|  |  |
| --- | --- |
| Reny Susanti  NIM. 15142010093  Program Studi Keperawatan | Pembimbing :  Eny Susanti, S.ST.,M.Keb  NIDN. 0707058302 |
| **HUBUNGAN LAMA DAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR ANAK**  **KELAS 4 DAN 5 DI SDN SOCAH 03**  (Studi di SDN Socah 03 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan) | |
| **ABSTRAK**  Motivasi belajar adalah dorongan dan semangat yang muncul dari diri siswa atas keinginannya sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara lama dan kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar di SDN Socah 03 Bangkalan.  Desain penelitian menggunakan “*Analitik Korelasi*” dengan pendekatan “*Cross Sectiona*l”.Variabel independen lama dan kebiasaan dan Variabel dependen motivasi belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi sekolah dasar kelas empat dan lima sebanyak 50 responden, sedangkan jumlah sampelnya sebanyak 44 responden. Teknik sampling “*proportionate stratified random sampling*”. Pengumpulan data untuk setiap variabelnya menggunakan kuesioner, sedangkan uji statistiknya menggunakan uji “*Spearman Rank*”. Penelitian ini telah dilakukan uji Kelaikan Etik oleh KEPK STIKes Ngudia Husada Madura NO : 281/KEPK/STIKES-NHM/EC/VII/2019.  Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa hampir seluruhnya lama bermain *game online* 79,5% dalam kategori tidak normal dimana ρ *value* : 0,004< α : 0,05, yang berarti H1 diterima dan H0 ditolak dan hampir seluruhnya kebiasaan bermain *game online* 86,4% dalam kategori tidak normal dimana ρ *value* : 0,015 < α : 0,05, yang berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara lama dan kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar di SDN Socah 03 Bangkalan.  Penelitian ini dapat dijadikan bahan pengetahuan mengenai lama bermain ga*me online* dalam ilmu keperawatan. Seperti hubungan lama bermain *game online* terhadap pola tidur dan ketajaman penglihatan | |
| **Kata Kunci :** Lama dan Kebiasaan, *Game online* , Motivasi Belajar | |