

## ABSTRAK

**Hera Risnawati (118290047)**, 2023. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Skripsi. Pendidikan Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2023. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya peserta didik yang bermain *game online* di kelas V dan VI maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Cibonte Banjar. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui tingkat kecanduan bermain *game online* pada peserta didik di kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar 2) Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar yang menggunakan *game online* 3) Mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar yang terdiri dari 30 siswa MI Cibonte Banjar. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik di MI Cibonte Banjar menunjukkan hasil sebesar 77% dengan kategori sedang 2) hasil belajar peserta didik di MI Cibonte Banjar menunjukkan hasil sebesar 70% berada pada kategori sedang 3) hubungan antara kecanduan *game online* terhadap hasil belajar pada kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar dalam kategori lemah. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan uji korelasi yang menggunakan rumus *rank spearman* bahwa  $\rho$  sebesar -0,385 dengan signifikan 0,036. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik dengan kategori lemah. Dengan demikian, semakin tinggi variabel tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah variabel hasil belajar dan sebaliknya semakin rendah variabel kecanduan *game online* maka semakin tinggi hasil belajar. Adapun hubungan kecanduan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V dan VI di MI Cibonte Banjar sebesar 14,28%.