

# **ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SD**

Studi kasus ini dengan Pendekatan Penelitian Kualitatif Pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Gunung Gede Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020

## **SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh :

Eneng Mujrikah

037115124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
2020**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP**  
**PRESTASI BELAJAR SISWA SD**

Analisis Studi Kasus dengan Pendekatan Kualitatif pada Peserta  
Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gunung Gede Kota Bogor Semester  
Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

Menyetujui:

Dosen Utama,



Dr. Sumardi, M.Pd.  
NIK. 195206161981031001

Dosen Pendamping,



Fitri Anjaswuri, M.Pd.  
NIK. 1.0316026726

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pakuan



Drs. Deddy Sofyan, M.Pd.  
NIP. 195601081968011001

Ketua Program Studi,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pakuan



Elly Sukmanasa, M.Pd.  
NIK. 1.0410012510

## ABSTRAK

Eneng Mujrikah. 037115124. Maraknya *game online* yang dipopulerkan kalangan peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif dan positif terhadap prestasi belajar siswa. Membuat para orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan *game online*. Penulis tertarik untuk meneliti siswa yang hobi bermain *game online*, seberapa besarkah pengaruh *game online* tersebut terhadap prestasi belajar siswa di SDN Gunung Gede. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan. Bagaimana pengaruh dari *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Bagaimana peran serta perhatian orangtua siswa akan adanya pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian studi kasus, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data siswa yang hobi bermain *game online* peneliti memiliki sumber data seperti siswa yang dijadikan objek, orangtua siswa, dan Walikelas/Guru di SDN Gunung Gede. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih dua bulan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa hobi bermain *game online*

siswa dapat dikatakan tinggi, dan dipengaruhi juga oleh faktor-faktor yang lain. Akan tetapi tidak mempengaruhi prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci : Game Online, Prestasi Belajar.**