

ABSTACRT

FEBRIANA SOARES, 19.04.262. *The Impact Of The Mobile Legend Online Game On Students At SDN 113 Banjarsari Bandung. Supervisor BAMBANG SUGENG and BENNY SETIA NUGRAHA*

This study aims to get an overview of the Impact of the Mobile Legend Online Game on Students at SDN 113 Banjarsari Bandung which includes aspects of Learning Level and Emotional Level. This research uses a quantitative research design with descriptive methods. Respondents of this study amounted to 30 respondents. Data collection techniques used are questionnaires, observation and documentation studies. Determination in giving a score seen from the results of respondents' answers to the aspects studied. The results showed that the Learning Level aspect showed a score of 965 in the moderate category. Judging from how students manage study hours properly and correctly. The Emotional Level aspect shows a score of 1507 in the good category. Judging from how students control their emotions when playing games. The needs needed by students are the provision of motivational support from the homeroom teacher and parental supervision of students who play online games. The program proposed in response to these problems is "How to limit cellphone use by doing study activities". The implementation of this program is expected to be able to overcome the Impact of the Mobile Legend Online Game on students.

Keyword: *Impact, Online Games*

ABSTRAK

FEBRIANA SOARES, 19.04.262. Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Siswa di SDN 113 Banjarsari Bandung. Dosen pembimbing BAMBANG SUGENG dan BENNY SETIA NUGRAHA

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum tentang Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Siswa di SDN 113 Banjarsari Bandung yang mencakup aspek Tingkat Belajar dan Tingkat Emosi Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Responden penelitian ini berjumlah 30 responden. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah angket, observasi dan studi dokumentasi. Penentuan dalam pemberian skor dilihat dari hasil jawaban responden terhadap aspek yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek Tingkat Belajar menunjukkan skor 965 dengan kategori sedang. Dilihat dari bagaimana siswa mengatur jam belajar dengan baik dan benar. Aspek Tingkat Emosi menunjukkan skor 1507 dengan kategori baik Dilihat dari bagaimana cara siswa mengontrol emosi saat bermain *Game*. Kebutuhan yang dibutuhkan Siswa adalah pemberian dukungan motivasi dari guru wali kelas dan pengawasan orang tua terhadap siswa yang bermain *Game Online*. Program yang diusulkan dalam menanggapi permasalahan tersebut adalah “Cara Membatasi Penggunaan Handphone dengan Melakukan Kegiatan Bermain”. Pelaksanaan program ini diharapkan dapat mengatasi Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap siswa.

Kata Kunci: Dampak, *Game Online*