

## **Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung**

**Nugrananda Janttaka<sup>1)</sup>, Wahyu Juniarta<sup>2)</sup>**  
Universitas Bhinneka PGRI (UBHI) Tulungagung

Corresponding author email: [nugra1515@gmail.com](mailto:nugra1515@gmail.com)

---

### **Abstrak**

**Kata Kunci:**

*Game Online, Mobile Legend, Sekolah Dasar*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak game online mobile legend pada anak usia sekolah dasar di desa junjung kecamatan sumbergempol. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian fenomenologi. Instrumen yang digunakan yaitu dokumentasi, wawancara, dan observasi. Hasil dari analisis data penelitian diatas menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki permasalahan berupa dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online Mobile legend adalah B I, BA, FE dan NA mereka berempat memenuhi seluruh indikator berupa kecanduan bermain game, terisolasi dengan lingkungan sekitar, gangguan psikologis, permasalahan mental seperti mudah emosi. Adapun dampak positifnya dari ketujuh anak tersebut adalah mengenal perkembangan teknologi serta memahami aturan yang berlaku, melatih perkembangan motorik dan menambah penguasaan kosakata asing.

---

### **Abstract**

**Keyword:**

*Online Game, Mobile legend, Elementary School*

This study aims to describe and analyze the impact of legendary online mobile games on elementary school age children in the village of Junjung, Sumbergempol. To achieve these objectives used educational research with qualitative research types with phenomenological research approaches. The instrument used are document, interview and observation. The results of the analysis of the research data above show that the children who have problems caused by the legendary Mobile online game are BI, BA, FE and NA, they all meet all of these indicators because they are 4 who often play the Mobile Legend online game, has no interaction with peers and neighbours, they have a psycholological disorder and mental illness. The Positive impact of online game are got to know of tecnology, understand rules of technology, increase motoric and new vocabulary in English.

---

*@Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Copy Right*

## Pendahuluan

*Game online* atau sering disebut online games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). *Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Menurut Liga game, game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. (Kompasiana, 2020).

*Game online* adalah suatu permainan yang permainannya terdapat tantangan-tantangan yang dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya dan apabila sudah menjadi kebiasaan maka akan sulit untuk berhenti dan menjadikan pemainnya lupa dengan waktu, kemunculan *game online* yang sejak

awal kemunculannya, terus dan semakin berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nitendo, sega, dan online game, dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan ini terutama dikalangan remaja yaitu online game, online game adalah permainan yang dimainkan secara online via internet (Young, 2009). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Danforth (dalam Nita 2014, hal.3) “frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari game tersebut.”

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi video game di Amerika, Mark Griffiths dari Nowingham Trent University, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain online game setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu.” Menurut Griffiths (2000) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja. Penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip majalah monitor (2003),

mengungkapkan anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam dirumah dengan menonton TV, memainkan video game, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak.

*Game online* tentunya juga pasti memiliki sisi negatifnya menurut Wijiarti (2016: 7) Dampak negatif bermain game online adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina gamer lainnya, banyaknya istilah-istilah yang hanya gamers lah yang mengetahui maksud dan istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di game online yang sama. Berdasarkan pengertian diatas maka dampak negatif yang dirasakan oleh para subyek ini juga menjadi salah satu dampak dari bermain game online dimana para pemain akan terganggu atau malah sebaliknya terbiasa dengan kosakata kasar yang diperoleh pada saat permainan di mulai, kebanyakan gamers saat bermain game online akan terbiasa dengan yang namanya identik kosakata baru atau kebiasaan baru yang lama-kelamaan terkenal menghina dan menghakimi dikalangan para pemain game itu sendiri, selain itu dampak yang ditimbulkan oleh game online mobile legend bisa menyebabkan anak menjadi

malas belajar karena pada dasarnya game online itu memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada anak. Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti peroleh yaitu anak-anak yang berada di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol tidak bisa terlepas dari telepon selulernya, baik itu di rumah, ataupun di luar rumah saat mereka bermain dengan temannya hal ini merupakan dampak yang ditimbulkan oleh kegiatan bermain *game online Mobile Legend*. Mereka kerap menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online Mobile Legend*, bahkan mereka akan marah saat ada orang yang mengganggu permainan mereka dan tak segan untuk melawan meskipun yang menggangukannya usianya berada di atas mereka. alasan kenapa peneliti mengambil anak-anak di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol sebagai responden karena, Ada beberapa anak-anak yang bermain *game online Mobile Legend* dengan durasi waktu yang sangat lama bahkan mereka bersedia membagi sambungan koneksi internet kepada anak lainnya di tempat biasa mereka berkumpul hanya untuk bermain bareng *game online Mobile Legend* bersama-sama dan membentuk sebuah tim di dalam permainan tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan mengenai dampak bermain Game Online Mobile Legend pada anak usia sekolah dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol.

**Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana penelitian peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2018, hal.9). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah fenomenologis. Pendekatan fenomenologi berhubungan dengan pemahaman tentang bagaimana keseharian, dunia intersubjektif (dunia kehidupan). Fenomenologi bertujuan untuk menginterpretasikan tindakan sosial kita dan orang lain sebagai sebuah yang bermakna (dimaknai) serta dapat merekonstruksi kembali turunan makna (makna yang digunakan saat berikutnya) dari tindakan yang bermakna pada komunikasi intersubjektif individu dalam dunia kehidupan sosial. (Rini Sudarmanti, 2005). Subjek penelitian merupakan pihak yang dipilih untuk dijadikan sampel dalam sebuah penelitian. Arikunto (2013) menyatakan bahwa subjek penelitian adalah benda, hal

atau orang tempat data untuk variabel penelitian yang dipermasalahkan melekat. Subjek dalam penelitian ini anak-anak yang berusia Sekolah Dasar yang bermain *Game online Mobile Legend* yang berjumlah 7 siswa. Adapun Instrument dalam penelitian ini adalah:

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data secara langsung dari informan. Peneliti memilih jenis wawancara terstruktur. Peneliti membuat pedoman wawancara sebelum kegiatan wawancara dilaksanakan hal ini bertujuan untuk menentukan topik bahasan. Kegiatan wawancara bertujuan untuk mengetahui. Pedoman untuk wawancara tercantum dalam lampiran lembar wawancara.

**Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Anak**

No.	Indikator	Jabaran Indikator	Pertanyaan
1.	Mengenal Dunia Teknologi?	Peneliti menanyakan apakah mereka memahami perkembangan teknologi?	1. Apakah kamu memiliki akun email? 2. Apakah kamu menguasai microsoft office?
2.	Memahami aturan yang berlaku (dalam dunia teknologi)	Peneliti menanyakan apakah merasa menguasai langkah-langkah atau tahapan dalam membuat akun atau langkah-langkah	3. apakah kamu paham langkah-langkah dalam membuat akun game? 4. apakah kamu pernah curang dalam melakukan permainan game?

		dalam memproses aplikasi?	
3.	Melatih Perkembangan Motorik	Peneliti menanyakan apakah mereka memiliki perkembangan motorik yang sudah sesuai dengan usianya	5. Apakah kamu dapat membuat simpul tali pada sepatumu? 6. Apakah kamu bisa melempar dan menangkap bola menggunakan satu tangan?
4.	Menambah kosakata bahasa asing	Peneliti menanyakan apakah mereka memahami bahasa asing yang terdapat dalam sebuah game?	7. Apakah kamu memahami arti bahasa asing dalam permainan game mobile legend? 8. Dari mana kamu memahami arti kata-kata asing tersebut?
5.	Menimbulkan efek kecanduan bermain game	Peneliti menanyakan seberapa sering mereka bermain game?	9. Dalam sehari kamu bisa bermain mobile legend berapa jam? 10. Bagaimana perasaanmu jika tidak bermain mobile legend dalam beberapa jam saja?
6.	Terisolir dalam lingkungan sekitar	Peneliti menanyakan hubungan mereka dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitar?	11. Apakah kamu sering berkomunikasi dengan teman sebayamu? 12. Apakah kamu mengenal tetangga di sekitarmu?
7.	Gangguan Psikologis	Peneliti menanyakan efek psikologis bagi mereka yang bermain mobile legend	13. Apakah kamu sering melamun game mobile legend saat sedang belajar? 14. Apakah kamu selalu menghayalkan karakter dalam game mobile legend?
8.	Mengalami masalah mental	Peneliti menanyakan seberapa besar efek mobile legend bagi kesehatan mental mereka	15. Apakah kamu sering merasa emosi ketika kalah dalam main game? 16. Apakah kamu mudah merasa depresi ketika memiliki masalah, dan selalu melarikan diri untuk bermain game?
9.	Menurunkan Kesehatan mata	Peneliti menanyakan seberapa besar tingkat ketajaman mata (visus) mereka	17. apakah sehabis main game mobile legend mata kamu sering kabur? 18. Bisakah kamu membaca tulisan yang saya tunjuk?

## 2. Pedoman Observasi

No	Indikator	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Mengenal dunia teknologi		
2	Memahami aturan yang berlaku		
3	Melatih perkembangan motorik		
4	Menambah kosakata bahasa asing		
5	Menimbulkan efek kecanduan		
6	Terisolir dari lingkungan sekitar		
7	Gangguan Psikologis		
8	Mengalami masalah mental		
9	Menurunkan kesehatan mata		

## 3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016 : 82) “Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bias berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang”. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambar-gambar yang peneliti

ambil ketika melakukan observasi dan wawancara.

### Hasil Penelitian

Peneliti telah melakukan wawancara terhadap tujuh anak usia sekolah dasar di desa Junjung yaitu “BI”, “BA”, “FE”, “NA”, “RA”, “RI” dan “WI” . Wawancara yang peneliti berikan kepada mereka bertujuan untuk mendeskripsikan dampak game online mobile legend pada anak usia sekolah dasar di desa Junjung Kecamatan Sumbergempol. Adapun kesimpulan hasil wawancara sebagai berikut:

Pertanyaan	Jawaban Siswa
Apakah kamu memiliki akun email?	Iya saya memiliki akun email Pak, jadi ketujuh siswa tersebut memiliki akun email.
Apakah kamu menguasai Microsoft Office (terutama word)?	Iya saya sudah terbiasa mengetik menggunakan computer di warnet, dan juga mengetik menggunakan laptop kakak atau ayah ibunya.
Apakah kamu paham langkah langkah dalam membuat akun game mobile legend?	Iya. Tentu kami bisa, tinggal login saja seperti biasa dan dikaitkan dengan gmail atau fb. Jadi mereka semua bisa login dengan lancar
Apakah kamu bisa menali sepatu sendiri (contohperkembangan motorik anak di luar permainan game)?	Iya pak, ini kami contohkan, sudah bisa sejak dulu. Mereka bertujuh mencontohkan bagaimana menali sepatu.
Apakah kamu memahami kata-kata dalam bahasa inggris di game mobile legend?	Iya. Pertama-tama kami belum paham saat memainkannya, setelah sering paham dan juga hapal
Dari mana kamu paham kata-kata istilah asing dalam game tersebut?	Kami bertanya kepada orang yang lebih tua serta kami mencari artinya di google

	translate
Seberapa sering kamu main game mobile legend dalam sehari?	Dari ketujuh anak tersebut, empat anak memainkan mobile legend lebih dari 8 jam, sedangkan tiga yang lainnya hanya 3-4 jam saja
Apakah kamu sering berkomunikasi dengan teman sebayamu, atau hanya main game saja tanpa ngobrol?	Dari ketujuh anak tersebut, empat anak memainkan mobile legend dan jarang sekali berkomunikasi dengan teman sebaya, sedangkan tiga yang lainnya hanya memainkan game ketika senggang saja
Apakah kamu sering melamunkan game mobile legend ketika sedang belajar?	Dari ketujuh anak tersebut, empat anak memainkan mobile legend dan sering sekali melamunkan game mobile legend
Apakah kamu pernah menghayal jadi karakter yang ada di mobile legend ?	Ketujuh anak tersebut memiliki kesamaan pernah menghayal menjadi hero atau karakter di mobile legend
Apakah kamu pernah merasa emosi ketika kalah saat bermain mobie legend?	Dari ketujuh anak tersebut, empat anak memainkan mobile legend dengan penuh luapan emosi ketika kalah, sedangkan yang ketiga anak lainnya biasa saja, karena Cuma untuk hiburan saja
Bisakah kamu membaca tulisan yang saya tunjuk (untuk mengukur visus mata atau jarak apndang ideal)	Dari ketujuh anak tersebut, empat anak yang bermain mobile legend selama 8 jam atau lebih cenderung kesulitan membaca tulisan dengan jarak normal sedangkan yang lainnya masih bisa membaca dengan normal

Dari hasil wawancara yang meliputi dampak positif berupa memahami perkembangan teknologi, ketujuh anak tersebut sangat fasih dan mahir dalam bidang teknologi untuk seusia anak sekolah

dasar, seperti bisa membuat email sendiri, bisa mengetik Microsoft word, bisa menggunakan google classroom selama pembelajaran di masa pandemi. Dampak positif yang lainnya adalah perkembangan motorik mereka sudah berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya, dimana mereka bisa membuat simpul tali sepatu sendiri. Dampak positif lainnya berupa penguasaan kosakata asing mereka secara tidak langsung bertambah, misalnya “*buff*”, “*farming*” “*ganking*”, dan sebagainya.

Adapun dampak negatif dari permainan game mobile legend adalah kecanduan seperti yang dialami oleh BI, BA, FE, dan NA yang rata-rata menghabiskan waktu bermain game mobile legend selama 8 jam per hari, sedangkan untuk RA, RI, dan WI hanya menghabiskan waktu sekitar 3 sampai 4 jam saja tiap harinya. Dampak negative lainnya adalah terisolir dengan lingkungan sekitar yaitu teman sebaya dan tetangga. BI, BA, FE, dan NA sangat jarang sekali berkomunikasi dengan teman sebayanya maupun tetangganya, beda dengan RA, RI, dan WI yang masih bertegur sapa dengan teman sebaya serta tetangga mereka. Selain itu ada dampak gangguan psikologis berupa sering melamunkan game mobile legend dalam hamper setiap kegiatan, terutama di kala belajar, keempat siswa yakni BI, BA,

FE, dan NA selalu melamunkan game ketika mereka sedang belajar, sehingga mereka tidak pernah fokus dalam belajar. Dampak yang menonjol adalah gangguan mental berupa mudah emosional serta mengeluarkan kata-kata kasar selam bermain game mobile legend, apalagi jika mengalami kekalahan. BI, BA, FE, dan NA sering sekali emosi jika mengalami kekalahan dan itu juga menularkan pada kehidupan pribadi mereka, sehingga sering kali mereka emosi dan berkata-kata kasar, beda dengan RA, RI, dan WI yang melihat kekalahan sebagai bagian dari permainan. Dampak negatif yang terakhir adalah penurunan ketajaman mata yang dialami oleh BI, BA, FE, dan NA, peneliti menunjukkan mereka tulisan dalam jarak normal akan tetapi mereka tidak bisa membacanya secara jelas dan cenderung mendekat pada objek tulisan yang mereka baca. Jadi efek bermain game online yang berlebihan bisa mengakibatkan penurunan ketajaman mata.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap tujuh anak usia sekolah dasar terdapat dampak positif dan negatif dari *game online mobile legend* adalah sebagai berikut:

Indikator	Hasil Pengamatan
Mengenal teknologi	dunia Iya dari ketujuh anak tersebut semua melek teknologi, memiliki email sendiri, bisa

		mengoperasikan hp dan laptop, serta memiliki akun medsos.
<b>Memahami aturan yang berlaku</b>		Iya dari ketujuh anak tersebut, bisa memahami aturan yang berlaku dalam permainan mobile legend, dan itu memiliki dampak yang baik dalam kehidupan sehari-hari, seperti memahami aturan dalam menggunakan aplikasi online yang mendukung pembelajaran.
<b>Melatih perkembangan motorik</b>		Iya, mereka memiliki kemampuan motorik yang baik. Bisa menali simpul sepatu, menangkap bola dengan satu tangan, dan melakukan apapun kegiatan motorik sesuai dengan tahapan usianya
<b>Menambah kosakata asing baru</b>		Tentu saja secara tidak langsung mereka menguasai kosakata Bahasa Inggris yang terdapat dalam mobile legend seperti "buff", "farming" dsb
<b>Menimbulkan efek kecanduan</b>		Hanya empat anak yang mengalami kecanduan, yaitu BI, BA, FE, dan NA. Penyebabnya adalah durasi bermain yang hampir 8 jam sehari
<b>Terisolir dari lingkungan sekitar</b>		Hanya empat anak yang mengalami kecanduan, yaitu BI, BA, FE, dan NA. Penyebabnya adalah sering mengisolasi diri mereka sendiri dan enggan melakukan kontak sosial dengan teman sebaya maupun tetangga
<b>Gangguan Psikologis</b>		Hanya empat anak yang mengalami kecanduan, yaitu BI, BA, FE, dan NA. Mereka berempat sangat sering menghabiskan game mobile legend dalam kegiatan mereka sehari-hari. Penyebabnya adalah kecanduan pada game tersebut
<b>Mengalami masalah mental</b>		Hanya empat anak yang mengalami kecanduan, yaitu BI, BA, FE, dan NA. Penyebabnya adalah kebiasaan tidak mengontrol emosi ketika kalah dalam bermain game, sehingga mempengaruhi perilaku pada

	kegiatan sehari-hari
<b>Menurunkan kesehatan mata</b>	Hanya empat anak yang mengalami kecanduan, yaitu BI, BA, FE, dan NA. Mereka tidak mampu membaca sesuai jarak yang normal dan cenderung mendekatkan pada objek yang mereka baca.

Dari pengamatan yang telah peneliti lakukan selama kurang lebih tiga bulan, terdapat hal-hal yang perlu digaris bawahi bahwa *game online mobile legend* tidak hanya memberikan efek negatif saja, melainkan juga memberikan efek positif, yaitu anak usia sekolah dasar di jaman sekarang mereka lebih melek teknologi, mereka sudah bisa menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan tidak tertinggal oleh generasi dari bangsa lain. Efek positif yang kedua adalah membantu perkembangan gerak motorik pada anak usianya, sehingga mereka bisa melakukan gerak motorik kasar dan halus dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Dampak yang lainnya adalah menambah kosakata baru dalam bahasa asing yaitu Bahasa Inggris, anak-anak usia sekolah dasar secara tidak langsung menambah kosakata baru dari game yang mereka suka, bisa mobile legend ataupun game yang lainnya. Beralih ke dampak negatif, tentu saja ini yang harus dihindari, dari tujuh siswa yang diteliti, keempat nya mengalami efek negatif dari *game online mobile legend*,



yaitu kecanduan bermain game dimana BI, BA, FE, dan NA menghabiskan rata-rata 8 jam perhari untuk bermain mobile legend. Dampak negatif lainnya adalah terisolirnya mereka dari lingkungan sekitar akibat mereka cenderung bermain sendiri dan kurang adanya interaksi dengan teman sebaya, dari ketujuh anak tersebut, mereka berempat yakni BI, BA, FE, dan NA yang sering menghabiskan waktu bermain mobile legend juga kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Dampak negatif selanjutnya adalah gangguan psikologis yang dialami BI, BA, FE, dan NA dikarenakan kecanduan sehingga merembet dalam kehidupan mereka sehari-hari, seperti sering melamunkan game mobile legend saat belajar. Dampak negative yang terakhir adalah menurunkan kesehatan mata, sehingga mereka tidak bisa melihat objek tulisan dalam jarak normal, diakibatkan oleh cahaya pada HP yang sering mereka lihat selama kurang lebih 8 jam.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dampak bermain game mobile legend ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Dari tujuh siswa yang diamati oleh peneliti dan berdasarkan hasil wawancara dengan mereka, bahwa dampak negatif game online dialami oleh 4 anak usia

sekolah dasar yaitu BI, BA, FE, dan NA, sedangkan untuk ketiga anak lainnya yakni RI, RA, dan WI tidak mengalami dampak negatif dikarenakan mereka bermain game mobile legend sebatas untuk hiburan dalam waktu luang. Adapun dampak positif dialami oleh tujuh anak di desa Junjung Kecamatan Sumbergempol meliputi mengenal dunia teknologi, memahami aturan yang berlaku, melatih perkembangan motorik, dan menambah kosakata baru dalam Bahasa Inggris.

### Daftar Pustaka

- Adams, Ernest, and Andrew Rollings. "Game design and development: Fundamentals of game design." *New Jersey: Pearse Prentice Hall* (2007).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dewi, Puspita Nita (2014) *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja*. . *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Griffiths, M. (2000). "Does Internet and Computer addiction exist? Some casestudy evidence. *Cyber Psychology & Behavior*. 3: 211-218.
- Khoiriyah, Siti (2019) *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Sarangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. SKRIPSI. UIN Raden Intan Lampung.

Kompasiana (2020) Sejarah Game Online  
<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>

Sugiyono, (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere / Vol. 01 / No. 01 / April 2017 / p-ISSN : 2597-9507 / e-ISSN: 2597-9515, 01(01), 28–38.*

Wijiarti, Della Nur. (2016). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa). Manado: Universitas Sam Ratulangi.

Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.