

**DAMPAK PENGGUNAN GAME *ONLINE MOBILE LEGENDS*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS V SD NEGERI 1  
PULAU GEMANTUNG ILIR**

**Lismayuni  
2021143510**

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya ketertarikan siswa terhadap game *online mobile legends* siswa lebih cenderung bermain game online dari pada berinteraksi dengan teman. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak penggunaan game *online mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa di kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir. Metode penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama, dampak positif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu terdapat 70% siswa mendapatkan teman baru walaupun secara virtual. 80% siswa lebih mudah bekerja sama dengan teman setelah bermain game *online mobile legends*. 70% bisa menyusun strategi atau taktik pada saat bermain game *online mobile legends* dan siswa lebih mengenal teknologi baru dari sebuah game. Kedua, dampak negatif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu 80% cenderung bermain game online dari pada berinteraksi dengan teman sebayanya, terdapat 50% secara rutin siswa berjam-jam bermain game *online mobile legends* setiap harinya. 60% siswa tidak tertarik mengikuti kegiatan di kelas atau mengikuti ekstrakurikuler di luar jam pelajaran karena lebih tertarik memainkan game *online mobile legends*. 60% siswa lebih mudah emosi setelah bermain game *online mobile legends* marah saat di batasi atau di larang bermain dan siswa juga terkadang spontan mengeluarkan kata-kata kasar di kala tidak puas dari hasil yang di mainkan. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: pertama, dampak positif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu tempat mencari teman, berinteraksi secara virtual. Kedua, dampak negatif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu perubahan sosial pada siswa. Ketiga, interaksi sosial siswa sebagai dampak bermain game online, yaitu siswa atau anak cenderung memilih bermain game daripada aktivitas lain.

Kata kunci : Game *online mobile legends*, Interaksi sosial siswa