

ABSTRAK

Bagas Noval Airlangga 2023. Dampak dari Game Online terhadap Peserta didik SDN TAMANSARI 02 Mumbulsari Kabupaten Jember. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing : Suyono S.H, M.I.Kom.

Kata Kunci : Dampak, Game Online, peserta didik.

Skripsi ini mengkaji tentang Dampak dari Game Online terhadap peserta didik SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kabupaten Jember. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Dampak dari Game Online terhadap peserta didik SDN Tamansari 02 Mumbulsari, pada penelitian ini menggunakan teori umum *Classical Conditioning (Pavlov dan Watson)* dengan informan diantaranya yaitu Kepala Sekolah, 3 wali Kelas, 3 peserta didik dan 3 wali murid . Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dampak dari Game Online terhadap peserta didik SDN Tamansari 02 Mumbulsari dengan menggunakan teori *Classical Conditioning (Pavlov dan Watson)* dapat memberikan sisi positif terhadap cara berpikir peserta didik tentang dunia maya dan negatifnya peserta didik melupakan apa yang seharusnya menjadi kewajiban mereka sebagai peserta didik. Terdapat dampak positif dari game online, dampak positifnya adalah peserta didik menjadi lebih senang setelah bermain game karena peserta didik bisa melepaskan kepenatan nya selama belajar dengan cara bermain game, terdapat juga peserta didik yang bisa belajar bahasa asing dari bermain game online. Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif dari game online yaitu peserta didik menjadi terlalu fokus terhadap game nya dan mengabaikan tugas sekolah, menjadi malah dan kurang bersemangat ketika akan belajar. Peserta didik juga menjadi sulit menerima informasi dari guru maupun orang tua ketika dibertahu.

ABSTRACT

Bagas Noval Airlangga 2023. The Impact of Online Games on Students at SDN TAMANSARI 02 Mumbulsari, Jember Regency. Communication Science Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, Muhammadiyah University of Jember. Advisor : Suyono S.H, M.I.Kom.

Keywords : *Impact, Online Games, students.*

This thesis examines the impact of online games on students of SDN Tamansari 02 Mumbulsari, Jember Regency. The purpose of this study is to find out how the impact of online games on SDN Tamansari 02 Mumbulsari students, in this study using the general theory of Classical Conditioning (Pavlov and Watson) with informants, namely the principal, 3 homeroom teachers, 3 students and 3 guardians student . The results showed that the impact of online games on students of SDN Tamansari 02 Mumbulsari by using Classical Conditioning theory (Pavlov and Watson) gave a positive side of students' ways learners. There is a positive impact from online games, the positive impact is that students become happier after playing games because students can release their fatigue while learning by playing games, there are also students who can learn foreign languages from playing online games. In addition to the positive impacts, there are also negative impacts from online games, namely students become too focused on their games and ignore schoolwork, become even and less enthusiastic when learning. Students also find it difficult to receive information from teachers and parents when told.