

**DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif Kelas V SD Negeri 6 Ciamis di Kecamatan  
Ciamis, Kabupaten Ciamis)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

**LYFIA FITRIANI FALAH**

**1601022**

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU  
BANDUNG  
2020**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

NAMA : LYFIA FITRIANI FALAH

NIM : 1601022

**DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif Kelas V SDN 6 Ciamis Kecamatan Ciamis  
Kabupaten Ciamis)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

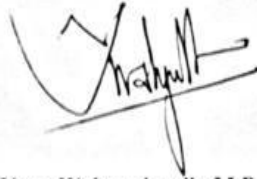
Pembimbing I



**Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd**

NIP. 196202071987031001

Pembimbing II



**Yona Wahyuningsih, M.Pd**

NIP. 020130219910529201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus Cibiru UPI



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd**

NIP. 197001172008122001

# **DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif Kelas V SDN 6 Ciamis Kecamatan Ciamis  
Kabupaten Ciamis)

Oleh:

Lyfia Fitriani Falah

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Lyfia Fitriani Falah 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Motto Hidup :

“Hadapilah perubahan dengan terus berproses”

“Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu” – Bobby Unser

**Skripsi ini aku persembahkan untuk ibuku  
tercinta Ebah Suhaebah, M.Pd dan ayah tercinta  
Apip Palah yang telah memberikan dukungan  
untuk terus berbuat baik dan bermanfaat bagi  
orang lain juga senantiasa taat pada ajaran  
agama.**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak menggunakan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menganggung resiko atau sanksi apalagi di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Lyfia Fitriani Falah

NIM. 1601022

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim* Puji dan syukur ke hadirat ALLAH SWT yang telah melimpah curahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar**. Skripsi ini dibuat sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang dilalui, namun pada akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada

- 1) Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberi arahan, saran dan kritikan yang membangun semangat penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini;
- 2) Yona Wahyuningsih, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberi semangat, saran dan kritikan yang membangun semangat penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini;
- 3) Hj. Onah Hasanah, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 6 Ciamis yang mengizinkan penulis dalam melaksanakan penelitian di SD tersebut;
- 4) Laksmi Diana Lestari S,Pd. selaku Walikelas V yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian kepada penulis;
- 5) Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku Ketua Prodi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang selalu memberikan keluangan waktu untuk memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini;
- 6) Ibu tercinta Ebah Suhaebah S.Pd, M.Pd yang telah memberikan do'a, kasih sayang, memberikan bantuan, motivasi, semangat, serta memberikan dorongan baik berupa moril maupun materil yang tak pernah putus kepada penulis sampai saat ini;
- 7) Keluarga besar lingkungan Panoongan yang telah memberikan do'a, bantuan, dan memberikan dorongan baik dalam penulisan skripsi ini;

- 8) Saudara tersayang untuk Winy Sulistiyani Wahidah yang telah memberikan dukungan, bantuan, motivasi kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini;
- 9) Saudara terhebat untuk Putri Latifah, Anis Setiani, dan Aprilia Utami yang telah memberikan dukungan, saran, bantuan serta memberikan semangat juga motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini;
- 10) Sahabat terhebat untuk Sri Hayati, Dias Setianingrum, Alfah Toyibah, Neng Sri, Noni Ayu, dan Windy Wulan, Firatika Azhiima yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini;
- 11) Teman seperjuangan Hanna Almutahana, Fitriani Cahyati S, Galuh Puspita dan semua angkatan 2016 PGSD UPI Cibiru yang selalu selalu menemani suka maupun duka dalam menyelesaikan skripsi ini;
- 12) Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk memperbaiki kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar.

Bandung, Agustus 2020

Penulis

# **DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif Kelas V SDN 6 Ciamis Kecamatan Ciamis  
Kabupaten Ciamis)

Lyfia Fitriani Falah

1601022

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena berkembangnya teknologi yang sangat canggih membuat *game* menjadi lebih bervariasi, kompleks, inovatif dan menarik. Seperti halnya *game mobile legend* yang merupakan *game* MOBA (*Multyplayer Online Battle Arena*) dengan tipe *game* serang melawan musuh secara berkelompok. Kini *game mobile legend* merupakan salah satu *game* yang sangat populer dan diminati oleh semua kalangan akibat visualisasi yang dapat menarik perhatian pemain termasuk pada siswa sekolah dasar sehingga fenomena *game mobile legend* pada kalangan siswa sekolah dasar memiliki suatu dampak khususnya pada perilaku sosialnya. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu mengetahui *game mobile legend* di kalangan siswa sekolah dasar dan untuk mengetahui bagaimana dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 6 Ciamis Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis yang berjumlah 10 orang, 10 orang tua siswa, dan 1 orang guru wali kelas. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar wawancara, catatan lapangan, dan domukentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa dampak dari bermain *game mobile legend* dipengaruhi oleh sikap pemain seperti, mengalami agresi, egois, stress, kecanduan, berbohong, suka menyendiri atau kurang bersosialisasi, dapat mempengaruhi kesehatan, juga dapat mengabaikan kebersihan pribadi. Namun bermain *game mobile legend* juga dapat menambah pertemanan di dunia maya dari berbagai negara, sportivitas, dan dapat melatih kerjasama dalam permainan agar mencapai suatu tujuan tertentu.

**Kata Kunci : *Game Mobile Legend*, Dampak Positif dan Negatif *Game Mobile Legend***



# THE IMPACTS OF “MOBILE LEGEND” GAME ON THE STUDENTS’ SOCIAL BEHAVIOR OF ELEMENTARY SCHOOL

(Qualitative Descriptive Research in fifth grade of SDN 6 Ciamis)

Lyfia Fitriani Falah

1601022

## ABSTRACT

This research is motivated by the development of sophisticated technology, especially in games that are more varied, complex, innovative and interesting. Mobile Legend, for instance, is a type of MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game, which fights enemies in groups. Interesting visualization has made this game the most popular game for all ages, including elementary school students. However, the phenomenon of Mobile Legend among elementary school students has negative and positive impacts on their behavior. Therefore, this study aims to investigate the development of Mobile Legend among elementary school students and their impacts on students' behavior. The subjects of this study were 10 students of fifth grade of SDN 6 Ciamis along with their 10 parents, and 1 homeroom teacher. The instruments for this research were interviews, field notes, and documentation. Based on the analysis, the negative impacts of this game can cause players to become aggressive, selfish, stressed, addicted, dishonest, lack of socialization, health and hygiene. Nevertheless, this game also has a positive impact such as increasing friendships in cyberspace and training sportsmanship, also teamwork to achieve certain goals.

***Key Words: Game Mobile Legend, Negative and Positive Impact of Game  
Mobile Legend***

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>A. LATAR BELAKANG</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>B. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>C. TUJUAN PENELITIAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>D. MANFAAT PENELITIAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>E. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB II DAMPAK <i>GAME MOBILE LEGEND</i> TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.1. Game</b> .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1    Pengertian <i>Game</i> .....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2    Jenis - Jenis <i>Game</i> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.2 <i>Game Mobile Legend</i></b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.3 Dampak <i>Game</i></b> .....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1    Dampak positif <i>Game</i> .....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2    Dampak negatif <i>Game</i> .....	19
<b>2.4 Perilaku sosial</b> .....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1    Pengertian perilaku sosial .....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2    Bentuk-bentuk Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.3    Faktor- faktor pembentuk perilaku sosial .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar</b> .....	31
<b>2.6 Penelitian Yang Relevan</b> .....	Error! Bookmark not defined.

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>3.1 Desain Penelitian .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>3.3 Pengumpulan Data .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1 Teknik pengumpulan data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2 Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.3 Analisis Data.....	<b>4Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>4.1 Temuan Penelitian.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>4.1.1 Dampak <i>Game Mobile Legend</i> Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 6 Ciamis .....</b>	<b>46</b>
1. Siswa Sekolah Dasar.....	47
2. Orangtua Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Guru Wali Kelas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>4.2 Pembahasan Penelitian .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>4.2.1 Dampak <i>Game Mobile Legend</i> Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 6 Ciamis .....</b>	<b>64</b>
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ..</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi Dan Rekomendasi.....	74
5.2.1 Implikasi .....	74
5.2.2 Rekomendasi.....	75
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>77</b>
<b>Lampiran-lampiran .....</b>	<b>77</b>
<b>Daftar Riwayat Hidup.....</b>	<b>184</b>

**DAFTAR TABEL****Halaman**

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Dampak Game Mobile Legend Pada Siswa Adopsi Dari Ridoi (2018) .....	40
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Dampak Game Mobile Legend Pada Orang Tua Siswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Dampak Game Mobile Legend Pada Guru ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 4. 1 Mengetahui tentang Game Mobile Legend.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2 Mengetahui tentang lamanya bermain Game Mobile Legend ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3 Mulai Mengenal Game Mobile Legend .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 4 Karakter/Hero yang sering dimainkan dalam Game Mobile Legend .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 5 Peringkat/Tingkatan Bermain <i>Game Mobile Legend</i> .....	50
Gambar 4. 6 Dampak Positif Bermain Game Mobile Legend ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 7 Dampak Negatif Bermain Game Mobile Legend ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 8 Dampak Negatif Bermain Game Mobile Legend ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 9 Mulai Memberikan Gadget Pada Anak.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 10 Mengetahui Tentang Game Mobile Legend..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 11 Tanggapan Orangtua Bermain Game Mobile Legend .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 12 Aturan Dalam Memberikan Gadget	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 13 Mengontrol Anak Bermain Game Mobile Legend .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 14 Kebijakan Orang Tua Dalam Bermain Game Mobile Legend	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 15 Menyediakan Wifi atau Kuota .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 16 Mengizinkan Anak Menggunakan Gadget....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 4. 17 Dampak Bermain Game Mobile Legend ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

Lampiran 1	Lembar Pedoman Wawancara Pada Siswa.....	81
Lampiran 2	Lembar Pedoman Wawancara Pada Orang Tua Siswa .....	83
Lampiran 3	Lembar Pedoman Wawancara Pada Guru .....	85
Lampiran 4	Lembar Transkrip Hasil Wawancara Pada Siswa.....	86
Lampiran 5	Lembar Transkrip Hasil Wawancara Pada Orang Tua Siswa .....	122
Lampiran 6	Lembar Transkrip Hasil Wawancara Pada Guru .....	145
Lampiran 7	Surat Izin Penelitian .....	147
Lampiran 8	Surat Penerimaan Penelitian.....	148
Lampiran 9	Surat Balikan Penelitian Dari Sekolah .....	149
Lampiran 10	Lampiran Persetujuan Responden .....	150
Lampiran 11	Lampiran Foto Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran 12	Lampiran Gambaran Umum SDN 6 Ciammis .....	175
Lampiran 13	Lembar SK Pembimbing .....	178
Lampiran 14	Lembar Bimbingan Skripsi.....	179
Lampiran 15	Lembar Perbaikan Skripsi .....	182



### Daftar Pustaka

- Abidin. (2018). *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban Atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 Dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Amanda, R.A.(2016).Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Andini. (2019). Perilaku Pemain *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. Universitas Maritim Raja Ali Haji
- Ariantoro. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar . *Jurnal Teknik Informatika Musirwaras*. Vol 1, No 1  
<http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/view/22/26>
- Arifin,Z. (2015). Perilaku Remaja Pengguna Gadget. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287-315
- Benny dan Middle. (2013). Pengembangan kemampuan sosio emosional. *Jurnal. FKIP Untan*. [Online] dikutip dari : <http://Jurnal.Untan.Ac.Id>.
- Boi. (2018). *Apa Itu Mobile Legends?*. [online] diakses dari :  
<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>
- Budiman. (2012). Perilaku sosial. [Online] dikutip dari :  
[http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA/197409072001121\\_DIDIN\\_BUDIMAN/psikologi\\_anak\\_dlm\\_penjas/PERILAKU\\_SOSIAL.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/197409072001121_DIDIN_BUDIMAN/psikologi_anak_dlm_penjas/PERILAKU_SOSIAL.pdf)
- Dewi,R.S (2015). Perilaku Anti Sosial Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar I* (2), 3-14. doi:  
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/690>
- Drajat, E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol 3 (1)
- Erfan, M.A. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak. *Ejournal-UNDIP*, 8617-8867
- Fadhillah. (2019). Poster Kecanduan Game Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Desain*. Vol 7, No 1



[https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/5469/2903](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/5469/2903)

- Fitri. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic : Jurnal kajian penelitian pendidikan dan pembelajaran*. Vol. 1 (2) <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Funk, J. (2013) “MOBA, DOTA, ARTS: A Brief Introduction to Gaming’s Biggest, Most Impenetrable Genre”. [online] Diakses dari : <https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-abrief-introduction-to-gamings-biggest-most>.
- Gustia, E. (2017) Tampilan Perilaku Anti Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 2(2), 1-9
- Henry. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hermawan, A, dkk . (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung ; UPI Press
- Ibrahim, R. (2001). *Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Pendidikan Jasmani*. Jakarta Pusat : Departemen Pendidikan Nasional.
- Ibrahim, R. (2004). *Psikologi sosial*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Iki. (2015). *Macam-macam Jenis Game Online*. Diakses [online] dikutip dari : <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames>.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. doi: 10.1371/journal.phone.0061098
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan. *Jumlah Data Satuan Pendidikan (Sekolah) Per Kabupaten/Kota : Kab. Ciamis*. [online] diakses dari : <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sp/2/021400>
- Liputan6. (2018). Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends. [online] Diakses dari : <https://m.liputan6.com>.
- Maliki. (2017). *Bimbingan konseling di sekolah dasar*. Purnada media
- Miles, M dan Huberman. (2007). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi

- Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Nurhadi, J., Rahma, R., & Fadlilah, A. (2019). Multimedia Based on Virtual Reality in Indonesian for Foreign Speakers Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012118>
- Oemar, H. (1992). *Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Prasetya. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kedari. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*. Vol. 5 (1) hlm 1-16
- Rani. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang-Bang Terhadap Mahasiswa. *Jurnal Perspektif*, 8(1), 6-12. doi: 10.31289/perspektif.v7i1.2520
- Reinders, H., and Wattana, S. (2011). *Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language*. [online] Diakses dari : [http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1049\\_reinders\\_2011.pdf](http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1049_reinders_2011.pdf)
- Ridoi. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2 : Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: SEAMOLEC
- Rollings and Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Barkeley CA: New Riders Publishing.
- Rudhiati, dkk. (2015). Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal skolastik keperawatan*. Vol. 1 (2). <https://doi.org/10.35974/jsk.v1i2.83>
- Setiawan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi : CV. Jejak
- Siregar, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Spss*. Prenada Media Grup
- Sugiyono. (2001) "Metode Penelitian". Bandung: CV Alfa Beta.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- The Asian Parent Indonesia. (2017). *Cara mengatasi kecanduan game pada anak*. [online] Diakses dari: <https://id.theasianparent.com/cara-mengatasi-kecanduan-game-pada-anak/>

- Trianam. (2019). *Game mobile legend*. [online] Diakses dari :  
<https://www.kompasiana.com/triyanam/5c97a6fc0b531c1adc5d82c7/game-online-mobile-legend>
- TRIBUNJABAR. (2019). *Waspadai Game Online Sudah 209 Anak Dirawat Di RS Jiwa Cisarua Karena Kecanduan Main Handphone*. Diakses [online] dikutip dari : <https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspadai-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone>
- Ulfa. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Vol 4 (1), pp 1-13
- Van Rooij, S, dkk, (2011). Online game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Journal addiction (Abingdon, England)*. Vol. 106(1):205-12. doi: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x.
- Wahyuningsih, D. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Pengawasan Orangtua Terhadap Perilaku Anti sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 5 (2). 1-12
- Windhiyana. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia . *Journal Perspektif Ilmu Dan Pendidikan*. Vol 34 No.1  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/14921/8585>
- Wikipedia. (2019). *Mobile legend : bang – bang*. [online] Diakses dari :  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)
- Yogatama. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus : Mobile Legend : Bang-Bang!). *Jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer Universitas Brawijaya*. Vol 3 (3), 2558-2566
- Yusuf, S. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf. (2016) *metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta : Perdana Media