

## ABSTRAK

Pambudi, AT. 2020. ANALISIS DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MINAT BELAJAR IPA DI SDN BANJARSARI 1. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif dari penggunaan game online terhadap prestasi dan minat belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang disajikan berupa kata-kata. Dilihat dari permasalahan yang diteliti, penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN BANJARSARI 01 yang berjumlah 10 peserta didik. Pengambilan data menggunakan triangulasi data yaitu triangulasi sumber berupa guru dan peserta didik kelas IV serta triangulasi teknik berupa angket dan wawancara yang kemudian pada analisis data menggunakan data reduksi, verifikasi, dan display data. Hasil dari penelitian ini adalah; 1) Dampak negatif dari penggunaan game online terhadap prestasi belajar peserta didik meliputi nilai muatan pembelajaran IPA yang jauh di bawah KKM, tidak mudah menghafal materi IPA, tidak mudah memahami materi IPA, tidak mudah menerapkan pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari, tidak mudah menganalisis pembelajaran IPA, tidak mudah mengevaluasi materi yang dipelajari dalam IPA, dan tidak mudah memiliki ide untuk menciptakan sesuatu; dan 2) Dampak negatif dari penggunaan game online terhadap minat belajar peserta didik meliputi peserta didik lebih tertarik bermain game online dibandingkan dengan belajar, peserta didik memiliki kepedulian yang rendah terhadap belajar, dan menghabiskan waktu yang seharusnya untuk belajar justru digunakan untuk bermain game online. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu hendaknya orangtua lebih memperketat penggunaan handphone untuk anaknya.

Kata Kunci : Game Online, Minat Belajar, Prestasi Belajar

## **ABSTRACT**

*Pambudi, AT. 2020. ANALYSIS OF THE NEGATIVE IMPACT OF ONLINE GAME USING ON THE ACHIEVEMENT OF LEARNING AND SCIENCE LEARNING INTEREST IN BANJARSARI SDN 1. Teacher Training and Education Faculty, Sultan Agung Islamic University Semarang. Advisor I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.*

*This study aims to determine the negative impact of using online games on the achievement and learning interest of fourth grade elementary school students. This study uses a qualitative approach because the data presented is in the form of words. Judging from the problems studied, this study uses descriptive research. The subjects in this study were 10 grade students of SDN BANJARSARI 01, totaling 10 students. Retrieval of data using data triangulation, namely triangulation of sources in the form of teachers and grade IV students as well as technical triangulation in the form of questionnaires and interviews which then analyzed the data using data reduction, verification, and data display. The results of this study are; 1) The negative impact of using online games on student learning achievement includes the value of science learning content which is far below the KKM, not easy to memorize science material, not easy to understand natural science material, not easy to apply science learning in everyday life, not easy to analyze learning science, it is not easy to evaluate the material studied in science, and it is not easy to have ideas to create something; and 2) The negative impact of using online games on students' interest in learning includes students who are more interested in playing online games compared to learning, students have a low concern for learning, and spending time that is supposed to learn is actually used to play online games. The conclusion in this study is that parents should further tighten the use of cellphones for their children.*

*Keywords: Online Games, Learning Interest, Learning Achievement*