

**HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR DARING DENGAN PENINGKATAN  
FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK (USIA 10-14 TAHUN) DI  
SDN 1 TAJINAN KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh :  
ROMENSIANA TANGGU SOLO  
2016610076**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI  
MALANG  
2020**

## Ringkasan

Aktivitas belajar di masa pandemi berupa sekolah daring, mengharuskan anak belajar dirumah sehingga anak memiliki waktu luang untuk menggunakan hand phone lebih banyak yang bisa berdampak anak malas belajar dan sering bermain game secara online. Tujuan penelitian supaya mengetahui hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak sekolah dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten malang. Desain penelitian ini menggunakan metode korelasional dan pendekatan secara cross sectional dengan populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas 4-6 di SDN 1 Tajinan kabupaten malang sebanyak 84 anak teknik pengambilan sampelnya menggunakan simple random sampling sebanyak 70 anak. Analisis yang digunakan chi square test. Hasil penelitian menunjukkan separuh jumlah siswa mengatakan aktivitas sekolah daring efektif dan tidak efektif, kurang dari separuh jumlah siswa mengatakan peningkatan frekuensi bermain game onlinenya dalam kategori berat, aktivitas sekolah daring dengan peningkatan frekuensi bermain game online. Hasil analisis didapatkan data di nyatakan signifikan  $pvalue = 0,03$  dan  $H_1$  diterima, artinya ada hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak sekolah dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten malang. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk instansi pendidikan mempertimbangkan factor-faktor determinan dari peningkatan frekuensi bermain game online.

***Kata kunci: Aktivitas belajar daring, frekuensi bermain game online anak sekolah dasar***

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia saat ini sedang mengalami pandemi atau masalah kesehatan yang disebabkan oleh wabah virus corona atau dikenal dengan istilah covid-19 (*Corona Virus diseases-19*). Dalam hal ini pemerintah menerapkan kebijakan *sosialdistancing* (pembatasan sosial) untuk memutus penyebaran virus corona. Keputusan ini tentu akan mempengaruhi aktivitas yang sebelumnya normal menjadi terhalangansalah satunya di bidang pendidikan. Akibat adanya pandemi covid-19 semua kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi terhenti begitu juga salah satunya pada tingkatan Sekolah Dasar (SD) (Purwanto dkk., 2020).

Aktivitas belajar dimasa pendemi yang diterapkan yaitu sekolah daring sebagai cara untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar ditengah penyebaran covid-19 yang semakin meluas. Sekolah daring merupakan metode pembelajaran *online* yang dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan media komputer atau *smartphone*. Proses pembelajaran yang normalnya akan baik jika dilakukan dengan tatap muka dikelas dan praktik di lapangan, namun karena ada perubahan format belajar sehingga menjadi pembelajaran daring bagi siswa atau belajar secara online(Aji, 2020).

Masalah pembelajaran *online* seperti menyebabkan anak sekolah dasar malas belajar dan sering bermain game online karena memiliki banyak waktu luang menggunakan komputer dan smartphone di rumah (Dewi, 2020). Game online merupakan jenis game

yang dimainkan di komputer atau *smartphone* yang memanfaatkan jaringan yang ada pada komputer (internet). Game online dapat dimainkan lebih dari satu pemain secara bersamaan, dimana saja dan kapan saja menggunakan komputer dan *smartphone* yang didukung oleh adanya koneksi internet (Al-Munajjid, 2016).

Berdasarkan data TEKNOIA (2020) yang dilansir dari *We Are Social dan Hootsuite* menyebutkan angka penggunaan internet aktif bermain *game online* di dunia tahun 2020 sebanyak 4,5 miliar atau 60% penduduk dunia. Menurut penemuan terbaru Survei yang telah dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2020 mencapai 175,2 juta pengguna atau sekitar 54,68% dari total populasi Indonesia, dengan pengguna internet aktif bermain game online di Indonesia berkisar 22 juta orang atau sekitar 16,68% dari total pengguna umur 6-25 tahun, hal ini berisiko menyebabkan kecanduan bermain game online (APJII, 2020).

Bermain game secara online yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Bermain game online bisa berdampak merugikan keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering bermain game. Pengaruh bermain game online juga berdampak penurunan prestasi belajar siswa sekolah dasar karena kecanduan sehingga tidak mau belajar (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Penelitian Koi, Sudiwati & Lasri (2017) menjelaskan bahwa frekuensi bermain *game online* dapat menyebabkan keadaan seorang dalam beraktivitas (belajar) terganggu dan kesulitan untuk melepas permainan game online.

solusi yang dilakukan agar mengurangi dampak negatif bermain *game online* yaitu adanya peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi anak untuk penggunaan komputer dan

*smartphone* saat di rumah. Aktivitas belajar secara daring juga tidak bisa diterapkan secara terus menerus kepada anak sekolah dasar karena bisa menurunkan keterampilan dan kemampuan interaksi anak dengan orang lain (Dewi, 2020). Penelitian Susanti, Widodo & Safitri (2018) membuktikan adanya dampak yang negatif akibat dari kebiasaan beberapa anak usia sekolah yang suka bermain game secara online dibandingkan belajar dan bermain dengan temannya.

Berdasarkan hasil survei Di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang pada hari rabu tanggal 20 juli 2020 dengan cara melakukan wawancara kepada sepuluh (10) orang anak yang sedang bermain game online dan dari hasil wawancara sepuluh anak tersebut terdapat 7 (tujuh) anak yang menjawab mereka bermain game online secara interaktif selama  $\pm$  2 jam setiap hari. dan 3 (tiga)nya menjawab mereka juga bermain game secara online yang bisa di mainkan oleh anak anak dimana dan kapan saja dan lama permainannya selama 1 jam hari. Hal ini membuktikan bahwa seiring dilakukannya belajar *online* berpeluang meningkatkan minat anak bermain *game online* karena ketersediaan *smartphone* dan paket internet. Berdasarkan dari penjelasan peneliti sangat tertarik untuk bisa melakukan penelitian yang berjudul Hubungan Aktivitas Belajar Daring terhadap Peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak sekolah dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten malang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten malang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui adakah hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi aktivitas belajar daring pada anak Sekolah Dasar di SDN Tajinan Kabupaten Malang.
2. Mengidentifikasi peningkatan frekuensi bermain game secara online pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan kabupaten malang.
3. Menganalisis hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game secara online* pada anak Sekolah Dasar di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, pendidikan Program Studi Keperawatan UNITRI bisa menggunakan hasil penelitian ini untuk menambah wawasan atau dijadikan literatur dalam pendidikan keperawatan dalam memberikan sosialisasi kepada anak sekolah dasar tentang dampak negatif peningkatan frekuensi bermain *game online* seperti penurunan prestasi belajar, penurunan kemampuan interaksi secara langsung dengan orang dan anak sering melawan orang tua apabila tidak diijinkan bermain *game online*.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

##### 1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai salah satu sarana informasi untuk masyarakat supaya mengetahui bagaimana hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak sekolah dasar.

2. Bagi Masyarakat Hasil penelitian ini dapat memberi informasi atau gambaran untuk pengembangan penelitian selanjutnya tentang hubungan aktivitas belajar daring terhadap peningkatan frekuensi bermain *game online* pada anak sekolah dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i* 7

(5). Sekolah Ilmu Ekonomi Universitas Kebangsaan Malaysia. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15314>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10:00WIB

Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Jakarta: Aqwam Medika

APJII. 2020. *Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. jam 10:00 WIB

Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bates, T. 2018. The 2017. *National Survey Of Online Learning In Canadian Post-Secondary Education: Methodology And Result. International Journal of Educational Tecnology in Higher Educationm (1) 29*. <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-018-0112-3>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020.08:00WIB

Behrman, Kliegman & Arvin (2000). Nelson ilmu kesehatan anak (edisi: 15, vol 2). Jakarta : EGC. pp:72-79.

Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 2 (1)*. Universitas Kristen Satya Wacana. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 09;00WIB

Hootsuite. <https://teknoia.com/data-pengguna-internet-dunia-ac03abc7476>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10.00WIB

<http://sekolah-dasar.blogspot.com/2011/05/karakteristik-dan-kebutuhan-anakusia.html> <http://ht87.multiply.com/calendar/item/10007> <http://www.masbow.com/2009/10/perkembangan-kognitif.html>

Itsaini, R.H. 2019. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Melalui Smartphone Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Al-Bayyin Klaten Tahun 2018/2019*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

Izzaty, R. E., Ayriza, Y., & Setiawati, F. A. (2017). Prediktor prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Psikologi*, 44 (2), 153-164.

Koi S., Sudiwati NLPE., & Lasri. 2017. Pengaruh Permainan *Game Online* terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang. *Nursing News 2 (1)*. Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/174>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10:00WIB



- Laufi Dian Deodo Saputra. 2018. *Makalah Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*, tersedia: <http://ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.ht>. Diakses pada tanggal 11 juli 2020 Jam 11.00 WIB
- Mirzon Daheri, Juliana, Deriwant3, Ahmad D. A. 2020. Efektifitas *Whatsapp* Sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020. *Research & Learning In Elementary Education*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Bengkulu, Indonesia. Diakses pada tanggal 11 juli 2020 Jam 12.00 WIB
- Nurmalasari & Wulandari, D. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer* 3 (1). STMIK Nusa Mandiri Jakarta. <https://docplayer.info/76571609-Pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-tingkat-prestasi-siswa-smpn-satu-atap-pakisjaya-karawang.html>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10:00WIB
- Nursalam. 2013. *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0*. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>.
- Purwanto, Agus dkk., 2020. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2 (1). Universitas Pelita Harapan. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/397>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 09.00 WIB
- Rini, Ayu. 2015. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Roblyer, M.D., & Doering, A.H. 2014. *Integrating Educational Tecnology Into Teaching*. Swiss: Person inc.
- Sailah, Illah. 2014. *Panduan Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Daring*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran Dan Kemahasiswaan.
- Sobron A.N, Bayu, Rani, & S, M. 2019. *Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Enterpreunership VI Tahun 2019*, 1–5.
- Suardi, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran (Edisi 1)*. Yogyakarta: Deppublish
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti M.M., Widodo W.U., & Safitri D.I. 2018. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak*

*Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi. THE SHINE CAHAYA DUNIA NERS 3 (2). STIKES An Nur Purwodadi. <http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCNers/article/view/122>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2020. Jam 10.00 WIB*

Syahrhan, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Palu. Universitas Tadulako.

TEKNOIA. 2020. *Ini Data Pengguna Internet di Seluruh Dunia Tahun 2020*. Berdasarkan laporan Digital 2020 yang dilansir We Are Social dan

Ulfah, Y., & Suryantoro, A. 2020. *Studi Awal Tentang Penggunaan Media Daring Selama Pandemi Corona di SMPN Purworejo Lampung Tengah*. 1(1), 10.

Windi Yuli, 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas Xi Ipa dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7*. Naskah Publikasi. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Aisyiyah Yogyakarta.

Yanti, M., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. 2020. *Pemanfaatan Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. *Adi Widya : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, 61–68.