

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)