

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, Dina Mardiana

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang

Jl. Raya Tlogomas No. 246 Kota Malang, Jawa Timur

Email: daniarchandra38@gmail.com

Abstract

This research discusses the influence of online gaming on the obedience of students at department of Islamic Education of University of Muhammadiyah Malang, especially in students of the class of 2017 and 2018. This research is based on the excessive intensity of online gaming that affects the obedience of student worship. This research is using field research, with a type of quantitative research. The sampling technique used in this study was Simple Random Sampling with 52 respondents. While data collection technique using questionnaire methods. The results of the correlation coefficient significant test using product moment correlation analysis the result was $-0,276 < 0,279 < 0,361$. The meaning is there is no positive and significant correlation between the intensity of online gaming to the obedience of students at the Department of Islamic Education of University of Muhammadiyah Malang.

Keywords: *Online Games, Obedience to Worship*

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengaruh game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa di Jurusan Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Malang, khususnya pada mahasiswa angkatan 2017 dan 2018. Penelitian ini didasarkan pada intensitas game online yang berlebihan yang mempengaruhi ketaatan ibadah mahasiswa. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan, dengan jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampling dengan 52 responden. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner. Hasil koefisien korelasi tes signifikan menggunakan analisis korelasi *product moment* yang hasilnya $-0.276 < 0.279 < 0.361$. Maknanya adalah tidak ada korelasi positif dan signifikan antara intensitas game online dengan ketaatan mahasiswa di Jurusan Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

Kata Kunci: *Game Online, Ketaatan Beribadah*

Perkembangan teknologi yang ada di dunia saat ini sudah berkembang dengan cepat. Hal ini dikarenakan, dalam segala aspek kehidupan, manusia membutuhkan teknologi yang cepat dan mudah digunakan. Kemajuan teknologi yang ada saat ini, tidak dapat dipisahkan dari segala hal kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan teknologi yang dibutuhkan manusia saat ini adalah pada bidang informasi dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang pesat dalam bidang informasi dan komunikasi adalah internet. Dengan adanya internet, komunikasi antar satu orang dengan saudara maupun teman dengan jarak dekat atau jauh menjadi lebih mudah.

Internet merupakan singkatan dari *Interconnection Networking*. Internet adalah suatu jaringan komunikasi global yang dapat menghubungkan miliaran jaringan dengan komputer secara teruji, karena di dalam jaringan ini menggunakan sistem standar global *transmission control protocol/internet protocol* (TCP/IP). Setiap komputer yang terhubung dengan jaringan ini, maka akan memiliki identitas unik yang disebut dengan Alamat IP atau *Internet Protocol Address*. Alamat IP ini berbentuk kombinasi angka untuk menunjukkan komputer tersebut terhubung dalam suatu jaringan internet yang tersedia.

Game online merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan yang ada di komputer. Jaringan internet yang digunakan di komputer menggunakan teknologi yang ada saat ini, contohnya adalah modem, *Local Area Network* (LAN), maupun Wi-Fi. Namun seiring berjalannya waktu, *game online* kini tidak hanya tersedia di komputer atau laptop. *Game online* juga tersedia di *smartphone*, sehingga memungkinkan pengguna untuk lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Berbagai jenis genre *game online* dalam *smartphone* pun ditawarkan oleh pihak pengembang. Diantaranya

adalah *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)(Ardi, 2013). Dari berbagai jenis genre *game online* tersebut, genre MOBA merupakan genre yang paling banyak diminati oleh masyarakat saat ini, terutama pada generasi tingkat remaja awal hingga remaja akhir.

Contoh dari *game* genre MOBA adalah *Mobile Legends*, *DOTA 2*, *Arena of Valor* (AOV) dan lain sebagainya. Dari beberapa contoh tersebut, yang paling banyak diminati adalah *game* *Mobile Legends* dan *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Kini, *game online* *Mobile Legends* sudah diunduh sebanyak 35 juta kali dengan total pemain harian di Indonesia mencapai 8 juta pemain. Sedangkan untuk *game online* *PUBG*, sudah diunduh sebanyak lebih dari 100 juta kali. *Mobile Legends* dan *PUBG* banyak diminati oleh masyarakat saat ini, terutama pada kalangan remaja dan kalangan dewasa awal. Karena, cara bermainnya dapat dilakukan secara bersama-sama dengan pemain yang lainnya.

Menurut Kimberly Young (2000), internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satu kategorinya adalah *Computer Addiction*. Yang termasuk dalam kategori ini adalah *obsessive computer game playing* atau obsesif dalam bermain permainan komputer. Berdasarkan hal tersebut, maka bermain *game online*, juga termasuk dalam salah satu hal yang dapat menyebabkan kecanduan yang berlebihan jika dilakukan secara terus menerus.

Game online sendiri tidak hanya dimainkan oleh para remaja yang ada pada tingkat sekolah saja, *game online* juga dimainkan oleh para mahasiswa yang ada di setiap kampus. Banyak mahasiswa yang bermain *game online* untuk *merefreshkan* otak mereka setelah banyak menerima pelajaran-pelajaran di dalam

kelas. Salah satu kampus yang berada di Kota Malang, Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) memiliki 10 fakultas di dalamnya. Salah satu fakultasnya yakni Fakultas Agama Islam (FAI). Fakultas ini memiliki empat program studi, yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI), Hukum Keluarga Islam (HKI), Ekonomi Syari'ah (EKOS), dan Pendidikan Bahasa Arab (PBA).

Dari empat program studi tersebut, salah satu program studinya yaitu PAI memiliki mahasiswa yang jumlahnya banyak. Dari banyaknya mahasiswa yang ada dalam program studi tersebut, mayoritas mahasiswanya bermain *game online* baik di lingkungan kampus maupun di luar kampus, seperti kos atau kontrakan. Berdasarkan yang peneliti amati, banyak mahasiswa PAI yang bermain *game online* hingga mengakhirkan waktu pelaksanaan sholat 5 waktunya. Terutama saat waktu sholat Ashar, Maghrib dan Isya'. *Game online* yang sering dimainkan oleh mahasiswa adalah genre MOBA. Karena, permainan tersebut dapat dimainkan secara bersama-sama.

Dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, seharusnya para pemain *game online* juga mengerti batasan-batasan waktu untuk bermain *game online*. Terutama pada kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswa PAI-UMM. Karena, nantinya mereka akan menjadi guru yang akan menjadi sosok suri tauladan bagi para murid-muridnya. Sehingga, seharusnya para mahasiswa PAI ini, tidak pernah mengakhirkan pelaksanaan sholat 5 waktunya hanya karena bermain *game online*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* pada mahasiswa di jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

Game online adalah permainan yang sering dimainkan oleh siapapun saat ini, baik dari kalangan anak-anak, remaja

hingga dewasa. *Game online* merupakan permainan video yang dimainkan menggunakan jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan yang digunakan bersumber dari internet, baik menggunakan modem atau keras kabel terminal sebelum adanya modem (Surbakti, 2017). *Game online* merupakan *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Dalam memainkan *game online*, ada dua perangkat yang wajib digunakan, yakni seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan komputer terhubung dengan koneksi internet (Kustiawan dan Utomo, 2019).

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, mesin-mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh suatu jaringan yang tersedia (Adam, 2019). Menurut Winn dan Fisher (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019), *multiplayer online game* adalah bentuk pengembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang dalam bagian yang besar, dengan menggunakan bentuk, metode dan konsep umum yang sama dengan *game* yang lain, hanya saja yang membedakan yaitu *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah ada diatas, maka dapat disimpulkan pengertian dari *game online* adalah salah satu jenis permainan yang ada di komputer yang dimainkan menggunakan jaringan internet yang ada. *Game online* juga dapat dimainkan secara *multiplayer*, dalam waktu yang sama, dan juga dapat dilakukan dengan menggunakan komputer maupun *handphone*.

Terdapat beberapa jenis *game online* yang dapat dimainkan bersama-sama, jenis-jenis tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Permainan jenis ini didalamnya

adalah memainkan peran tokoh-tokoh khayalan yang dilakukan bersama untuk membentuk cerita dalam permainan tersebut. Jenis permainan ini lebih mengarah kepada kolaborasi social daripada berkompetisi. Contoh *game online* dari jenis ini adalah Ragnarok Online, The Lord Of The Rings, Final Fantasy, dan lain sebagainya.

2. *Massively Muktiplayer Real Time Strategy* (MMORTS). Permainan jenis ini memiliki ciri khas yakni para pemainnya harus ahli dalam mengatur strategi permainan tersebut. Pada jenis ini, maka dibutuhkan kehebatan yang lebih dalam setiap pemain untuk mengatur strategi (Surbakti, 2017). Karena jika tidak ahli dalam mengatur strategi, maka pemain tersebut akan mudah dikalahkan oleh lawan mainnya tersebut. Contoh *game online* dari jenis ini adalah *Age of Empires*, *Star Wars*, *Warcraft*, dan lain-lain.
3. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS). Permainan jenis ini menggunakan sudut pandang orang pertama sehingga pemain seolah-olah berada dalam dunia permainan tersebut. Karakter pemain yang sedang dimainkan tersebut memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Setting tempat yang digunakan dalam permainan jenis ini, kebanyakan dengan latar belakang peperangan dengan menggunakan senjata-senjata militer. Contoh permainannya adalah *Call Of Duty* (COD), *Point Blank* (PB), *Counter Strike*, dan lain-lain.
4. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Permainan dengan jenis ini menggunakan *action real time* yang merupakan turunan dari genre strategi. Dalam genre ini, pemain hanya dapat mengontrol satu

karakter yang dipilih. Dengan tujuan untuk memenangkan permainan dengan cara menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan. Contoh dari jenis permainan ini yakni *Arena Of Valor* (AOV), *Mobile Legends*, dan lain-lain.

Beberapa dampak positif dari *game online* adalah sebagai berikut: 1) dapat meningkatkan konsentrasi (Surbakti, 2017), 2) dapat meningkatkan kemampuan motorik setiap pemain (Kustiawan dan Utomo, 2019), 3) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing, 4) dapat meningkatkan pengetahuan tentang computer (Surbakti, 2017), 5) dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama, 6) dapat meningkatkan kecepatan mengetik, dan 7) dapat menurunkan tingkat stress (Surbakti, 2017).

Sedangkan dampak negatif dari *game online* adalah sebagai berikut: 1) dapat menimbulkan kecanduan yang berat, 2) dapat mendorong pemain untuk melakukan hal-hal yang negatif, 3) sering berbicara kasar dan kotor kepada orang lain, 4) dapat membuat kegiatan yang ada di dunia nyata terbengkalai, 5) dapat membuat pola makan serta istirahat berubah, 6) adanya pemborosan pada pemain *game online*, 7) dapat memunculkan gangguan pada segi kesehatan fisik (Kustiawan dan Utomo, 2019).

Menurut Kimberly Young, *game online* merupakan kegiatan yang dapat mengurus emosi serta menghabiskan banyak waktu. Untuk membuat banyak waktu dalam bermain *game online*, para pecandu *game online* ini sering mengabaikan tidur, diet, latihan, melakukan hobi, dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Young, 2000)

Tanda-tanda seseorang telah kecanduan bermain *game online* menurut Young (2000) adalah sebagai berikut:

1. Keasyikan dengan permainan (*Preoccupation with Gaming*),
2. Berbohong atau menyembunyikan penggunaan *game* (*Lying or Hiding Gaming Use*),
3. Kehilangan minat pada kegiatan lain (*Loss of Interest in Other Activities*),
4. Adanya penarikan sosial (*Social Withdrawal*),
5. Adanya pembelaan diri dan kemarahan pada individu tersebut (*Defensiveness and Anger*),
6. Adanya penarikan secara psikologis (*Psychological Withdrawal*),
7. Menggunakan *game* sebagai pelarian (*Using Gaming as an Escape*), dan
8. Terus-menerus menggunakan *game* meskipun sudah tahu konsekuensinya (*Contiued Use Despite Its Consequences*).

Terdapat beberapa jenis kecanduan internet menurut Kimberly Young, diantaranya: 1) kecanduan situs porno (*cyber-sexual addiction*), 2) kecanduan berhubungan dalam dunia internet (*cyber-relational addiction*), 3) kecanduan yang berhubungan dengan *net compulsion*, 4) kecanduan informasi internet (*information overload*), dan 5) kecanduan komputer (*computer addiction*).

Ketaatan beribadah memiliki pengertian yaitu patuh terhadap segala perintah serta larangan-Nya untuk menunaikan segala kewajiban yang diperintahkan oleh Allah SWT. Setiap manusia di bumi ini memiliki kewajiban yang paling utama yakni beribadah serta dalam melakukannya juga harus hanya semata-mata untuk patuh kepada Allah SWT (Alim, 2006).

Jenis-jenis ibadah ada dua yakni ibadah mahdhah dan ibadah ghairu mahdhah. Ibadah mahdhah adalah ibadah yang wajib untuk dilaksanakan untuk setiap umat Muslim, serta perintah dan larangan-Nya sudah mutlak tidak dapat ditambah maupun dikurangi. Contoh

ibadah mahdhah sendiri terdapat dalam rukun iman. Sedangkan ibadah ghairu mahdhah adalah ibadah yang bersifat sunnah, dan juga ibadah ghairu mahdhah ibadah yang dalam pelaksanaannya dapat dirubah-rubah sesuai dengan zaman dan keadaan yang sedang dihadapi. Contohnya melaksanakan perdagangan dengan cara yang halal dan tidak ada korupsi.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Jenis penelitiannya yaitu hubungan kausal, sifatnya yaitu adanya sebab serta akibat dari kedua variabel.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang yang berada di Angkatan 2017 dan 2018. Sedangkan untuk menentukan jumlah sampel yang dibutuhkan, peneliti menggunakan teknik slovin. Peneliti juga menggunakan purposive sampling untuk menentukan jumlah sampel penelitian, dengan menetapkan kriteria-kriteria sebagai berikut: 1) Mahasiswa aktif jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2017 dan 2018, 2) Aktif dalam bermain *game online*.

Dengan menggunakan teknik slovin, maka didapatkan hasil sampel yang dibutuhkan adalah 52 mahasiswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner ini dibagikan dengan cara menyebarkan *link Google Form*. Jenis kuesionernya yaitu kuesioner tertutup dan menggunakan pengukuran skala likert. Analisis datanya dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dan juga menggunakan aplikasi SPSS versi 16.

HASIL**Correlations**

		Intensitas Bermain Game Online	Ketaatan Beribadah
Intensitas Bermain Game online	Pearson Correlation	1	-.206
	Sig. (2-tailed)		.143
	N	52	52
Ketaatan Beribadah	Pearson Correlation	-.206	1
	Sig. (2-tailed)	.143	
	N	52	52

mahasiswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase 40%.

Rata-rata mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2017 dan 2018 ini banyak yang bermain *game online* namun juga tak sedikit yang hanya untuk menjadi selingan saja. Untuk mahasiswa yang bermain *game online* ini, 30% lebih mementingkan kegiatan dan ibadahnya terlebih dahulu. Namun 40% responden lebih mementingkan untuk bermain *game online* terlebih dahulu kemudian melaksanakan kegiatan dan sholat 5 waktu.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil SPSS juga dapat diketahui bahwa hasil penelitian kepada 52 responden didapatkan r_{hitung} sebesar $-0,206$ dengan $p = 0,143$. Untuk membandingkan hasil r_{hitung} dengan r_{tabel} , maka perlu menggunakan rumus $db = N - 2$. Karena, $N = 52$, maka $db = 52 - 2 = 50$. Taraf signifikansi 5% dari 52 adalah $0,279$ dan taraf signifikansi 1% dari 50 adalah $0,361$. Maka diperoleh hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$, artinya hipotesis penelitian (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima. Maknanya, tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan ketaatan beribadah pada mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

1. Intensitas Bermain Game Online

Intensitas bermain *game online*, khususnya pada jenis MOBA dan MMOFPS pada beberapa mahasiswa dilakukan dalam waktu yang lama. Pada hasil kuesioner yang telah disebar tersebut, responden bermain *game online* melebihi jam yang sudah ditentukan sebanyak 59,6%. *Game online* yang paling banyak dimainkan adalah pada jenis MOBA yakni *Mobile Legends*, dengan hasil sebesar 40,4%. *Game online* merupakan hal yang dilakukan mahasiswa untuk mengurangi rasa bosan dan tidak menyenangkan yang dirasakan oleh

Dalam bermain *game online*, mereka dapat dikatakan sangat intens. Sehingga dapat menyebabkan ketaatan beribadahnya kurang. Jika hal ini diteruskan dan susah untuk dihentikan, akan banyak dampak negatif yang menonjol pada diri setiap individu. Salah satunya akan berimbas pada kuliah serta kerjanya. Pengaruh *game online* terhadap ketaatan beribadah mahasiswa yaitu sebesar 50% suka menunda-nunda dalam melaksanakan sholatnya, terutama sholat 5 waktu. Mendahulukan bermain *game online* sebesar 40% dan 50% jarang mengaji setelah sholat 5 waktu.

2. Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah

Berdasarkan hasil kuesioner, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2017 dan 2018, didapatkan hasil bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2017 dan 2018 ini sebanyak 23,1% yang bermain *game online* namun tetap memperhatikan kehidupan nyatanya. Seperti dalam hal ketepatan sholat 5 waktu, ketika adzan sedang berkumandang mereka juga segera menghentikan kegiatan mereka terutama ketika bermain *game online*, hal ini mendapat nilai sebesar 11,5%. Dalam hal pelaksanaan sholat, 40,4% yang melaksanakan di masjid atau mushola dekat kampus maupun rumah atau kos

masing-masing. Dalam hal mengaji, mereka juga melaksanakannya, namun tidak dilaksanakan secara rutin setiap hari, mereka melakukan mengaji beberapa hari sekali dalam seminggu. Mengaji di waktu setelah sholat subuh dan maghrib. Saat mengaji, mereka juga membacanya sesuai dengan hukum-hukum tajwid.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi tidak terdapat korelasi positif yang signifikan terhadap ketaatan beribadah mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang, sehingga mahasiswa tersebut yang sering bermain game online, mereka dalam melaksanakan ibadah sudah tergolong baik, namun masih ada yang mendahulukan bermain game online daripada melaksanakan ibadah, terutama dalam sholat 5 waktu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Intensitas Bermain *Game Online* tidak terdapat korelasi positif dan signifikan terhadap Ketaatan Beribadah mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil analisis korelasi product moment sebesar -0,206 ini berarti bahwa semakin intens mahasiswa dalam bermain *game online* maka dapat membuat ketaatan beribadah mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang ini semakin menurun.

Intensitas bermain *game online* mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Malang, sebanyak 59,6% mahasiswa selalu bermain *game online* melebihi jam yang sudah ditentukan. Sebanyak 28,8% menjawab sering, dan sebanyak 5,8% menjawab sering sekali dan jarang. Sehingga dapat diambil kesimpulan

bahwa mahasiswa ini tergolong intens dalam bermain *game online*.

Dengan banyaknya yang intens bermain *game online* ini, serta dari hasil perhitungan kuesioner dengan menggunakan program SPSS versi 16, maka dapat dikatakan tidak terdapat korelasi positif serta signifikan antara variabel intensitas bermain *game online* dengan ketaatan beribadah mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, sebaiknya tetap harus mengontrol jam bermain *game online* pada anaknya. Hal ini diperlukan agar pelaksanaan ibadah sholat 5 waktu mereka tidak berantakan dan dapat dilaksanakan tepat waktu.
2. Bagi mahasiswa, perlu ditata kembali untuk pembagian waktu untuk bermain *game online*, agar saat waktu pelaksanaan sholat 5 waktu, tidak terbentur dengan waktu bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design*. California: New Riders
- Alim, Muhammad. (2006). *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kustiawan, Andri Arif, Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game online : Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika
- Pengertian Internet*. Diakses pada tanggal 31 Juli 2020 dari <https://www.it-jurnal.com/pengertian-internet/>
- Pengertian Moba*. Diakses pada tanggal 13 April 2020 dari

- <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
Permainan Daring. Diakses pada tanggal 10 Maret 2020 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring
- Permainan yang Paling Banyak Diminati*, diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 dari <https://kumparan.com/kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif/full>
- Ramadhani, Ardi. (2013, Maret). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1, No. 1. 142-143
- Surbakti, Krista. (2017, April). Pengaruh *Game online Terhadap Remaja*. *Jurnal Curere*. Vol. 01, No. 01. 30-35
- Young, K. (2009, September). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, Vol. 37, Issue 5, 355-366
- Young, K., dkk. (2000) *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *CyberPsychology & Behavior*, Vol.3, No.5, 475-479