



**GAMBARAN FREKUENSI DAN DURASI BERMAIN *GAME ONLINE*  
PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD N 1 CANDIMULYO  
KABUPATEN TEMANGGUNG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**MUCHAMAD MACHFUD SHODIK**

**NIM : 010217A023**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

**2020**

Universitas Ngudi Waluyo Ungaran  
Program Studi Keperawatan  
Skripsi, Januari 2020  
Muchamad Machfud Shodik  
010115A093

**“Gambaran Frekuensi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung”**  
xviii + 61 halaman + 4 tabel + 3 gambar + 6 lampiran

### ABSTRAK

**Latar Belakang :** Maraknya *game online* pada anak usia sekolah menyebabkan kecanduan. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kegiatan tersebut akan mengakibatkan pecandu menjadi lalai terhadap kegiatan lain termasuk kewajiban belajar.

**Tujuan :** Mengetahui gambaran frekuensi dan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung.

**Metode :** Desain penelitian ini *deskriptif* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung dengan jumlah sampel sebanyak 62 anak, diambil dengan teknik total sampling. Alat pengambilan data menggunakan kuesioner. Analisis univariat diolah menggunakan rumus distribusi frekuensi.

**Hasil :** Anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung bermain *game online* sebagian besar mempunyai frekuensi kategori jaang (30,6,%) dan durasi rendah (30,6%)

**Simpulan :** Anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung sebagian besar bermain *game online* dengan frekuensi kategori jarang dan durasi rendah.

**Saran :** Menganjurkan anak supaya tetap membatasi waktu untuk bermain game karena bermain game terlalu lama bisa berakibat tidak baik terhadap proses pertumbuhan dan perkembangannya.

**Kata Kunci :** bermain *game online*, anak usia sekolah  
**Kepustakaan :** 25 (2005-2016)

**Ngudi Waluyo University**  
**Nursing Study Program**  
**Final Assignment, Januari 2020**  
**Muchamad Machfud Shodik**  
**010115A093**

**"An Overview of Playing Online Games in School Age Children in SD N 1 Candimulyo, Temanggung Regency"**  
**xviii + 61 pages + 4 tables + 3 pictures + 6 attachments**

### **ABSTRACT**

**Background:** The rise of online games in school-age children is addictive. Addiction that cannot be controlled or does not have the power to stop the activity will result in addicts being negligent towards other activities including learning obligations.

**Objective:** To find of the frequency and duration of playing online games for school-aged children in SD N 1 Candimulyo, Temanggung Regency.

**Method:** The study design was descriptive with cross sectional approach. The population of this research is school age children in SD N 1 Candimulyo Temanggung Regency with a total sample of 62 children, taken with total sampling technique. The data collection tool uses a questionnaire. Univariate analysis is processed using the frequency distribution formula.

**Results:** School-age children in SD N 1 Candimulyo Kedu, Temanggung Regency, playing online games mostly have rare frequencies (30,6%) and online games with duration of play are mostly low categories (30,6%).

**Conclusion:** School-age children in SD N 1 Candimulyo Kedu, Temanggung Regency mostly play online games with low frequency categories and the duration of most categories are rare.

**Suggestion:** Encouraging children to keep a time limit on their playing since playing too long may have adverse consequences to their growth and development process..

**Keywords :** play online games, school age children  
**Literature :** 25 (2005-2016)

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul:

**GAMBARAN FREKUENSI BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK  
USIA SEKOLAH DI SD N 1 CANDIMULYO  
KABUPATEN TEMANGGUNG**

Oleh :

MUCHAMAD MACHFUD SHODIK

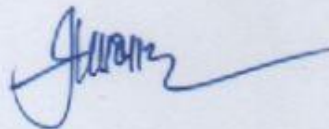
010115A093

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN FAKULTAS KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

telah diperiksa dan setuju oleh pembimbing dan  
telah diperkenankan untuk diujikan.


Ungaran, Januari 2019

**Pembimbing Utama**



Ns. Fiki Wijayanti, S.Kep., M.Kep  
NIDN. 0609018805

**Pembimbing Pendamping**



Gipta Galih Widodo, S.Kp. M.Kep., Sp. KMB  
NIDN : 0619047703

## LEMBAR PENGESAHAN

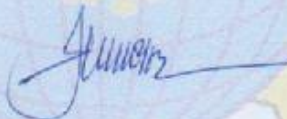
Skripsi berjudul :  
**GAMBARAN FREKUENSI DAN DURASI BERMAIN *GAME ONLINE*  
PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD N 1 CANDIMULYO  
KABUPATEN TEMANGGUNG**

Oleh :  
**MUCHAMAD MACHFUD SHODIK**  
NIM : 010217A023

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1 Keperawatan  
Universitas Ngudi Waluyo, pada :

Hari  
Tanggal

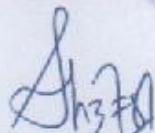
**Tim Penguji  
Ketua/Pembimbing Utama**



Ns. Fiki Wijayanti, S.Kep., M.Kep  
NIDN. 0609018805

**Anggota Tim Penguji**

**Anggota Tim Penguji**



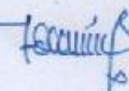
Ns. Puji Lestari, S.Kep., M.Kes., (Epid)  
NIDN. 0022038101



Ns. Mona Saparwati, S.Kp., M.Kep  
NIDN. 0628127901

**Mengesahkan  
Ketua Program Studi S1 Keperawatan  
Fakultas Keperawatan**



  
Ns. Faridah Aini, S.Kep., M.Kep., Sp.KMB  
NIDN. 0629037605

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muchamad Machfud Shodik  
Nomor Induk Mahasiswa : 010217A023  
Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya dengan judul, **“Gambaran Frekuensi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung”**, disusun berdasarkan hasil pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain. Jika terdapat karya orang lain, saya telah mencantumkan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena skripsi ini dan sanksi lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Ungaran, Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Muchamad Machfud Shodik

NIM. 010217A023

## HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muchamad Machfud Shodik

Nomor Induk Mahasiswa : 010217A023

Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan memberi wewenang kepada Universitas Ngudi Waluyo untuk menyimpan, mengalih media/format-kan, merawat, dan mempublikasikan sripsi saya dengan judul, "**Gambaran Frekuensi dan durasi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung**" untuk kepentingan akademi.

Ungaran, Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Muchamad Machfud Shodik

NIM. 010217A023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul, “**Gambaran Frekuensi dan durasi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung**” dapat terselesaikan. Kesempatan dan ridho-Nya yang sangat berarti bagi penulis, kasih sayang dari-Nya, tak ada yang mampu menandingi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat selesai tanpa kerja keras, semangat dan do'a dari berbagai pihak. Penulis dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati, ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum, selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
2. Ns. Faridah Aini, S.Kep., M.Kep., SP.KMB, selaku Kaprodi Fakultas Keperawatan yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Ngudi Waluyo.
3. Ns. Fiki Wijayanti, S.Kep., M.Kep, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Gipta Galih Widodo, S.Kp., M.Kep., Sp.KMB, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan masukan hingga skripsi ini selesai.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Universitas Ngudi Waluyo



6. Teman-teman angkatan 2017 yang tak dapat peneliti sebutkan satu persatu dan yang lainnya terima kasih atas, kebersamaan, bantuan, kritik dan saran semoga tetap terjalin tali silaturrohim yang tak pernah putus.
7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini dan diharapkan adanya saran dan kritik yang sifatnya membangun untuk perbaikan yang lebih baik.

Ungaran, Januari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER.....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	vi
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN TEORI .....	8
A. <i>Game Online</i> .....	8
B. Anak Usia Sekolah .....	27
C. Kerangka Teori .....	32
D. Kerangka Konsep .....	33
BAB III METODE PENELITIAN .....	34
A. Desain Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Definisi Operasional .....	36
E. Metode Pengumpulan Data .....	37

	F. Etika Penelitian .....	39
	G. Teknik Pengolahan .....	41
	H. Analisis Data .....	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN .....	44
	A. Karakteristik Responden .....	44
	B. Gambaran Frekuensi Bermain <i>Game online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung .....	45
	C. Gambaran Durasi Bermain <i>Game online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung .....	45
BAB V	PEMBAHASAN .....	46
	A. Karakteristik Responden.....	46
	B. Gambaran Dura Gambaran Frekuensi Bermain <i>Game online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung .....	49
	C. Gambaran Durasi Bermain <i>Game online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung .....	54
BAB VI	PENUTUP .....	62
	A. Kesimpulan .....	62
	B. Saran .....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional .....	36
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung .....	44
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Bermain <i>Game online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung .....	45
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Durasi Bermain <i>Game online</i> pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung .....	45

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Teori .....	27
Gambar 2.2 Kerangka Konsep .....	27

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Permohonan Uji Validitas
- Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Uji Validitas
- Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Balasan Permohonan Penelitian