

## ABSTRAK

Bermain *game mobile legends* berlebihan berdampak negatif bagi siswa usia Sekolah Dasar yang bisa mempengaruhi minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari *game mobile legends* terhadap minat belajar siswa kelas V SD. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek yang digunakan yaitu guru kelas V dan 7 orang siswa kelas V. Peneliti menggunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan *game mobile legends* berdampak bagi minat belajar siswa. Memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya ialah siswa menjadi paham akan kemajuan teknologi digital, siswa akan memiliki kerjasama yang cukup baik pada saat belajar. Sedangkan dampak negatif ialah kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi, tidak bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan, kurangnya fokus dalam belajar, malas dalam belajar, kurangnya rasa suka atau ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran, terkadang berperilaku kurang baik bertengkar dengan teman, tidak hanya ini dampak negatif lainnya ialah gangguan kesehatan pada mata akibat terlalu sering menatap layar *gadget*, siswa menjadi malas untuk bergerak dikarenakan asyik bermain *game mobile legends*, dan makan yang tidak teratur. Guru dan orang tua memiliki peran penting bagi siswa untuk membimbing, mendampingi, memberikan motivasi serta memberikan batasan dan memberi sanksi ketika siswa berlebihan bermain *game mobile legends*.

**Kata kunci:** analisis dampak *game mobile legends*; minat belajar siswas