

## ABSTRAK

PUSPASARI, DIAN,2022: *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia MI/SD di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri*, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Tarbiyah, IAIT Kediri, Dosen Pembimbing Drs. Miftahuddin, M.Pd.

Kata Kunci: Dampak Game Online, Motivasi Belajar.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat mempengaruhi tatanan kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak. Maraknya *game online* dengan segala daya tariknya mampu mengalihkan kebiasaan anak yang dulunya gemar bermain permainan tradisional sekarang menjadi gemar dengan permainan *game online* bahkan ada beberapa yang sampai kecanduan. Bukan hanya kebiasaan bermain saja yang berubah, namun juga perilaku atau akhlak termasuk motivasi belajar mereka.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, penelitian ini difokuskan pada : 1. Bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi belajar anak MI di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, 2. Bagaimana solusi dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar anak MI di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, 3. Bagaimana peran orangtua dalam mengatasi dampak *game online* terhadap motivasi belajar anak MI di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi, penyajian data dan verifikasi.

Berdasarkan data yang diperoleh dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa : 1. Penggunaan *Game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi motivasi belajar anak. 2. Solusi dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar anak usia Madrasah Ibtidaiyyah di Dusun Butun Desa Pagu Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, berdasarkan penelitian bergantung pada peran orangtua. 3. Peran orangtua dalam mengatasi dampak *game online* terhadap motivasi belajar anak dapat dilakukan dengan tidak menyediakan sarana untuk bermain *game online*, membatasi waktu bermain *game online* dan selalu memantau kegiatan anak.