



## DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP SISWA SD DI LINGKUNGAN XII KECAMATAN MEDAN DENAI KELURAHAN BINJAI

**Nadra Hafifah Sahid\***, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Deli Serdang, Indonesia

**Anang Anas Azhar**, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Deli Serdang, Indonesia

**Zuhriah**, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Deli Serdang, Indonesia

### ABSTRACT

*This article aims to discuss the impact of Mobile Legends on Elementary School students in Lingkungan XII, Medan Denai District, Binjai Village. This research is a type of quantitative research. The objects in this study were elementary school students in Lingkungan XII. The research was conducted on 55 students, including students in grades 5 and 6. The research was conducted using a simple random sampling system in sampling, and sampling using the Slovin formula with an error rate of 10%, a sample of 35 people was determined, and the data obtained was from a questionnaire. The theory used in this study is new media and the uses and effects theory. The results of the study show that online mobile legends games have an impact on elementary school students in Lingkungan XII Medan Denai, Binjai Village. Most of them started to be lazy to learn since they knew and played mobile legends online games.*

### ARTICLE HISTORY

Received 17/11/2022  
Revised 16/01/2023  
Accepted 04/03/2023  
Published 06/03/2023

### KEYWORDS

Mobile Legends; lost generations; mobile game.

### CITATION (APA 6<sup>th</sup> Edition)

Sahid, N. H., Azhar, A. A., Zuhriah. (2023). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Siswa SD di Lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 118-125.

### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [nadrahafifah99@gmail.com](mailto:nadrahafifah99@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6210>

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di era digital saat ini telah mengantarkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi dari berbagai media (Jamun, [2018](#)). Tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai sarana memperoleh informasi, transaksi jual beli, hingga berkomunikasi dan berbincang dengan orang baru dari berbagai aplikasi, baik aplikasi Instagram, Facebook, WhatsApp, ataupun *game online* (Uno & Lamatenggo, [2011](#)). Saat ini internet dan gadget menjadi kebutuhan umum masyarakat, mulai dari anak sekolah dasar, remaja, dewasa, dan orang tua (Gani, [2014](#)). Kemunculan teknologi dan informasi yang berkembang cepat membawa perubahan yang cukup besar dalam berbagai kehidupan, termasuk dalam proses pendidikan, kesehatan, dan hal lainnya (Salainty, [2015](#)). Perkembangan teknologi dan informasi ini membawa dampak positif dan juga negatif, bagi kalangan pelajar internet dan gadget tidak hanya digunakan untuk media belajar saja, tetapi juga untuk bermain *game online* (Samsugi et al., [2021](#)).

Menurut Stanley J. Baran, video *game* adalah jenis aktivitas di mana partisipan berpartisipasi aktif dalam aksi di layar dan berharap hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Video *game* tergolong sebagai media baru, hal ini dikarenakan dalam video *game* terjadi aktivitas interaktif berupa komunikasi antar personal ataupun komunikasi massa (Abrams & Yuwono, [2008](#)). *Game online* merupakan jenis permainan yang membutuhkan koneksi internet untuk memulai permainan, tanpa adanya koneksi internet *game* ini tidak dapat diakses dan dimainkan oleh para penggunanya (Surbakti, [2017](#)). Internet memiliki berbagai pengaruh bagi manusia, salah satunya adalah hiburan yang dinikmati oleh semua orang, terutama anak-anak (Adiarsi, Stellarosa, & Silaban, [2015](#)). Untuk saat ini banyak para pengguna internet yang memanfaatkan teknologi untuk bermain *game online*

(Suparni & Handayani, [2018](#)). *Game online* juga dapat diartikan sebagai perangkat lunak permainan yang terhubung melalui jaringan dan dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan oleh beberapa kelompok secara bersamaan. *Game online* menyertakan gambar-gambar menarik sesuai kebutuhan, didukung oleh komputer ([Dianty, 2012](#)).

Masyarakat menawarkan berbagai metode untuk memenuhi permintaan akan hiburan; hiburan tidak dibatasi oleh tempat, waktu, atau usia; misalnya, bermain adalah jenis hiburan yang menyenangkan; itu adalah dorongan bawaan yang melampaui usia; bermain adalah pengganti kegiatan liburan. Bermain *game* di gawai adalah jenis hiburan yang sederhana (Yumiarti & Komalasari, [2020](#)). Baik secara *online* maupun *offline*, permainan beragam jenis. Pada lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai, *game online* lebih diminati dibandingkan *game offline* oleh para siswa karena *game online* memiliki banyak keunggulan di antaranya pengguna dapat mengakses langsung sistem perusahaan *game* tersebut dan dapat bermain dengan seluruh pemain di seluruh penjuru dunia asalkan gawai yang mereka gunakan terhubung dengan jaringan internet ([Prastyo, 2017](#)).

*Mobile Legends* adalah *game mobile* yang meminta pemain untuk mengembangkan strategi kemenangan. *Mobile Legends* kini menjadi *game* gratis terpopuler di Google Play Store, oleh karena itu tidak heran jika jumlah pemain di Indonesia saat ini sangat tinggi, menurut Operational Manager Moonton Indonesia, Dimaz Wiratama S. Ada 170 juta pengguna *Mobile Legends* aktif per bulan di seluruh dunia dan 50 juta *gamer* aktif per bulan di Indonesia, hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara penyumbang *Mobile Legends* terbesar di dunia.

Durasi bermain *Mobile Legends* biasanya berdurasi sekitar 20-30 menit dan juga bisa lebih dari 30 menit tergantung dari jenis lawan pemain. Pemain dalam *game* pun bisa bermain berkali-kali dalam sehari dan menghabiskan waktu yang lama sampai berjam-jam. Permainan *Mobile Legends* dapat menimbulkan efek candu yang intens ([Ulfa & Risdhayati, 2017](#)). Selain itu dampak buruk yang akan terjadi pada anak-anak yang memiliki kecanduan terhadap *game online* ialah kurangnya sosialisasi bersama teman sebayanya karena *game* berpotensi mengasingkan anak dari lingkungan sosialnya ([Arianto & Bahfiarti, 2020](#)). Anak yang kecanduan akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi dengan teman sebayanya ([Ulya, Sucipto, & Fatuhrohman, 2021](#)). Sebaliknya, anak-anak membutuhkan keterampilan sosial untuk membentuk persahabatan, menyelesaikan perselisihan, dan bekerja sama secara efektif dalam kelompok. Kehidupan sosial anak muda secara signifikan dipengaruhi oleh hubungan teman sebaya mereka. Kerap kali para pemain yang kecanduan *game online* luput dari kehidupan sosial dalam kehidupan yang sebenarnya ([Rahmi, Syahril, & Adlin, 2021](#)).

Berbicara mengenai *Mobile Legends*, di desa Medan Denai tepatnya di Lingkungan XII Medan Denai, Kelurahan Binjai terdapat anak SD yang gemar bermain *Mobile Legends*. Aktivitas bermain *game mobile legends* dilakukan ketika mereka telah selesai belajar di sekolah secara *daring*. Mereka biasanya bermain *game* pada siang hari mulai dari pukul 11.00 WIB hingga batas waktu yang cukup lama. Kebanyakan dari mereka banyak yang bermain dari siang hingga malam hari, bahkan beberapa siswa SD yang ada di Lingkungan XII menggunakan gawai orang tuanya untuk bermain *Mobile Legends*.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif ialah sebuah penelitian yang menghasilkan penemuan yang dapat diperoleh dan dicapai melalui prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran) ([Sujarweni, 2014](#)). Penelitian dilakukan di Jl. Bromo Gang Satia Lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini ada dua sumber yang digunakan yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Data primer bersumber dari anak SD

kelas 5 dan 6 di Lingkungan XII Medan Denai Kelurahan Binjai yang bermain *Mobile Legends*. Data sekunder diperoleh melalui buku dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah reduksi data, *display* data dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, penulis memilah data, dan merangkum data dalam bentuk tulisan yang akan dianalisis. Data yang dipilih merupakan data hasil kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi (Sugiyono, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Dampak *Mobile Legends* pada Siswa SD

#### *Variabel Game Online (X)*

Peneliti menggunakan indikator intensitas tingkat ukuran yang terdapat pada *Mobile Legends* yaitu berdasarkan data yang diperoleh dengan nilai rata-rata persentase 90% responden menyukai *Mobile Legends* dan juga mereka lebih menyukai *game online* dari pada *game* tradisional dengan nilai persentase sebesar 68%. Berdasarkan skor interpretasi menurut Arikunto, dapat disimpulkan bahwa indikator yang terdapat di *game online* termasuk ke dalam kategori sangat kuat.

#### *Variabel Lost Generations (Y)*

Dari hasil data penelitian membuktikan bahwa *Mobile Legends* tidak berpengaruh pada hilang atau gagalnya generasi diperoleh nilai persentase sebesar 90% responden tidak setuju dengan pernyataan mereka merasa menjadi generasi yang gagal jika tidak bermain *Mobile Legends*. Tetapi responden setuju jika mereka terlihat lebih gaul dan keren semenjak bermain *game online* dengan nilai persentase 59%.

### Pengaruh *Mobile Legends* terhadap *Lost Generations*

Data membuktikan pengaruh *game online* terhadap *lost generations* pada siswa SD Lingkungan XII tidak memberikan pengaruh terhadap *lost generations* karena dapat dilihat dari jawaban responden mereka tidak setuju dengan pernyataan mereka merasa menjadi generasi yang gagal jika tidak bermain *game online*. *Lost generations* dapat diartikan sebagai gagalnya suatu generasi. Dari hasil yang diperoleh dari angket bahwa mereka mendapatkan teman baru ketika bermain *game online* dan mereka merasa menjadi generasi yang gaul dan modern dalam artian kata mereka telah mengikuti perkembangan zaman, di mana teknologi yang semakin canggih dan di era digital serba internet ini banyak generasi yang sudah memainkan *game online* pada gawai mereka. Setelah dianalisis hasil penelitian ini sesuai dengan teori *new media* atau media baru menjelaskan bahwa teori ini mendukung karena *game online* adalah sebuah media baru berbasis digital. Didukung dengan pernyataan bahwa mereka lebih menyukai *game online* dibandingkan *game* tradisional dengan persentase sebesar 68%. Di mana kini *game (user)* dapat berkomunikasi satu sama lain melalui fitur chat layaknya fasilitas yang terdapat dalam sosial media konvensional. Melalui *game online* manusia kemudian menemukan sebuah bentuk baru dalam berkomunikasi dan bersosialisasi untuk selalu terhubung dengan manusia lainnya. Dan juga teori *uses* dan *effect* di mana teori ini sangat mendukung pada penelitian ini karena penggunaan *Mobile Legends* terdapat pengaruh dan efek pada pemainnya. Didukung dengan pernyataan bahwa prestasi mereka menurun akibat bermain *Mobile Legends* dengan persentase sebesar 70%.

## Deskripsi Data Penelitian

### Variabel Game Online Game Mobile Legends

**Tabel 1. Jawaban responden apakah mereka suka bermain *Mobile Legends***

Item Pertanyaan	Jawaban Responden	Presentase (%)
Saya Suka Game Online Mobile Legends	Sangat Setuju (SS)	14 40%
	Setuju (S)	16 45,71%
	Tidak Setuju (TS)	3 8,57%
	Sangat Tidak Setuju (STS)	2 5,71%
<b>Jumlah</b>		<b>35 99,99 %</b>

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 40% responden atau 14 orang menjawab sangat setuju (SS), 45,71% responden atau 16 orang menjawab setuju (S), 8,57% responden atau 3 orang menjawab tidak setuju (TS) dan 5,71% responden atau 2 orang menjawab sangat tidak setuju (STS). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden yang mengatakan bahwa mereka suka main *game online*. Terbukti dari 35 orang responden, hampir 90% responden mengatakan demikian. Hal itu menunjukkan bahwa anak-anak di Lingkungan XII suka *Mobile Legends*.

**Tabel 2. Jawaban responden apakah mereka setiap hari bermain *Mobile Legends***

Item Pertanyaan	Jawaban Responden	Presentase (%)
Setiap Hari Saya Selalu Memainkan Game Online Mobile Legends	Sangat Setuju (SS)	1 2,85%
	Setuju (S)	17 48,57%
	Tidak Setuju (TS)	17 48,57%
	Sangat Tidak Setuju (STS)	0 0 %
<b>Jumlah</b>		<b>35 99,99 %</b>

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 2,85% responden atau satu orang menjawab sangat setuju (SS), 48,57% responden atau 17 orang menjawab setuju (S), 48,57% responden atau 17 orang menjawab tidak setuju (TS) dan 0% responden atau tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (STS). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden yang mengatakan setiap hari saya selalu memainkan *Mobile Legends*, Terlihat sebanyak 48% lebih responden menjawab setuju dan tidak setuju dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 2,86%. Secara keseluruhan, dari 35 orang responden, sebanyak 48% responden yang mengatakan bahwa anak-anak di Lingkungan XII setuju dan tidak setuju memainkan *Mobile Legends* setiap harinya.

*Deskripsi Data Variabel Lost Generations***Tabel 3. Jawaban responden apakah mereka lebih memilih *game* dari pada berkumpul dengan keluarga**

Item Pertanyaan	Jawaban Responden	Persentase (%)
Saya lebih memilih <i>game</i> dari pada berkumpul dengan keluarga	Sangat Setuju (SS)	0
	Setuju (S)	2
	Tidak Setuju (TS)	17
	Sangat Tidak Setuju (STS)	16
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebanyak 0 orang atau 0% responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 2 orang atau 5,71% responden menjawab Setuju (S), sebanyak 17 orang atau 48,57% responden menjawab Tidak Setuju (TS), sebanyak 16 orang atau 45,71% responden menjawab Sangat Tidak Setuju (STS). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden mengatakan mereka lebih memilih *game* daripada berkumpul dengan keluarga. Terlihat sebanyak 48,57% responden menjawab tidak setuju dan 45,71% sangat tidak setuju. Secara keseluruhan, dari 35 orang responden, dapat disimpulkan 80% lebih maka mengatakan bahwa anak-anak di Lingkungan XII tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

**Tabel 4. Jawaban responden apakah mereka selalu mengabaikan panggilan orang tua saat bermain *game***

Item Pertanyaan	Jawaban Responden	Persentase (%)
Saya selalu mengabaikan jika di panggil oleh orang tua saat main <i>Mobile Legends</i>	Sangat Setuju (SS)	0
	Setuju (S)	1
	Tidak Setuju (TS)	20
	Sangat Tidak Setuju (STS)	14
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebanyak 0 orang atau 0% responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 1 orang atau 2,85% responden menjawab Setuju (S), sebanyak 20 orang atau 57,14% responden menjawab Tidak Setuju (TS), sebanyak 14 orang atau 40% responden menjawab Sangat Tidak Setuju (STS). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden mengatakan selalu mengabaikan jika di panggil oleh orang tua saat bermain *game*. Terlihat sebanyak 90% lebih responden menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Secara keseluruhan, dari 35 orang responden, maka mengatakan bahwa anak-anak di Lingkungan XII tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

**Tabel 5. Jawaban responden tentang apakah mereka pernah menunda mengerjakan PR demi bermain *Mobile Legends***

Item Pertanyaan	Jawaban Responden		Persentase (%)
Saya pernah menunda mengerjakan PR demi bermain <i>Mobile Legends</i>	Sangat Setuju (SS)	0	0%
	Setuju (S)	4	11,42%
	Tidak Setuju (TS)	24	68,57%
	Sangat Tidak Setuju (STS)	7	20%
<b>Jumlah</b>		35	<b>99,99%</b>

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebanyak 0 orang atau 0% responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 4 orang atau 11,42% responden menjawab Setuju (S), sebanyak 24 orang atau 68,57% responden menjawab Tidak Setuju (TS), sebanyak 7 orang atau 20% responden menjawab Sangat Tidak Setuju (STS). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden mengatakan pernah menunda mengerjakan PR demi bermain *game online*. Terlihat sebanyak 80% lebih responden menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Secara keseluruhan, dari 35 orang responden, maka mengatakan bahwa anak-anak di Lingkungan XII tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

**Tabel 6. Jawaban responden apakah mereka kurang menghargai waktu semenjak bermain *game online***

Item Pertanyaan	Jawaban Responden		Persentase (%)
Saya kurang menghargai waktu semenjak bermain <i>game online</i>	Sangat Setuju (SS)	9	25,71%
	Setuju (S)	15	42,85%
	Tidak Setuju (TS)	9	25,71%
	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	5,71%
<b>Jumlah</b>		35	<b>99,98%</b>

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebanyak 9 orang atau 25,71% responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 15 orang atau 42,85% responden menjawab Setuju (S), sebanyak 9 orang atau 25,71% responden menjawab Tidak Setuju (TS), sebanyak 2 orang atau 5,71% responden menjawab Sangat Tidak Setuju (STS). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden yang mengatakan kurang menghargai waktu semenjak bermain *game online*. Hal ini dibuktikan dengan persentase 60% lebih setuju dan sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

**Tabel 7. Jawaban responden apakah mereka kurang menghargai waktu semenjak bermain *game online***

Item Pertanyaan	Jawaban Responden		Persentase (%)
Saya menjadi generasi yang gaul dan modern semenjak bermain <i>game online</i>	Sangat Setuju (SS)	3	8,57%
	Setuju (S)	18	51,42%
	Tidak Setuju (TS)	13	37,14%
	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2,85%
<b>Jumlah</b>		35	<b>99,98%</b>

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebanyak 3 orang atau 8,57% responden menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 18 orang atau 51,42% responden menjawab Setuju (S), sebanyak 13 orang atau 37,14% responden menjawab Tidak Setuju (TS), sebanyak 1 orang atau 2,85% responden menjawab Sangat Tidak Setuju (STS). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden yang mengatakan bahwa Saya menjadi generasi yang gaul dan modern semenjak bermain *game online*. Secara keseluruhan, dari 35 orang responden, sebanyak 51% responden mengatakan setuju dan hanya sekitar 37% anak-anak mengatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa menurut penilaian di kalangan anak-anak di Lingkungan XII sekitar 59% mengatakan mereka setuju menjadi generasi gaul dan modern.

## SIMPULAN

Setelah diuji *Mobile Legends* ada sekitar 90% siswa SD mengatakan bahwa mereka menyukai *Mobile Legends*, sekitar 64% siswa SD mengatakan bahwa mereka lebih menyukai *game online* dari pada *game* tradisional sehingga menjadikan salah satu dari faktor yang membuat mereka tertarik untuk bermain *Mobile Legends*. Data membuktikan *Mobile Legends* tidak memberikan pengaruh terhadap *lost generations* pada siswa SD di lingkungan XII, karena mereka tidak setuju jika mereka merasa menjadi generasi yang gagal jika tidak bermain *Mobile Legends*, tetapi mereka merasa menjadi generasi yang gaul dan modern semenjak bermain *game online* karna mereka telah mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi ini dengan persentase sebesar 59%.

## REFERENSI

- Abrams, R., & Yuwono, V. A. (2008). *Business plan in a day : Cara jitu membuat rencana bisnis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, 6(4). <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3376>
- Arianto, & Bahfiarti, T. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2).
- Dianty, N. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja: Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Gani, A. G. (2014). Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 2(2). <https://doi.org/10.35968/jsi.v2i2.49>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. Retrieved from <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Prastyo, Y. (2017). Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 138–148. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17307>
- Rahmi, N., Syahril, & Adlin. (2021). Game Online dan Produktivitas pada Remaja Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo. *SOSTECH: Jurnal Sosial Dan Teknologi*, 1(10).
- Salainty, F. R. (2015). Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(1). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/6717>
- Samsugi, S., Damayanti, D., Nurkholis, A., Permatasari, B., Nugroho, A. C., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 173–177. <https://doi.org/10.33365/JSSTCS.V2I2.1380>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) Edisi ke-18*. Bandung: Alfa Beta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suparni, & Handayani, S. (2018). Analisa Pengaruh Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(2).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1). <https://doi.org/10.36764/JC.V1I1.20>

- Ulfa, M., & Risdayati. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM FISIP*, 4(1).
- Ulya, L., Sucipto, & Fatuhurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3).
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yumiarti, Y., & Komalasari, B. (2020). Pemanfaatan Internet dan Agenda Setting Media Massa. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 5(1), 69–75. <https://doi.org/10.29240/jdk.v5i1.1610>