

ABSTRAK

Nadra Oktarini Erza. NIM: H.1610866. Dampak Penggunaan *Game Online* Pada Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. **Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Djuanda Bogor.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Pengguna Game Online Pada Konsentrasi Belajar di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN Gunungputri 04 menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, penyajian data dan kesimpulan. Pemeriksaan data menggunakan triangulasi Teknik. Hasil penelitian menunjukkan : Beberapa siswa di SDN Gunungputri 04 mempunyai kebiasaan memainkan *game online* di rumah dan ada juga yang bermain *game online* di warnet, jenis *game online* yang dimainkan yaitu First Person Shooter (FPS) dan RPG (*Role Play Game*), *game online* ini merupakan game aksi yang memainkannya dengan tembak – menembak dan memainkan tokoh khayalan. memainkannya dengan tembak – menembak dan memainkan tokoh khayalan. Orangtua dari siswa ada yang tidak mengetahui jika anaknya gemar bermain *game online*, biasanya siswa bermain *game online* pada siang hari setelah pulang dari sekolah, setelah pulang sekolah mereka tidak belajar ulang pelajaran dari sekolah dan langsung bermain *game online* di rumah atau di warnet karena menurut siswa bermain game online itu sangat seru dan menyenangkan. Bermain *game online* kadang membuat siswa terganggu untuk melakukan aktivitas lain. Guru menyatakan bahwa mereka kurang konsentrasi dalam belajarnya,. ketika di dalam kelas pun mereka jarang untuk bertanya kepada gurunya saat tidak mengerti pelajaran yang sedang berlangsung, saat ujian di kelas beberapa siswa kadang ada yang tidak mengerti untuk mengisinya, hal tersebut menyebabkan nilai ujian siswa yang rendah, namun ada beberapa siswa yang nilainya cukup tinggi.

Kata kunci : Game Online, Konsentrasi Belajar

ABSTRACT

Nadra Oktarini Erza. NIM: H.1610866. The Impact of Using Online Games On Student Concentration in Class V Elementary School. Thesis elementary school teacher education program, Faculty of Teacher Training and Education. Djuanda Bogor University.

This study aims to determine the impact of online game users on learning concentration in the fifth grade of elementary school. This research was conducted at SDN Gunungputri 04 using a qualitative method with a case study type. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and documentation. The data analysis used is the Miles and Huberman model which consists of data collection, data presentation and conclusions. Examination of data using triangulation technique. The results showed: Some students at SDN Gunungputri 04 have a habit of playing online games at home and some are playing online games at internet cafes, the types of online games played are First Person Shooter (FPS) and RPG (Role Play Game), this online game is an action game that is played by shooting and playing imaginary characters. play it by shooting and playing imaginary characters. There are parents of students who do not know if their children like to play online games, usually students play online games in the afternoon after coming home from school, after school they do not re-learn lessons from school and immediately play online games at home or in internet cafes because according to students Playing online games is very exciting and fun. Playing online games sometimes makes students distracted from doing other activities. The teacher stated that they lacked concentration in their studies. even when in class they rarely ask the teacher when they don't understand the ongoing lesson, during exams in class some students sometimes don't understand to fill it, this causes students' test scores to be low, but there are some students whose scores are quite high .

Keywords: *Online Game, Concentration of Learning*