

ABSTRAK

Dewi, Yusma. 2020. Penggunaan *Game Mobile Legends* Ditinjau Dari Aspek Kerja sama Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran di kelas VA SDN Gebangsari O2 Semarang. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Rida Feronika K, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini terfokus untuk mengetahui bahwa anak yang suka bermain game online khususnya game mobile legends merupakan anak yang dapat bekerja sama di dalam kelas. Hal ini berkaitan dengan banyaknya anak-anak yang memainkan game mobile legends. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui anak-anak yang bermain game mobile legends tersebut juga dapat bekerja sama dengan baik didalam kelas. Penelitian ini terfokus pada anak-anak yang hanya bermain game mobile legends, dengan teknik pengambilan data melalui angket, wawancara dan observasi. Dimana hasil dari analisis angket dan wawancara, menunjukkan bahwa game mbile legends tidak membuat anak-anak ketergantungan meskipun intensitas bermain mereka tergolongan sering serta memberikan dampak positif bagi mereka, game tersebut juga mengajarkan tentang kerja sama tim. Dalam aspek kerja sama, siswa juga dapat bekerja sama dengan baik didalam game maupun di dalam kelas. Yang ditunjukan dari hasil penelitian semua siswa yang suka bermain game mobile legends menyukai kerja sama tim serta dapat bekerja sama dengan baik. Siswa juga terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, anak tersebut juga tidak mengalami kesulitan dalam berkoordinasi dan komuniksi, semua aspek kerja sama terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang suka bermain game mobile legends dapat bekerja sama dengan baik.

Kata kunci : game mobile legends, game online, kerja sama

ABSTRACT

Dewi, Yusma. 2020. The Use of Mobile Legends Games to Viewed the Aspects of Student learning cooperation in the VA class of Gebangsari 01 Semarang. Essay. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University of Semarang. Advisor I: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Rida Feronika K, S.Pd., M.Pd

Focus on this research to seeing that children who love to play online game especially mobile legends, that children can be team work in the class. This research relate many childrens who playing mobile legends. Purpose of this research to know the childrens who playing mobile legends also can be team work so well in the class. Focus on childrens who only playing mobile legends, data gotten using poling, interview and observation. The result of polling and interview analysis shown that mobile legends didn't make a addiction meanwhile childrens played with high intensity. Furthermore, the game given positive effect such as taught team work. In team work field, the children can work so well in the game or class. Showing of the results all of students who love playing mobile legends likes team work and can work together so well. The children also seems following lesson so interested, made a coordination and communication easily, and all of aspects work together accepted. The conclusion shown that the children who love playing mobile legends is the children can work together so well.

Keyword: game mobile legends, game online, work together