

ABSTRAK

GABYANA MARGARETHA MARBUN, Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V: Kajian Fenomonologi Di Upt Sd Negeri 064037 Medan Tembung. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket bermain *game online* dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan mengabaikan tugas sekolah (55,83%) lebih dari setengahnya, dampak fisik dan psikologis (45%) kurang dari setengahnya, dampak *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar (95,3%) sebagian besar, dampak positif *game online* (22,3%) sebagian kecil, dan dampak negatif *game online* (55%) lebih dari setengahnya.

Kata Kunci: Dampak *Game online*, Hasil Belajar, Siswa Sekolah Dasar



ABSTRACT

GABYANA MARGARETHA MARBUN. *The Impact of Online Games on the Learning Outcomes of Fifth-Grade Students: A Phenomenological Study at UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2026.*

This study aims to determine the impact of online gaming on the learning outcomes of fifth-grade students at UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung in the 2024/2025 academic year. This research employs a descriptive method with a qualitative approach. The research subjects were 30 fifth-grade students. The instruments used in this study was an online gaming questionnaire using a Likert scale, interviews, and documentation of students' learning outcome scores. The results of the study indicate that more than half of the students showed a tendency to neglect school assignments (55.83%), less than half experienced physical and psychological impacts (45%), the majority experienced impacts of online gaming on learning motivation positive impacts of online gaming (22.3%), and more than half experienced negative impacts of online gaming (55%).

Keywords: *Online Games, Learning Outcomes, Elementary School Students*

