

ABSTRAK

Langgeng Adji Saputro. *Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Matematika Anak-Anak Di Dusun Jaten.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar matematika anak-anak di dusun Jaten. Penelitian ini merupakan penelitian mix method dengan pendekatan sequential exploratory, yaitu mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif. Penggabungan data ini didasarkan pada hasil yang telah diperoleh sebelumnya dari tahap pertama. Prioritas utama pada tahap ini lebih ditekankan pada tahap pertama, dan proses penggabungan diantara keduanya terjadi ketika peneliti menghubungkan antara analisis data kualitatif dengan pengumpulan data kuantitatif. Subjek penelitiannya adalah anak-anak Sekolah Dasar di dusun Jaten sebanyak 10 orang . Metode pengumpulan datanya diperoleh dari observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket.

Hasil analisis datanya menyimpulkan bahwa game online berdampak positif terhadap anak-anak di dusun Jaten dan juga game online tidak mempengaruhi hasil belajar matematika anak-anak di Dusun Jaten tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil respon angket yang telah disebar terhadap anak-anak Sekolah Dasar di dusun Jaten.

Kata Kunci : Dampak, Game Online, Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

Langgeng Adji Saputro. *The Impact of Online Games on Children's Mathematics Learning Outcomes in Dusun Jaten. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.*

This study aims to determine the impact of online games on children's mathematics learning outcomes in the hamlet of Jaten. This research is a mix method research with a sequential exploratory approach, which collects and analyzes qualitative data and then analyzes it using quantitative data. Merging this data is based on the results that have been obtained previously from the first stage. The main priority at this stage is more emphasized in the first stage, and the merging process between the two occurs when the researcher connects qualitative data analysis with quantitative data collection. The research subjects were elementary school children in the hamlet of Jaten as many as 10 people. The data collection method was obtained from observation, documentation, interviews, and questionnaires.

The results of data analysis concluded that online games had a positive impact on children in the hamlet of Jaten and also online games did not affect the mathematics learning outcomes of children in the hamlet of Jaten. This is evidenced by the results of the questionnaire responses that have been distributed to elementary school children in the hamlet of Jaten.

Keywords: *Impact, Online Games, Mathematics Learning Outcomes*