

ABSTRAK

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS V SD AL- KAUTSAR BANDAR LAMPUNG

Oleh

WINDI TRIKANTI UTAMI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam mengetahui dampak bermain *game online*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Al- Kautsar Bandar Lampung yang pernah bermain *game online*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment* , korelasi antara X dengan Y sebesar 0,728 bertanda positif dengan kriteria tinggi. Terdapat hubungan kebiasaan bermain *Game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Al-kautsar Bandar Lampung.

Kata kunci: bermain *game online*, perilaku belajar.

ABSTRACT

RELATIONSHIP BETWEEN THE HABIT OF PLAYING ONLINE GAMES WITH ACADEMIC PROGRESS STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL AL-KAUTSAR BANDAR LAMPUNG

**By
WINDI TRIKANTI UTAMI**

The problem in this research was the student's low ability to learn correctly about the effects of online games. The purpose of this research was to know the relationship between the habit of playing online games with academic progress student in elementary school Al-Kautsar Bandar Lampung. The method used in this research is descriptive method with the type of correlational research. The population in this study were online games student class V in elementary school Al-Kautsar Bandar Lampung. The data is collected with questionnaire and documentation. The results of hypothesis testing using the product moment correlation formula and t test obtained $r_{count} = 0.728$ which means positive and high standard. So that, which means there is a positive and significant relationship between the habit of playing online games with academic progress student in elementary school Al-Kautsar Bandar Lampung.

Keywords: *academic progress, game online*