

## ABSTRAK

**Firmansyah, Bayu.** 40220037. 2024, Analisis Bermain Game Online Mobile Legend pada Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SD Negeri Cidadap 01 Tahun Ajaran 2023/2024. **Yuni Suprpto, M.Pd.**

**Kata Kunci :** Game Online, Mobile Legend, Perilaku Sosial Siswa

Penelitian ini di latar belakang pertumbuhan teknologi terus menjadi Mutahir dari awal mulanya perlengkapan telepon universal hingga menjadi *gadget* yang merupakan perangkat digital yang hamper dimiliki oleh semua kalangan. *Gadget* yang ada saat ini memuat banyak *feature* menarik yang kerap kali menjadi hiburan bagi penggunanya. Game bukan hanya dimainkan dengan tujuan mengisi waktu luang, namun untuk jaman saat ini games nyaris dimainkan tiap waktu. *Game online* adalah cara hidup baru bagi orang-orang dari segala usia yang bisa dimainkan dimanapun saja, kapan saja serta bisa dimainkan sendiri ataupun berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain game online mobil legend terhadap perilaku social siswa SD. Dengan penelitian tersebut dapat mengetahui pengaruh apa saja yang dialami oleh siswa dari bermain *game online mobile legend*. Penelitian ini Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif naratif.

Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa yang telah bermain game online *mobile legend* memiliki pengaruh positif dan negative. Kebanyakan siswa menunjukkan pengaruh positif pada perilaku sosialnya. Perilaku positif diantaranya kerja sama dan kebersamaan, komunikasi yang lebih baik, kreativitas dan inisiatif, pengendalian emosi. Selain itu, penggunaan game online *mobile legend* siswa tergolong rendah. Kategori rendah dan frekuensi rendah yaitu siswa bermain *game online mobile legend* dengan durasi waktu setiap harinya. Pengawasan orang tua tetap diperlukan agar tidak terlalu focus bermain game online dan membatasi waktu bermain *game online mobile legend*.

## **ABSTRACT**

**Firmansyah, Bayu.** 40220037. 2024, *Analysis of Playing Mobile Legend Online Games on the Social Behavior of Class V Students at elementary school Negeri Cidadap 01 Academic Year 2023/2024.* **Yuni Suprpto, M.Pd.**

**Keywords:** *Online Games, Mobile Legend, Student Social Behavior*

*This research in the background of technological growth continues to be Mutahir from the beginning of universal telephone equipment to become a gadget which is a digital device that is almost owned by all groups. Gadgets that exist today contain many interesting features that are often entertainment for their users. Games are not only played for the purpose of filling free time, but for the current era games are played almost all the time. Online games are a new way of life for people of all ages that can be played alone, anytime and can be played alone or in groups. This study aims to determine the influence of playing the online game of car legend on the social behavior of elementary school students. With this research, it can be found out what influences are experienced by students from playing the online game of car legend. This study uses a narrative qualitative research method.*

*The results obtained show that students who have played mobile legend online games have a positive and negative influence. Most students show a positive influence on their social behavior. Positive behaviors include cooperation and togetherness, better communication, creativity and initiative, and emotional control. In addition, the use of online mobile legend games for students is relatively low. The low and low frequency categories are students playing mobile legend online games with a duration of <1 hours per day. Parental supervision is still needed so that you don't focus too much on playing online games and limit the time spent playing online mobile legend games.*