

SKRIPSI

**HUBUNGAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP N 4 PADANG TAHUN 2012**

Penelitian Keperawatan Jiwa

Oleh :

**Sari Amini
0810321008**

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS
2012**

SKRIPSI

**HUBUNGAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP N 4 PADANG TAHUN 2012**

Penelitian Keperawatan Jiwa

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Keperawatan (S.Kep)

Dalam Fakultas Keperawatan

Universitas Andalas Padang

Oleh :

**Sari Amini
0810321008**

**FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS
2012**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi ini telah disetujui
Tanggal: 11 Oktober 2012

Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Ns. Atih Rahayuningsih, Skp, M.Kep, Sp.Kep.J
NIP. 19710705 2008122 002

Yulastri Arief, S.Kp, M.Kep
NIP. 19700724 20021 22 001

Mengetahui :

Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Andalas

Emil Huriani, S.Kp. MN
NIP. 197808172001122001
Surat Kuasa No.261/UN16.13/KP/2012
Tanggal 10 Oktober 2012

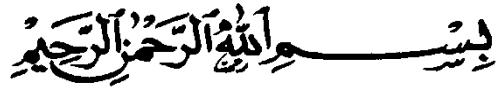
PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini telah diuji dan dinilai oleh panitia penguji
Pada Fakultas Keperawatan Universitas Andalas
Pada tanggal: 11 Oktober 2012

Panitia Penguji,

- 1. Hj. Wan Muharyati, S.Kp, MKM** (.....)
- 2. Ns. Ira Erwina, M.Kep, Sp.KepJ** (.....)

UCAPAN TERIMA KASIH



Puji sukur Peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya serta petunjuk sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ **Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Smp N 4 Padang Tahun 2012**”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S. Kep).

Terima kasih sebesar-besarnya Peneliti ucapkan kepada Ibu Atih Rahayu Ningsih, S.Kep, Sp.Jiwa dan Ibu Yulastri Arief, S.Kp, M.Kep sebagai pembimbing Peneliti dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih yang tak terhingga juga disampaikan kepada Pembimbing Akademik Ibu Yulastri Arief, S.Kp, M.Kep, yang telah memberi motivasi, nasehat dan bimbingan selama Peneliti mengikuti perkuliahan di Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas. Selain itu Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dachriyanus, Apt, selaku Dekan Fakultas Keperawatan Fakultas Universitas Andalas Padang.
2. Kepala SMPN 4 Padang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
3. Seluruh bapak ibu dosen yang mengajar di Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang.
4. Seluruh anggota keluarga yang telah memberikan segala bentuk dukungan yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata.
5. Seluruh teman-teman yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan Peneliti, oleh karena itu Peneliti perlu masukan dan bimbingan, kritikan serta saran demi sempurnanya skripsi ini.

Akhir kata kepada-Nya jualah kita berserah diri, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Padang, 11 Oktober 2012

Peneliti

ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan diri dalam segala aspeknya, dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab. Pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. *Game online* adalah faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian ini dirancang bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang Tahun 2012. Desain penelitian ini bersifat korelatif dengan pendekatan *cross-sectional*, pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling* dengan jumlah sampel 200 orang responden. Penelitian ini dilakukan di SMP N 4 Padang pada tanggal 18 sampai 21 Juni Tahun 2012. Responden diminta mengisi kuesioner untuk melihat perilaku kecanduan *game online* sedangkan untuk prestasi belajar mereka di lihat dari nilai rapor. Hasil penelitian menyatakan responden yang mengalami perilaku kecanduan *game online* tingkat sedang 156 responden (78%) dan kecanduan *game online* tingkat ringan sebanyak 44 responden (22,0%), sedangkan responden yang memiliki prestasi belajar baik sebanyak 188 responden (94%) dan yang memiliki prestasi belajar buruk sebanyak 12 responden (6%). Data dianalisis dengan uji *Chi-Square*. Didapatkan nilai uji *p value* 0.005 yang artinya terdapat hubungan perilaku kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Diharapkan siswa dapat membagi waktu untuk menyeimbangkan antara keperluan untuk belajar dan untuk bermain *game online*.

Kata kunci : kecanduan, *game online*, prestasi belajar.

ABSTRACT

Education is an effort to improve self capability in the whole aspects. Through the education, human is expected to have both quality and capability. Education can be influenced by internal and external factor. Game online is such an external factors that influence student's performance. The purpose of this research was to determine association between game online addiction with student performance at SMP N 4 Padang in 2012. The type of this research is correlative whit Cross Sectional Study. The sampling technique is purposive random sampling with the sample amounting to 200 responden. This research was conducted at SMP N 4 Padang from 18 to 21 June 2012. The questionnaire was used to see the behavior addiction to game online whereas the school grade is used to see the student performance. The results showed 156 respondents (78%) are got the middle level of game online addiction and 44 respondents (22.0%) got the low level of game online addiction. Furthermore, 188 respondents (94%) have the good of study performance, and 12 respondents (6%) have the bad of study performance. The data being analyzed with Chi-Square statistics and result of p value 0005. it means there is significance association between game online addiction and student performance. So the students is expected be able to manage their time and balancing between time to study and time to play game online.

Keywords: Addiction, game online, study performance

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PRASYARAT GELAR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PENETAPAN PANITIA PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Game Online	9
1. Pengertian Game Online	9
2. Gamers	9
3. karakteristik gamers	10
4. Alasan Bermain Game Online	10
B. Perilaku Kecanduan (Adiksi)	11
1. Pengertian Adiksi	11
2. Perilaku.....	12
3. Adiksi Game Online.....	16
4. Kriteria Perilaku Adiksi Game Online	17
5. Gejala Adiksi terhadap Game Online.....	19

6. Faktor Penyebab Adiksi Game Online.....	20
7. Dampak Adiksi Game Online	21
C. Prestasi Belajar	25
a. Pengertian Prestasi Belajar	25
b. Tujuan Belajar	26
c. Prinsip-prinsip Belajar	27
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	30
e. Pengukuran Prestasi Belajar	34
f. Skala Penilaian.....	34
D. Pengaruh Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar	35

BAB III KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konseptual	37
B. Hipotesa	38

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel	39
1. Populasi	39
2. Sampel	39
D. Definisi Operasional	41
E. Alat dan Instrumen Penelitian	42
F. Etika Penelitian	42
G. Metode Pengumpulan Data	43
H. Pengolahan dan Analisa Data	44

BAB V HASIL PENELITIAN

A. Analisa Univariat	46
B. Analisa Bivariat	48

BAB VI PEMBAHASAN

A. Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Laki-Laki di SMPN 4 Padang pada Tahun 2012	49
B. Prestasi Belajar Siswa laki- laki di SMPN 4 Padang	50
C. Hubungan Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prestasi Belajar Siswa laki- laki di SMP N 4 Padang Tahun 2012.....	52

BAB VII PENUTUP

A. Kesimpulan	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal penelitian	63
Lampiran 2. Rencana Anggaran Penelitian.....	64
Lampiran 3. Surat izin pengambilan data dan penelitian.....	65
Lampiran 4. Kisi-kisi questioner.....	68
Lampiran 5. Lembar Permohonan Menjadi Subjek Penelitian	69
Lampiran 6. Lembar Pernyataan Menjadi Subjek Penelitian.....	70
Lampiran 7. Kuesioner Penelitian.....	71
Lampiran 8. Lembar Konsultasi SKRIPSI.....	74
Lampiran 9. Kurikulum Vitae	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Sampel	54
Tabel 2. Definisi Operasional	55