
**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL SISWA KELAS VI SDIT AYATUL
HUSNA**

Yulia Elfrida Yanty Siregar¹, Nina Nurani Putri², Siti Rohmah³, Putri Amalia⁴, Alvi Puja Kesuma⁵

Universitas Pelita Bangsa^{1,2,3,4,5}

yulyasiregar@gmail.com¹, putrininanurani@gmail.com², sitirohmah3347@gmail.com³,
putriamaliaaaa121102@gmail.com⁴, vivikesuma45@gmail.com⁵

ABSTRAK

Bermain *Game Online* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa di usia sekolah dasar yang bisa mempengaruhi kondisi emosional. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosional pada siswa kelas VI SDIT AYATUL HUSNA. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode deskripsi kualitatif. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek yang digunakan adalah 5 orang siswa kelas VI, 5 wali murid kelas VI dan 1 wali kelas VI. Peneliti menggunakan analisis data yaitu dengan mereduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online mobile legends* sangat berdampak bagi perkembangan emosional siswa. Dampak positifnya adalah memberikan kesenangan, melatih berkomunikasi bahasa asing dan menambah pertemanan. Dampak negatif nya yaitu sulit mengontrol emosi, berkata kasar, melakukan tindakan fisik, bersikap kurang sopan dan tidak patuh, melalaikan tugas serta menimbulkan rasa malas. Peran orangtua dan guru sangat membantu untuk mengawasi perkembangan emosional pada saat siswa bermain game. Peran orangtua dan guru adalah mendampingi, membimbing, memberikan motivasi, memberikan batasan dan memberi sanksi ketika siswa berlebihan dalam bermain *game online mobile legends*.

Kata Kunci: Perkembangan Emosional, *Game Online*, *Mobile Legends*.

ABSTRACT

Playing online games excessively can have a negative impact on elementary school age students which can affect their emotional condition. The aim of this research is to determine the impact of the mobile legends online game on the emotional development of class VI students at SDIT AYATUL HUSNA. The method used by researchers is the qualitative description method. Data collection was carried out using observation, interview and documentation techniques. The subjects used were 5 class VI students, 5 class VI parents and 1 class VI teacher. Researchers use data analysis, namely by reducing data, displaying data and drawing conclusions. The research results show that the online game Mobile Legends has a big impact on students' emotional development. The positive impact is providing fun, practicing foreign

language communication and increasing friendships. The negative impacts are difficulty controlling emotions, harsh words, physical actions, being impolite and disobedient, neglecting duties and causing feelings of laziness. The role of parents and teachers is very helpful in monitoring emotional development when students play games. The role of parents and teachers is to accompany, guide, provide motivation, set limits and give sanctions when students play excessively online Mobile Legends games.

Keywords: Emotional Development, Game Online, Mobile Legends.

A. PENDAHULUAN

Internet menjadi salah satu dari banyaknya perkembangan teknologi yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat dan dapat mempengaruhi penggunaannya. Internet juga dapat digunakan dari berbagai macam kalangan dimulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa sampai dengan orangtua. Selain itu masyarakat menjadikan internet sebagai sarana untuk keperluan tiap individu untuk mencari hiburan, mencari informasi-informasi, dan berkomunikasi secara jarak jauh. Dengan maraknya penggunaan internet, individu dapat memenuhi kebutuhannya seperti mengakses berbagai informasi, komunikasi, serta hiburan melalui internet (Demir, Y., & Kumcağız, 2019).

Masyarakat biasa memanfaatkan internet sebagai sarana hiburan dengan bermain game online. Game online adalah salah satu dari banyaknya tanda kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Masyarakat yang bermain game online biasanya bertujuan untuk mengisi waktu senggang dan mencari hiburan, game ini dapat dimainkan dari berbagai kalangan di penjuru dunia. Game online digunakan melalui jaringan internet dan banyak dimainkan oleh berbagai kalangan masyarakat, selain itu bermain game online juga dapat menghubungkan seseorang yang satu dengan yang lainnya hanya dengan melakukan komunikasi agar tercapainya sebuah tujuan seperti mendapatkan point yang tinggi pada game, dan mendapatkan penghargaan yang sudah ditentukan pada game itu sendiri (Mustamiin, 2019).

Perkembangan yang terjadi di game online sudah sangat memikat peminat dari jenjang usia anak-anak hingga orang dewasa. *Game Online* adalah permainan yang bisa dimainkan puluhan, ratusan hingga ribuan orang hanya dengan menggunakan jaringan internet pada rentang waktu yang bersamaan (Kim, K, H., Park, J. Y., 2002). Dengan begitu rata-rata game online dimainkan oleh anak-anak yang salah satunya adalah se-usia sekolah dasar, yang mana diusia tersebut anak-anak tengah memasuki fase-fase pembentukan karakter, dan mempelajari

kondisi lingkungan sekitar. Selain itu anak se-usia sekolah dasar juga lebih bahagia dengan hal yang baru sehingga memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi. *Game online* dijadikan sebagai hal yang baru dalam dunia bermain mereka sehingga membuat anak menjadi lebih penasaran untuk memainkannya. Rasa penasaran anak-anak dengan *game online* membuat mereka menjadi mengurung diri dirumah dan membuang waktu yang cukup lama. Salah satu *game online* yang banyak dimainkan oleh kalangan anak-anak adalah *game mobile legends*. *Game* ini sangat populer di Indonesia dan menjadi *game* pertama dengan tingkat teratas di appstore dan di google play store.

Seperti yang dikutip dari Liputan 6 pada tanggal 5 september 2018 yang diucapkan oleh Operational Manager Moonton Indonesia yakni Dimas Wiratama S, tentang cukup besarnya pengguna aktif *game mobile legends* di Indonesia hingga mencapai lima puluh juta dari totalnya seratus tujuh puluh juta pengguna aktif tiap bulan di seluruh dunia. Dengan begitu Indonesia dinobatkan sebagai kontributor terbanyak (Andina Librianty, 2018).

Game mobile legends dapat diakses siswa dengan sangat mudahnya karena *game* ini dapat diunduh dan digunakan melalui smartphone serta bisa dimainkan kapanpun dan dimanapun. Dengan ini jika siswa terus menerus memainkan *game online* maka yang sangat dikhawatirkan adalah nantinya akan menjadi suatu kebiasaan dalam bermain, kemudian siswa menjadikan *game online* adalah suatu kebiasaan yang tentunya akan berdampak pada perkembangan emosional mereka. Kekalahan yang mereka dapatkan akibat bermain *game online* menjadikan anak emosi yang menyebabkan amarah, emosional yang sulit dikontrol dan terkadang memukul meja dan barang disekitarnya serta berteriak keras yang menimbulkan keresahan bagi orang yang mendengar suara mereka (Yuya Anggraini, 2016). Maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak negatif yang berpengaruh pada perkembangan emosional.

Emosi positif adalah sebuah perasaan yang diharapkan dan bisa memicu rasa nyaman, sementara itu, emosi negatif adalah keadaan yang tidak diharapkan dan dapat mengakibatkan kondisi psikologis yang kurang nyaman (Yuliani, 2013). Di dalam teori konstruksi sosial-emosional menjelaskan bahwa emosi ialah suatu teknik kepercayaan yang bisa menuntun diri kita dalam menghadapi berbagai situasi. Maka dalam artian ini emosi ialah sebuah perasaan yang dialami oleh suatu individu terhadap realita sosial yang membawa pengaruh besar terhadap tingkah laku manusia, cara sudut pandang dan cara seseorang dalam mengambil suatu

tindakan. Dampak dari *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosional siswa menjadikan mereka lebih egois sehingga membuat siswa sulit untuk mengatur emosi mereka ketika sedang bermain game online.

Peran orang tua untuk mengawasi dan mendampingi siswa ketika bermain *game online* adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan mereka, sehingga siswa dapat memainkan *game online* sesuai dengan takarannya dan tidak berlebihan. Selain itu peran orang tua juga harus senantiasa memotivasi siswa yang memberikan peringatan bahwa *game online* pun bisa berdampak negatif. Tidak lupa dari itu orang tua juga harus memberikan sanksi ketika siswa berlebihan dan terlalu lama dalam bermain *game online*. Terlepas dari peran orang tua, guru juga harus terjun berperan dalam menemani, membimbing, dan mendampingi siswa dengan memberikan arahan tentang dampak yang dapat ditimbulkan dari *game online*. Kemudian orang tua dan guru harus bisa bekerja sama dalam membimbing dan menjalin komunikasi yang baik untuk mengawasi dan mencegah siswa kecanduan *game online* yang jika dimainkan secara berlebihan akan berdampak negatif terhadap perkembangan emosional siswa baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu perihal pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial-emosional anak sekolah dasar yang dilakukan oleh (Marsanda Claudia Parameswara, 2021), menyatakan bahwa peneliti menemukan dampak positif dan negatif yang terjadi ketika anak bermain game online. Dampak positif tersebut menjadikan anak-anak dapat memahami berbagai informasi aplikasi, dan anak-anak dengan mudah berkenalan dengan istilah-istilah dan kosa kata bahasa asing. Selain dampak positifnya, *game online* juga berdampak negatif seperti gangguan kesehatan mata, perkembangan emosi dan sosial yang terganggu, menjadi temperamental dan agresif. Maka peneliti mendefinisikan dampak positif dan negatif *game online* dalam perkembangan emosi dan sosial pada anak yang dapat berpengaruh terhadap lingkungan mereka. Berbeda halnya dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian lain mengemukakan bahwa game online tidak memiliki dampak positif bagi siapa yang memainkannya, melainkan hanya memberikan dampak negatif. Contohnya seperti siswa menjadi kurang tidur yang berdampak mudah lelah hingga sakit, menjadi temperamental, mudah tersinggung, dan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas karena dampak dari kegagalan ketika bermain *game mobile legends* tersebut (Ali Amran et al., 2020). Penelitian ini menjelaskan bahwa *game online* tidak memiliki dampak positif, melainkan hanya dampak

negatif yang dapat mempengaruhi emosional mereka. Dampak dari *game mobile legends* di usia sekolah dasar pada penelitian terdahulu juga mempunyai permasalahan pada dampak negatif yang timbul di dalamnya, karna di dalam *game mobile legends* tersebut terdapat kecanduan yang menjadikan anak tidak memiliki keinginan bersosialisasi pada lingkungan masyarakat, hingga gangguan psikologis (Nugrananda Janttaka, 2020).

Berdasarkan hasil observasi kelas VI di SDIT Ayatul Husna, ada berbagai macam problematika pada siswa yang bermain *game online mobile legends*. Permasalahan yang terjadi adalah ketika siswa bermain *game online mobile legends* adalah sering berkata kasar, dan berperilaku kurang sopan dengan guru maupun dengan teman. Di dalam kegiatan belajar mengajar, siswa sering melalaikan tugas yang telah diberikan oleh guru dikarenakan tidur terlalu larut malam dalam bermain *game online*, munculnya rasa malas pada siswa dan kehilangan semangat belajar karna dampak yang ditimbulkan dari *game online*. Berdasarkan pemaparan mengenai dampak *game online* terhadap emosional siswa, peneliti memiliki tujuan yakni mengetahui dampak dari *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosional siswa kelas VI di SDIT Ayatul Husna. Penelitian ini nantinya diharapkan bisa menjadi sumber informasi yang berguna bagi para orang tua dan guru untuk senantiasa mencegah siswa kecanduan *game online* yang bisa berdampak pada lingkungan rumah dan sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Dalam hal ini metode kualitatif adalah penelitian yang digunakan melalui tahap proses observasi, wawancara dan dokumentasi untuk menganalisis dan memahami setiap individu. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan agar mengetahui bagaimana peran orang tua dan guru dalam perkembangan emosional siswa pada saat memainkan *game online mobile legends*. Objek pada penelitian ini adalah dampak *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosional siswa kelas VI di SDIT Ayatul Husna. Lokasi penelitian beralamatkan di Jl. Kp. Cipalahlar Rt. 010/ Rw. 005 Sukaragam, Serang Baru, Bekasi. Subjek penelitian ini melibatkan 5 siswa yang bermain *game online mobile legends*, 5 Orangtua siswa dan 1 Guru Wali kelas VI SDIT Ayatul Husna. Sumber data yang dilakukan pada penelitian ini ada dua jenis yakni data primer dan data sekunder. Data primer tersebut adalah para siswa kelas VI yang bermain *game online mobile legends*, guru, dan orang tua. Sedangkan data sekundernya ialah lembar observasi, pelaksanaan wawancara dan juga sesi dokumentasi.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data peneliti melakukan pemilahan data, dan merangkum data yang dianggap penting dalam bentuk tulisan yang akan dianalisis. Data yang dipilih berasal dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian data disusun dari hasil reduksi untuk menggabungkan informasi yang sudah dirangkum agar mempermudah dalam membaca data. Tahap terakhir yang dilakukan adalah pengambilan kesimpulan sehingga mendapatkan informasi dari dilakukannya observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai tujuan pada penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perkembangan Emosional Siswa

Game online Mobile Legends yang populer baru-baru ini menjadi titik fokus masyarakat karena efek ketagihan yang ditimbulkannya, yang membuat siswa menghabiskan sebagian besar waktunya bermain game. Dalam penelitian yang dilakukan, game ini telah menjadi rutinitas bagi sebagian siswa kelas VI di SDIT Ayatul Husna sebagai sarana untuk menghibur diri dan mengisi waktu, serta menjadi hobi bagi mereka. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas VI di SDIT Ayatul Husna rata-rata menghabiskan 2-6 jam sehari untuk bermain game online Mobile Legends, dengan rata-rata waktu bermain 4-5 jam per hari (Wildan et al., 2022). Keterlibatan siswa dalam bermain game online Mobile Legends untuk waktu yang lama bisa memberikan dampak pada emosi siswa di lingkungan rumah dan sekolah. Penggunaan media hiburan dalam bentuk game online untuk jangka waktu yang panjang dapat memberikan efek negatif (Mimi Ulfa, 2017). Dari hasil wawancara dengan siswa dan guru, peneliti menemukan bahwa siswa yang sering bermain game online dapat berdampak negatif pada perkembangan emosi di lingkungan sekolah, seperti siswa sering mengabaikan tugas, kurang sopan santun saat berkomunikasi dengan guru, berkurangnya semangat belajar, bahkan sampai berkelahi. Penelitian ini mendukung pendapat (Cornillez et al., 2020) bahwa kebiasaan bermain game online berpengaruh besar pada kebiasaan belajar siswa. Oleh karena itu, bermain game online dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan emosi siswa di lingkungan sekolah. Penelitian ini juga menemukan bahwa bermain game online juga berdampak pada perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa siswa yang sering bermain game online merasa ketagihan, dan hasil

wawancara dengan siswa dan orangtua mengenai efek perkembangan emosi yang ditimbulkan oleh bermain game online menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mudah marah ketika kalah, menjadi lebih agresif, menggunakan kata-kata kasar, melakukan tindakan fisik, dan tidak patuh terhadap perintah orangtua. Penelitian ini sejalan dengan (Andriyanto Hasan et al., 2021) yang menyatakan bahwa game online Mobile Legends dapat membuat pemainnya menjadi agresif terhadap orang di sekitarnya. Penelitian lain oleh (Ariantoro., 2016) juga menyatakan bahwa bermain game online bisa membuat pemainnya ketagihan. Dampak negatif dari game online Mobile Legends ini dapat merugikan siswa dan orang di sekitarnya di lingkungan sekolah dan rumah. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online dapat berdampak negatif pada perkembangan emosi anak di lingkungan rumah dan sekolah, yang dapat merugikan individu dan orang lain. Namun, wawancara lebih lanjut yang dilakukan oleh siswa, guru, dan orangtua menemukan bahwa bermain game online juga memiliki dampak positif bagi siswa, seperti merasa senang dan gembira saat bermain game online Mobile Legends, menambah kosakata bahasa asing yang jarang didengar sebelumnya, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan menambah teman dari berbagai latar belakang. Bermain game online tidak selalu memiliki dampak negatif, tetapi juga dapat memberikan kegembiraan dan tantangan, menghilangkan kelelahan, dan mengisi waktu luang (Sofia, H., & Prianto, 2010). Sejalan dengan pendapat (Dananjaya & Kusumastuti, 2019) yang mengatakan bahwa persepsi siswa tentang game online Mobile Legends untuk mengembangkan kosakata, bahwa bermain Mobile Legend dapat meningkatkan kosa kata, ejaan, pengucapan, dan terjemahan dari kata-kata baru yang ditemukan dan didengar oleh siswa. Jadi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online juga dapat berdampak positif pada perkembangan emosi siswa yang dapat berguna bagi siswa di lingkungan sekolah dan rumah.

2. Peran Orang Tua Dan Guru

Hasil penelitian dari wawancara dengan orangtua siswa menunjukkan bahwa mereka juga merasakan efek negatif ketika anak mereka bermain game online, yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak. Orangtua memiliki peran penting dalam memantau anak-anak mereka yang bermain *game online mobile legends* untuk mencegah dampak negatif dari *game* tersebut. Orangtua siswa mengungkapkan bahwa sebelum dikenalkan dengan *game online*, siswa tidak pernah malas belajar, selalu patuh saat diperintah, dan tidak pernah mengabaikan tugas sekolah. Orangtua siswa memiliki dua metode untuk mengendalikan perkembangan

emosi siswa saat bermain *game online*. Metode pertama adalah dengan melakukan pengawasan dan mendampingi siswa saat bermain *game online mobile legends*, di mana orangtua berharap dapat mencegah siswa agar tidak berkata kasar, melakukan tindakan fisik, dan memberikan batasan waktu bermain game online. Dengan metode ini, menurut orangtua, siswa dapat menjadi lebih disiplin dalam mengatur waktu, mengendalikan emosi dengan baik, tidak mengabaikan tugas, dan terhindar dari kecanduan *game online*. Metode kedua adalah dengan memberikan sanksi dan motivasi kepada siswa yang bermain *game online mobile legends*. Sanksi yang diberikan oleh orangtua termasuk menyita handphone siswa untuk periode waktu tertentu, mengingatkan anak untuk menghapus game online, dan memberikan sanksi berupa membaca Al-Qur'an kepada siswa. Orangtua juga memberikan motivasi dengan memberikan informasi tentang dampak negatif bermain game online pada siswa. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas VI, hasilnya menunjukkan bahwa guru juga berperan penting dalam memantau dan mendampingi siswa saat berada di lingkungan sekolah. Guru kelas VI juga menunjukkan bahwa cara untuk membimbing siswa agar tidak kecanduan bermain game adalah dengan memberikan informasi kepada siswa tentang manfaat *handphone* sebagai alat belajar dan pengetahuan, bukan hanya untuk bermain *game online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua dan guru, peneliti menemukan bahwa orangtua dan guru telah bekerja sama untuk selalu memantau, mendampingi, dan membimbing siswa yang bermain *game online mobile legends* di lingkungan rumah dan sekolah. Tujuan dari kerjasama ini adalah dengan memberikan lebih banyak pekerjaan rumah atau PR, ini bertujuan agar siswa dapat mengurangi waktu bermain *game online* di rumah. Dengan demikian, peran orangtua dan guru diharapkan dapat mengurangi waktu bermain *game online mobile legends* siswa karena dapat berdampak negatif pada perkembangan emosi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa game online Mobile Legends memberikan pengaruh terhadap perkembangan emosional siswa kelas VI di SDIT Ayatul Husna. Peneliti menemukan sedikit dampak positif dari game online Mobile Legends, seperti mendapatkan kegembiraan, memperkaya kosa kata bahasa asing, dan memperluas jaringan pertemanan. Namun, dampak negatif dari game online Mobile Legends lebih dominan, antara lain membuat siswa lebih mudah marah, mengucapkan kata-kata kasar,

melakukan tindakan fisik, kurang sopan santun kepada guru, tidak patuh kepada orang tua, sering mengabaikan tugas, dan munculnya rasa malas. Orang tua dan guru berkolaborasi dan memiliki peran penting dalam mengarahkan perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah dan sekolah. Kerjasama antara orangtua dan guru terhadap siswa meliputi mendampingi, mengawasi, membimbing, memberikan motivasi, menetapkan batas dalam bermain game, dan memberikan sanksi jika berlebihan dalam bermain Mobile Legends.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, Riswan Kamri Amri, S. R. (2020). Peran orangtua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak. *Jurnal riset golden age PAUD UHO*. Vol. 3, No, 258.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the counseling Guidance Study Program*, 4(1)., 28-40.
- Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, A. W. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 4 Nomor 3 tahun 2022 Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, Volume 4*.
- Ali Amran, Eddy Marheni, Tjung Hauw Sin, R. Y. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot, Volume 2 N*.
- Andina Librianty. (2018). Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/tekno/read/3637149/indonesia-penyumbang-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends>
- Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Y. N. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Emporwent, Volume (1)*, Halaman (1-13).
- Ariantoro., T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1/1, 45-50.
- Cornillez Jr, Eduardo Edu Conejos & De Los Santos, Jessie Richie & Jr, V. (2020). Mobile Legends and Academic Performance of University Students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*.
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.

- Dananjaya, a., & kusumastuti, d. (2019). Students' Perception on Online Game Mobile Legends for Vocabulary Development. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4(2), 53-55.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Ilian Sevrina Anggraini. (2021). *Dampak game online terhadap prestasi akademik peserta didik di madrasah ibtidaiyah al munawarah kota jambi*. Universitas islam negeri sultan thaha saifuddin jambi.
- Istikomah, N. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial pada Siswa Kelas V Sdn 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang. *Jurnal Guru Kita*, 6(2), 24.
- Khuzaimah, U. (2020). Strategi Guru dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar. Institut agama islam negeri tulungagung.
- Kim, K. H., Park, J. Y., & K. D. (2002). E-Lifestyle and Motives to Use Online Games. *Irish marketing review*, Vol. 15, 1, 71-77.
- Littlejohn, S. W. (2010). Theories Of Human Communication. In *Wadworth Publishing Company* (Sixth Edit). Wadworth Publishing Company.
- Meutia, p., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Mimi Ulfa. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. Subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *JOM. FISIP*, vol 4 no 1, 3.
- Munita, Z. Z. (2021). *Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak di desa jeblogan kecamatan paron kabupaten ngawi*. Institut agama islam negeri (iain).
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, Vol 7, No1, hal. 4.
- Nugrananda Janttaka, W. J. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 04

- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development. Perkembangan Masa Hidup. Jilid I. Edisi ke lima*. Erlangga.
- Sofia, H., & Prianto, B. (2010). *Panduan Mahir Akses Internet*. Kriya Pustaka.
- Thiara Melia Krisnawati. (2020). *Upaya Guru Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Pondok Ranggon 01 Pagi*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Yuliani, R. (2013). Emosi Negatif Siswa Kelas XI SMAN 1 Sungai Limau. *KONSELOR*, 2 (1), 151-155.
- Yuya Anggraini. (2016). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Prilaku Remaja. *Academia. Edu*, 8.