

ABSTRAK

Ajeng Kartika, 1178030013 (2022): ***“Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Anak (Studi di MDTA Al-Ikhlas Kelurahan Rancaekek Kencana Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)”***

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fakta bahwa kecanggihan teknologi membuat *game*, dapat dimainkan dimana saja, oleh siapa saja, dan kapan saja. Maraknya *game* khususnya *game online Mobile Legend* yang dimainkan oleh kalangan anak-anak pelajar di MDTA Al-Ikhlas Kelurahan Rancaekek Kencana memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap motivasinya dalam belajar. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui serta dapat memahami faktor apa saja anak gemar bermain *game online Mobile Legend*, apa saja dampak yang dihasilkan oleh *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar anak, dan upaya apa saja yang dilakukan untuk mencegah anak tidak gemar bermain *game online Mobile Legend* di MDTA Al-Ikhlas Kelurahan Rancaekek Kencana.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Tindakan Sosial, yang telah dikemukakan oleh Max Weber. Teori tersebut menyatakan bahwa suatu perilaku individu selama perilaku itu memiliki arti yang subjektif untuk dirinya dan diarahkan kepada orang lain.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer di ambil dari observasi dan wawancara terbuka kepada murid, guru di MDTA Al-Ikhlas dan orang tua murid. Sedangkan dengan sumber data sekunder diambil dari buku-buku, jurnal, skripsi dan juga blog internet yang dapat mendukung Penelitian ini. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikana kesimpulan.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak pelajar di MDTA Al-Ikhlas yang mengalami dampak dari *game online Mobile Legend* lebih banyak merasakan dampak negatifnya. Dampak negatif dari *game online Mobile Legend* yang dirasakan oleh anak-anak pelajar adalah mereka menjadi kehilangan fokus dalam belajar, malas belajar, dan agresif. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dampak negatif dari *game online Mobile Legend* sangat mempengaruhi motivasi anak dalam belajar.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legend, Motivasi Belajar, Tindakan Sosial.*