

**PENGARUH GAME ONLINE DAN LEMAHNYA
PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Bangkit Satria Hardianto

NIM : 11409007

**UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul :

***PENGARUH GAME ONLINE DAN LEMAHNYA PERHATIAN ORANG
TUA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA***

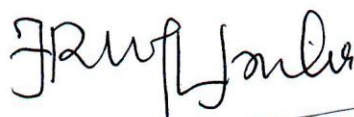
Diajukan
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Strata 1 Kependidikan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Oleh :

Nama : **Bangkit Satria Hardianto**
NIM : **11409007**

**Disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diusulkan
Kepada Dewan penguji skripsi tanggal 3 juli 2014**

Pembimbing



Dra. Fransisca Mudjijanti, M.M.
NIDN. 0702026402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

**PENGARUH *GAME ONLINE* DAN LEMAHNYA PERHATIAN ORANG
TUA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA**

Telah diuji pada tanggal : 8 juli 2014

Dewanpenguji :

Penguji I



**Bernardus Widodo, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0715086502**

Penguji II



**Drs. Anton Sudarmanta, M.S.
NIDN. 0708076001**

Penguji III



**Dra. Fransisca Mudjijanti, M.M.
NIDN. 0702026402**

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dra. Fransisca Mudjijanti, M.M.
NIDN. 0702026402**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PENGARUH GAME ONLINE DAN LEMAHNYA PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

DENGAN INI SAYA MENYATAKAN BAHWA SKRIPSI YANG SAYA TULIS TIDAK MEMUAT KARYA ATAU BAGIAN KARYA ORANG LAIN, KECUALI YANG TELAH DISEBUTKAN DALAM DAFTAR PUSTAKA, SELAYAKNYA KARYA ILMIAH. APABILA TERNYATA TERBUKTI HASIL JIPLAKAN DENGAN SENDIRINYA, SKRIPSI SAYA DINYATAKAN BATAL DAN SAYA BERSEDIA GELAR KESARJANAAN SAYA DICABUT DAN HAK SAYA SEBAGAI MAHASISWA AKAN HILANG.



MOTTO

“Tak akan bisa bila hidup selalu dipenuhi dengan keabu-abuan tanpa adanya perjuangan”

“Jangan pernah mau menerima ketidakpastian dalam hidup, jika ingin meraih kesuksesan tetap harus ada perjuangan. *Never want to accept uncertainty in life, if it is to succeed, there must be still a struggle*”.

Dr.Wesley

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia yang luar biasa, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah ini.
2. Orang tua yang selalu memberikan semangat dengan kesabarannya yang sangat besar, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan nasehat, doa dan semangatnya dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Sahabat seperjuanganku :Etya, Kilang, Dona, Herman, Didik, Agus, Novia Dewi, dan masih banyak lagi yang selalu memberikan semangat, dukungan serta bantuan dan kebersamaan selama masa kuliah.
5. Serta almamaterku, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala Berkat dan Rahmat melimpah yang penulis terima sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* dan Lemahnya Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa” ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun terdapat banyak halangan dan rintangan yang penulis hadapi namun segalanya terjadi sesuai dengan rencananya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menempuh gelar Sarjana Strata 1 Jurusan Bimbingan Konseling di Universitas Widya Mandala Madiun. Oleh karena itu dengan tulus Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:.

1. Bapak Bernardus Widodo, M.Pd. Selaku dosen penguji Bimbingan dan Konseling yang juga ikut serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Anton Sudarmanta, M.Si Selaku dosen penguji Bimbingan dan Konseling yang juga ikut serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Fransisca Mudjijanti, M.M. Selaku dosen pembimbing yang dengan sabar meluangkan waktu, memberikan semangat, serta pengarahan kepada penulis.
4. Bapak Ibu dosen yanglain khususnya Jurusan Bimbingan Konseling yang telah membekali penulis dengan berbagai Ilmu Pengetahuan yang sangat berarti bagi penulis pada masa mendatang.

5. Bapak dan Ibu Konselor dari SMP Negeri 7 Madiun yang juga ikut serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga skripsi ini dapat selesai.
6. Yang saya kasihi sahabat dan teman-temanku angkatan 2009 yang selalu memberikan dukungan, serta bantuan dan kebersamaan selama masa kuliah dan penyelesaian skripsi.
7. Mas Lius yang ikut serta member bantuan dan dukungan.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, semua ini karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat mendukung penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi dapat membawa manfaat bagi pembaca sekalian, terima kasih.

Penulis

ABSTRAKSI

Bangkit ,Satria H. 2013. “*Pengaruh game online dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa*”. Program bimbingan dan konseling. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Universitas Katolik Widya Mandala madiun. Pembimbing : Dra. Fransisca Mudjijanti, M.M

Keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar, dapat ditunjukkan melalui prestasi belajar yang telah dicapai. Prestasi belajar adalah bukti usaha yang dapat dicapai. Intensitas belajar siswa merupakan kegiatan siswa yang dapat menjadi indikator keberhasilan untuk mendapatkan prestasi belajar. Dalam pencapaian prestasi belajar tersebut di butuhkan kerja keras siswa, keiklasan dan motivasi belajar yang tinggi. Keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar, dapat ditunjukkan melalui prestasi belajar yang telah dicapai, sebagai bukti usaha yang telah dicapai.

Berdasarkan pengalaman penulis untuk kegiatan game online dan lemahnya perhatian orang tua sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa meskipun banyak hal – hal lain yang mempengaruhi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1). Apakah *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar? 2). Apakah lemahnya perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar? 3). Apakah *game online* dan lemahnya perhatian orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 7 Madiun, tahun ajaran 2014/2015. Jumlah populasi adalah 132 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *proportionate stratified random sampling*.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik regresi linier berganda. Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa diterima. 2) Terdapat pengaruh lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa diterima. 3) Terdapat pengaruh *game online* dan lemahnya perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa diterima.

Pengaruh *game online* dan lemahnya perhatian orang tua memberi sumbangan sebesar 21,8% terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan sisanya 78,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci : pengaruh game online,lemahnya perhatian orang tua,prestasi belajar siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAKSI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Batasan Istilah	6
F. Alasan pemilihan judul.....	8
G. Tujuan Pembahasan.....	8
H. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Prestasi Belajar	11
1. Pengertian prestasi belajar	11
2. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar	13
3. Usaha meningkatkan prestasi belajar	17
B. <i>Game Online</i>	20
1. Pengertian <i>game online</i>	20
2. Ciri-ciri bermain <i>game online</i>	21
3. Dampak <i>game online</i>	23
C. Lemahnya Perhatian Orang Tua	28
1. Pengertian perhatian orang tua	28
2. Bentuk-bentuk perhatian orang tua terhadap anak	31
3. Lemahnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak	35
D. Hubungan <i>Game Online</i> dan Lemahnya Perhatian Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa	36
1. Hubungan <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa	36
2. Hubungan lemahnya perhatian orang tua dengan prestasi belajar siswa	39
E. Paradigma Penelitian	40
F. Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Pengertian Metodologi Penelitian	42
B. Materi Penelitian	43

1. Pola Penelitian	43
2. Variabel Penelitian	44
3. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	46
C. Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data	50
1. Jenis Data.....	50
2. Teknik Pengumpulan Data	52
3. Uji Coba Alat Ukur	56
D. Uji Asumsi Klasik	58
1. UjiNormalitas.	58
2. UjiLinearitas.	58
E. Teknik Analisis Data	58
1. AnalisisRegresi Berganda	58
2. Analisis Korelasi	59
3. AnalisisKoefisien Determinasi	61
F. UjiHipotesis	62
1. UjiHipotesis Minor	62
2. UjiHipotesis Mayor	63
BAB IV LAPORAN EMPIRIS	64
A. Persiapan Penelitian.....	64
B. Pelaksanaan penelitian.....	65
C. Pengolahan Data	65
D. Penyajian Data	66
1. Hasil Uji Validitas	66

2. Hasil Uji Reliabilitas	69
BAB V ANALISIS DATA	71
A. Analisis Statistik Deskriptif.....	71
1. Variabel Pengaruh <i>Game Online</i> (X1)	72
2. Variabel Lemahnya Perhatian Orang Tua (X2).....	72
3. Variabel Prestasi Belajar(Y).....	73
B. Uji Asumsi Klasik	74
1. Uji Normalitas	74
2. Uji Linearitas	75
C. Hasil Pengolahan Data.....	76
D. Analisis Data	77
1. Analisis Regresi Linier Berganda.....	77
2. Analisis Korelasi	78
3. Koefisien Determinasi	79
E. Uji Hipotesis	79
1. Hipotesis Minor	79
2. Hipotesis Mayor	80
F. Diskusi	80
1. Analisis Teoritis.....	81
2. Analisis Metodologis.....	82
BAB VI TINJAUAN KESIMPULAN	84
A. Tinjauan Kembali	84
B. Kesimpulan.....	84

C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Matrik Indikator dan Item.....	90
Lampiran 2.Angket Penelitian	94
Lampiran 3.Hasil Tabulasi Data	100
Lampiran 4.Hasil Uji Validitas	113
Lampiran 5.Hasil Uji Normalitas.....	115
Lampiran 6.Hasil Analisis Statistik Deskriptif	116
Lampiran 7.Hasil Uji Regresi	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Data Nilai	11
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Pengaruh <i>Game Online X1</i>	66
Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Uji Variabel Pengaruh <i>Game Online X1</i>	67
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Lemahnya Perhatian Orang Tua X2.....	68
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Uji Validitas Variabel Lemahnya Perhatian Orang Tua (X2).....	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas	70
Tabel 5.1 Ringkasan Hasil Data Statistik Deskriptif	71
Tabel 5.2 Hasil Uji Normalitas	74
Tabel 5.3 Persamaan Garis Regresi (Coefficients)	77
Tabel 5.4 Ringkasan Anova	77
Tabel 5.5 Model Summary	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paradigma Penelitian.....	41
Gambar 5.1 Grafik Pengaruh <i>Game Online</i> (X1)	72
Gambar 5.2 Grafik Lemahnya Perhatian Orang Tua (X2).....	73
Gambar 5.3 Grafik Prestasi Belajar Siswa (Y)	74
Gambar 5.4 Diagram UjiLinieritas Variabel.....	76