

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul *Game online* pada *Point Blank* dan Pola Belajar Mandiri Anak Pria (Studi Deskriptif Kualitatif di SMP Negeri 28 Medan). *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah faktor-faktor apa yang menyebabkan ketertarikan siswa terhadap permainan *Game online* Poin Blank dan dampak perilaku sosial apa terjadi terhadap siswa bermain *Game online Point Blank* pada Siswa SMP Negeri 28 Medan.

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui faktor-faktor serta sejauh mana ketertarikan siswa terhadap permainan *Game online* Poin Blank dan dampak perilaku sosial terhadap siswa SMP Negeri 28 Medan.

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi terhadap sumber-sumber yang diperlukan seperti buku-buku, jurnal dan internet.

Hasil penelitian *Game online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi siswa dengan pemain lain. Dampak *Game online* segi positif dapat menambah wawasan anak, terutama dalam hal menyusun strategi dan dampak segi negatif game online yang berbau kekerasan, menyebabkan siswa mengabaikan lingkungan sekelilingnya dan lebih mengutamakan dunia maya.

Kata Kunci : *Game Online Point Blank, Pola Belajar Mandiri, Dampak Game Online*

ABSTRACT

The study was titled *online games at Point Blank and independent study Pattern men's Children (Qualitative Descriptive Study in in SMP Negeri 28 Medan)*. The online game is a game (games) that can be accessed by many players, where the machines used players linked by a network generally used is the internet network.

Problems in the research is what factors caused the interest of students towards the game online *Game Points of social behavior impacts Blank* and what happened to the students play online games *Point Blank* in students of *SMP Negeri 28 Medan*.

The purpose of this research is to know the factors as well as the extent of the interest of students towards the game online *Game Points of social behaviour* and the impact of *Blank* against students of *SMP Negeri 28 Medan*.

The technique of Data collection is done through observation, interviews, and study the documentation against the required resources such as books, journals and the internet.

Research results online containers can serve as socializing students with other players. A positive impact in terms of online gaming can add insight into children, especially in terms of drawing up strategies and in terms of the negative impact that smell online game violence, causing the students ignore the surrounding environment and prefer the virtual world.

Keywords: *Online Games Point Blank, The Pattern Of Independent Study, The Impact Of The Game Online*