

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF DAN AFEKTIF PESERTA DIDIK SD NEGERI 3
SUKOSARI KECAMATAN BABADAN KABUPATEN
PONOROGO TAHUN 2016**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan dan Kewarganegaraan**



Oleh:

NAUDATUL AUZIAH IMAMI

NIM. 12311872

PRODI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

AGUSTUS, 2016

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF DAN AFEKTIF PESERTA DIDIK SD NEGERI 3
SUKOSARI KECAMATAN BABADAN KABUPATEN
PONOROGO TAHUN 2016**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1)
Dalam Pendidikan Pancasila dan Ilmu Kewarganegaraan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo**

Oleh:

NAUDATUL AUZIAH IMAMI

NIM. 12311872

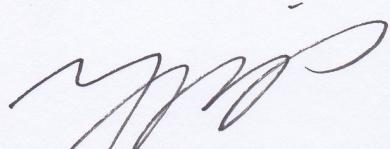
**PRODI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
AGUSTUS, 2016**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh NAUDATUL AUZIAH IMAMI ini,
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

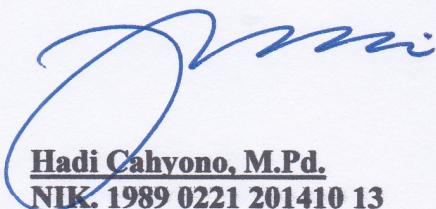
Ponorogo, 18 Agustus 2016

Pembimbing I,



Yogi Prasetyo, MH
NIK. 19682 1101 201204 13

Pembimbing II,



Hadi Cahyono, M.Pd.
NIK. 1989 0221 201410 13

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh NAUDATUL AUZIAH IMAMI

Telah dipertahankan dihadapan TIM PENGUJI

Pada tanggal , 7 September 2016

Tim Penguji

Yogi Prasetyo, MH
NIK. 19682 1101 201204 13

Penguji I

Hadi Cahyono, M.Pd
NIK 1989 0221 201410 13

Penguji II

Prihma Sinta Utami, M.Pd
NIK 1991 0401 201609 13

Penguji III

Mengetahui,

Kaprodi

Pend. Pancasila dan Kewarganegaraan

Dekan

Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Hadi Cahyono, M.Pd.
NIK 1989 0221 201410 13

Drs. Jumadi, M. Pd.
NIP 19621005 199109 12

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naudatul Auziah Imami

Nim : 12311872

Program Studi : Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan / PPKn

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Ponorogo, 8 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan



Naudatul Auziah Imami
12311872

Motto Hidup

Jangan gampang terbuai kehidupan duniawi

Hidup itu kombinasi niat ikhlas, kerja keras,

keyakinan hati,doa dan tawakkal

Hidup kadang perlu

beradu,bergejolak,bergesekan.

Dari gesekan dan kesulitanlah

sebuah pribadi akan terbentuk matang!!

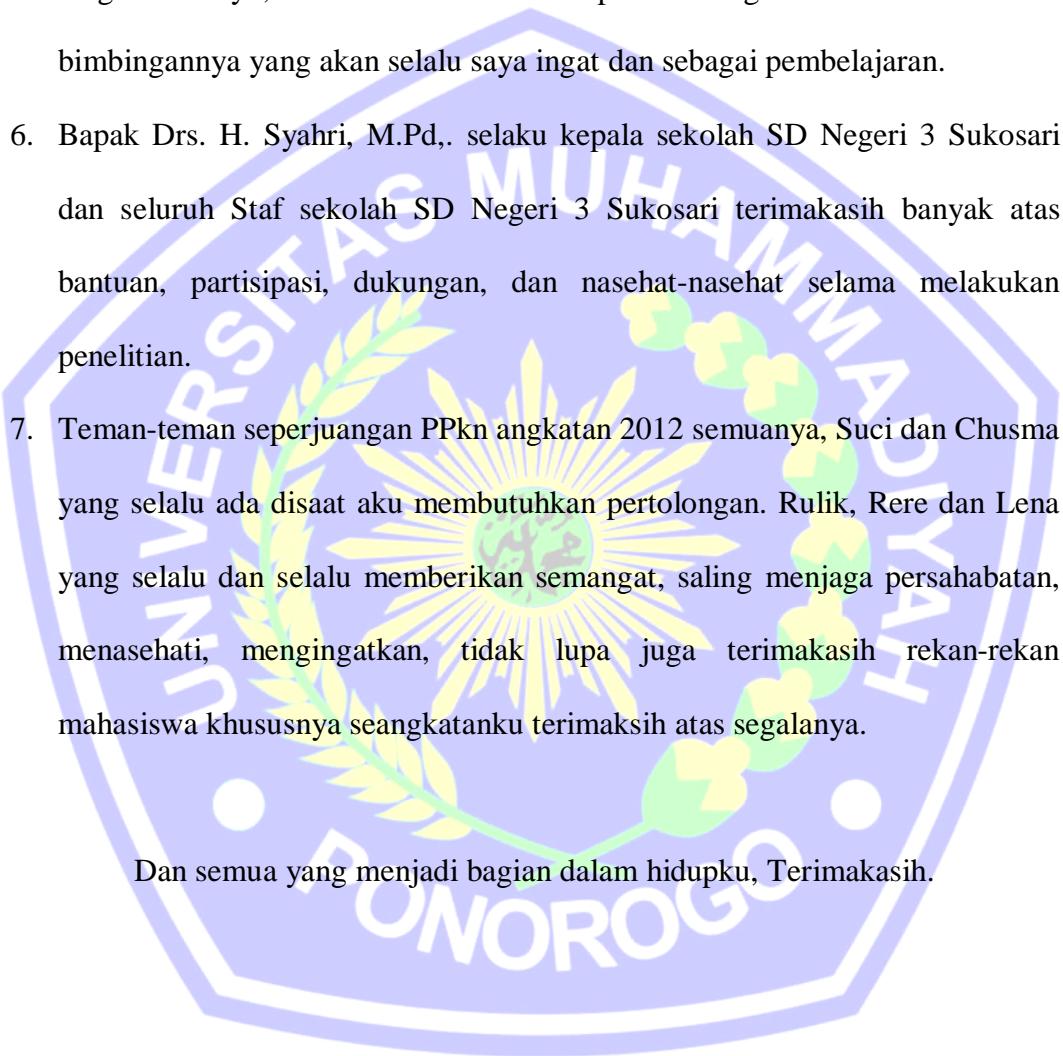
(NAUDATUL AUZIAH IMAMI)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku sembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Esa, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi awal bagiku untuk mencapai cita-cita besarku.

Lantunan al-fatihah beriring shalawat dalam syukur yang tiada terkira, terimakasihku untukmu ku persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk :

1. Almarhumah Ibu Masni terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti. Terima kasih telah senantiasa mendidikku dengan limpahan kasih sayang dan segenap motivasi yang selalu menguatkan walaupun dalam suasana yang ibarat angin berembus begitu saja tanpa mengikuti kemauan perahu layar.
2. My Brother's and Sister Eka Dwiyanti Rahmayani, Wisnu Fazrianto, Dwi Rahmadhani, Mukhlis Junaidi kaka iparku dan adikku Sayid Abdul Muthalib, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian walaupun posisinya sekarang berjauhan dan terpisahkan terimakasih atas motivasi dan doanya selama ini untuk saya menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Calon Suamiku Wisnu Ari Priambodo Marzuki, SE priaku yang tersayang dan penyabar sepanjang masa. Motivator pribadi yang tanpa henti selalu memberikan dukungan dan semangat. Nasehat dan saran yang diberikan adalah hal yang membuat saya tersadar untuk berusaha lebih baik dan bekerja lebih keras dari sebelumnya.

- 
4. Hadi Cahyono, M.Pd., selaku Kaprodi PPkn Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan pembimbing II dan terimakasih atas bimbingannya yang selalu sabar saat bimbingan dan motivasinya ilmu untuk selalu menjadi yang terbaik.
 5. Yogi Prasetyo, MH selaku dosen pembimbing I terimakasih atas bimbingannya yang akan selalu saya ingat dan sebagai pembelajaran.
 6. Bapak Drs. H. Syahri, M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri 3 Sukosari dan seluruh Staf sekolah SD Negeri 3 Sukosari terimakasih banyak atas bantuan, partisipasi, dukungan, dan nasehat-nasehat selama melakukan penelitian.
 7. Teman-teman seperjuangan PPkn angkatan 2012 semuanya, Suci dan Chusma yang selalu ada disaat aku membutuhkan pertolongan. Rulik, Rere dan Lena yang selalu dan selalu memberikan semangat, saling menjaga persahabatan, menasehati, mengingatkan, tidak lupa juga terimakasih rekan-rekan mahasiswa khususnya seangkatanku terimaksih atas segalanya.

Dan semua yang menjadi bagian dalam hidupku, Terimakasih.

ABSTRAK

Imami, Naudatul Auziah, 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif dan Afektif Peserta didik SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo Tahun 2016.* Skripsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing I Yogi Prasetyo, MH Pembimbing, II Hadi Cayono, M. Pd.

Kata kunci : Game Online, Peserta didik

Permasalahan di era globalisasi ini salah satunya adalah *game online* dapat berdampak buruk yaitu menimbulkan waktu belajar semakin berkurang dan juga dapat mengakibatkan perkembangan afektif peserta didik terganggu.

Tujuan Penelitian ini : 1) Mengetahui pengaruh *game online* terhadap perkembangan kognitif peserta didik di SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo 2016; 2) Mengetahui pengaruh *game online* terhadap perkembangan afektif peserta didik di SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo 2016.

Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan prosedur uji prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas. uji hipotesis adalah uji t menghasilkan analisis data statistik deskriptif. Langkah - langkah yang dilakukan adalah 1) menyebar kuisioner; 2) melakukan observasi; 3) meminta nilai rapor; 4) menganalisis data menggunakan program SPSS 16.0 for windows

Hasil penelitian adalah berdasarkan analisis *output* SPSS 16.0 dilihat dari tabel levene test for equality of variances didapat nilai sig. sebesar 0,199 yang berarti lebih besar dari 0,05 , sehingga H_0 diterima. Kesimpulan dari uji t ini adalah terdapat pengaruh *game online* terhadap kognitif. Berdasarkan analisis *output* SPSS 16.0 dilihat dari tabel levene test for equality of variances didapat nilai sig. sebesar 0,086 yang berarti lebih besar dari 0,05 , sehingga H_0 diterima. Kesimpulan dari uji t ini adalah terdapat pengaruh *game online* terhadap afektif.

ABSTRACT

Imami, Naudatul Auziah, 2016. The Influence of Online Games To Cognitive Development And Affective Development On Learners of State Elementary School 3 of Sukosari, Babadan Sub-district, Ponorogo in 2016. Thesis, Concentration of Pancasila and Civics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Ponorogo. Guided by Mr. Yogi Prasetyo, MH. and Mr. Hadi Cayono, M.Pd.

Keyword : Online Games, Students.

Problems in this globalization era, one of which is the online gaming may adversely affect learning time that is causing diminishing returns and may also lead to impaired development of affective students.

The purpose of the research : 1) To find out the influence of online games to cognitive development on learners of State Elementary School 3 of Sukosari, Babadan Sub-District, Ponorogo in 2016; 2) To find out the influence of online games to affective development on learners of State Elementary School 3 of Sukosari, Babadan Sub-District, Ponorogo in 2016.

The research are using quantitative methods with pretest, test of normality, and test of homogeneity. T test generates descriptive statistics data analysis. The steps are; 1) spread out the questionnaire; 2) observations; 3) asking for grades; 4) analyzing data using program SPSS 16.0 for windows.

The Research result are based on SPSS 16.0 output analysis, from levene table test for equality of variances obtained sig. value 0,199 that value over from 0,05, so H_0 is accepted. The conclusion from T test are there is influence from online gaming to cognitive. Based on SPSS 16.0 output analysis from levene table test for equality of variances obtained sig. value 0,086 that means over from 0,05, so H_0 is accepted. Conclusion from this T test are there is influence from online gaming to affective.

KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN AFEKTIF PESERTA DIDIK SD NEGERI 3 SUKOSARI KECAMATAN BABADAN KABUPATEN PONOROGO TAHUN 2016”. Dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak-pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Sulton M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Drs. Jumadi M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Ardhana Januar Mahardhani M.KP selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Bapak Hadi Cahyono, M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan selaku pembimbing II.
5. Bapak Yogi Prasetyo, MH selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan segenap waktu, motivasi dan bimbingan kepada saya.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan banyak ilmu kepada saya.

7. Bapak Drs. H. Syahri, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo, yang telah memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Semua pihak yang membantu Skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran membangun sangat diperlukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Hipotesis Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian.....	9
F. Definisi istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. KERANGKA TEORI	13
1. Sejarah <i>Game Online</i>	13
2. Perkembangan	18
3. Prilaku Anak Sekolah Dasar.....	19
4. Kognitif Intelektual Anak	23
5. Perkembangan Afektif	27
B. KERANGKA KONSEP.....	35
C. HIPOTESIS PENELITIAN.....	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. RANCANGAN PENELITIAN	37
B. POPULASI DAN SAMPEL.....	37
C. INSTRUMEN PENELITIAN	38
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	39
E. ANALISIS DATA	41

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. HASIL ANALISIS DATA	43
1. Langkah-langkah Analisis Data.....	43
2. Uji Instrumen Validitas Isi (<i>Concent validity</i>)	43
3. Perhitungan Nilai Prestasi Peserta Didik SD Negeri Sukosari 3	44
4. Perhitungan Skor Kuisioner Kognitif Peserta Didik SD Negeri Sukosari 3	47
5. Perhitungan Skor Afektif Peserta Didik SD Negeri Sukosari 3	50
B. UJI PRASYARAT ANALISIS	52
1. Uji Normalitas Data Kognitif dan Afektif.....	53
2. Uji Homogenitas Data Kognitif dan Afektif	54
C. UJI t HIPOTESIS	56
1. Uji t Kognitif	57
2. Uji t Afektif	58
D. PEMBAHASAN	59
1. Perkembangan Kognitif	59
2. Perkembangan Afektif	62

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN.....	64
B. SARAN	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rangkuman Nilai Prestasi Peserta Didik	44
Tabel 4.2 Rangkuman Skor Kuisioner Kognitif Peserta Didik.	47
Tabel 4.3 Rangkuman Skor Kuisioner Afektif Peserta Didik.....	50
Tabel 4.4 Hasil <i>Output SPSS 16.0 For Windows</i> Uji Normalitas Kognitif	53
Tabel 4.5 Hasil <i>Output SPSS 16.0 For Windows</i> Uji Normalitas Afektif.....	54
Tabel 4.6 Hasil <i>Output SPSS For Windows</i> Uji Homogenitas Kognitif	55
Tabel 4.7 Hasil <i>Output SPSS 16.0 For Windows</i> Uji Homogenitas Afektif....	56
Tabel 4.8 Hasil <i>Output SPSS 16.0 For Windows</i> Uji t Kognitif	57
Tabel 4.9 Hasil <i>Output SPSS 16.0 For Windows</i> Uji t Afektif	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Berita Acara

Lampiran Instrumen Kuisioner

Lampiran Uji Validitas Kuisioner

Lampiran Nilai Rekapitulasi Kelas IV dan V Semester Genap Tahun Ajaran
2015/2016 SDN 3 Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo

Lampiran Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN 3 Sukosari
Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo

Lampiran Dokumentasi

