

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI JAYALOKA MUSI RAWAS**

**SKRIPSI**

Oleh.

Anita Yulianti

322019011



**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
TAHUN 2023**

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI JAYALOKA MUSI RAWAS**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Universitas Muhammadiyah Palembang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh.**

**Anita Yulianti**

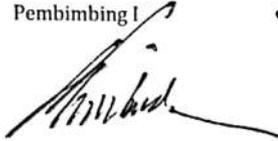
**322019011**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
TAHUN 2023**

Skripsi oleh Anita Yulianti ini telah dipriksa dan disetujui untuk di uji.

Palembang, April 2023

Pembimbing I



Drs. H. M. Zalili Aziz, M.Pd.

Palembang, April 2023

Pembimbing II



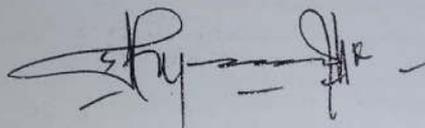
Dra. Rytha Petrossky, M.Si.

**Skripsi oleh Anita Yulianti ini telah dipertahankan di depan penguji  
Pada tanggal 29 April 2023**

**Dewan Penguji :**



**Drs. M. Zalili Aziz, M.Pd. (Ketua)**

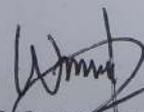


**Dra. Rytha Petrossky, M.Si. (Anggota)**



**Dr. Herman Seri, M.Pd. (Anggota)**

**Mengetahui,  
Ketua Program studi  
Administrasi Pendidikan**



**Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.**

**Mengesahkan  
Dekan  
FKIP UM Palembang**



**Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd.**

**SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN  
PENULISAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anita Yulianti  
NIM : 322019011  
Program Studi : Administrasi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Palembang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang telah saya buat ini benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan brang Bajakan).
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya menanggung resiko sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku

Demikianla surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggungjawabkan.

Palembang, 18 April 2023  
Yang menerangkan  
Mahasiswa yang bersangkutan



Anita Yulianti  
NIM: 322019011

## MOTTO dan PERSEMBAHAN

**Motto : Tidak ada yang benar atau salah, hanya sebab dan akibat.**

**~Anita Yulianti~**

**Persembahan :**

**Skripsi ini di persembahkan untuk :**

- **Kedua orang tua saya bapak Sutrisno dan ibu Sudaryati yang selalu senantiasa memberikan dukungan, do'a, semangat, kasih sayang dan pengorbanan yang telah diberikan selama ini.**
- **Untuk adik saya (Oktavia Dwi Aryanti) yang selama ini telah memberikan do'a dan semangat dalam segala hal.**
- **Skripsi ini juga dipersembahkan untuk dia yang hadir diakhir dan di waktu yang tepat yang menjadi *support system* setelah keluarga dan diri sendiri, M. Dimas Habib Ath Thaariq, S.Pd.**
- **Untuk seluruh keluarga besar ku yang selalu membantu dan memberikan kasih sayang dan dukungannya selama ini.**
- **Dosen pembimbing skripsi saya Drs. H. M. Zalili Aziz, M.Pd., dan Dra. Rytha Petrossky, M.Si. yang telah membagi ilmu terbaiknya dan membimbing saya selama proses berlangsungnya bimbingan skripsi saya.**
- **Ketuan program studi Administrasi Pendidikan Ibu Winda Lestari, S.Pd., M.pd. yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi.**
- **Seluruh dosen yang mengajar di Prodi Administrasi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan kasih sayangnya selama proses perkuliahan dari semester awal hingga akhir perkuliahan.**
- **Dan seluruh pihak-pihak yang terlibat didalam penyusunan skripsi ini.**

## ABSTRAK

**Anita Yulianti**, 2023 Dampak Game online Mobile Legends terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka Musirawas. Skripsi, Program Studi Administrasi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing I Drs. H. M. Zalili Aziz, M.Pd., Pembimbing II Dra. Rytha Petrossky, M.Si.

**Kata kunci :** dampak *game online*, *Mobile Legends*

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak *game online Mobile Legends* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka Musirawas, untuk mengetahui apa saja dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka Musirawas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ditemukan bahwa dampak *game online* pada siswa yaitu dampak positif dapat menimbulkan rasa senang dalam diri siswa, gembira saat bisa memenangkan tantangan yang ada pada game online serta dapat menghilangkan stress dari permasalahan keluarga maupun sekolah yang dihadapi siswa, namun *game online* tidak selalu mengandung dampak positif bagi emosi, tetapi juga mengandung dampak negatif bagi emosi membuat siswa menarik diri dari pergaulan sosial, menurunnya motivasi belajar, malas unruk belajar dan menunda-nunda tugas sekolah. **Rumusan Masalah** pada penelitian ini yaitu “Bagaimana dampak *game online Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka musirawas? **Tujuan Penelitian** Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh *game online Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka Musirawas **Populasi** pada penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 1137 orang, guru yang berjumlah 3 orang dan orangtua siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka Musirawas berjumlah 2 orang. **Sampel** menurut Arikunto jika subjek lebih dari 100 orang maka perlu dilakukan sampel. **Metode** jenis penelitian pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif dimana dengan menggambarkan dan menjelaskan hasil data deskriptif. **Kesimpulan** berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Dampak *game online mobile legends* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka musirawas yaitu siswa yang kecanduan *game* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat dia lupa akan perihal lain seperti pekerjaannya, belajar bahkan selalu mengabaikan tugas-tugas yang di berikan kepadanya dan menurunnya motivasi belajar siswa.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmad dan karunia-nya sehingga proses skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat beriring salam selalu kita curahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabat.

Dalam penulisan skripsi ini, saya selaku penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi yang berlangsung banyak sekali mendapatkan kesulitan-kesulitan. Tanpa adanya bantuan, bimbingan, dukungan, serta nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Rusdy A. Siroj, M.Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Ibu Winda Lestari, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Drs. H. M. Zalili Aziz, M. Pd. Sekalu pembimbing I terimakasih atas bimbingan dan arahan serta kesabarannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rytha Petrossky, M. Si. Sekalu pembimbing II terimakasih atas bimbingan dan arahan serta kesabarannya selama ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Dosen-dosen yang mengajar di Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Palembang,

Anita Yulianti

Nim. 3220190

## **DAFTAR LAMPRAN**

1. Hasil Angket
2. Foto Dokumentasi
3. Daftar Pengajuan Judul
4. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
5. Bukti Telah Memperbaiki Skripsi Proposal Seminar
6. Daftar Hadir Dosen Penguji
7. Surat Keputusan Dekan
8. Surat Permohonan Riset Dari FKIP UMPalembang
9. Surat Keterangan Dari SMA Negeri Jayaloka

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Motivasi Belajar .....	7
B. Game Online .....	8
C. Mobile Legends .....	13
D. Dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> Terhadap Motivasi Belajar siswa .....	22
BAB III METODE PENELITIAN .....	27
A. Rancangan Penelitian .....	27
1. Metode Penelitian .....	27
2. Tempat dan Waktu .....	27
a. Tempat Penelitian.....	27
b. Waktu Penelitian.....	27
B. Sumber Data.....	28
1. Data primer .....	28
2. Data sekunder .....	28
D. Teknik Pengumpulan Data .....	29
E. Teknik Analisis Data .....	31
F. Keabsahan Data .....	32

<b><u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b><u>A. Hasil Penelitian</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b><u>B. Pembahasan</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b><u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b><u>A. Kesimpulan</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b><u>B. Saran</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b><u>DAFTAR PUSTAKA</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Dengan perkembangan teknologi dapat mengembangkan kreatifitas manusia sehingga dapat pengetahuan dan teman-teman baru melalui perkembangan teknologi yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana atau alat dalam meningkatkan kesejahteraan kehidupan manusia, salah satu contoh dari perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Teknologi berkembang sangat cepat dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan yang menggunakan koneksi internet disebut dengan *game online*.

“Memasuki era globalisasi, saat ini kemajuan pada bidang teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kemajuan pada teknologi memiliki pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia saat ini. Salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi tersebut yaitu semakin canggihnya kemajuan teknologi informatika. Salah satunya yang merambah sampai ke pelosok yaitu internet. Banyak manfaat yang dapat kita rasakan atau kita dapatkan dari penggunaan internet tersebut, namun banyak juga keburukan atau dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan internet tersebut. Dikalangan tertentu dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan pada situs-situs tertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantara sarana hiburan yang sangat populer saat ini adalah *game online* yang sering dimanfaatkan oleh kalangan tua, muda bahkan anak-anak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* tersebut.” Pareswara & Lestari,( 2021:1473)

Salah satu *game online* yang paling populer dan banyak digemari dikalangan pelajar adalah *Game online Mobile Legends*. *Mobile Legends* di mainkan secara berkelompok untuk memenangkan tantangan *game* tersebut. Untuk dapat menyelesaikan tantangan *game* tersebut diperlukan kerjasama yang baik antar pemain agar tujuan untuk menyelesaikan tantangan *pada game online mobile Legends* tercapai.

“*Game Mobile Legends* adalah salah satu *game online* merupakan wujud dari perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon, yang awalnya telepon hanya dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, tetapi saat ini telepon juga dapat digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online*. *Game online* hanya dapat dimainkan pada perangkat komputer atau telepon Ketika terhubung dengan jaringan internet.” Rani, dkk., (2019:7)

Di Indonesia penyebaran *game online* sangat pesat dan luas. Salah satunya di Provinsi Sumatera Selatan, banyak remaja yang bermain *game online* terutama dikalangan siswa, siswa sering berkumpul dan bermain bersama teman-teman disuatu tempat dengan memanfaatkan internet sebagai hiburan dengan bermain *game online*.

“*game online* bertujuan untuk bersenang-senang menghilangkan kejenuhan dari padatnya jadwal sekolah serta tugas yang di berikan oleh guru. Karena dengan bermain *game online* bisa menimbulkan rasa gembira, serta dapat menghilangkan stress yang dialami siswa.” Amran, dkk, (2020:1130)

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk dapat diselesaikan sehingga muncul ketertarikan siswa untuk bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu untuk mencapai kepuasan karena telah memenangkan dan menyelesaikan tantangan. *Game online* sangat menarik dan menyenangkan apabila kita mengetahui cara memainkannya, selain menarik dan menyenangkan *game online* juga bisa berdampak buruk dan mengakibatkan kecanduan bagi pemainnya. Akibat kecanduan tersebut siswa tidak lagi menginggat waktu untuk belajar dan berakibat menurunnya prestasi belajar.

“Bermain *game* yang berlebihan dari siswa bisa mengakibatkan kecanduan dan mempengaruhi prestasi akademik, yang menimbulkan sifat malas pada siswa, hal tersebut pasti berdampak pada prestasi akademik yang di dapat oleh siswa tersebut.” Haidar, W. H., & Antika, (2022:320)

Hal tersebutlah yang membuat siswa tidak hanya menjadikan *game online* sebagai sarana hiburan tetapi menjadikannya sebagai rutinitas karena siswa tersebut sudah kecanduan *game online*. Selain itu, jadwal belajar siswa menjadi tidak teratur karena lebih mementingkan *game*. Aktivitas bermain *game* yang berlebihan mempengaruhi pola perilaku siswa terhadap orang lain, seperti mudah

marah hanya karena hal-hal kecil, kata-kata menjadi kasar yang lama-kelamaan terkesan menghina, menghakimi dikalangan pemain *game online* itu sendiri.

“Siswa yang sudah mengalami kecanduan *game online Mobile Legends* akan susah untuk berhenti. Sebab, dalam *game online Mobile Legends* pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Karena *game online Mobile Legends* tidak memiliki batas akhir permainan atau pun dapat dihentikan sementara. Didalam Permainan *Mobile Legends* akan ada pergantian season yang mana seluruh *pengguna game Mobile Legends* akan turun ranknya dan juga akan ada hero baru yang dimunculkan. Hal inilah yang membuat penggunannya menjadi tertarik untuk memainkan dan membuat pengguna menjadi kecanduan. Ketika seorang siswa mencoba-coba untuk bermain *game online Mobile Legends* maka dari situlah dia akan mendapatkan sebuah kenikmatan untuk bermain game, yang mana berawal dari mencoba sampai menjadi suatu rutinitas dalam kehidupan yang membuat pola hidupnya berubah, dimana dia akan menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* saja. Jika hal tersebut terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama akan berdampak pada emosi siswa.” Amran, *dkk.*, (2020:11-30)

Pada saat bermain *game online Mobile Legends* bisa menimbulkan rasa senang dalam diri siswa, gembira saat dapat memenangkan tantangan yang terdapat pada *game online* serta dapat menghilangkan stress dari permasalahan keluarga dan sekolah yang dihadapi oleh siswa, *game online* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif serta dapat membuat siswa menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peduli dengan lingkungan, siswa tidak mau berbaur dengan lingkungan sekitarnya dan memilih menyendiri untuk bermain *game online*. Bermain *game online* yang berlebihan sampai lupa waktu dapat mempengaruhi mental, moral dan motivasi belajar siswa. Dalam melakukan ataupun mengerjakan sesuatu, kita di haruskan memiliki dorongan atau keinginan yang tinggi agar semangat untuk menjalani hal tersebut, Seperti siswa yang memerlukan dorongan dalam belajar untuk membuat mereka mencapai target maksimal yaitu motivasi.

Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan “semangat”. Dengan kata lain motivasi yang di tujukan pada siswa adalah menumbuhkan semangat dalam proses belajar sehingga timbul dorongan yang kuat untuk memahami, mengerjakan, memperelajari sesuatu dalam proses belajar dan menjadi hal wajib yang dimiliki seorang siswa. Rahman, (2021-2022:290). Sedangkan menurut Suharni & Purwati (2018:131) motivasi

merupakan syarat mutlak dalam belajar, seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal”.

Berdasarkan hal tersebut, motivasi belajar adalah sesuatu yang diperlukan dalam belajar untuk mencapai hasil maksimal dan tanpa motivasi atau dorongan maka siswa akan cenderung kurang memahami sesuatu yang dipelajari, lain halnya dengan siswa yang termotivasi, mereka akan cenderung lebih mudah untuk mempelajari sesuatu baik itu dengan arahan ataupun tidak dengan arahan dan tentunya siswa memiliki banyak faktor yang membuat mereka termotivasi ataupun semangat untuk mempelajari sesuatu.

Banyak siswa yang terinspirasi mempelajari sesuatu dari video game ataupun game berbasis online, seperti halnya bentuk kerjasama ataupun strategi didalamnya yang menjadikan siswa itu termotivasi untuk melakukannya di dunia nyata. Sebagai contoh adalah mempelajari strategi suatu permainan mobile legends yang didalamnya ada yang namanya farming atau clear minions untuk naik level, siswa dapat mengartikan belajar sebagai farming dan naik level sebagai target pencapaian maksimal mereka ataupun istilah push ranked yang mengharuskan seseorang memenangkan suatu pertandingan yang dapat mereka artikan sebagai belajar untuk mendapat nilai tinggi. Namun itu tidak terlepas dari dampak yang negatif yang ditimbulkan oleh *game online Mobile Legends* seperti turunnya prestasi belajar siswa karena siswa, dan kurangnya motivasi belajar siswa dikarenakan siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dibandingkan belajar.

Berdasarkan survey yang di dapat oleh peneliti, bahwa 50% siswa di SMA Negeri Jayaloka memainkan *game online Mobile Legends* dan terdapat dampak *game online Mobile Legends* terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah tersebut. Sehingga dengan adanya masalah ini maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang : Dampak *game online Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka Musirawas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana dampak *game online Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka musirawas.”

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh *game online Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Jayaloka Musirawas.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yang diantaranya :

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari pembahasan penelitian diharapkan dapat memberikan bantuan berupa ilmu pengetahuan dan dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih baik lagi tentang dampak *game online Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA Negeri Jayaloka Musirawas.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi guru dan orangtua

- 1) Untuk memperluas wawasan guru dan orang tua dalam mengenal dampak yang ditimbulkan *game online Mobile Legends* terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri Jayaloka Musirawas.
- 2) Sebagai pedoman guru dalam rangka mengenali tanda-tanda atau dampak dari *game online Mobile Legends* terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri Jayaloka Musirawas.

##### b. Bagi sekolah

- 1) Sebagai tolak ukur untuk mengenal dampak yang diakibatkan *game online Mobile Legends* terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri Jayaloka Musirawas.
- 2) Sebagai media ilmu pengetahuan baru mengenai pembelajaran di dalam *game online Mobile Legends* secara mendalam.

##### c. Bagi peneliti

Hasil dari pembahasan penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran keadaan terhadap dampak dari penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap motivasi belajar siswa menengah atas (SMA) dan dapat memberikan saran dan masukan dari masukan yang kritis dari masyarakat agar penelitian ini dapat dikembangkan atau disempurnakan menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. M., & Nim, C. (2019). Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends. *Jurnal*.
- Aditya Darma & padmarani sudewiputri. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Amirah, W. N. (2021). Analisis dampak negatif kecanduan game online free fire pada siswa kelas iii sd negeri 177 pekanbaru. (*Skripsi*), 1.
- Amran, Ali, D. (2020). *Kecanduan Game online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batu Sangkar*. 2, 1118–1130.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). *Jurnal Ilmu Komunikasi Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends Pendahuluan Komunikasi yang terjadi di dalam game dapat dikatakan sebagai komunikasi secara online atau komunikasi virtual . 1 Sistem komunikasi virtual menyediakan*. 12(1).
- Arikunto S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barata, D. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire Oada Siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur. *Jurnal Massa*, 1, 1–11.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., Puteri, S., Larasati, D., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., & Belajar, M. (2020). *Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. 3(01), 123–140.
- Fahmi. (2019). *bab III metode penelitian*. 24–54.
- Faisol, A., & Ilyas, M. (n.d.). *Pengaruh Mobile Legend ( Game Online ) Terhadap Minat Belajar Achmad Faisol Universitas Islam Jember Email: faisolagus Khan@gmail.com Muhammad Ilyas Universitas Islam Jember Email: ilyasalmaduri@gmail.co Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaa*. 1.
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). *Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends*. 5(3), 319–325. <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>
- Handayani, R. (2018). *Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia*

- Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru ( Studi Tentang Media Baru ). *Al-Munzir*, 11(1), 141–162.
- Indrianto. (2018). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Skripsi*. <http://repository.umsida.ac.id/handle/123456789/22332>
- Iskandar, F. R. dkk. (2019). *Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 1(2), 116–122.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Valid dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1
- Kustiawan, Andri. Bayu Utomo, dan Andy Widhiya. (2019). *Jangan Suka GameOnline (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*. Magetan, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika. <https://books.google.co.id/books?id=2HWDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=jangan+suka+game+online&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwipqPis2NvtAhVa8HMBHXrgCvAQ6wEwAHoECAQQAQ#v=onepage&q=jangan%20suka%20game%20online&f=false.12>.
- Masfiah, S., & Putri, R, V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *Jurnal*, 2(1), 1–8.
- Mendari & Kewal. (2015). *Motivasi Belajar pada Mahasiswa*. XIII(2).
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32. <file:///C:/Users/HP/Downloads/388-680-1-SM.pdf>.
- Mulawarman, dkk. 2020. *Problematika Penggunaan Internet (Konsep, Dampak dan Strategi Penanganannya)*. Jakarta: Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=ZLyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=problematika+penggunaan+internet&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiKleyI1NvtAhVCXSsKHVEnCPsQ6wEwAHoECAAQAQ#v=onepage&q=problematika%20penggunaan%20internet&f=false>
- Nada, I. K. A. Q., Studi, P., Agama, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Islam, U., & Sunan, N. (2019). PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP SIKAP BELAJAR SISWA KELAS XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN. (*Skripsi*).
- Nisrinafatina, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal, November*, 289–302.
- Rani, D., D. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students*. 7(1), 6–12.
- Subandi, S.P., D. (2021). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak*.

243-262.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131-145.
- Suprema, J. L., Made, N., Purnamasari, D., & Sabrina, A. (2020). Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2(2), 153-167.
- Trisnani, Rischa Pramudia dan Wardani, Silvia Yula. 2019. *Stop Kecanduan Game Online (Menenal Dampak Ketergantungan pada Game Onlineserta Cara Mengurangnya)*. Madiun, Jawa Timur: Unipma Press. <http://bk.unipma.ac.id/berita/728/stop-kecanduan-game-online>.
- Thaariq, D. H. A. (2022). *An Analysis of Code Mixin On YouTube Channel. Skripsi, 2022*, 1-8. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511703102.002>
- Utari, Dian Rizky, D. (2019). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita*. 3(4), 534-540.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2566.