

**DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU SOSIAL
EMOSIONAL DAN SPIRITUAL ANAK USIA REMAJA KELURAHAN
KARYAMULYA KOTA CIREBON**

Arib Mubarak*

Program Pascasarjana, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia
radenaman99@gmail.com

Suklani

Program Pascasarjana, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia
suklanielon@gmail.com

ABSTRACT

One of the sophistication of technology in the internet network is online games. Advances in technology, especially the virtual world, have created millions of games that have been produced. One of the impacts of the mobile legends online game is the loss of a sense of social concern for teenagers towards the surrounding environment. Some teenagers today have an indifferent attitude to the environment. This can be seen directly when there is a social problem. The negative impact of the game can have implications for the identity process of adolescents by being individualistic. The objectives of this study are 1) Teenagers and Mobile Legend Online Games 2) Social Emotional and Spiritual Attitudes of Adolescents. The results of his research are how to anticipate bad things from games, namely: first, frequency, which is related to how often a person engages in online game playing activities within a specified time span. Second, duration is the length of playing time used to play online games, the more time spent playing games, to indicate the longer someone plays online games. Third, full attention, namely the level of concentration on playing online games so that it overrides other things such as eating, bathing, going to school, and not caring about those around them when playing games. Fourth, emotions which include feelings of happiness, sadness, fear, hope, anger, despair.

Keywords: *Mobile Legend Game, Social Attitude, spiritual attitude, youth.*

ABSTRAK

Kecanggihan teknologi dalam jaringan internet salah satunya adalah *game online*. Kemajuan teknologi khususnya dunia maya saat ini menjadikan terciptanya jutaan game telah diproduksi. Salah satu dampak dari *game online mobile legends* yaitu hilangnya rasa kepedulian sosial terhadap para remaja kepada lingkungan sekitar. Beberapa remaja saat ini memiliki sikap acuh tak acuh dengan lingkungan. Hal ini dapat dilihat secara langsung apabila sedang terjadi masalah sosial. Dampak negatif dari game tersebut bisa berimplikasi bagi proses identitas para remaja dengan bersikap individualis. Adapun tujuan penelitian ini yaitu 1) Remaja dan *Game Online Mobile Legend* 2) Sikap Sosial Emosional dan Spiritual Remaja. Adapun hasil penelitiannya yaitu Cara mengantisipasi hal buruk dari game yaitu: pertama, frekuensi yaitu terkait seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online dalam rentang waktu yang ditentukan. Kedua, durasi yaitu lama waktu bermain yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game, untuk menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online. Ketiga, perhatian penuh yaitu tingkat konsentrasi pada permainan game online sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah, serta tidak

mempedulikan yang ada disekelilingnya ketika bermain game. Keempat, emosi yang meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa.

Kata Kunci: Game Mobile Legend, Sikap Sosial, sikap spiritual, remaja.

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, manusia dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang serba canggih. Terlebih lagi yang terlihat dengan jelas adalah berkembangnya dunia maya atau internet. Internet menjadikan kegiatan manusia lebih mudah dan cepat. Sebagai contoh, dunia maya sudah mengubah komunikasi antar manusia menjadi mudah dan cepat walaupun jarak tersebut begitu jauh. Kemudian berkomunikasi adalah salah satu dampak positif dari internet, selain dampak positif tentunya pasti ada dampak negatif dari internet, selain dampak positif tentunya pasti ada dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet yaitu menjadikan manusia sulit untuk bersosialisasi di kehidupan nyata. Dalam situasi anonim yang tinggi itu, media internet juga sering menjadi ruang ekspresi bagi siapa pun hingga lolos dari seleksi etika (Kewuel, 2019). Akan tetapi di balik semua itu, dampak tersebut bisa saja dapat dirasakan oleh semua orang baik kapanpun dan di manapun, tergantung bagaimana manusia dapat menyikapinya.

Salah satu contoh perkembangan teknologi yang paling signifikan terjadi pada bidang komunikasi. Pada bidang komunikasi saat ini sedang berkembang produk telepon genggam pintar yang semakin canggih diiringi dengan penggunaan internet yang meningkat seiring dengan berjalannya waktu (Ratnaya, 2011). Internet memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jarak jauh. Sehingga walaupun kita berada di lokasi atau bahkan negara yang berbeda, kita tetap dapat berkomunikasi apabila terhubung dengan internet melalui telepon genggam pintar.

Kecanggihan teknologi dalam jaringan internet salah satunya adalah *game online*. Kemajuan teknologi khususnya dunia maya saat ini menjadikan terciptanya jutaan game telah diproduksi. Mulai dari *game* yang sangat sederhana hingga *game* yang rumit dan bahkan hingga mempengaruhi uang virtual. Tentunya sudah banyak kalangan yang sudah mengenal *game online*. Internet memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jarak jauh. Sehingga walaupun kita berada di lokasi atau bahkan negara yang berbeda, kita tetap dapat berkomunikasi apabila terhubung dengan internet melalui telepon genggam pintar. Fungsi telepon genggam pintar yang kini semakin canggih tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga digunakan untuk menjalankan aplikasi media sosial dan *game* (Timbowo, 2016).

Game online mobile legends saat ini menjadi trending di kalangan masyarakat khususnya para remaja. Banyak remaja berasal bermain game online bertujuan untuk menghilangkan rasa penat. Dari keseringan bermain *game online mobile legends* tidak sedikit remaja yang lupa waktu bahkan dapat disebut sudah kecanduan. Dari kecanduan tersebut berpengaruh terhadap perilaku remaja. Salah satu dampak dari *game online mobile legends* yaitu hilangnya rasa kepedulian sosial terhadap para remaja kepada lingkungan sekitar. Beberapa remaja saat ini memiliki sikap acuh tak

acuh dengan lingkungan. Hal ini dapat dilihat secara langsung apabila sedang terjadi masalah sosial. Dampak negatif dari game tersebut bisa berimplikasi bagi proses identitas para remaja dengan bersikap individualis (Gultom, Munir, M.Ariani, 2019).

Bermain *game online* dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya. Pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak usia sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Hal ini sejalan dengan maraknya *game online* yang sudah banyak mempengaruhi anak usia sekolah dasar yang saat ini sudah bisa dikategorikan dalam tahap kecanduan *game online*. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Jinan (2011:106) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan *game online* memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain *game online* saja.

Dalam hal ini, yang di temukan di lapangan seperti yang berada di kelurahan Karyamulya Kota Cirebon meneukan adanya *game mobile legend* yang justru membuat persoalan baru yaitu anak remaja cenderung mudah emosi yang mana tidak dapat mengontrolnya, remaja juga terkadang sering stress atau depresi ketika di kelas diakibatkan sering *losetrik*, suka menyendiri atau kurang bersosialisasi di dalam bahkan ketika ditanya guru sering gagal faham. Adapun manfaatnya ialah peneliti ingin membuat relaksasi kepada remaja supaya tidak depresi ataupun suka emosi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data berupa tulisan-tulisan, baik secara lisan maupun dari perilaku yang diamati (Rosdiana Dewi, Imam Wahyono, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *game online Mobile Legend Bang-Bang* terhadap perilaku keagamaan remaja. Metode ini mengolah data dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian secara lebih mendalam dan rinci terhadap objek penelitian (Aan Prabowo, 2013).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan studi literatur yang berkaitan dengan dampak penggunaan *game online Mobile Legend Bang-Bang* terhadap perilaku remaja khususnya perilaku keagamaan remaja. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara langsung untuk membuktikan dan mendukung hasil penelitian.

Observasi dilakukan di 1 tempat yang merupakan pusat kegiatan remaja untuk bermain *game online Mobile Legend Bang-Bang* di lebih tepatnya di posronda satpam kelurahan Kayuwalang Kota Cirebon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Remaja dan *Game Online Mobile Legend*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis maka dapat diperoleh hasil penelitian mengenai dampak *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja di posronda Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon sebagai berikut: pertama, ada ketertarikan remaja bermain *game online mobile legends* di Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon. Ketertarikan tersebut memang sudah menjadi *trending* saat ini. Game online mobile legends dianggap sebagai suatu perkembangan zaman yang modern dan anak remaja wajar dalam mengikuti hal tersebut. Berdasarkan pengertian *game online mobile legends* yang dapat diperoleh oleh penulis dari berbagai pendapat informan yaitu permainan yang berbasis internet dan berjenis pertempuran serta dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok. Seperti yang disampaikan oleh narasumber dengan inisial “SN”, mengatakan bahwa *mobile legends* adalah *game* yang dimainkan secara online dan biasa dimainkan secara sendiri atau bersama tim.

Masa remaja juga dapat diartikan sebagai perkembang individu di antara interval sejak masih dalam kandungan sampai ketika meninggal dunia. sebagaimana yang dijelaskan sodara “AM” bahwa remaja mengalami masa perkembangan yang bervariasi ada yang mempunyai perbedaan dalam perkembangannya. Sebagaimana ciri-ciri masa remaja mempunyai perbedaan dari masa sebelum dan sesudahnya. (Rita dkk, 2012:123) (Desmita, 2015:189) Pada bahasa Inggris remaja diartikan sebagai *adolescence* atau adolecere yaitu yang mempunyai arti seseorang individu tumbuh dan berkembang menjadi dewasa. (Desmita, 2015:189) Stanley Hall mengemukakan masa remaja dapat diartikan sebagai masa dimana sering terdapat berbagai macam konflik serta rayuan suasana hati. (John, 2012:8)

Usia remaja merupakan tahap pertumbuhan yang ditandai dengan perkembangan baik dari segi biologis maupun psikologis (Khoirul & Bariyyah Hidayati, 2016). Secara umum, kategori usia remaja dibedakan menjadi tiga, yaitu usia 12-15 tahun yang disebut sebagai remaja awal, 15-18 tahun adalah remaja pertengahan, dan 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir (Fatmawaty, n.d.).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon pada hari Senin tanggal 3 April 2023 terhadap responden “A” menyatakan bahwa mayoritas usia remaja yang berada di Kelurahan Karyamulya sangat suka bermain *mobile legend* dan dalam memainkan permainan game tersebut, mereka rela bermain *game* tersebut berjam-jam hanya untuk mengepush rank supaya naik levelnya.

Adapun *Game Online* sendiri dilihat dari terminologinya adalah sebuah permainan yang dimainkan dan harus terhubung ke jaringan internet. Menurut Kim dkk (dalam Andri dan Andy, 2019) *game online* diartikan sebagai *game* atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi salah satu cabang ilmubaru yang sering disebut dengan internet. Hal ini dimungkinkan oleh perkembangan teknologi yang terjadi pada awal 1970-an hingga 1980-an. Hal ini terjadi karena perkembangan elektronika yang

memunculkan penemuan-penemuan baru yang luar biasa. Wajar saja, hal ini membuat dunia berlomba-lomba membuat teknologi informasi secara massal atau biasa yg kita kenal dengan Internet. (Jonathan, 2006).

Industri game berkembang sangat pesat di seluruh dunia. Saat ini pengguna aplikasi *game online* di dunia mencapai angka 3,5 miliar pengguna. Sesuai hasil wawancara yang dilakukan di posronda pada hari senin tanggal 3 April 2023 sodara SS” mengatakan “ Berdasarkan jumlah tersebut, tercatat usia pemain yaitu 21.5% berusia kurang dari 20 tahun, 49.9% berusia 20-29 tahun, 22.8% berusia 30-39 tahun, dan 5.7% berusia 40 tahun keatas. Hal ini menandakan bahwa pengguna aplikasi game online sudah dimulai dengan usia anak-anak hingga remaja yaitu pemain dengan usia kurang dari 20 tahun.

Salah satu *game online* yang paling populer di dunia saat ini, dibuktikan dengan nilai rating bintang, jumlah unduhan, dan jumlah ulasan dari pengguna yang didapatkan dari toko aplikasi online *Google Play Store* adalah *Mobile Legends Bang Bang* yang memiliki nilai rating bintang yaitu 4.2, dan 100 juta unduhan, serta 20 juta jumlah ulasan. Di Indonesia secara khususnya, *game Mobile Legends Bang Bang* sangatlah terkenal dan sudah tidak asing bagi para remaja maupun orang dewasa, baik dari laki-laki ataupun perempuan (Rani et al., 2019). *Game* tersebut menyajikan permainan yang tidak hanya dapat dimainkan 1 orang (Single Player) melainkan bisa dimainkan lebih dari 2 orang (Multi Player).

Sikap Sosial Emosional dan Spiritual Remaja

Perkembangan Sosial Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian untuk menuju kematangannya dalam suatu hubungan sosial dan sebagai pembelajar agar suatu individu dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan nilai dan aturan serta tuntutan sosial yang dapat berlaku untuk seusianya dan pada lingkungan yang dia tinggali. Pada dasarnya, perkembangan sosial pada anak yang berada pada usia sekolah dasar dapat terlihat dengan adanya perluasan hubungan atau interaksi yang dilakukan pada kegiatan pembelajarannya di kelas maupun saat anak tersebut bermain dengan lingkungan di luar sekolahnya. Selain perluasan hubungan dan interaksi dengan keluarga, pada usia anak sekolah dasar dapat mulai menjalin relasi barudengan anak-anakyang seusianya. (Tusyana & Trengginas, 2019). Sejalan dengan hal tersebut Suyanto (2005) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya secara lebih efektif.

Pemain yang akan melakukan permainan tidak terbatas pada pemain di wilayah tertentu saja, namun juga bisa dilakukan bahkan dengan pemain yang berasal negara yang berbeda-beda dengan syarat sedang terhubung di jaringan (*online*). Sehingga, hal ini dinilai sangat menyenangkan dan para pemainnya merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain atau musuh mereka di dalam permainan. Kebiasaan memainkan *game online* khususnya *Mobile Legends Bang Bang* secara terus menerus tanpa henti akan memberikan dampak negatif bagi pemainnya (Edrizal, 2018).

Sebagaimana yang diungkapkan oleh sodara SQ bahwa ketika remaja sudah asik dalam duni game khususnya mobile legend, remaja sering lalai atau lupa ketika dipanggil teman lebih-

lebih panggilan ilahi. Oleh karenanya sikap sosial yang baik perlu diajarkan kepada para remaja supaya tau akan waktu sholat dan cara menghargai orang lain. Mayoritas para pemain game ini, khususnya remaja yang mulai kebiasaan dengan *game Mobile Legends Bang Bang* pada akhirnya dapat melupakan dan meninggalkan kegiatan lainnya seperti kegiatan belajar dan kegiatan keagamaan. Dalam Al-Qur'an surah Az-Zariyat (51): 56, Allah S.W.T berfirman وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

٥٦

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepadaKu”. (Qs. Az-Zariyat (51) : 56).

Perilaku keagamaan dapat di pecah menjadi dua kata yakni perilaku dan keagamaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata perilaku memiliki arti tanggapan atau reaksi seseorang terhadap lingkungan. Sedangkan keagamaan berasal dari kata ke-agama-an yang memiliki arti berhubungan dengan agama. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku keagamaan adalah seluruh aktifitas atau aspek perilaku yang memiliki dasar pada nilai-nilai keagamaan.

Aspek perilaku yang memiliki dasar pada nilai-nilai keagamaan adalah hubungan antara manusia dengan tuhan dan juga hubungan manusia dengan manusia (Wardoyo, 2014). Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan untuk memperkuat iman dan taqwa sebagai sebuah bentuk moral dan etika untuk dapat berakhlak mulia (Ridhuan, 2016). Akhlak mulia tersebut tentunya yang juga berlandaskan Islam dan ditentukan oleh Al-Quran serta Al-Hadits (Syarifuddin; & Fahyuni, 2019).

Begitu juga dengan yang dikatakan oleh Yusuf Al-Qardhawi seorang ulama besar Mesir kontemporer, bahwa “apabila ingin melihat suatu negara di masa depan, maka lihatlah pemudanya hari ini”. Berdasarkan dua kutipan diatas, memiliki arti bahwa remaja merupakan masa keemasan yang dapat merubah kondisi di masa depan.

Berdasarkan wawancara di Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon terdapat beberapa perilaku sikap sosial dan spiritual remaja khususnya di posronda pada hari Senin tanggal 3 April 2023 pukul 13.00 WIB. Disampaikan bahwa Ketertarikan remaja terhadap mobile legends juga dibuktikan dengan adanya remaja yang memainkan game ini yaitu selama 3 jam bahkan lebih. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Nainggolan, (2019) bahwa “game online dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak, pengaruh yang sangat terlihat adalah anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online”. Hal tersebut tentu membuktikan bahwa banyak sekali remaja yang sangat tertarik dengan game online ini, dan tidak heran jika game ini juga berpengaruh terhadap perilaku terutama adanya perilaku negatif yang kini justru semakin meningkat di kalangan remaja di Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon.

Pembahasan yang kedua bahwa berdasarkan pendapat dari Sekretaris Kelurahan, masyarakat, orangtua, serta para remaja pemain game online mobile legends di Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon tentang dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja

dikemukakan bahwa dampak game online tersebut ada positif dan negatif. Dampak positif para remaja adalah dapat mengikuti perkembangan teknologi, menambah pengetahuan, dapat mengatur, strategi, dan menambah konsentrasi. Sedangkan untuk dampak negatifnya, para remaja bisa kecanduan, lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain dan mengganggu aktivitas kesehariannya seperti, pola tidur dan pola makan yang tidak teratur, belajarnya terganggu dan nilainya merosot, melupakan ibadah, tidak menghiraukan orangtua, hilangnya rasa empati, berkata kotor, mudah emosi, menjadi individualis, dan tidak menghiraukan keadaan sekitarnya. Jadi, dampak yang ditimbulkan mayoritas dapat mempengaruhi perilaku remaja menjadi buruk.

Untuk mengantisipasi hal buruk tersebut, peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mengontrol anak-anaknya. Cara mengantisipasi hal buruk dari game tersebut Chaplin, (2001) (dalam Haekal, 2017:9), yaitu: pertama, frekuensi yaitu terkait seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online dalam rentang waktu yang ditentukan. Kedua, durasi yaitu lama waktu bermain yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game, untuk menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online. Ketiga, perhatian penuh yaitu tingkat konsentrasi pada permainan game online sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah, serta tidak mempedulikan yang ada disekelilingnya ketika bermain game. Keempat, emosi yang meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa. Dalam hal ini emosi merupakan reaksi dari permainan game online yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

KESIMPULAN

Ketertarikan remaja terhadap mobile legends juga dibuktikan dengan adanya remaja yang memainkan game ini yaitu selama 3 jam bahkan lebih. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Nainggolan, (2019) bahwa “game online dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak, pengaruh yang sangat terlihat adalah anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online”. Untuk dampak negatifnya, para remaja bisa kecanduan, lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain dan mengganggu aktivitas kesehariannya seperti, pola tidur dan pola makan yang tidak teratur, belajarnya terganggu dan nilainya merosot, melupakan ibadah, tidak menghiraukan orangtua, hilangnya rasa empati, berkata kotor, mudah emosi, menjadi individualis, dan tidak menghiraukan keadaan sekitarnya. Jadi, dampak yang ditimbulkan mayoritas dapat mempengaruhi perilaku remaja menjadi buruk.

Untuk mengantisipasi hal buruk tersebut, peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mengontrol anak-anaknya. Cara mengantisipasi hal buruk dari game tersebut Chaplin, (2001) (dalam Haekal, 2017:9), yaitu: pertama, frekuensi yaitu terkait seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online dalam rentang waktu yang ditentukan. Kedua, durasi yaitu lama waktu bermain yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game, untuk menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online. Ketiga, perhatian penuh yaitu tingkat konsentrasi pada permainan game online sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah, serta tidak mempedulikan

yang ada dikelilinginya ketika bermain game. Keempat, emosi yang meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Prabowo, H. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (EBook) oleh pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(02), 1–9.
- Al Noveris, D. (2022). *ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE (MOBILE LEGEND, PUBG MOBILE, FREE FIRE) PADA SISWA DI SMA NEGERI 1 BALAPULANG* (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal).
- Angelina, F., Salem, V., & Gugule, H. (2021). Dampak Sosial Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Remaja Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula. *JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*, 2(2), 137-142.
- Desmita, Psikologi Perkembangan, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 189.
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543>
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Perubahan Identitas Diri Dalam Eksistensialisme Kierkegaard: Relevansinya Bagi Mental Warga Negara Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 77-84.
- Haekal, Mohammad. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres, Depresi, Social, Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif. Medan: Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Univesitas Sumatera Utara Medan.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1-13. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.8052>
- John Santrock, Perkembangan Masa Hidup, (Jakarta:Penerbit Erlangga, 2012), hlm. 8.
- Jonatan lukas, Jaringan komputer Cet, I(Graha Ilmu, Yogyakarta: 2006), h. 2
- Kewuel, H. K. (2019). Journalism Ethics And Role Of Interfaith Harmony Forum In Social Media. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 3(2), 17–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2019.003.02.2>
- Khoirul, & Bariyyah Hidayati, M. F. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja Khoirul Bariyyah Hidayati. 5(02), 137–144.
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42-52.
- Putri, R. C. S., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2019.003.02.2>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students. *Perspektif*, 7(1), 6–12.
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika Dan Komunikasi Dan Cara Antisifasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1), 17– 28. <https://doi.org/10.23887/jptk.v8i1.2890>

- Ridhuan, S. (2016). Membangun Karakter Bangsa Untuk Menciptakan Masyarakat Yang Tangguh, Kompetitif, Berakhlak Mulia dan Beretika Berdasarkan Pancasila. *Eduscience*, 2(1).
- Rita Eka Izzaty, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: penerbit UNY Press, 2012), hlm 123.
- Syarifuddin, M. A., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kurikulum Muatan Lokal di SMP Muhammadiyah 2 Taman. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 267–285.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone. *Acta Diurna*, 5(2).
- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *Jurnal Iventa*, 3(1), 18–26
- Wardoyo, W. (2014). Agama Dan Manusia. *Al-A'raf: Jurnal Pemikiran Islam Dan Filsafat*, 11(1), 81. <https://doi.org/10.22515/ajpif.v11i1.1200>