



Contents lists available at [Journal IICET](#)

Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)

ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa

Mufadhal Barseli, Vera Sriwahyuningsih

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Article Info

Article history:

Received Jan 13th, 2023

Revised Jan 16th, 2023

Accepted Feb 23rd, 2023

Keyword:

Game online,
Mobile legends,
Motivasi belajar

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang *game online mobile legends* yang berperan dalam turunnya motivasi belajar siswa. Penelitian di latar belakang oleh ketertarikan peneliti dalam melihat fenomena siswa yang kecanduan dalam memainkan *game online mobile legends* ketika di sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori pilihan rasional. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode penelitian studi kasus. Teknik pemilihan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* kepada siswa sekolah menengah atas. Pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara yang dilakukan secara tatap mungka dan studi dokumentasi. Keabsahan data yang dilakukan dengan cara triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online mobile legends* di iringi kurangnya kontrol orang tua menjadi salah pemicu turunnya motivasi belajar siswa di sekolah menengah atas, siswa menjadi kecanduan dan terus memainkan *game online* tersebut serta melupakan tugas seorang siswa adalah untuk belajar dan mempersiapkan masa depan.



© 2023 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Mufadhal Barseli,
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
Email: mufadhalbarseli@konselor.org

Pendahuluan

Perkembangan teknologi setiap harinya selalu berkembang secara pesat, terlebih lagi perkembangan teknologi digital. Perpaduan teknologi komputer dan komunikasi menciptakan teknologi informasi dengan berbagai keunggulan dalam pertukaran informasi dengan berbagai belahan dunia. Teknologi ini disebut sebagai teknologi digital atau biasa di sebut sebagai internet (Danur, 2019). Dengan hadirnya teknologi digital membantu setiap individu untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti berbelanja, transportasi, belajar, berkomunikasi dan banyak lainnya. Semua aktivitas tersebut dapat dilakukan hanya dengan satu genggam *smartphone* saja. Selain dari hal di atas, perkembangan teknologi juga dapat dirasakan oleh individu untuk sektor hiburan.

Sektor hiburan yang kerap dimanfaatkan oleh individu dalam menggunakan teknologi digital salah satunya melalui *Game Online*. *Game Online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams, Rollings dalam Nisrinafatin, 2020). *Game Online* Merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang atau bersamaan melalui sambungan internet dengan menggunakan platform khusus seperti komputer, konsol, ataupun *smartphone* (Novrialdy, 2019a). *Game online* adalah genre teknologi, mekanisme yang menghubungkan

pemain sesuai dengan model game tertentu (Surbakti, 2017). *Game Online* merupakan permainan yang cukup populer di kalangan siswa sekolah, tak jarang dari mereka sering kali menghabiskan waktu yang cukup lama ketika bermain *game* tersebut. Salah satu *Game Online* yang cukup populer di kalangan siswa adalah *Game Online mobile legends*.

Game online mobile legends adalah sebuah game online yang bertemakan pertempuran multi pemain (MOBA) mirip dengan game Dota2 di mana setiap player menggunakan strategi untuk memenangkan pertempuran 5v5 melawan tim lawan (Rani et al., 2019). *Game Online mobile legends* atau biasa di singkat ML juga merupakan sebuah *Game Online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis Mobile Legend ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar IOS. Empat tahun pasca kelahiran MLBB, kini *game* besutan Moonton ini berhasil menjadi salah satu *game* terpopuler di ASEAN (Nawawi et al., 2021). *Game Online Mobile Legends* adalah sebuah *game multiplayer* yang dimainkan secara tim 5 vs 5 untuk mengalahkan musuh atau tim lawan. *Game Mobile Legends* merupakan *Game Online* yang cukup populer, hal ini dapat dilihat jumlah *download* di *playstore* sudah lebih dari 500 juta kali di *download* pada *playstore*.

Game Online Mobile Legends merupakan *Game Online* yang populer di kalangan siswa, terutama siswa laki-laki. Tak jarang siswa memainkan *game* ini di sekolah bersama teman-temannya pada saat jam istirahat di sekolah. selain di sekolah siswa juga memainkan *game* ini di rumah, ataupun di tempat siswa biasa nongkrong atau berkumpul bersama teman-temannya.

Umumnya siswa bersaing dengan teman-temannya untuk untuk menjadi yang terbaik dalam *game* tersebut. beberapa persaingan yang terjadi yaitu ingin mengalahkan temannya, ingin menunjukkan *rank* (sebuah ranking dalam *game*) yang lebih tinggi dari teman-temannya ataupun sekedar ingin memamerkan skin (atribut tambahan pada *game*) yang dimiliki. Keinginan dari permainan tersebut membuat siswa menjadi terpacu untuk menjadi yang terbaik dalam *Game Online mobile legends*, yang mana dari hal tersebut membuat siswa menjadi kecanduan dalam bermain *Game Online mobile legends*.

Kecanduan adalah suatu tindakan yang sangat kuat terhadap sesuatu hal yang diinginkan oleh individu, sehingga individu akan berusaha untuk mencari sesuatu yang di inginkan tersebut (Ulfa, 2017). Kecanduan dalam bermain *Game Online mobile legends* tentu bukanlah hal yang baik. Dikarenakan siswa yang kecanduan bermain *game mobile legends* akan menghabiskan waktu yang lama dalam bermain *game* tersebut. siswa akan terus-terusan bermain *game* sampai melupakan kewajibannya sebagai siswa untuk belajar. Yang mana dari kecanduan tersebut siswa tidak memiliki waktu untuk mengerjakan tugas sekolah ataupun belajar di rumah dikarenakan sebagian besar waktu siswa akan digunakan untuk bermain *Game Online mobile legends* tersebut.

Penelitian yang relevan pada penelitian ini yaitu, pertama penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy, 2019 dengan judul penelitian Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. Dimana dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa Semestinya game online dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi game online dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni, 2021 dengan judul penelitian Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku menyimpang moral anak kelas V di SD Inpres Buttatianang II, Makassar.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Darwis, Khairul Amri dan Hardy Reymond pada tahun 2020 dengan judul Penelitian Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. Dengan hasil Hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini adalah Gangguan tidur terjadi stimulasi berlebihan yang terjadi pada otak ketika anak bermain game online dalam jangka waktu yang panjang. Gangguan tidur yang biasa terjadi pada anak yang kecanduan game online antara lain insomnia, narcolepsy, sleep apnea, nocturnal myoclonus, dan parasomnia.

Dari penelitian relevan tersebut dapat dilihat bahwa *Game Online* sendiri memiliki peran yang cukup besar dalam penurunan motivasi belajar siswa. Dapat dilihat bahwasanya siswa kecanduan akan *game online mobile legends* dapat menyebabkan kehilangan motivasi belajar. Motivasi adalah pergeseran energi seseorang yang ditandai dengan dorongan yang terpancar dari dirinya untuk mencapai tujuannya (Muhammad, 2016). siswa yang kecanduan dalam bermain *Game Online mobile legends* tidak memiliki gairah untuk belajar dan menuntut ilmu dikarenakan kehilangan motivasinya dalam belajar. Dari hal tersebut berdampak pada sekolah

siswa, mulai dari siswa yang tidak berminat untuk belajar, siswa tidak mengerjakan tugas sekolah sampai tidak fokus ketika sedang di dalam kelas. Hal tersebut tentu membuat pengaruh buruk pada siswa.

Metode

Penelitian tentang peran *Game Online* mobile legends ini berlokasi kan di Sekolah Menengah Atas Adabiah Padang, Kota Padang, Sumatra Barat. Dipilihnya lokasi penelitian disini dikarenakan peneliti melihat banyaknya siswa yang memainkan *Game Online* Mobile Legends saat sedang jam istirahat sekolah. Dalam penelitian ini melibatkan beberapa tempat seperti sekolah, kantin, kelas, taman sekolah serta beberapa area sekitar di luar Sekolah Menengah Atas Adabiah Padang. Pendekatan yang dilakukan di sini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus.

Pemilihan informan penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik pemilihan *purposive sampling*. Kriteria informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa yang memainkan atau pernah memainkan *Game Online* mobile legends. Informan tersebut akan membantu peneliti untuk melengkapi data mengenai peran *Game Online* mobile legends dalam penurunan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung dilapangan terkait peran *Game Online* mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa dengan terjun ke lokasi penelitian. Selain dari melakukan observasi di lokasi penelitian peneliti juga melakukan observasi dalam *Game Online* mobile legends tersebut. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan informan penelitian. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.

Studi dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang mengumpulkan dan menganalisis file ataupun dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik (Nilamsari, 2014). Studi dokumentasi yang peneliti lakukan seperti memfoto informan dan area penelitian, serta mendokumentasikan *Game Online* mobile legends. Triangulasi data dengan bentuk triangulasi sumber. Dalam hal tersebut maka peneliti akan melakukan observasi di lokasi penelitian serta wawancara dengan informan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini., kedua triangulasi teknik, disini peneliti melakukan diskusi untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar karena dari sudut pandang yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, kemudian dicek dengan observasi atau dokumentasi, teknik ini memastikan untuk mendapatkan data yang dianggap benar. Ketiga triangulasi waktu menguji kredibilitas dengan cara melakukan pengecekan dengan observasi, wawancara, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai menemukan kepastian data. Teknik analisis data yang peneliti lakukan adalah 1) Reduksi Data 2) Penyajian data 3) penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Game online mobile legends merupakan *game online* yang populer dikalangan remaja, terlebih lagi siswa sekolah menengah atas. kepopuler *game online* ini dapat dilihat dari jumlah *download* yang sudah mencapai lebih dari 500 juta *download* pada *play store* (PlayStore, 2022) . *Game online Mobile Legends* ini cukup digemari oleh siswa, seperti hasil observasi dilapangan, peneliti menemukan bahwa cukup sering siswa SMA Adabiah Padang memaikan *game online mobile legends* tersebut pada saat jam istirahat sekolah. tak jarang dari mereka memaikan *game online mobile legends* secara berkelompok / tim dalam suatu permainan untuk bekerja sama mengalahkan tim lainnya yang ada dalam permainan *game online mobile legends* tersebut.

Hiburan

Pada era digital saat ini teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game dan lainnya telah berkembang begitu pesat yang membuat banyak individu tidak mengetahui dampak signifikan dan perubahan gaya hidupnya (Alia & Irwansyah, 2018). Dalam suatu permainan tentulah fungsi utama dari sebuah *game online* adalah hiburan. Setiap *player* atau pemain memainkan *game* untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan. Siswa-siswa SMA Adabiah Padang kerap menggunakan *game online mobile legends* sebagai media hiburan dan mengisi waktu luang dikala jam istirahat sekolah. tak jarang dirumahpun dibandingkan harus keluar dan berkumpul bersama teman-temannya siswa tersebut memilih untuk memaikan *game online mobile legends* sebagai media hiburannya. Seperti wawancara yang dilakukan dengan MA Selaku siswa kelas 12

“iya dong pak kan hiburan, saya juga suntuk kali pak sekolah terus, banyak PR belum lagi pusing mikirin ujian. Makanya saya main *game* ini biar ngilangin stres pak, sekalian juga buat isi waktu gabut dirumah pak.”

Dalam wawancara tersebut dapat dilihat bahwasanya siswa menggunakan media *game online mobile legends* untuk media hiburan yang siswa pilih, selain dari itu pemilihan *game online mobile legends* sendiri adalah untuk menghibur diri setelah melakukan aktifitas bersekolah sehari-hari.

Kurangnya Kontrol orang tua

kontrol orang tua merupakan salah satu faktor terbesar yang mempengaruhi perilaku dan perkembangan remaja (Nurlina & Laksmi, 2017). Orang tua merupakan aktor utama dalam pembentukan karakter seorang anak dimana karakter seorang anak sangat bergantung dari didikan dan bagaimana orang tua dalam pengimplementasian nilai dan norma kepada anak. terlebih lagi pada anak yang dalam masa remaja, dimana anak dalam masa remaja adalah seorang anak yang sedang mencari jati dirinya dan sangat memerlukan bimbingan dan kontrol dari orang tua.

Kesibukan orang tua dalam bekerja membuat orang tua tidak memiliki waktu yang banyak dalam mengawasi perkembangan anaknya. Kurangnya kontrol orang tua ini berdampak pada kepercayaan diri, gangguan mental hingga sampai perkembangan perilaku yang tidak diharapkan oleh orang tua (Alodokter, 2022). Seperti wawancara yang dilakukan dengan RR selaku siswa kelas 12 menyebutkan.

“...kan gak ketahuan mama ini pak, kalau ada mama ya kadang belajar, kalau gak ada mama ya push terus sampe pagi pak, tapi kalau udah jam sembilan malam ke atas biasanya saya main *game* nya pake *headseat* pak biar gak kedegeran orang tua.”

Serupa dengan RR, informan MM juga menyebutkan hal yang serupa

“ibu sama ayah jarang si pak marahin, kadang main nya di depan tv pas pulang sekolah, ayah ibu biasa aja tu pak gak pernah marah-marahin apalagi ngelarang, lagian kan cuman main *game* bukan ngapain-ngapain pak”

Dari paparan wawancara tersebut dapat dilihat bahwasannya kurangnya kontrol orang tua membuat siswa memiliki akses lebih dalam memainkan *game online mobile legends* sampai tidak mengenal waktu. Siswa menjadi tidak terkontrol dalam memainkan *game online mobile legends* yang membuat siswa tidak memiliki kembali materi – materi yang diajarkan gurunya dan tidak memiliki waktu untuk belajar kembali diarencanakan waktu siswa telah habis untuk memainkan *game online mobile legends*.

Kecanduan

Kecanduan adalah sebuah tindakan akan suatu hal dengan sangat besar terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga seseorang akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan tersebut (Ayu & Saragih, 2016). Kecanduan adalah satu kondisi yang membuat seseorang kehilangan kontrol terhadap suatu hal. Biasanya hal ini merujuk pada rasa suka yang terlalu dan didorong oleh keinginan kuat atau kegemaran terhadap satu hal. kondisi ini bisa memengaruhi dan berdampak pada kondisi kesehatan. Terutama kesehatan psikologis. kecanduan pada seseorang terjadi dalam tiga tahap. Dimulai dengan munculnya keingintahuan terhadap suatu objek dan berlanjut menjadi menyukai hal tersebut. Saking menyukainya, kamu mungkin akan kehilangan kendali atas diri sendiri untuk tidak melakukan hal-hal yang berkaitan dengan sesuatu yang disukai tersebut. Tahap itu kemudian berlanjut menjadi sebuah kebiasaan melakukan sesuatu dan sulit untuk menghentikannya (Makarim, 2022).

Kecanduan akan *game online mobile legends* membuat siswa terus-terusan memainkan permainan *game* tersebut yang membuat siswa merasa ada sesuatu yang kurang jika tidak memainkan *game online mobile legends*. Hal itu membuat siswa melupakan tugasnya sebagai seorang pelajar untuk belajar dan menuntut ilmu. Hasil wawancara dengan informan MF menyebutkan bahwa :

“...Lumayan lah pak, bisa sampe empat atau tuju jam lah sehari demi naik rank. Kadang ada ngerasa kayak yang kurang gitu pak kalau gak main *mobile legends*. Kadang kalau udah main *mobile legends* sampe lupa waktu atau bahkan saya gak ngerjain PR, nanti PR nya saya kerjain di sekolah aja pak liat punya temen.”

Serupa dengan MF, informan A siswi kelas 10 juga menyebutkan hal yang sama.

“... biasanya pak gara – gara nanggung satu *game* lagi, nah dari situ nanti bisa jadi 3 sampe 4 atau 5 *game* gitu pak yang bikin saya lupa kalau ada tugas pak. Yah kalau belajar nanti aja pak kalau udah mau ujian baru belajar”

Dari paparan wawancara diatas dapat dilihat bahwasanya *game online mobile legends* membuat siswa menjadi kecanduan dan ketergantungan akan *mobile legends*. Bahkan kecanduannya tersebut menjadi kebiasaan yang sulit untuk di tinggalkan oleh siswa. kebiasaan tersebut membuat siswa lebih mementingkan *game online mobile legends* dibandingkan materi atau tugas sekolahnya. Hal ini tentu berdampak besar bagi penurunan prestasi siswa tersebut dikarenakan siswa kehilangan gairahnya untuk belajar.

Siswa merupakan seorang pelajar yang memiliki tugas utama belajar, artinya setiap siswa harus memiliki semangat belajar yang tinggi dikarenakan tuntutan dan tugas utama dari seorang pelajar adalah belajar. namun dengan hadir teknologi digital membuat setiap individu dipermudah untuk mengakses berbagai media hiburan. Salah satu media hiburan yang sering di akses oleh siswa adalah *game online Mobile Legends*.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat dilihat bahwasannya *game online mobile legends* merupakan pemicu turunnya motivasi belajar siswa. turun nya motivasi tersebut di akibatkan oleh kurangnya kontrol diri akan *game online*. kontrol diri merupakan ke adaan bagaimana cara seseorang mengendalikan dirinya, baik itu dari segi perilaku, segi emosi, ataupun dari kondisi - kondisi yang berasal dari seseorang tersebut (Harahap, 2017). turunnya motivasi belajar siswa ini merupakan efek dari permainan *game online mobile legends*, dimana siswa memilih *game online mobil legends* sebagai media hiburan yang digunakan oleh siswa untuk mengisi waktu luang atau sebagai media hiburan.

Namun *game online mobile legends* memiliki beberapa fitur-fitur canggih berupa sistem *ranking*, bintang ataupun poin dalam *game* tersebut yang membuat setiap pengguna dipaksa untuk terus bermain *game online* tersebut. yang mana dari hal tersebut akan membuat siswa kecanduan untuk terus bermain *game online mobile legend* sampai melupakan tugas utama siswa untuk belajar.

Selain dari kecanduan, kurangnya kontrol digital dari orangtua membuat siswa merasa memiliki kebebasan yang lebih dalam penggunaan media digital. Salah satu penggunaan berlebihan yaitu siswa untuk memilih bermain *game online mobile legends* secara berlebihan yang diakibatkan kecanduan *game online mobile legends* atas pilihan siswa memilih *game* tersebut. tindakan tersebut merupakan tindakan yang menjadi pemicu dalam turunnya semangat belajar siswa.

Berpijak pada teori pilihan rasional menyebutkan bahwasanya tindakan rasional dari individu atau aktor adalah untuk melakukan suatu tindakan berdasarkan tujuan tertentu dan tujuan itu ditentukan oleh nilai atau pilihan rasional individu tersebut (Bashofi & Saffanah, 2019). berdasarkan teori tersebut dapat dilihat bahwasanya aktor dalam penelitian ini memilih untuk memaikan *game online mobile legends* sebagai bentuk pilihan rasionalnya sebagai media hiburan. Dengan pilihan rasional yang dipilih oleh aktor tersebut membuat aktor melakukan tindakan rasional berupa memilih *game online mobile legends* berdasarkan pertimbangan hiburan dan refleksing kegiatan yang membuat aktor melupakan tugas utamanya untuk belajar sehingga kehilangan motivasi untuk belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada siswa SMA Adabiah Padang tentang *game online mobile legends* sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa menyimpulkan bahwasanya *game online mobile legends* merupakan pemicu turunnya motivasi belajar siswa, yang mana seorang siswa harusnya memiliki semangat belajar yang tinggi dikarenakan tugas seorang siswa adalah belajar dan mempersiapkan masa depan yang gemilang, namun dengan perkembangan teknologi digital yang cepat dan tidak diiringi dengan kontrol digital dari orang tua membuat siswa memiliki kebebasan yang berlebih dengan media digital yang ia punya.

Kebebasan media digital tersebut membuat siswa memilih untuk menggunakan media digital berupa *game online mobile legends* sebagai media hiburan yang digunakan siswa untuk menghibur diri ataupun mengisi waktu luang. Namun, dengan pilihan tersebut membuat siswa menjadi kecanduan *game online mobile legends*. Siswa menjadi tidak terkontrol dalam mengakses *game online mobile legends* dan memaikan *game online mobile legends* tersebut dengan berlebihan. Dari tindakan tersebut membuat siswa kecanduan memaikan *game online* tersebut dan hanya fokus untuk memaikan *game* samapi kehilangan motivasi dan semangat belajar siswa yang membuat siswa melupakan tugas utamanya sebagai seorang pelajar yaitu untuk belajar.

Referensi

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(01), 66.
- Alodokter. (2022). *Waspada Dampak Kurang Perhatian Orang Tua kepada Anak*. Alodokter.Com.

- [https://www.alodokter.com/waspadai-dampak-kurang-perhatian-orang-tua-kepada-anak#:~:text=Kurang perhatian dari orang tua bisa meningkatkan risiko terjadinya gangguan,tua atau orang di sekitarnya.](https://www.alodokter.com/waspadai-dampak-kurang-perhatian-orang-tua-kepada-anak#:~:text=Kurang%20perhatian%20dari%20orang%20tua%20bisa%20meningkatkan%20risiko%20terjadinya%20gangguan,tua%20atau%20orang%20di%20sekitarnya.)
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awa. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 05(02).
- Bashofi, F., & Saffanah, W. M. (2019). Pilihan Rasional Mahasiswa Difabel Dalam Memilih Jurusan Keguruan Di Ikip Budi Utomo Malang. *Simulacra*, 02(02), 151.
- Danur, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(02).
- Harahap, J. Y. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *Jurnal Edukasi*, 03(02), 134.
- Makarim, F. R. (2022). *Kecanduan*. Halodoc.Com. <https://www.halodoc.com/kesehatan/kecanduan>
- Muhammad Darwis, Amri, K., & Reymond, H. (2020). DAMPAK DARI KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA USIA 15–18 TAHUN DI KELURAHAN KAYUOMBUN. *Ristedik*, 05(02).
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 04(02), 1.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, Saputri, S. P., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosial Budaya*, 3(1), 48.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wawancara*, 13(02), 181.
- Nisrinafatim. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 116.
- Novrialdy, E. (2019a). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction In Adolescents: Impacts And Its Preventions. *Buletin Psikologi*, 27, 149.
- Novrialdy, E. (2019b). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi*, 27(02).
- Nurlina, N., & Laksmi, L. U. (2017). Kontrol Orang Tua, Pengaruh Teman Sebaya Dan Media Massa Berkaitan Dengan Perilaku Seksual Remaja. *Jurnal Care*, 05(01), 12.
- PlayStore. (2022). *Mobile Legends : Bang Bang Moonton*. PlayStore. playstore.apk
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). DampakGameOnlineMobileLegends:Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perseptif*, 08(01), 07.
- Surbakt, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 30.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom Fisip*, 04(01).
- Wahyuni, S. (2021). *PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG ANAK SD INPRES BUTTATIANANG II, RAPPOJAWA, KEC. TALLO, MAKASSAR*. Universitas Muhhamadiyah Makasar.