

Choiriyah. 2016. *Gambaran Kecanduan Bermain Game online pada Siswa Kelas V SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Priyono Tri Febrianto, S.Sos.,M.Si, Pembimbing II: Moh Edy Nurtamam, S.Pd.,M.Si.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan bermain *Game online* dan jenis perilaku kecanduan bermain *Game online* pada siswa kelas V SDN Bancaran 1 Bangkalan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik yang digunakan *purposive* sampling. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan *game online* berdampak pada psikis anak yaitu anak merasakan cemas jika tidak bermain *game online*, anak selalu ingin bermain *game* secara terus-menerus yang mengakibatkan seorang anak malas untuk melakukan aktivitas lainnya, terhadap prestasi akademik yaitu seorang anak tidak memperdulikan kewajibannya mengerjakan tugas pekerjaan rumah, intensitas berkurang yang menyebabkan nilai prestasi menurun. Terhadap kesehatan fisik siswa yaitu akan mengalami gangguan kesehatan, pola makan dan tidur yang tidak teratur menyebabkan anak sulit berkonsentrasi disekolah. Jenis perilaku kecanduan *game online* yang menonjol pada siswa yaitu *salience*, *euphoria* dan *Tolerance*.

Kata kunci: *Game online*, bermain *Game online*.

Choiriyah. 2016. The View Addictions Playing Games Online In the Fifth Grade Students of SDN Bancaran 1 Bangkalan. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Educational, University of Trunojoyo Madura. Advisor: (1) Priyono Tri Febrianto, S.Sos.,M.Si, (2) Moh Edy Nurtamam, S.Pd.,M.Si.

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the View addiction to playing games online and types of addictive behaviors play games online on a fifth grade student at SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan. In this research using descriptive qualitative method. Data collection techniques used were observation, interviews, documentation. The technique used purposive sampling. Based on the research game online psychological effect on the child that the child feels anxious if they don't play games online, the child always wanted to play the game continuously resulting in a lazy child to do other activities. of academic achievement that a child doesn't care about their obligation to do a homework assignment, the intensity decreases which causes the value to decrease achievement. The physical health of students that will have health problems, diet and irregular sleep causes child have difficulty concentrating in school. This type of behavior addictive games online that stands out to students that salience, euphoria and Tolerance.

Key words: games online, addicted to play.