

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP EMOSIONAL SISWA KELAS XI, XII SMA NEGERI 1 PLUPUH TAHUN PELAJARAN 2023/2024

¹Fitria Puji Lestari, ²Nur Hidayah, ³M Yunan Hidayat

¹Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta.

Email: fitriapuji251@gmail.com

²Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta.

Email: nurhidayah@iimsurakarta.ac.id

³Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta.

Email: yunanhidayat@iimsurakarta.ac.id

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence between the use of Mobile Legends Online Game on the Emotional Students of Class XI, XII SMA Negeri 1 Plupuh Sragen. This study uses a quantitative-correlational method. The population in this study were students of class XI, XII SMA Negeri 1 Plupuh Sragen, totaling 414 students and sample 81 students. Data collection techniques in this study used a questionnaire method. While the data analysis techniques in this study used descriptive analysis techniques which were processed using the SPSS software. The results of this study indicate that (1) the use of the Mobile Legends Online Game at Plupuh 1 Public High School as evidenced by analyzing the questionnaire with the number of respondents 81 students being in the medium category, namely 65.4%. (2) Then on Student Emotional which is proven by analyzing the questionnaire with the number of respondents 81 students are in the medium category which is 69.1%. (3) There is a very strong influence between the use of the Mobile Legends Online Game on the Emotions of Class XI, XII Students at SMA Negeri 1 Plupuh Sragen. It is known from the results of data analysis tests using simple linear regression analysis which produces a significance value of $0.025 < 0.05$ meaning there is a positive and significant relationship. And if it is known that the t value is $2,288 > 1,994$, then the results of the hypothesis test for the strength of influence criteria between the variables of using Mobile Legends Online Games on Student Emotions have a very strong correlation or influence.

Keywords: *Use of Mobile Legends Online Game, Student Emotional*

Pendahuluan

Sekarang ini teknologi semakin berkembang pesat, sehingga membuaat segalanya menjadi lebih mudah dijangkau. Zaman sekarang ini muncul *Smartphone* yang apa saja bisa dihipunkan dalam satu genggamannya. Seperti Al-Qur'an Digital, Kitab-Kitab, Hadist bahkan permainan pun dengan mudah bisa dicari dalam suatu aplikasi. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak-anak tanpa mempertimbangkan resiko dari permainan tersebut. Bermain dilakukan secara sukarela demi mendapatkan kesenangan tanpa adanya unsur paksaan atau tekanan dari orang lain (Widiya, 2019: 2).

Perkembangan *game* saat ini semakin meningkat dan semakin menarik perhatian. *Game* tidak hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menjalin komunikasi antar pemain, *game* juga dapat membuat Anda merasa lelah dan penat setelah beraktivitas. Fungsionalitas dan grafik semakin realistis dan lebih baik dalam *game*, dan itulah mengapa banyak orang bermain *game*. Apalagi sekarang ini, *game* bisa dimainkan tidak hanya *single player*, tapi juga *online (multiplayer)* (Yosephine Kiki Anjani, 2018: 546). Di Indonesia penyebaran permainan *game online* sangat berkembang pesat dan luas. Salah

satunya Provinsi Jawa Tengah, banyak remaja dan masyarakat yang bermain *game online* terutama dari kalangan siswa, mereka sering menghabiskan waktu bersama teman-temannya terutama di sekolah. Salah satunya di SMAN 1 Plupuh, banyak dari mereka berkumpul bersama disuatu tempat untuk memanfaatkan internet di *gadget* sebagai hiburan dengan bermain *game online*.

Game online merupakan salah satu wujud berkembangnya teknologi modern yang ada didunia ini. *Game Online* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan melalui PC (*Personal Computer*) atau komputer dengan menggunakan jaringan internet (Nada, 2019: 78). Mayoritas siswa di SMA Negeri 1 Plupuh bermain *game online mobile legends* sebagai hiburan mereka, namun disisi lain dampak dari penggunaan *game online mobile legends* ini tidak sedikit dari para peserta didik sulit dalam mengendalikan emosional kecemasan, marah dan senang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan *Game Online Mobile Legends* pada siswa kelas XI, XII di SMA Negeri 1 Plupuh, Emosional siswa kelas XI, XII SMA Negeri 1 Plupuh Ketika Bermain *Game Online Mobile Legends*, dan pengaruh penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap emosional siswa kelas XI, XII SMA Negeri 1 Plupuh tahun pelajaran 2023/2024.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui presentase penggunaan *Game Online Mobile Legends* oleh siswa kelas XI, XII SMA Negeri 1 Plupuh Sragen, untuk mengetahui emosional siswa kelas XI, XII di SMA Negeri 1 Plupuh Sragen yang bermain *Game Online Mobile Legends*, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap emosional siswa kelas XI, XII di SMA Negeri 1 Plupuh Sragen Tahun Pelajaran 2023/2024.

Menurut Ramadani, *Game online Mobile Legends* adalah jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati oleh remaja saat ini, *game* ini berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah genre *game online* yang memadukan antara dua jenis genre *game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (*hero*) yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti *Dota*, *League Of Legends* (Huda, 2020: 9). Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental (Yanti Mulfira, 2021: 9-10).

Menurut Rahmat, *game online* mempunyai kecenderungan yang sifatnya kecanduan bagi pemainnya, karena permainan *game online* memiliki fitur yang menarik, yaitu berisi gambar dan animasi yang dapat mendorong anak – anak atau bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game online* tersebut (Fitria, 2019: 2).

Semakin sering seseorang bermain *game online* dapat menyebabkan seseorang tersebut menjadi kecanduan. Orang yang sudah kecanduan *game* disebut sebagai *game addiction*. Seseorang dikatakan kecanduan apabila bermain *game online* sehari 3 kali dengan durasi lebih dari 30 menit setiap permainan. Menurut Lemmens, terdapat beberapa gejala kecanduan yaitu : *Salience, Problem, Conflict, Tolerans, Withdrawal, Mood modification,*

Relaps (Ruby Anggara dkk, 2020: 4).

Emosional merupakan karakteristik untuk mengungkapkan sebuah emosi. Emosional sendiri merupakan cara seseorang untuk meluapkan perasaan sedih, senang, dan marah. Emosi adalah suatu reaksi kompleks yang mengait satu tingkat tinggi kegiatan dan

perubahan-perubahan secara mendalam, serta dibarengi perasaan yang kuat atau disertai keadaan efektif (Sembiring, 2018: 78). Jenis – jenis emosional yaitu: Emosi perasaan bahagia, Emosi perasaan sedih dan Emosi perasaan marah (Azni, 2017: 112).

Menurut hasil peneliti sebelumnya oleh Sri Wahyuni pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Kecerdasan Emosional Santri di MA Sumatera Thawalib Parabek”. Penelitian ini menghasilkan bahwa pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional santri sebesar 48,3% sedangkan 51,7% dijelaskan oleh faktor lain. Jika siswa dapat mengendalikan diri atau mengontrol diri dalam menggunakan atau memainkan *game* maka akan terciptanya kondisi emosional yang terkontrol. Menggunakan atau memainkan *game online* seperlunya saja. Orang tua mesti waspada dan mengurangi kebiasaan anak agar dampak buruk *game* tidak terus menerus mengganggu perkembangan anak serta sebelum memberikan fasilitas kepada anak, orang tua harus membuat kesepakatan terlebih dahulu. (Wahyuni: 2018). Penelitian Sri Wahyuni ini peneliti jadikan gambaran untuk penelitian yang akan dilakukan. Peneliti memilih melakukan penelitian ini karena penggunaan *game online* di kalangan pelajar bahkan remaja sudah merajalela seakan-akan waktu luang yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *game online* dan apabila hal ini dibiarkan secara terus-menerus, maka akan banyak siswa yang kecanduan bermain *game online*. Jika siswa sudah mencapai level kecanduan, ini akan mengakibatkan dampak yang buruk pada emosional siswa, sebagaimana siswa akan berontak jika dirinya merasa terganggu saat bermain *game online*. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan membahas bagaimana tingkat kepengaruhan bermain *game online* terhadap emosional siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian – bagian dan fenomena serta hubungan yang mempengaruhi penelitian tersebut. Tujuan penelitian ini merupakan mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori dan atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam (Hardani, 2020: 240). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Plupuh Sragen. Kegiatan penelitian ini akan dilakukan kurang lebih 1 bulan untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI,XII di SMA Negeri 1 Plupuh pada semester ganjil tahun pelajaran 2023-2024. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas XI, XII di SMAN 1 Plupuh dengan total 414 dan sampel pada penelitian ini adalah 81 responden. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan cara menyebarkan angket berisi pernyataan-pernyataan yang akan di isi oleh responden. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: Penyuntingan data, pemberian kode, memasukkan data, dan tabulasi data (Hasan 2006: 20). Selanjutnya, dalam menganalisis data variabel penggunaan *Game Online Mobile Legends* dan Emosional Siswa yang diperoleh dari angket, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif Kuantitatif.

Pembahasan

Sebanyak 81 responden telah mengisi angket pada penelitian ini, selanjutnya data tersebut akan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas sebelum pada akhirnya dibagikan kepada responden. Berdasarkan hasil pengujian analisis data menggunakan uji validitas dan uji realibitas yang dibantu dengan *software SPSS* menunjukan bahwa, pada uji validitas menggunakan rumus *product momet* pada instrumen penggunaan *Game Online*

Mobile Legends terdiri dari 15 item pernyataan, didapatkan hasil bahwa ke-15 butir soal dikatakan valid, karena taraf signifikansi dari r tabel 0,05 dengan $N = 20$ yaitu 0,444, yang berarti bahwa setiap item pernyataan tersebut dikatakan valid.

Kemudian pada uji reliabilitas penggunaan *Game Online Mobile Legends* menunjukkan hasil bahwa hasil nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,835. Karena nilai *Cronbach's Alpha* nya lebih besar dari 0,6 atau $0,835 > 0,6$, sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel penggunaan *Game Online Mobile Legends* tersebut dikatakan reliabel, yang berarti instrumen tersebut dapat dikatakan baik sehingga dapat dipercaya sebagai alat pengukuran dan pengumpulan data. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel di bawah ini:

Tabel 1
Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (*Game Online Mobile Legends*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.835	15

Setelah menguji validitas dan reliabilitas maka selanjutnya peneliti membuat distribusi kelompok pada instrumen penggunaan *Game Online Mobile Legends* (variabel X) , pada tabel distribusi kelompok menunjukkan hasil bahwa mayoritas skor jawaban pada interval 57-62 sebesar 30,9%. Sedangkan pada nilai distribusi frekuensi lainnya berada antara interval 30-35 sebesar 3,7%, antara 36-42 sebesar 6,2%, antara 43-49 sebesar 11,1%, antara 50-56 sebesar 16%, antara 57-62 sebesar 30,9%, antara 63-69 sebesar 19,8%, 70-75 sebesar 12,3%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 2
Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X

DISTRIBUSI VARIABEL X					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30-35	3	3,7	3,7	3,7
	36-42	5	6,2	6,2	9,9
	43-49	9	11,1	11,1	21,0
	50-56	13	16,0	16,0	37,0
	57-62	25	30,9	30,9	67,9
	63-69	16	19,8	19,8	87,7
	70-75	10	12,3	12,3	100,0
	Total	81	100,0	100,0	

Setelah melakukan perhitungan distribusi kelompok, selanjutnya adalah menguji klasifikasi kecenderungan skor, pada tabel klasifikasi kecenderungan skor variabel penggunaan *Game Online Mobile Legends* diperoleh hasil bahwa mayoritas sebanyak 53 responden atau peserta didik termasuk dalam kategori sedang dengan perolehan 65,4% yang berarti menunjukkan bahwa penggunaan *Game Online Mobile Legends* tergolong dalam kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3
Klasifikasi Pengkategorian Skor Variabel X

Kategori X					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	14	17,3	17,3	17,3
	Sedang	53	65,4	65,4	82,7
	Tinggi	14	17,3	17,3	100,0
	Total	81	100,0	100,0	

Sedangkan hasil analisis data dari Emosional Siswa yang juga dilakukan pada uji validitas pada angket Emosional Siswa (Y) dengan menggunakan rumus *product moment* dan didapatkan hasil bahwa ke-15 butir soal dikatakan valid, karena taraf signifikansi dari r tabel 0,05 dengan $N = 20$ yaitu 0,444, sehingga seluruh butir soal pada variabel Y juga dikatakan valid. Kemudian peneliti menguji reliabilitas kuesioner tentang Emosional Siswa dan didapatkan hasil nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,872. Karena nilai *Alpha Cronbach's* nya lebih dari 0,6 atau $0,872 > 0,6$, maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel, yang berarti instrumen tersebut dapat dikatakan baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengukuran dan pengumpulan data. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel di bawah ini:

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Emosional Siswa)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	15

Setelah menguji validitas dan reliabilitas maka selanjutnya adalah membuat distribusi kelompok, pada tabel distribusi kelompok menunjukkan mayoritas skor jawaban pada interval antara 55-61 sebesar 35,8%. Sedangkan pada nilai distribusi frekuensi lainnya yaitu antara interval 27-33 dan 34-40 sebesar 4,9%, antara 41-47 sebesar 14,8%, 48-54 sebesar 18,5%, antara 62-68 sebesar 12,3%, antara 69-75 sebesar 8,6%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Variabel Y

DISTRIBUSI VARIABEL Y					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27-33	4	4,9	4,9	4,9
	34-40	4	4,9	4,9	9,9
	41-47	12	14,8	14,8	24,7
	48-54	15	18,5	18,5	43,2
	55-61	29	35,8	35,8	79,0
	62-68	10	12,3	12,3	91,4

	69-75	7	8,6	8,6	100,0
	Total	81	100,0	100,0	

Setelah melakukan perhitungan distribusi kelompok, selanjutnya adalah menguji klasifikasi kecenderungan skor variabel Y, pada tabel klasifikasi kecenderungan skor variabel Y diperoleh hasil bahwa mayoritas sebanyak 56 peserta didik termasuk dalam kategori sedang dengan perolehan 69,1% yang berarti menunjukkan bahwa Emosional Siswa tergolong dalam kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 6
Klasifikasi Pengkategorian Skor Variabel Y

Kategori Y					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	13	16,0	16,0	16,0
	Sedang	56	69,1	69,1	85,2
	Tinggi	12	14,8	14,8	100,0
	Total	81	100,0	100,0	

Kemudian pada hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,05 dan N = 81. Maka hasil yang didapatkan yaitu nilai signifikansi pada *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,186. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov* di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok data variabel X yaitu penggunaan *Game Online Mobile Legends* dan variabel Y yaitu Emosional Siswa berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 7
Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		81
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.54811698
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.043
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.186
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.123
	99% Confidence Interval	Lower Bound
		Upper Bound

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Setelah melakukan uji normalitas, kemudian uji linieritas dengan melihat *Deviation from Linearity* pada ANOVA table diatas, yaitu ketika nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau $0,937 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel X yaitu penggunaan *Game Online Mobile Legends* dengan variabel Y yaitu Emosional Siswa. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 8
Hasil Uji Linearitas Variabel X dan Y

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Emosional Siswa * Game Online Mobile Legends	Between Groups	(Combined)	3056.532	32	95.517	.713	.843
		Linearity	589.867	1	589.867	4.400	.041
		Deviation from Linearity	2466.665	31	79.570	.594	.937
	Within Groups		6434.357	48	134.049		
	Total		9490.889	80			

Maka setelah melakukan uji validitas, uji reliabilitas, distribusi kelompok, kecenderungan skor, uji normalitas dan uji linieritas, maka pada tahap akhir yaitu uji hipotesis, pada pengujian hipotesis ini menggunakan rumus regresi linier sederhana, penelitian ini menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$ berarti ada pengaruh penggunaan *Game Online Mobile Legends* (X) terhadap Emosional Siswa (Y), maka terdapat hubungan yang positif dan signifikan.

Dan jika diketahui nilai t hitung sebesar $2.288 > 1.994$, maka ada pengaruh *Game Online Mobile Legends* (X) terhadap Emosional Siswa (Y). Maka hasil uji hipotesis berarti kriteria kekuatan pengaruh antara variabel penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap Emosional Siswa memiliki pengaruh yang sangat kuat. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 4.19
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Variabel X dan Y

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38.816	6.868		5.652	<.001
	Game Online Mobile Legends	.267	.117	.249	2.288	.025

a. Dependent Variable: Emosional Siswa

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *Game Online Mobile Legends* yang telah mencapai tahap *addict* akan dapat mempengaruhi ketidakstabilan emosi dan mempengaruhi mental siswa terutama persepsinya terhadap lingkungan. Misalnya berkata-kata kasar saat bermain game online, perilaku agresif karena ada gangguan saat bermain, pandangan sosial karena meniru karakter yang ditampilkan pada game dan sering marah.

Kesimpulan

Dari hasil analisis data dan pengujian data yang telah dilakukan peneliti maka, dapat diketahui bahwa tingkat penggunaan *Game Online Mobile Legends* pada siswa kelas XI, XII SMA Negeri 1 Plupuh Sragen Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah sebanyak 81 responden menunjukkan kategori sedang dengan presentase sebesar 65,4%. Dari hasil analisis data dan pengujian data yang telah dilakukan peneliti maka, dapat diketahui bahwa tingkat Emosional Siswa pada siswa kelas XI, XII SMA Negeri 1 Plupuh Sragen yang berjumlah 81 responden menunjukkan kategori sedang dengan presentase sebesar 69,1%. Setelah melakukan uji validitas, uji reliabilitas, distribusi kelompok, kecenderungan skor, uji normalitas dan uji linieritas, maka pada tahap akhir adalah uji hipotesis, uji hipotesis pada penelitian ini menghasilkan maka dapat diketahui nilai signifikansi variabel X sebesar 0,025, sedangkan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Game Online Mobile Legends* (X) terhadap Emosional Siswa (Y) atau jika diketahui nilai t hitung sebesar $2.288 > 1.994$, maka ada pengaruh *Game Online Mobile Legends* (X) terhadap Emosional Siswa (Y). Maka hasil uji hipotesis awal yang berbunyi "Ada Pengaruh Antara Penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap Emosional Siswa" dapat diterima dan terbukti kebenarannya. Selanjutnya pada tahap berikutnya adalah menghitung kriteria terhadap kekuatan pengaruh variabel X dan variabel Y berdasarkan nilai t hitung sebesar $2.288 > 1.994$, maka ada pengaruh *Game Online Mobile Legends* (X) terhadap Emosional Siswa (Y). Maka hasil uji hipotesis berarti kriteria kekuatan pengaruh antara variabel penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap Emosional Siswa memiliki pengaruh yang sangat kuat. Berdasarkan hasil deskripsi diatas, maka peneliti dapat menyatakan bahwa penggunaan *Game Online Mobile Legends* dapat mempengaruhi Emosional Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fithri Azni. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, vol. 5 (2), 112.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Heleni Filtri & Al Khudri Sembiring. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Kecamatan Rumbai. *PAUD Lentera : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9 (2), 78.
- Ika Qothrun Nada. (2019). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. *Sidoarjo: digilib.uinsby.ac.id*.
- Linda Fitria & Yeni Karneli. (2019). Cognitive Bias Modification Therapy untuk Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Al Fatih*, vol. 2 (2), 2.

Miftahul Huda. (2020). Analisis User Experience Pada game Mobile Legend versi 1.4.14.4454 dengan Menggunakan Game-Design Factor Questionnaire. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, vol. 8 (6), 28.

Mulfira Yanti. (2021). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIA SMA NEGERI 3 KONAWE SELATAN*. (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

Mustika Transmawati & Widya Sartika. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. *Palembang: Prosiding Seminar Nasional*. 653-654

Ruby Anggara Pratama, Efri Widiyanti & Henrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, vol 3 (2), 4.

Sri Wahyuni. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri di MA Sumatera Thawalib Parabek*. (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi).

Yosephine Kiki Anjani & D Nawolo Baskoro. (2018). Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika Depok. *Prosiding Jurnalistik*. 546.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License