

LAPORAN PENELITIAN

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3 KAPUAS BARAT



DISUSUN OLEH :

SURIANSYAH

KETUA

NIDN. 0010049101

LOLITA OKTAVIA

ANGGOTA

NIM.21.24.024699

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS BAHASA, ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA**

2025

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN**

Judul Penelitian : Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap
Prestasi Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kapuas
Barat

Nama Ketua : Suriansyah, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0010049101

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Nomor HP : 0823-4039-6635

Alamat email : Suriansyah1453@gmail.com

Anggota : Lolita Oktavia

Nama Mahasiswa : 21.24.024699

Tanggal Penelitian : 11 Maret 2025 s/d 15 April 2025

Biaya Penelitian : 3.200.000

Palangkaraya, 21 April 2025

Mengetahui,
Pendidikan Teknologi Informasi



Muhammad Noor Fitriyanto, M.Pd
NIDN. 1101019402

Ketua



Suriansyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0010049101

Menyetujui,
Kepala LP2M UM Palangkaraya



Dr. Apt. M. Rizki Fadhil Pratama, M.Si
NIK. 15.0602.042

ABSTRAK

Lolita oktavia, 2024. *Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Didik Smp Negeri 3 kapuas Barat.* Skripsi program studi Pendidikan teknologi informasi Fakultas Bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi informasi Universitas Muhammadiyah Palangka Raya pembimbing (I) Ade Salahudin permadi, M.Pd, (II) Suriansyah, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengguna *game online mobile legends* terhadap prestasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 kapuas barat. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu sebuah eksperimen dalam penelitian memiliki dua variabel yang berperan sebagai pengukur penelitian ini adalah siswa Smp negeri 3 Kapuas barat peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 kapuas barat yang berjumlah 38 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara.

Hasil analisis menggunakan metode pengolahan data dengan program IBM SPSS versi 28. Diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap prestasi siswa di kelas VIII SMP Negeri 3 kapuas barat. Pengujian Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa Terdapat pengaruh signifikan antara Game Online Mobile Legends (X) terhadap prestasi belajar (Y) peserta didik SMP Negeri 3 Kapuas Barat diterima. Hasil pengujian parsial (uji-t) menunjukkan bahwa nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ serta ditemukan hasil nilai $t_{tabel} = 1,985 > t_{hitung} = 8,787$. Kemudian, besarnya pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap prestasi belajar penggunaan sebesar 0,727. Nilai tersebut diperoleh dari koefisien regresi dari Game Online Mobile Legend. Sehingga dapat menunjukkan bahwa Game Online Mobile Legends (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar (Y) peserta didik SMP Negeri 3 Kapuas Barat.

Kata kunci : *game online*, Prestasi Siswa

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan hiburan. Akses internet yang semakin mudah membuat masyarakat, khususnya remaja, memiliki kebebasan lebih dalam mengakses berbagai bentuk hiburan digital, salah satunya adalah game online. Game online merupakan permainan berbasis jaringan yang memungkinkan interaksi antarpemain secara real-time, baik dalam bentuk kolaborasi maupun kompetisi.

Salah satu game online yang paling populer saat ini adalah Mobile Legends: Bang Bang, sebuah permainan bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dirancang untuk perangkat seluler. Permainan ini menuntut strategi, kerja sama tim, dan ketangkasan individu untuk mencapai kemenangan. Menurut data Asosiasi Game Indonesia (2022), Mobile Legends termasuk dalam lima besar game yang paling banyak dimainkan di Indonesia, dengan jutaan pengguna aktif setiap bulan. Popularitas ini juga merambah ke lingkungan sekolah, termasuk SMP Negeri 3 Kapuas Barat.

Bermain game online, termasuk Mobile Legends, memiliki potensi dampak positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain meningkatkan keterampilan berpikir strategis, kerja sama tim, dan koordinasi tangan-mata. Namun, dampak negatif yang sering dikhawatirkan adalah menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya waktu untuk belajar, bahkan penurunan prestasi akademik akibat kecanduan bermain. Penelitian Nawawi et al. (2021) mengungkapkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends memiliki korelasi dengan penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa.

Fenomena serupa terlihat di SMP Negeri 3 Kapuas Barat, di mana berdasarkan observasi awal, sebagian siswa menghabiskan waktu hingga beberapa jam setiap hari untuk bermain Mobile Legends, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Kondisi ini memunculkan pertanyaan mengenai sejauh mana pengaruh game tersebut terhadap prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam mengelola penggunaan teknologi oleh remaja.

2. Kajian Literatur

1) Pengertian Game online

Game online adalah permainan yang dilakukan melalui jaringan, di mana pemain berinteraksi untuk mencapai tujuan dan meraih nilai tertinggi di dunia virtual (Rompas dkk., 2023). Dalam lingkungan ini, pemain dapat berkolaborasi atau bersaing dengan orang lain dari berbagai belahan dunia, menciptakan pengalaman sosial yang unik dan dinamis. Setiap permainan sering kali memiliki mekanika dan aturan yang berbeda, yang memicu strategi dan keterampilan berbeda dalam diri pemain. Selain itu, game online sering kali menghadirkan grafik yang memukau dan narasi yang mendalam, menarik pemain untuk terlibat lebih dalam dalam dunia yang diciptakan. Dengan berkembangnya teknologi, game online terus berinovasi, menawarkan pengalaman yang semakin imersif dan interaktif, serta mendorong komunitas yang saling mendukung di antara para pemain. Meskipun dirancang untuk menghilangkan stres dan menyegarkan pikiran, banyak individu (Trisnani dan Wardani, 2018).

Tingginya intensitas bermain dapat mengakibatkan berbagai dampak negatif, seperti kehilangan prioritas dalam aktivitas sehari-hari, perilaku kompulsif, serta kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar (Pujiastuti, 2015). Akibatnya, individu mungkin mengabaikan tanggung jawab pekerjaan atau studi, serta hubungan interpersonal yang penting, yang seharusnya mendapatkan perhatian lebih. Hal ini berdampak signifikan pada interaksi sosial yang biasa dilakukan, membuat individu merasa terisolasi atau sulit beradaptasi dalam situasi sosial. Kecanduan, dalam konteks ini, merupakan perilaku berulang terhadap hal yang disukai, seperti bermain game, yang berpotensi merugikan diri sendiri dan sulit untuk dihentikan. Dalam banyak kasus, individu yang mengalami kecanduan ini mungkin juga mengalami perubahan suasana hati dan kesejahteraan emosional,

sehingga penting untuk mengidentifikasi tanda-tanda awal dan mencari bantuan sebelum dampaknya semakin meluas. (Trisnani dan Wardani, 2018).

Disamping dampak negative, game online memiliki berbagai manfaat positif, seperti pengembangan keterampilan sosial melalui interaksi dan kolaborasi antar pemain, yang membangun persahabatan dan komunikasi (Bayuputra dkk., 2024). Selain itu, banyak game yang mendorong pemikiran kritis dan perencanaan strategi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Game juga memberikan stimulasi mental karena memerlukan konsentrasi dan pemecahan teka-teki, menjaga otak tetap aktif. Bergabung dalam komunitas game dapat memberikan dukungan emosional bagi mereka yang merasa terasing, serta menawarkan hiburan dan relaksasi sebagai cara untuk menghilangkan stres. Dengan memanfaatkan manfaat ini, game online dapat menjadi alat yang berharga dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulannya Game online adalah permainan yang dilakukan melalui jaringan, memungkinkan pemain berinteraksi dengan satu sama lain untuk mencapai tujuan dalam dunia virtual. Dalam konteks ini, pemain dapat berkolaborasi atau bersaing dengan individu dari berbagai belahan dunia, menciptakan pengalaman sosial yang unik. Game online menawarkan mekanika dan aturan yang beragam, memicu berbagai strategi dan keterampilan pemain. Meskipun dirancang untuk menghilangkan stres, permainan ini juga dapat menyebabkan dampak negatif seperti kecanduan, yang mengganggu tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari dan hubungan sosial. Namun, di sisi lain, game online juga memiliki manfaat positif, seperti pengembangan keterampilan sosial, peningkatan kemampuan pemecahan masalah, dan dukungan emosional bagi pemain yang merasa terasing.

2) Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan multiplayer online battle arena (MOBA) yang dirancang khusus untuk perangkat mobile, memungkinkan pemain untuk berkompetisi secara real-time (Andreas dan Arymami, 2022). Dalam permainan ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain saling bertarung dengan tujuan utama menghancurkan basis lawan, sambil berusaha mempertahankan basis mereka sendiri dari serangan musuh. Setiap pemain memilih pahlawan dengan kemampuan unik, yang dapat dibangun dan diperkuat selama pertandingan, menciptakan dinamika strategi yang mendalam. Kerjasama tim, komunikasi yang efektif, dan pemahaman tentang peta dan mekanika permainan sangat penting untuk meraih kemenangan, menjadikan Mobile Legends sebagai salah satu permainan paling populer di kalangan penggemar genre MOBA. Sistem permainan Mobile Legends: Bang Bang terdiri dari beberapa elemen penting yang membentuk pengalaman bermain. Pemain memilih pahlawan dari berbagai jenis, seperti tank, mage, dan marksman, masing-masing dengan kemampuan unik. Permainan berlangsung di peta simetris dengan tiga jalur utama dan area hutan, di mana tim berusaha menghancurkan basis lawan sambil mempertahankan basis sendiri (Arifin dkk., 2023). Pemain mendapatkan pengalaman dan gold dengan mengalahkan musuh, yang digunakan untuk membeli item yang meningkatkan atribut pahlawan. Komunikasi dan koordinasi antar anggota tim sangat penting, dan terdapat berbagai mode permainan, seperti Classic dan Ranked, yang menawarkan pengalaman berbeda. Semua elemen ini menciptakan gameplay yang dinamis dan menantang.

Kesimpulannya Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang dirancang untuk perangkat *mobile*, memungkinkan dua tim yang terdiri dari lima pemain untuk bertarung secara real-

time. Pemain dalam game ini memilih pahlawan dengan kemampuan unik, bertujuan untuk menghancurkan basis lawan sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Kerjasama tim dan komunikasi yang efektif menjadi kunci untuk meraih kemenangan. Permainan berlangsung di peta simetris dengan berbagai elemen seperti tiga jalur utama dan area hutan, di mana pemain memperoleh pengalaman dan gold untuk meningkatkan kemampuan pahlawan mereka. Dengan berbagai mode permainan, Mobile Legends menawarkan pengalaman bermain yang dinamis dan menantang, menjadikannya salah satu game paling populer di kalangan penggemar genre MOBA.

3) Prestasi Siswa

Prestasi siswa merupakan pencapaian yang diraih oleh individu dalam konteks pendidikan, mencakup baik aspek akademik maupun non-akademik, yang secara langsung mencerminkan kemampuan, usaha, dan dedikasi mereka. Pencapaian ini dapat terwujud dalam bentuk nilai tinggi yang diperoleh dalam ujian, keterampilan yang ditunjukkan dalam bidang olahraga, atau kemampuan dalam seni, serta partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Prestasi siswa sering kali dievaluasi melalui sistem penilaian, kompetisi antar siswa, maupun penghargaan yang diterima, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan potensi dan kepercayaan diri siswa (Salasabila dan Puspitasari, 2020).

Syarat untuk meraih prestasi siswa melibatkan beberapa aspek penting yang saling mendukung dalam proses belajar. Pertama, ketekunan dan usaha yang tinggi menjadi fondasi utama, di mana siswa perlu menunjukkan dedikasi dalam belajar dan aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan akademik maupun non-akademik. Kedua, kemampuan akademik sangat krusial, mencakup pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran serta kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut dalam

ujian dan tugas yang diberikan. Selain itu, keterampilan non-akademik, seperti bakat dalam olahraga dan seni, juga memainkan peran penting dalam mengembangkan diri siswa dan meningkatkan rasa percaya diri

Motivasi diri yang kuat diperlukan untuk mendorong siswa mencapai tujuan yang ditetapkan, serta untuk terus berusaha meningkatkan diri meskipun menghadapi berbagai rintangan (Saptono, 2016). Dukungan dari lingkungan sekitar, termasuk keluarga, guru, dan teman sebaya, juga menjadi faktor penting yang mendorong siswa untuk berprestasi. Kedisiplinan dalam mematuhi aturan dan jadwal yang ditetapkan dalam proses belajar, serta kemampuan beradaptasi dengan berbagai tantangan yang muncul, juga merupakan kunci untuk meraih kesuksesan. Dengan memenuhi semua syarat ini, siswa dapat meningkatkan peluang mereka untuk mencapai prestasi yang lebih baik di berbagai bidang, baik akademik maupun non-akademik, dan mengembangkan potensi diri mereka secara optimal.

Prestasi siswa merupakan pencapaian yang diraih oleh individu dalam pendidikan, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Prestasi ini dapat terlihat melalui nilai tinggi dalam ujian, keterampilan dalam olahraga, atau partisipasi aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler. Untuk meraih prestasi, siswa harus menunjukkan ketekunan dan usaha yang tinggi, serta memiliki kemampuan akademik yang baik. Motivasi diri yang kuat dan dukungan dari keluarga, guru, serta teman sebaya sangat penting untuk mendorong siswa mencapai tujuan mereka. Kedisiplinan dalam belajar dan kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai tantangan juga merupakan faktor kunci yang mendukung kesuksesan siswa dalam mengembangkan potensi diri mereka secara optimal.

3. Penelitian yang Relevan

Tabel 1
Penelitian Relevan

Judul	Penulis	Metode	Hasil
Pengaruh game Mobile Legend terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar	M. Ichsan Nawawi, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti, Sartika Poppysari Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, dan Ismail Marzuki 2021 jurnal.iainpare.ac.id	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan sampel penelitian sebanyak 9 responden dan dianalisis dengan regresi linier berganda	Analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa Terpaan Media berpengaruh 8,5%, Motivasi Bermain 5,2%, dan Perilaku Imitasi 3,2% terhadap Minat Belajar. Hasil pengujian berganda menunjukkan Terpaan Media memiliki pengaruh signifikan. Secara simultan, Game Mobile Legends memengaruhi Minat Belajar dengan R^2 sebesar 11,2%, sementara 88,8% dipengaruhi faktor lain. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel lebih besar dan variabel tambahan dengan metode analisis yang beragam.
Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa	Yusufroni Zemdrato, Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa 2022 educativo jurnal Pendidikan 1 (1), 139-148	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik - pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan	Dampak game online terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo menunjukkan bahwa

		dokumentasi	kecanduan game dapat mengganggu fokus siswa, membuat mereka mengabaikan tugas dan tanggung jawab belajar, yang pada gilirannya merugikan prestasi akademik. Siswa yang sering bermain game online cenderung kurang aktif dalam belajar. Untuk mengatasi masalah ini, guru mengadakan berbagai kegiatan, seperti olahraga dan aktivitas kelas yang melibatkan semua siswa, untuk menjaga agar mereka tetap aktif dan tidak terfokus pada permainan.
Prestasi akademik Siswa Ditinjau dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends	Wildan Muhammad Haidar dan Eni Rindi Antika jurnal bimbingan 2022	Metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian ex post facto dengan populasi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus	Penelitian tentang hubungan kecanduan bermain game online Mobile Legends dengan prestasi akademik siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Kudus tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kecanduan tinggi dengan skor rata-rata 3,446 dan deviasi standar 1,273. Terdapat

			hubungan negatif signifikan antara kecanduan dan prestasi akademik, dengan koefisien korelasi (rh) -0,796. Hal ini berarti kecanduan yang tinggi cenderung berhubungan dengan prestasi akademik yang rendah. Disarankan agar guru bimbingan dan konseling membantu siswa mengatasi kecanduan melalui konseling kelompok dan penyuluhan dengan siswa berprestasi baik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode campuran dan eksperimen untuk mengeksplorasi hubungan lebih dalam.
Pengaruh Kecanduan game Online Mobile Legends terhadap Prestasi Akademik Siswa	Hanna Rahmayanti, Meilla Dwi Nurmala, Alfiandy Warih Handoyo jurnal bimbingan dan konseling 21 (01), 129-136, 2024	Metode kuantitatif korelasional dengan menggambarkan kecanduan game online di peserta didik kelas XI di SMK PGRI 1 Kota Serang	Penelitian ini melibatkan 144 siswa kelas XI di SMK PGRI 1 Kota Serang, menunjukkan 31% siswa dengan kecanduan tinggi, 63% kategori sedang, dan 4,2% rendah. Kecanduan tertinggi (63%)

			terjadi pada sub indikator bermain game untuk menenangkan diri. Siswa menghabiskan 1-4 jam sehari bermain game, yang sering dijadikan pelarian dari masalah. Data menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa dengan nilai tinggi (>97) berjumlah 11, sedangkan 92,4% memiliki nilai sedang (43-96). Terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan game online dan prestasi akademik, dengan korelasi $r = -0,447$. Semakin tinggi kecanduan, semakin rendah prestasi akademik, dan sebaliknya. Sebagian besar siswa bermain game online sebagai bentuk hiburan di waktu luang mereka, yang berkontribusi pada kecanduan.
Korelasi Kecanduan mobile Legends terhadap Prestasi belajar Mahasiswa	Diki Irwandi, Ruhban Masykur, dan Suherman Suherman jurnal Lebesgue 2021 lebesgue.Ippmbinaban-bangsa.id	Penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi dengan instrument penelitian berupa angket	Berdasarkan penelitian ini dan studi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online mempengaruhi

			prestasi belajar. Namun, penelitian pada mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung menunjukkan koefisien korelasi rendah (0,307) karena mahasiswa mampu mengelola waktu antara bermain game dan belajar. Kekurangan penelitian ini adalah fokus hanya pada mahasiswa yang bermain Mobile Legends, sementara ada banyak game online lainnya.
--	--	--	--

4. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan analisis regresi linier sederhana. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengukur hubungan dan pengaruh antara variabel bebas (penggunaan Mobile Legends) dan variabel terikat (prestasi belajar siswa).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kapuas Barat yang berjumlah 39 orang. Berdasarkan rumus Isaac dan Michael dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error 5%, diperoleh jumlah sampel sebanyak 36 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner berbasis skala Likert (1–5) dan wawancara. Data dianalisis menggunakan SPSS 28 melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi, dan uji-t.

5. Hasil dan Pembahasan

Uji validitas menunjukkan seluruh item pernyataan pada variabel X dan Y valid karena memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,3291) dengan signifikansi $< 0,05$. Nilai Cronbach Alpha untuk variabel X adalah 0,930 dan variabel Y sebesar 0,921, yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi.

Analisis regresi menunjukkan nilai signifikansi (p -value) = 0,000 $< 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Nilai t hitung = 8,787 $> t$ tabel = 1,985, sehingga H_1 diterima. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,727 menunjukkan bahwa 72,7% variasi prestasi belajar dipengaruhi oleh intensitas bermain Mobile Legends, sedangkan 27,3% dipengaruhi faktor lain.

Hasil ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan negatif dengan prestasi akademik. Siswa yang menghabiskan waktu bermain lebih dari dua jam per hari cenderung mengalami penurunan konsentrasi, keterlambatan tugas, dan nilai akademik yang lebih rendah.

6. Kesimpulan dan Saran

Penggunaan game online Mobile Legends berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMP Negeri 3 Kapuas Barat. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah prestasi akademik yang dicapai.

Saran: (1) Orang tua dan guru perlu membuat batasan waktu bermain; (2) Sekolah dapat menyelenggarakan literasi digital; (3) Penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar dan lingkungan keluarga.

Daftar Pustaka

- Andreas, Y., & Arymami, I. (2022). Mobile Legends: Bang Bang sebagai fenomena game MOBA di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(2), 112–120.
- Arifin, M., Sutanto, H., & Rahman, A. (2023). Analisis strategi permainan Mobile Legends dan dampaknya pada kerjasama tim. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 5(1), 45–53.
- Bayuputra, R., Nugraha, D., & Kurniawan, B. (2024). Game online sebagai sarana interaksi sosial remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 12(1), 55–64.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Saputri, S. P., Ramdani, M., Jun, M., & Marzuki, I. (2021). Pengaruh game Mobile Legends terhadap minat belajar mahasiswa. *Jurnal IAIN Parepare*, 4(2), 134–142.
- Putra, I. (2017). Perkembangan game online di era digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(1), 22–30.
- Rahmayanti, H., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2024). Pengaruh kecanduan game Mobile Legends terhadap prestasi akademik siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 21(1), 129–136.
- Rani, S., Wijaya, E., & Lestari, N. (2019). Analisis mekanisme permainan Mobile Legends. *Jurnal Media Interaktif*, 6(2), 88–96.
- Saptono, A. (2016). *Motivasi belajar dan faktor yang memengaruhinya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tamba, H., & Panday, R. (2021). Pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 8(2), 77–85.
- Zenrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.