

**GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA
ANAK USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO
KABUPATEN MAGETAN**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

CAHYANTI DWI RATNANINGRUM

J210120072

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO KABUPATEN MAGETAN

Disusun Oleh

CAHYANTI DWI RATNANINGRUM

J 210 120 072

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 8 November 2016, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Susunan Dewan Penguji:

1. Siti Arifah, S.Kep., M.Kes

(.....)

2. Arum Pratiwi, S.Kp., M.Kes

(.....)

3. Supratman, M.Kes., PhD

(.....)

Surakarta, 8 November 2016
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan,



Dr. Suwaji, M.Kes

NIP. 795311231983031002

MOTTO

Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan.

(Al-Mujadillah:11)

Barang siapa menginginkan kebahagiaan didunia dan diakhirat maka haruslah memiliki banyak ilmu.

(HR. Ibnu Asakir)

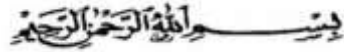
**“Filosofi padi”, semakin berisi maka padi akan semakin merunduk,
“semakin kita merasa bisa maka kita harus bisa semakin merasa”.**

(Tere Liye, Pukat)

Tiada kata “TIDAK BISA” selama kita mau dan mampu berusaha.

(Penulis)

PERSEMBAHAN



Syukur alhamdulillah kehadiran ALLAH SWT, atas rahmat serta hidayahnya hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Karya kecil ini saya persembahkan kepada:

1. Hari Amanto, S.Pd., M.Si selaku ayahku yang saya sayangi tiada kata yang mampu saya ucapkan selain terima kasih untuk segalanya atas motivasi, dukungan, doa dan semangat sehingga anakmu tercinta dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar dan tanpa ada halangan apapun.
2. Retno Purwaningsih A.Ma.,KL selaku bundaku yang saya sayangi tiada kata yang mampu saya ucapkan selain terima kasih untuk segalanya atas motivasi, dukungan, doa dan semangat sehingga anakmu tercinta dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar dan tanpa ada halangan apapun.
3. Putri Ratnani Eka Maharyati, S.Pd.SD selaku kakaku yang saya sayangi terima kasih sudah mau menjadi bagian dari penyemangat saat adekmu sedang down, nangis, lelah dll.
4. Brigadir Yayan Ari Saputro, SH., MH., MM selaku teman hidupku terima kasih atas tutur kata yang terindah disaat saya sedang down, lelah, malas dll. Kesabaranmu luar biasa.
5. Partner skripsi yang tiada henti-hentinya memberikan motivasi untuk menyelesaikan tanggung jawab saya (skripsi).
6. Teman-teman S1 keperawatan 2012 yang selalu kompak dan saling memberi motivasi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkah dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO KABUPATEN MAGETAN**”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga pada penyusunan skripsi ini, saya akan kesulitan untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Bambang Setiaji, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2. Dr. Suwaji, M. Kes, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta,
3. Okti Sri Purwanti, S.Kep., Ns., M.Kep, Sp.Kep.M.B, selaku Ketua Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta,
4. Arum Pratiwi, S.Kp., M.Kes. selaku Pembimbing Akademik Penulis, terima kasih atas motivasinya.
5. Siti Arifah, S.Kep., M.Kes, selaku pembimbing yang dengan sabar telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini,
6. Endang Zulaicha, S.Kp., M.Kep selaku penguji yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini,
7. Supratman, M.Kes., PhD selaku penguji yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini,

8. Segenap staf pengajar Program Studi S1 Keperawatan yang telah membimbing sehingga penulis mendapatkan ilmu dan bekal dalam penyusunan skripsi ini,
9. Seluruh responden yang telah berkenan membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

Kesempurnaan hanya milik ALLAH SWT, untuk itu penulis menginginkan kritik dan saran demi kesempurnaan proposal ini karena penulis yakin proposal ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu keperawatan khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Surakarta, 3 November 2016

Penulis

GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO KABUPATEN MAGETAN

Abstrak

Anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar biasanya sangat menyukai permainan. Pada masa ini anak mudah terpengaruh dengan permainan-permainan yang dilakukan secara online atau lewat internet. Kebanyakan anak yang sudah asik bermain game elektronik lupa akan dirinya. Anak tidak mau memperdulikan lingkungan sekitarnya bahkan mereka seakan memiliki dunia sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran bagaimana dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan. Penelitian ini adalah deskriptif analitik. Populasi penelitian adalah anak yang bermain game elektronik di warnet Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan sejumlah 90 anak selama satu bulan sedangkan sampel penelitian sejumlah 25 anak usia sekolah yang berusia 10-12 tahun yang sedang bermain game elektronik di warnet di Kelurahan Manisrejo Kabupaten Magetan yang ditentukan menggunakan teknik *accidental sampling*. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner, sedangkan analisis data menggunakan analisis dekriptif. Kesimpulan penelitian adalah gambaran jumlah tidur anak yang bermain game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan sebagian besar adalah 8-9 jam sesuai dengan kebutuhan anak usia 10-12 tahun (64%), gambaran keterlambatan kehadiran anak ke sekolah pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar anak mengalami keterlambatan kehadiran ke sekolah (56%), dan gambaran keaktifan menjalankan sholat subuh pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar responden tidak melaksanakan aktivitas sholat subuh (92%).

Keywords: permainan game elektronik, perilaku anak usia sekolah

**DESCRIPTION OF THE IMPACT OF ELECTRONIC GAME GAME IN
SCHOOL AGE CHILDREN IN THE VILLAGE MANISREJO
DISTRICT MAGETAN**

Abstract

Children who are still in primary school are usually very fond of the game. At this time the child is affected by the games were done online or via the Internet. Most children who have been cool to play electronic games will forget him. Children do not want to care about the environment even though they have their own world. The purpose of this study is to describe how the impact of electronic games in school age children in the Urban Village Manisrejo, Magetan. This research is descriptive and analytical. Research is population of children who play electronic games in Internet cafes Manisrejo village, Magetan some 90 children for one month while the sample number of 25 children who play electronic games at an inter54net café in the Village Manisrejo, Magetan is determined using accidental sampling technique. Collecting data using a questionnaire, while data analysis using descriptive analysis. Conclusion of the study is the description of the amount of sleep children who play electronic games in school age children in the Urban Village Manisrejo, Magetan mostly 8-9 hours according to the needs of children aged 10-12 years (64%), picture delays to school attendance of children in school age children in Urban Village Manisrejo, Magetan shows most children experience delays attendance to school (56%), and a description of the activity of running the dawn prayer at school-age children in the Village Manisrejo, Magetan showed most respondents did not carry out the activity of the dawn prayer (92%).

Keywords: electronic games, the behavior of school-age children

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto	iii
Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Abstract	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Keaslian Penelitian.....	6
II. TINJAUAN TEORI	
A. Telaah Pustaka	
1. Anak Usia Sekolah	
a. Pengertian Anak Usia Sekolah	8
b. Karakteristik Anak Usia Sekolah.....	9
c. Karakteristik Bermain untuk Anak Sekolah	10
2. Game Elektronik.....	11
a. Game Elektronik	11
b. Macam-Macam game	12
c. Game elektronik yang aman bagi anak usia sekolah	13
d. Game elektronik pada anak usia sekolah	14
B. Kerangka Teori.....	18
C. Kerangka Konsep	19
D. Pertanyaan Penelitian	19

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
C. Populasi dan Sampel.....	21
D. Variabel Penelitian.....	22
E. Definisi Operasional.....	23
F. Instrumen Penelitian.....	23
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	24
H. Etika Penelitian.....	25
I. Analisa Data.....	26
J. Jalannya Penelitian.....	28

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian.....	32
B. Pembahasan.....	35
1. Karakteristik Responden.....	35
2. Gambaran perilaku bermain game elektronik pada anak usia sekolah.....	37
3. Gambaran jumlah tidur anak yang bermain game elektronik pada anak usia sekolah.....	39
4. Gambaran keterlambatan kehadiran anak ke sekolah pada anak usia sekolah.....	40
5. Gambaran keaktifan menjalankan sholat subuh pada anak usia sekolah.....	42
C. Keterbatasan Penelitian.....	43

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional.....	23
Tabel 3.2	Kisi-kisi kuisisioner permainan game elektronik	24
Tabel 3.3	Jadwal Penelitian.....	31
Tabel 4.1	Karakteristik responden	32
Tabel 4.2	Deskripsi Perilaku Bermain Game Elektronik	33
Tabel 4.3	Deskripsi Jumlah Tidur Anak Yang Bermain Game Elektronik ...	34
Tabel 4.4	Deskripsi Keterlambatan Kehadiran ke Sekolah	34
Tabel 4.5	Deskripsi Keaktifan Menjalankan Sholat Subuh	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	18
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	19

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2 Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 3 Kuisioner
- Lampiran 4 Uji Validitas dan Reliabilitas dan nilai-nilai r product moment
- Lampiran 5 Analisa Hasil Penelitian
- Lampiran 6 Surat izin penelitian
- Lampiran 7 Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 8 Gambaran Pelaksanaan Penelitian