

## ABSTRAK

*Amin, Firda Kurnia. 2021. "Analisis Dampak Game Mobile Terhadap Motivasi Belajar Siswa ". Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru sekolah dasar. Fakultas pedagogi dan psikologi. Universitas PGRI Adi buana Surabaya. Pembimbing I Drs. Triman juniarso, M.Pd., Pembimbing II Wahyu Susiloningsih, S.Pd. M.Pd.,*

*Kata Kunci: Game Online, Pembelajaran.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak game mobile terhadap motivasi belajar siswa kelas VB SDN Margorejo I/403 Surabaya. Jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode analitis.

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V B`SDN Margorejo I/ 403 Surabaya. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis kualitatif dengan model Miles dan Huberman.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak permainan game online pada siswa kelas V SDN Margorejo I/403 Surabaya maka dapat disimpulkan yaitu tidak begitu mempengaruhi hal ini dibuktikan dengan siswa antusias saat diberi tugas. Mereka mengerjakan tugas dengan dengan penuh semangat dan berlomba lomba menyelesaikannya dengan tepat waktu. Jadi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas V sangat baik dan tidak terpengaruh oleh adanya kemajuan teknologi terutama pada dampak permainan game online.

## ABSTRACT

**Amin, Firda Kurnia.** 2021. "Development of Learning Cartoon Film Media in Class IV Indonesian Language Subjects at SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya". Essay. Primary School Teacher Education Department. Faculty of pedagogy and psychology. PGRI Adi buana University Surabaya. Advisor I Drs. Triman juniarso, M.Pd., Supervisor II Wahyu Susiloningsih, S.Pd. M.Pd.

*Keywords: Game Online, learning.*

*The purpose of this research is to find out the impact of mobile games on the learning motivation of vb grade students at SDN Margorejo I/403 Surabaya. This type of research uses qualitative descriptive with analytical methods.*

*This research method uses qualitative descriptive methods. The subject of the study was grade V B' SDN Margorejo I/403 Surabaya. Data collection techniques with interviews, observations and documentation. Data analysis techniques using qualitative analysis with Miles and Huberman models.*

*Based on the results of research and discussion can be concluded that the impact of online game play on grade V students of SDN Margorejo I/403 Surabaya can be concluded that it does not really affect this as evidenced by enthusiastic students when given assignments. They do the task vigorously and race to finish it on time. So it can be said that the learning motivation of grade V students is very good and not affected by technological advances, especially on the impact of online gaming*