

## ABSTRAK

Panalungtikan ieu boga tujuan kanggo terang pangaruh ulin game online ka prestasi peunteun kenging diajar siswa kelas 5 di SDN Kacamatan Baleendah Kabupaten Bandung.

Penelitian ieu ngagunakeun pendekatan kuantitatif. Populasi dina panalungtikan ieu teh sakumna siswa kelas kelas 5 di Kacamatan Baleendah Kabupaten Bandung, anu jumlahna 89 siswa. Panalungtikan ieu nyokot sakabeh anggota populasi margi populasi na kirang ti 100 jalmi siswa. Padika pengumpulan data ngagunakeun skala sarta dokumentasi.

Penelitian ieu ngagunakeun uji validitas sarta uji reliabilitas. Kenging uji validitas butir kanggo skala game online ti 40 butir, gugur 8. Reliabilitas alpha kanggo skala game online sagede 0,923. Sedengkeun uji pasaratan analisis ngagunakeun uji normalitas sarta uji linearitas. Uji normalitas variabel X sarta Y sewang-sewang meunang peunteun  $p > 0,05$  ku kituna sebaran data disebutkeun berdistribusi normal. Uji linieritas meunang peunteun  $p > 0,05$  ku kituna pangaruh variabel X kalawan Y dinyatakeun linier

Hasil panalungtikan nyatakeun yen aya pangaruh game online kalawan prestasi kenging diajar kelas 5 di SDN Ciodeng, SDN Jatimekar, SDN Rancamanyar sarta SDN Rancapanjang Kacamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Siswa anu berjenis kelamin awewe kategori pendek saloba 42 siswa (91,3%), kategori nuju saloba 4 siswa (8,7%), sarta kategori luhur teu aya. Sedengkeun kanggo siswa anu berjenis kelamin salaki-salaki kategori pendek saloba 16 siswa (37,2%), kategori nuju saloba 25 siswa (58,1%), sarta kategori luhur saloba 2 siswa (4,7%). Sedengkeun siswa anu berjenis kelamin awewe ngabogaan prestasi kenging diajar kategori pendek 1 siswa (2,2%), kategori nuju saloba 21 siswa (45,7%), sarta kategori luhur saloba 24 siswa (52,2%). Ku kituna aya pangaruh antawis ulin game online ka prestasi kenging diajar siswa.

Sanggem konci : Game Online, Prestasi Kenging Diajar