



**STIKES BETHESDA YAKKUM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME* DENGAN  
PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK**

**MARIA ASSUMPTA KLATEN 2019**

**MARIA SEPTI NIRMALA**

**1502033**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM  
YOGYAKARTA 2019**

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME* DENGAN  
PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK  
MARIA ASSUMPTA KLATEN 2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Keperawatan**

**MARIA SEPTI NIRMALA**

**1502033**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BETHESDA YAKKUM  
YOGYAKARTA 2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Maria Assumpta Klaten Tahun 2019” yang saya kerjakan untuk melakukan penelitian dan melengkapi sebagian prasyarat menjadi Sarjana Keperawatan Program Studi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari proposal kesarjanaan di lingkungan institusi maupun di Perguruan Tinggi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapatkan bahwa hasil skripsi ini adalah hasil tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenakan sanksi yaitu pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, Agustus 2019



Maria Septi Nirmala

(1502033)

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME* DENGAN  
PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA  
PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK  
MARIA ASSUMPTA KLATEN 2019**

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah  
dilaksanakan sidang skripsi

Yogyakarta, 19 Agustus 2019

Pembimbing

Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS (.....)



Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Pengaji Sidang

Pada 19 Agustus Tahun 2019

**Pengaji I**

Djuminten, APP., MPH

: ..... 

**Pengaji II**

Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep

: ..... 

**Pengaji III**

Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS

: ..... 

Mengesahkan,



Vivi Retno Intening, S.Kep., Ns., MAN

Mengetahui,

Ketua Prodi Sarjana Keperawatan



Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS

## HALAMAN MOTTO

“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu. Karena setiap orang yang meminta, menerima dan setiap orang yang mencari, mendapat dan setiap orang yang mengetok, baginya pintu dibukakan”

(Matius 7 : 7-8 TB)

STIKES BETHESDA YAKKUM

## HALAMAN PERSEMPAHAN

Karya ini saya persembahkan teruntuk :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu melimpahkan berkat dan karunia-Nya setiap hari.
2. (Alm) Ibu Chatarina Sri Hartati dan Bapak Yohanes Joko Suprapto yang tidak pernah berhenti memberikan motivasi, doa dan dukungan.
3. Adik-adikku Cicilia Advena Kristia Devi, Maria Imel Imaculata dan Yohanes Bima Aldima yang selalu mendorong saya untuk terus maju dan tetap semangat.
4. Bu Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS yang membimbingku dengan baik dan sabar.
5. Keluarga om Santo dan Trah Suhirno-Sartinah yang telah memberikan banyak dukungan dalam segala hal.
6. Sahabat-sahabatku Wakanda, Veronica Evi Alviolita, Rineke Anitya Oryza Sativa, Christin Novita Kupa, Viky Septiani, Restu Mahanani, Ni Komang Ayu Devika Astrina yang telah mendukung ketika saya menyelesaikan skripsi.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Sarjana Keperawatan angkatan 2015.

## ABSTRAK

**MARIA SEPTI NIRMALA.** “Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Maria Assumpta Klaten 2019”.

**Latar Belakang :** Bahasa adalah aspek penting, karena bahasa merupakan media komunikasi anak dengan lingkungannya. Banyak anak mulai umur tiga tahun yang mengenal berbagai jenis *game*. *Video Game* dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak . Hasil studi pendahuluan menunjukkan sebagian besar siswa-siswi TK Maria Assumpta Klaten bermain *video game*.

**Tujuan :** Mengetahui hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah di TK Maria Assumpta Klaten 2019.

**Metode :** Penelitian ini adalah jenis kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross sectional* yang dilakukan pada tanggal 22, 23 dan 27 Juli 2019. Penelitian ini menggunakan uji statistik *spearman rank*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 79 responden dari total 98 responden. Menggunakan alat ukur lembar observasi DDST II dan angket kebiasaan bermain *video game* yang telah diuji validitas dan reliabilitas.

**Hasil :** Diperoleh nilai p value 0,013, dengan nilai C -0,279.

**Kesimpulan :** Ada hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Maria Assumpta Klaten 2019 dengan tingkat keeratan cukup.

**Saran :** Peneliti menyarankan kepada peneliti lain untuk meneliti keterkaitan bermain *video game* dengan aspek perkembangan anak lainnya (motorik halus, motorik kasar dan personal sosial).

**Kata Kunci :** *Video Game*-Perkembangan Bahasa-Usia Prasekolah

Xviii+93 halaman+14 tabel+2 skema+2 gambar+14 lampiran

Kepustakaan : 44, 2009-2018

## **ABSTRACT**

**MARIA SEPTI NIRMALA.** "Relationship between Habit of Playing Video Game with Language Development in Preschoolers in Maria Assumpta Kindergarten Klaten in 2019".

**Background:** Language is important because language is a medium of communication between children and their environment. Many children from the age of three are familiar with various types of games. Video games can affect aspects of a child's development. The results of preliminary study showed a number of kindergarten students in Maria Assumpta Klaten are playing video games.

**Objective:** To determine the relationship between habit of playing video game with language development in preschoolers in Maria Assumpta Kindergarten Klaten in 2019.

**Method:** This study applied cross sectional correlational type of research conducted on 22, 23 and 27 July 2019. This study used Spearman rank statistical test. Purposive sampling technique was applied with 79 respondents out of 98 respondents. Measuring instrument was DDST II observation sheet and playing video game habits questionnaires that which the validity and reliability have been tested.

**Results:** A p value of 0.013 is obtained, with C value of -0.279.

**Conclusion:** There is a relationship between habit of playing video games with language development in preschoolers in Maria Assumpta Kindergarten Klaten in 2019 with a sufficient level of closeness.

**Suggestion:** Further researchers are suggested to examine the relationship between playing video games with other aspects of child development (fine motor, gross motor and personal social).

**Keywords:** Video Game-Language Development-Preschool Age

Xviii + 93 pages + 14 tables + 2 schemas + 2 pictures + 14 appendices

Bibliography: 44, 2009-2018

## PRAKATA

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat yang dilimpahkan selama menjalani proses penyelesaian penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-kanak Maria Assumpta Klaten 2019”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana keperawatan di STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta. Selama proses penyusunan skripsi ini peneliti mendapat bantuan dan dukungan dari beberapa pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Vivi Retno Intening S.Kep., Ns., MAN selaku Ketua STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta.
2. Ibu K. Mel Fina Lusiawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Maria Assumpta Klaten.
3. Ibu Ethic Palupi, S.Kep., Ns., MNS selaku ketua program studi Sarjana Keperawatan STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing.
4. Ibu Ch. Yeni Kustanti, Ns., M.Nur., M.Pall.C selaku dosen Koordinator Riset Keperawatan dan Koordinator Skripsi.
5. Ibu Djuminten, APP., MPH dan Ibu Ignasia Yunita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen penguji.

6. Civitas akademika STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta yang telah membantu dalam kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
7. Orang tua dan keluarga terkasih yang telah memberi doa dan dukungan dari awal hingga skripsi ini terselesaikan.
8. Teman-teman tercinta untuk motivasi selama penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang membangun demi perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membaca. Tuhan memberkati.

Yogyakarta, Agustus 2019

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBERAHA.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR SKEMA .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5

C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Keaslian Penelitian .....	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan teori.....	11
1. Anak Usia Prasekolah	
a. Definisi Anak Prasekolah.....	11
b. Tahapan Anak Usia Prasekolah .....	11
c. Pendidikan Anak Prasekolah.....	12
d. Definisi Perkembangan Anak Prasekolah .....	13
e. Pentingnya Perkembangan Anak .....	13
f. Definisi bahasa .....	14
g. Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah .....	15
h. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak....	16
i. Contoh macam-macam alat ukur untuk tumbuh kembang anak usia prasekolah.....	19
j. <i>Development Denver Screening Test (DDST)</i> .....	20
2. Bermain <i>Video Game</i>	
a. Pengertian Kebiasaan .....	33
b. Pengertian Bermain.....	34
c. Kategori Bermain .....	34
d. Karakteristik Bermain .....	36
e. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Bermain .....	36

f.	Fungsi bermain .....	38
g.	Pengertian <i>Video Game</i> .....	39
h.	Perkembangan <i>Video Game</i> .....	40
i.	Dampak-dampak <i>Video Game</i> .....	40
B.	Kerangka Teori .....	46
C.	Kerangka Konsep .....	47
D.	Hipotesis Penelitian .....	48
E.	Asumsi Penelitian.....	48
F.	Variable Penelitian .....	48
	1. Definisi Operasional .....	50

### BAB III METODE PENELITIAN

A.	Desain Penelitian.....	53
B.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	53
C.	Populasi dan Sampel .....	53
D.	Alat Ukur Penelitian .....	55
E.	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	57
F.	Etika Penelitian .....	58
G.	Prosedur Pengumpulan Data .....	59
H.	Analisis Data .....	63
	1. Pengolahan Data .....	63
	2. Analisis Data.....	65

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A.Hasil Penelitian .....	69
B.Pembahasan .....	75
C. Keterbatasan Penelitian .....	86

## BAB V PENUTUP

A.Kesimpulan.....	88
B.Saran .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	90

## LAMPIRAN

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 : Keaslian Penelitian .....	8
Tabel 2 : Kategori Bermain.....	34
Tabel 3 : Definisi Operasional .....	50
Tabel 4 : Kisi-Kisi Instrumental Umum .....	55
Tabel 5 : Kisi-Kisi Instrumental Khusus .....	56
Tabel 6 : Distribusi Frekuensi Usia Anak .....	69
Tabel 7 : Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin.....	70
Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Keikutsertaan PAUD.....	70
Tabel 9 : Distribusi Frekuensi Jumlah Saudara .....	71
Tabel 10 : Distribusi Frekuensi Usia Orang Tua .....	71
Tabel 11: Distribusi Frekuensi Pekerjaan Ibu.....	72
Tabel 12 : Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Game</i> .....	72
Tabel 13: Distribusi Frekuensi Perkembangan Bahasa.....	73
Tabel 14 : Tabel Bivariat .....	74

## **DAFTAR SKEMA**

Skema 1 : Kerangka Teori .....	46
Skema 2 : Kerangka Konsep Penelitian.....	47

STIKES BETHESDA YAKKUM

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 .....	31
Gambar 2 .....	32

STIKES BETHESDA YAKKUM

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Surat Permohonan Ijin Studi Awal

Lampiran 2 : Keterangan Kelaikan Etik

Lampiran 3 : Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 4 : Surat Balasan Ijin Penelitian

Lampiran 5 : Lembar Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 6 : Lembar Konfirmasi Responden

Lampiran 7: Surat Persetujuan Menjadi Asisten Penelitian

Lampiran 8 : Kuesioner Kebiasaan Bermain *Video Game*

Lampiran 9 : Standar Operasional Prosedur DDST II

Lampiran 10 : Lembar DDST II

Lampiran 11 : Hasil Pemeriksaan DDST II

Lampiran 12 : Tabel Umum

Lampiran 13 : Tabel Khusus

Lampiran 14 : Lembar Konsultasi