

**UPAYA GURU DALAM MENGURANGI KECANDUAN *GAMES ONLINE*
MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS FORUM GRUP DISKUSI PADA
SISWA KELAS VI
(STUDI KASUS SDN TANJUNG PURA V KECAMATAN KARAWANG,
KAB. KARAWANG)**

**LINA WIYAH NIM
18416286206008**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penerapan serta dampak metode forum grup diskusi (FGD) sebagai upaya mengurangi kecanduan *games online* pada siswa kelas VI di SDN Tanjung Pura V. Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian kualitatif. Narasumber yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang Guru Walikelas VI dan 1 orang Guru Bimbingan dan Konseling di SDN Tanjungpura V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Trianggulasi. Hasil penelitian menunjukkan, penerapan forum grup diskusi (FGD) dilakukan di dalam kelas dengan membagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok siswa teridentifikasi kecanduan *games online* dan siswa yang tidak kecanduan *games online*, dengan memberikan tema terkait dengan kecanduan *games online* yang nantinya siswa diskusikan. Dampak yang dirasakan dengan adanya forum grup diskusi (FGD) ini pada siswa kelas VI seperti penyerapan informasi materi lebih mudah, sikap tanggungjawab siswa terhadap tugas lebih terbangun dan siswa lebih terbuka dalam beraktivitas pada program- program di sekolah.

Kata kunci: Kecanduan *Games Online*, Forum Grup Diskusi, Dampak *Games Online*

**TEACHER'S EFFORTS TO REDUCE ADDICTION TO ONLINE GAMES
THROUGH FORUM GROUP DISCUSSION-BASED LEARNING IN CLASS
VI STUDENTS
(CASE STUDY OF SDN TANJUNG PURA V KECAMATAN KARAWANG,
KAB. KARAWANG)**

**LINA WIYAH NIM
18416286206008**

ABSTRACT

This study aims to identify and analyze the application and impact of the forum group discussion (FGD) method as an effort to reduce addiction to online games in grade VI students at SDN Tanjung Pura V. This study is classified as a qualitative research. The resource persons used in this study consisted of 1 homeroom teacher for grade VI and 1 Guidance and Counseling teacher at SDN Tanjungpura V. The data collection techniques used were interviews, observation and documentation. Analysis of the data in this study using triangulation. The results showed that the implementation of FGD was carried out in the classroom by dividing into two groups, namely groups of students who were identified as addicted to online games and students who were not addicted to online games, by providing themes related to online game addiction which students would discuss later. The impact felt by this FGD on class VI students was that it was easier to absorb material information, students' attitudes of responsibility towards assignments were more developed and students were more open to activities in school programs.

Keywords: Online Games Addiction, Forum Group Discussion, Impact of Online Games