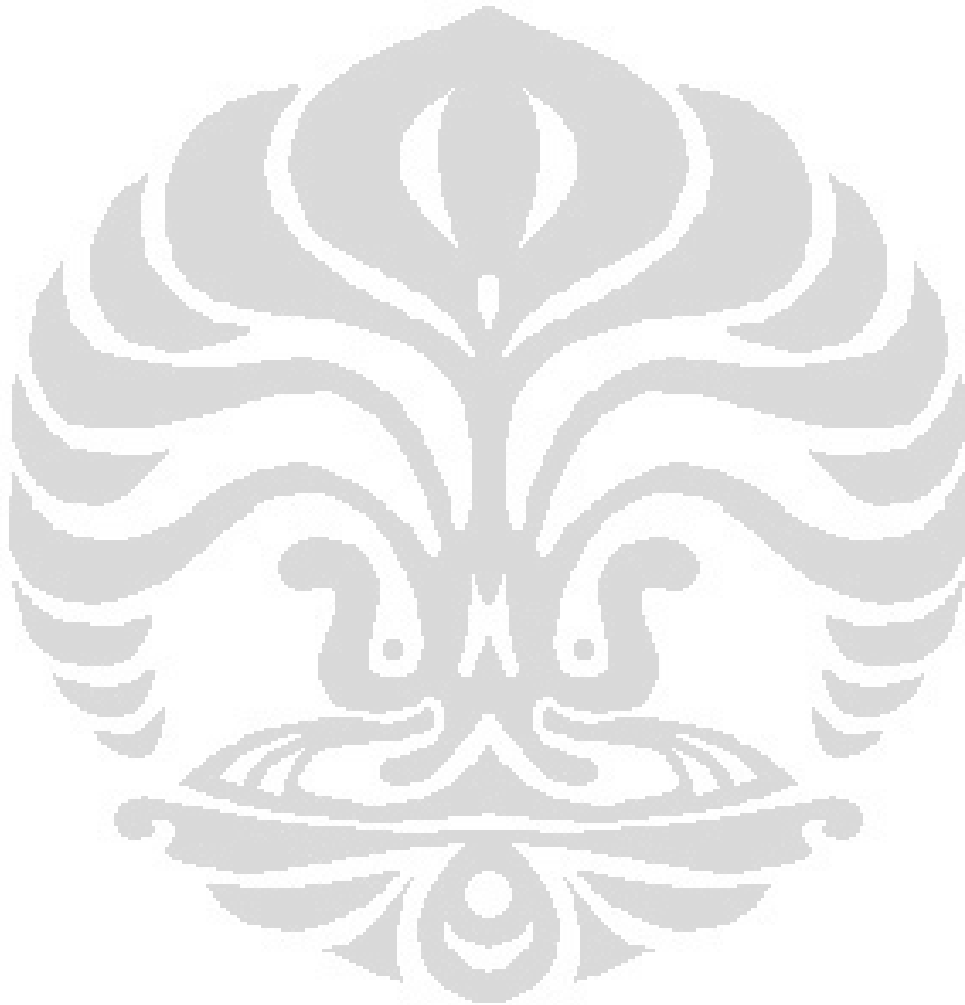
DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Beck, J.C & Wade, M. (2006). *How the gamer generations is changing the workplace*. Harvad Business School Press.
- Brink, P.J & Wood, M.J. (2000). *Langkah dasar dalam perencanaan riset keperawatan: dari pertanyaan sampai proposal*. Edisi 4. (Anik maryunani, penerjemah). Jakarta: EGC.
- Dahlan, S. (2010). *Langkah-langkah membuat proposal penelitian bidang kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Sagung Seto.
- DeLaune,Sue.C & Ladner, P.K. (2002). *Fundamentals of nursing: Standards & practice* (2nded). USA: Delmar of Thomsom Learning.
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar & pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunter, B. (1998). *The effect of video game on children: The myth unmasked*. England: Sheffield Academic Press.
- Gentile, D. (2009). *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18*. *Journal of the Association for Psychological Science*, 1-9.
- Gentile, D., Lynchb, P.J., Linderc, J.R., Walsha, D.A. (2004). *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance*. *Journal of Adolescence*, Vol. 27, 5–22.
- Gunanto. (2002). *Perbandingan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar, dan prestasi belajar antara siswa kelas unggulan dengan bukan unggulan di SMU Negeri 48*. Jakarta. Tesis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.
- Hakim, T. (2001). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar: Studi kasus terhadap siswa kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.12, No.1, 90-96.
- Hastono, S.P. (2006). *Analisa data*. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.

- Hastono, S.P. & Sabri, L. (2010). *Statistik kesehatan edisi 5*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Inggrit, L.B., Azizah, R., Herlina, S., Malasari, S. (2004). *Pengaruh permainan video game terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar (SD)*. Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.
- Irianto, A. (2005). *Born to win kunci sukses yang tak pernah gagal*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Muscari, M.E. (2005). *Lippincott's review series: pediatric nursing (3rded)*. USA: Lippincott Williams & Wilkins Inc.
- Najah, A. (2007). *Hubungan antara persepsi anak terhadap pola asuh orang tua dengan motivasi belajar*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nasution, Rozaini. (2003). *Teknik sampling*. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara. Digi
- Natkin, S. (2006). *Video games and interactive media: A Glimpse at New Digital Entertainment*. A K Peter, Limited. ____ tanpa kota penerbitan.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Ilmu perilaku kesehatan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Potter & Perry. (2005). *Buku ajar fundamental keperawatan: konsep, proses, dan praktik*. Edisi 4. (Yasmin asih...(et al)). Jakarta: EGC.
- Prayitno. (2009). *Dasar teori dan praksis pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Rini, Ayu. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Saraswati, I. (1987). *Perbandingan motivasi berprestasi antara remaja dari kelompok "computer games" dengan remaja dari kelompok "non computer game"*. Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Sayyid, M. (2007). *Pendidikan remaja antara islam & ilmu jiwa*. Depok: Gema Insani.
- Syeh, A.S, Zakaria. (2005). *Panduan dan strategi motivasi diri*. Kuala Lumpur: Sanon printing conporation SDN BHN.

- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Utami, F.K., Retnaningsih. (2007). *Impact of video game addiction in teenegers*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Wibowo, Daniel Pratomo. (2009). *Perbedaan agresi pada remaja pemain video game bertema kekerasan, bertema bukan kekerasan, dan remaja yang tidak bermain video game*. Skripsi Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Indonesia.
- Wong, D. L. (2002). *Buku ajar keperawatan pediatrik volume 1. Edisi 6.* (Agus sutarna, Neti Juniarti, H.Y Kuncara, penerjemah). Jakarta : Buku Kedokteran EGC.
- Ahira, A. (2009). *Mengenal macam-macam game*. <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm>. diunggah tanggal 20 Oktober 2011.
- Cuda, Amanda. 2010. *Study: Video game addiction in teens can lead to other problems*”. <http://www.ctpost.com/news/article/Study-Video-game-addiction-in-teens-can-lead-to-814191.php>. Diunduh tanggal 15 Oktober 2011.
- Entertainment software rating board. “*Game ratings & descriptor guide*”. http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp. diunggah tanggal 17 Oktober 2011.
- Harnowo, P.A. (2011). *Anak-anak bermain video game untuk menghindari orangtua?*. <http://www.detikhealth.com/read/2011/09/08/123814/1718135/764/anak-anak-bermain-video-game-untuk-menghindari-orangtua>. Diunggah tanggal 2 Oktober 2010.
- Juwono, W. (2010). *Pemerintah Korea Selatan batasi anak sekolah main game online*. <http://www.tabloidpcplus.com/2010/04/berita-teknologi/pemerintah-korea-selatan-batasi-anak-sekolah-main-game-online/>. Diunggah tanggal 2 Oktober 2011.
- McBride, H.C. (n.d). *Study documents prevalence of pathological behavior among young video gamers*. <http://www.video-game-addiction.org/video->

game-addiction-articles/study-documents-prevalence-of-pathological-behavior-among-young-video-gamers.htm. Diunggah tanggal 2 Oktober 2011.



Lembar Informasi Penelitian

Peneliti akan memberikan lembar persetujuan ini, dan menjelaskan bahwa keterlibatan anda di dalam penelitian ini atas dasar sukarela.

Perkenalkan nama saya Dara Malahayati. Saya mahasiswi S1 reguler 2008 di Fakultas Keperawatan Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat. Alamat tempat tinggal saya di Jalan Narogong Cantik 11 F 85 No.6, Bekasi Timur. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul **Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah**. Pembimbing saya adalah Efy Afifah S.Kp., M.Kes dari Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh adakah hubungannya antara kebiasaan bermain video game dengan tingkat motivasi belajar anak usia sekolah. Responden penelitian ini adalah anak SDN Mekarjaya 18 yang berusia 6-12 tahun, sehat dan tidak memiliki keterbatasan baik fisik maupun mental, memiliki kemampuan menulis dan membaca, bermain video game dalam waktu 3 bulan terakhir. Penelitian ini akan mengambil sample data secara random (acak) dari tiap-tiap kelas mulai dari kelas satu sampai dengan kelas enam.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode pengisian kuisisioner. Kuisisioner ini terdiri data identitas dari responden seperti inisial nama, usia, dan jenis kelamin dan memuat beberapa pernyataan terkait video game, kebiasaan anak belajar dan motivasi belajar. Diharapkan anda dapat menyelesaikan pengisian kuisisioner ini antara 15-20 menit.

Adik-adik diminta untuk berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian ini. Sebelum adik-adik mengisi kuisisioner ini adik-adik dapat memberikan persetujuan terlebih dahulu jika ingin berpartisipasi menjadi responden. Keterlibatan adik-adik di dalam penelitian ini atas dasar sukarela dan tidak mempengaruhi penilaian di

sekolah adik-adik. **Dan apabila adik-adik memutuskan berpartisipasi, adik-adik bebas untuk mengundurkan diri dari penelitian kapan pun.**

Saya akan menjaga kerahasiaan dan keterlibatan adik-adik dalam penelitian ini. Nama anda tidak akan dicatat dimanapun. Semua kuesioner yang telah terisi hanya akan diberikan nomor kode yang tidak bisa digunakan untuk mengidentifikasi identitas anda. Keterlibatan anda dalam penelitian ini, sejauh yang saya ketahui, tidak menyebabkan risiko yang lebih besar dari pada risiko yang biasa anda hadapi sehari-hari.

Setelah menyelesaikan pengisian kuesioner ini, adik-adik akan diberikan sebuah souvenir secara cuma-cuma sebagai tanda terima kasih dari peneliti atas keikutsertaan anda pada penelitian ini. Apabila setelah terlibat penelitian ini adik-adik masih memiliki pertanyaan adik-adik dapat menghubungi saya di nomer telepon 08568624922.

Depok, April 2012

Peneliti

Dara Malahayati

Lembar Persetujuan Tertulis Responden

Setelah membaca informasi di atas dan memahami tentang tujuan penelitian dan peran yang diharapkan dari saya di dalam penelitian ini, saya setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Responden

Tanggal

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME* DENGAN TINGKAT
MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH

Kode Responden : (diisi oleh peneliti)
Tanggal :
Nama (inisial) :

A. Data Demografis:

Berilah tanda silang (X) pada kotak yang telah disediakan sesuai jawaban Anda.

1. Anda sekarang kelas berapa?

- Kelas 1
 Kelas 2
 Kelas 3
 Kelas 4
 Kelas 5
 Kelas 6

2. Berapakah umur Anda sekarang?

- 6 tahun
 7 tahun
 8 tahun
 9 tahun
 10 tahun
 11 tahun
 12 tahun

3. Anda laki-laki atau perempuan?

- Laki-laki
 Perempuan

4. Dimanakah biasanya kamu bermain *video game* (PS)?

- Di rental (warnet)
 Di rumah
 Di rumah teman

5. Dalam satu minggu berapa hari Anda bermain *video game* (PS)?

- Setiap hari
 2 kali dalam seminggu
 3-5 kali dalam seminggu

6. Kapan biasanya Anda bermain *video game*?

- Pagi
 Siang
 Sore
 Malam

7. Berapakah lama Anda bermain *video game* setiap sekali main?

- 1-2 jam
 3-5 jam
 Lebih dari 5 jam

8. Tema permainan *video game* apa yang Anda sering mainkan? (Pilih salah satu)

- Action*
 Adventure (pertualangan)
 MMORPG (*online game*)
 Puzzle (teka-teki)
 Racing (balapan)
 Shooter (tembak-tembakan)
 Simulation (simulasi)
 Sport (olahraga)
 Strategy (strategi)

B. Motivasi Belajar

Petunjuk:

- Baca dan pahami setiap pernyataan yang diberikan dengan teliti.
- Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban sesuai jawaban yang anda pilih, dengan ketentuan:
 - S** : **Selalu** (jika dilakukan setiap hari)
 - K** : **Kadang-kadang** (jika dilakukan 2-3 kali dalam seminggu)
 - HTP** : **Hampir Tidak Pernah** (jika dilakukan 1 kali seminggu)
 - TP** : **Tidak pernah** (jika tidak pernah melakukan)
- Jawablah seluruh pernyataan sesuai dengan kebiasaan anda.
- Jika anda memberi tanda silang (X) pada tempat yang salah dan ingin mengganti jawaban, maka coretlah dengan memberi tanda (=) kemudian ganti dengan memberi tanda (X) pada tempat yang anda pilih.
- Jika ada pernyataan yang anda kurang pahami saat mengisi kuesioner, anda dapat bertanya langsung kepada peneliti.

1. Saya datang ke sekolah tepat waktu

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

2. Pada malam hari sebelum tidur, saya menyiapkan buku pelajaran untuk besok sekolah

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

3. Saya terbiasa mendapatkan hukuman dari guru karena saya terlambat masuk sekolah

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

4. Sebelum berangkat ke sekolah, saya mengecek kembali buku pelajaran yang akan dibawa

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

5. Saya akan membolos jika saya terlambat masuk sekolah

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

6. Saya sengaja membolos jika saya malas pergi ke sekolah

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

7. Saya mencatat pelajaran yang dijelaskan ibu guru

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

8. Saya tidak pernah mencatat pelajaran yang dijelaskan ibu guru

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

Petunjuk:

- a. Baca dan pahami setiap pernyataan yang diberikan dengan teliti.
- b. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban sesuai jawaban yang anda pilih, dengan ketentuan:
S : Selalu (jika dilakukan setiap hari)
K: Kadang-kadang (jika dilakukan 2-3 kali dalam seminggu)
HTP : Hampir Tidak Pernah (jika dilakukan 1 kali seminggu)
TP : Tidak pernah (jika tidak pernah melakukan)
- c. Jawablah seluruh pernyataan sesuai dengan kebiasaan anda.
- d. Jika anda memberi tanda silang (X) pada tempat yang salah dan ingin mengganti jawaban, maka coretlah dengan memberi tanda (=) kemudian ganti dengan memberi tanda (X) pada tempat yang anda pilih.
- e. Jika ada pernyataan yang anda kurang pahami saat mengisi kuesioner, anda dapat bertany langsung kepada peneliti.

9. Saya meminjam buku catatan teman jika ada catatan saya yang terlewat

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

10. Saya meminjam catatan teman karena malas mencatat

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

11. Saya sulit mengerti pelajaran bahasa yang dijelaskan oleh guru saat di kelas

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

12. Saya sulit mengerti pelajaran berhitung yang dijelaskan oleh guru saat di kelas

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

13. Saya mengantuk saat sedang belajar di kelas

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

14. Saat guru menerangkan pelajaran di kelas, saya selalu memperhatikan pelajaran yang dijelaskan

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

15. Saya lebih suka bermain PS daripada membaca buku pelajaran ketika di rumah

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

16. Dirumah, saya membaca pelajaran yang akan dipelajari di sekolah besok

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

Petunjuk:

- a. Baca dan pahami setiap pernyataan yang diberikan dengan teliti.
- b. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban sesuai jawaban yang anda pilih, dengan ketentuan:
S : Selalu (jika dilakukan setiap hari)
K : Kadang-kadang (jika dilakukan 2-3 kali dalam seminggu)
HTP : Hampir Tidak Pernah (jika dilakukan 1 kali seminggu)
TP : Tidak pernah (jika tidak pernah melakukan)
- c. Jawablah seluruh pernyataan sesuai dengan kebiasaan anda.
- d. Jika anda memberi tanda silang (X) pada tempat yang salah dan ingin mengganti jawaban, maka coretlah dengan memberi tanda (=) kemudian ganti dengan memberi tanda (X) pada tempat yang anda pilih.
- e. Jika ada pernyataan yang anda kurang pahami saat mengisi kuesioner, anda dapat bertanya langsung kepada peneliti.

17. Jika ada yang tidak saya mengerti, saya bertanya pada guru

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

18. Saya belajar hanya karena ada PR atau ulangan

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

19. Saya lebih suka memanfaatkan waktu luang saya untuk bermain video game dari pada untuk mengulang pelajaran di sekolah

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

20. Saya takut jika nilai ulangan saya jelek

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

21. Saya berusaha menyelesaikan tugas (PR) sendiri tanpa menyontek

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

22. Saya ditegur oleh guru karena tidak mengerjakan PR

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

23. Saya menyontek kepada teman jika lupa mengerjakan tugas

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

24. Saya berusaha mengerjakan PR walaupun itu sulit

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

25. Saya memilih untuk bermain dahulu setelah itu baru mengerjakan PR

- | | |
|------------------|------------------------|
| A. Selalu | C. Hampir Tidak Pernah |
| B. Kadang-kadang | D. Tidak Pernah |

26. Saya mencatat jadwal ulangan saya

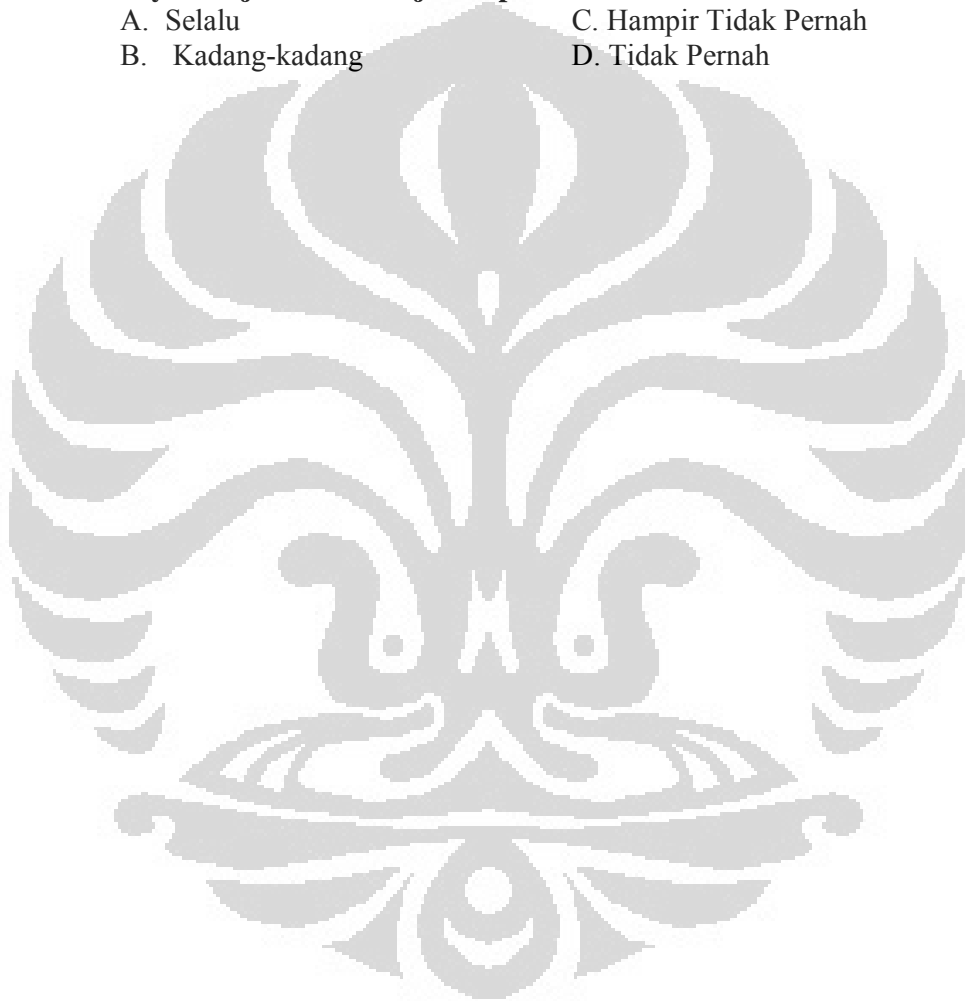
- A. Selalu
- B. Kadang-kadang
- C. Hampir Tidak Pernah
- D. Tidak Pernah

27. Saya tetap akan berangkat sekolah walaupun diajak membolos untuk bermain PS oleh teman

- A. Selalu
- B. Kadang-kadang
- C. Hampir Tidak Pernah
- D. Tidak Pernah

28. Saya belajar di rumah jika diperintah

- A. Selalu
- B. Kadang-kadang
- C. Hampir Tidak Pernah
- D. Tidak Pernah





UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

Kampus UI Depok Telp. (021)78849120, 78849121 Faks. 7864124
Email : humasfik@ui.ac.id Web Site : www.fik.ui.ac.id

Nomor : 1340/H2.F12.D1/PDP.04.04/2012

26 Maret 2012

Lamp : --

Perihal : Permohonan ijin penelitian

Yth.
Kepala Sekolah
SD Bakti Jaya 4
Kec. Sukmajaya, Kel.Baktijaya
Depok Timur

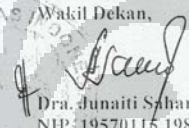
Dalam rangka penyelesaian tugas akhir (skripsi) bagi mahasiswa Program Studi Sarjana (SI) Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia (FIK UI):

Nama mahasiswa : Dara Malahayati
NPM : 0806456985

akan melakukan pengumpulan data penelitian dengan judul "Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game terhadap Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah".

Selubungan dengan hal tersebut, bersama ini kami mohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa FIK-UI tersebut untuk melakukan pengumpulan data di lingkungan SD Bakti Jaya 4 Kec. Sukma Jaya, Kel.Bakti Jaya, Depok pada bulan Maret - April 2012.

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, disampaikan terima kasih.

Wakil Dekan,

Dra. Junaiti Sahar, Ph.D
NIP. 19570115 198003 2 002

Tembusan:

1. Dekan FIK UI
2. Sekretaris FIK UI
3. Manajer Pendidikan dan Riset FIK UI



UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

Kampus UI Depok Telp. (021)78849120, 78849121 Faks. 7864124
Email : humasfik@ui.ac.id Web Site : www.fik.ui.ac.id

Nomor : 1600/H2.F12.D1/PDP.04.04/2012

10 April 2012

Lamp : --

Perihal : Permohonan ijin penelitian

Yth.
Kepala UPT Pendidikan TK – SD
Kecamatan Sukmajaya
Depok Timur

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir (skripsi) bagi mahasiswa Program Studi Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia (FIK UI):

Nama mahasiswa : **Dara Malahayati**
NPM : **0806456985**

akan melakukan pengumpulan data penelitian dengan judul "Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah".

Sehubungan dengan hal tersebut, bersama ini kami mohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa FIK-UI tersebut untuk melakukan pengumpulan data di lingkungan SDN Mekarjaya 18 dan SDN Bakti Jaya 4 Depok Timur pada bulan April – Mei 2012.

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, disampaikan terima kasih.

Wakil Dekan,


Dra. Junaiti Sahar, Ph.D

NIP. 19570115 198003 2 002

Tembusan:

1. Kepala Sekolah SDN Mekarjaya 18 Depok Timur
2. Kepala Sekolah SDN Bakti Jaya 4 Depok Timur
3. Dekan FIK UI
4. Sekretaris FIK UI
5. Manajer Pendidikan dan Riset FIK UI



UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN

Kampus UI Depok Telp. (021)78849120, 78849121 Faks. 7864124
Email : humasfik@ui.ac.id Web Site : www.fik.ui.ac.id

Nomor : 1600/H2.F12.D1/PDP.04.04/2012

10 April 2012

Lamp : --

Perihal : Permohonan ijin penelitian

Yth.
Kepala UPT Pendidikan TK – SD
Kecamatan Sukmajaya
Depok Timur

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir (skripsi) bagi mahasiswa Program Studi Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia (FIK UI):

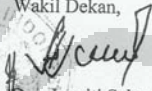
Nama mahasiswa : **Dara Malahayati**
NPM : **0806456985**

akan melakukan pengumpulan data penelitian dengan judul "Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah".

Sehubungan dengan hal tersebut, bersama ini kami mohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu mengijinkan mahasiswa FIK-UI tersebut untuk melakukan pengumpulan data di lingkungan SDN Mekarjaya 18 dan SDN Bakti Jaya 4 Depok Timur pada bulan April – Mei 2012.

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, disampaikan terima kasih.

Wakil Dekan,


Dra. Junaiti Sahar, Ph.D
NIP. 19570115 198003 2 002

Tembusan:

1. Kepala Sekolah SDN Mekarjaya 18 Depok Timur
2. Kepala Sekolah SDN Bakti Jaya 4 Depok Timur
3. Dekan FIK UI
4. Sekretaris FIK UI
5. Manajer Pendidikan dan Riset FIK UI



**PEMERINTAH KOTA DEPOK
UPT PENDIDIKAN TK DAN SD
KECAMATAN SUKMAJAYA
SD NEGERI BAKTI JAYA 4**

Jl. Sonokeling Raya Depok Timur, Telp (021) 7783 1203

SURAT PEMBERITAHUAN

Nomor : 420/20/SDN BJ 4/IV/2011

Lamp : -

Hal : Pemberitahuan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan UI
(Universitas Indonesia)

Di
Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **MARTHINA SIGIN,S.Pd**

NIP : **195603151977112001**

Jabatan : **Kepala Sekolah**

Unit Kerja : **SD N Baktijaya 4**

Sehubungan dengan surat permohonan izin penelitian yang ditujukan ke Sekolah kami yaitu SD N Baktijaya 4 Depok , pada prinsipnya kami mengizinkan kepada :

Nama : **MALAHAYATI**

NPM : **0806456985**

Yang merupakan Mahasiswi Fakultas Ilmu Keperawatan UI (Universitas Indonesia).

Demikianlah surat pemberitahuan ini kami sampaikan untuk dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 04 April 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

MARTHINA SIGIN,S.Pd
NIP. 195603151977112001



UNIT PELAKSANA TEKNIS PENDIDIKAN

KECAMATAN SUKMAJAYA KOTA DEPOK
SEKOLAH DASAR NEGERI MEKARJAYA 18

Alamat : Jln. Sonokeling Raya Depok II Timur Telp. 021-77821755 NPSN: 20228804

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 421.2 / 082 / V / 2012

Kepala SD Negeri Mekarjaya 18 dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : DARA MALAHAYATI

Tempat TggL Lahir : Jakarta, 28/08/1990

NPM : 0806456985

Perguruan Tinggi : Universitas Indonesia

Fakultas : Ilmu Keperawatan

Telah melaksanakan studi kasus "*Hubungan kebiasaan bermain video game dengan tingkat motivasi belajar anak*" di SD N Mekarjaya 18 sebagai persyaratan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang berkepentingan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 25 Juni 2012

Kepala Sekolah


YUSTINUS WALDIYONO, S.Pd
NIP. 195611281977051001

BIODATA PENELITI

Nama Lengkap : Dara Malahayati
 Tempat/Tgl Lahir : Jakarta, 28 Agustus 1990
 Agama : Islam
 Suku : Sumatra
 Alamat Rumah : Jln. Narogong Cantik 11 F 85 No.6 Rt 003 Rw
 023, Perumahan Taman Narogong Indah, Bekasi
 17115
 Hp : 08568624922
 Email : dara.malahayati@ui.ac.id
 Riwayat Pendidikan :

NO	NAMA SEKOLAH	TAHUN
1.	TK PERTIWI	1995-1996
2.	SDN PENGASINAN VIII	1996-2002
3.	SMPN 16 BEKASI	2002-2005
4.	SMAN I BEKASI	2005-2008
5.	FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN UI	2008-SEKARANG