

## ABSTRAK

Arisandi, Gerry, 2021. *Pengaruh Games Online Mobile Legends Terhadap aktifitas Kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Jember*. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: Dr. Juariyah, M. Si.

**Kata Kunci:** *Mobile Legends, Games Online, aktifitas Kuliah*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh games online Mobile Legends terhadap aktifitas kuliah Mahasiswa. Penulis mengangkat tema ini dikarenakan makin menjamurnya Games Online Mobile Legend dikalangan Mahasiswa, pengguna aktif games ini di Indonesia juga menyentuh angka 50 juta pengguna. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode questioner, yaitu berupa tes objektif pilihan ganda. Data yang didapatkan dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). hasil penelitian menunjukkan rata rata skor variabel Mobile Legends 8,2 berada pada Interval 7 - 11 dan berada pada kualifikasi Sangat Rendah. Kemudian rata rata Skor variabel Y atau aktifitas Kuliah adalah 37,98 berada pada Interval 37 – 40,6 dan berada pada kualifikasi Cukup Tinggi. Sedangkan dari hasil Uji Hipotesis menunjukkan nilai Sig  $0.006 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara Games online Mobile legends terhadap aktivitas Kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Jember.

## ABSTRACT

Arisandi, Gerry, 2021. The Influence of Mobile Legends Online Games on Communication Studies Student Lecture Activities Class of 2019 Muhammadiyah University of Jember. Essay, Science Communication Program, Faculty Of Social And Political Science, University Muhammadiyah Jember. Supervisor : Dr. Juariyah, M. Si

**Keyword:** *Mobile Legends, Games Online, Lecture activities*

This study aims to determine how the influence of Mobile Legends online games on student college activities. The author raised this theme because of the proliferation of Mobile Legend Online Games among students, active users of these games in Indonesia also touched the figure of 50 million users. Data collection in this study used a questionnaire method, namely in the form of multiple choice objective tests. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics (t-test). the results of the study show that the average score of the Mobile Legends variable is 8.2, which is at Interval 7-11 and is in the Quite Low qualification. Then the average score for the Y variable or Lecture activity is 37.98, which is at an Interval of 37-40.6 and is in a fairly high qualification. Meanwhile, the results of the Hypothesis Test show Sig 0.006 < 0.05 so it can be concluded that  $H_a$  is accept and  $H_o$  is rejected, which means that there is significant influence between Mobile Legends online games on the activities of the 2019 Communication Studies Student Lecture at the Muhammadiyah University of Jember.