**ABSTRAK**

**RESTU AMALIA, 2015.** *Game Online Studi Pada Siswa SMA Negeri 8 Makassar.* Skripsi. Dibimbing oleh Andi Agustang dan Andi Octamaya Tenri Awaru. Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar.

 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa game online menyebabkan rendahnya minat belajar siswa SMA Negeri 8 Makassar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian metode kualitatif. Adapun pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria siswa yang bermain game online setiap hari selama 5-7 jam. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui tiga tahap yaitu reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar informan yang suka bermain game online mengalami penurunan minat belajar. Selain itu, hasil belajar siswa juga ikut menurun dilihat dari nilai rata-rata persemester, dipicu karena menggunakan jam istirahatnya untuk bermain game. Siswa menjadi malas belajar, tidak menegerjakan tugas sekolah, lupa makan, kurang bergaul dengan teman-teman sebayanya dan lupa akan kewajibannya sebagai pelajar Dipicu oleh jenis game peperangan dan petualangan yang dimainkan siswa membuat siswa merasa penasaran dan ingin memainkan terus menerus membuat siswa malas belajar dan menurunkan hasil belajar siswa.