



PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK DAN MORAL PESERTA DIDIK DI MADRASAH ALIYAH SWASTA DARUL ILMI AIR PUTIH DESA SUKARAJA KECAMATAN AIR PUTIH KABUPATEN BATU BARA

Chairuddin Siregar¹, Jusua Barus², Guna Darma³

Afiliasi penulis: STAI Tebingtinggi Deli (Jl.T. Imam Bonjol No. 16-A, Padang Hilir, Tebing Tinggi).^{1,2,3}

Corresponding Author: chairuddinsiregar01@gmail.com¹, jusuabarus9@gmail.com²,
gunadarma1122@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini menguji hubungan statistik antara permainan daring Mobile Legends dengan skor akhlak dan moral peserta didik di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ilmi Air Putih, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei terhadap 40 peserta didik yang dipilih melalui sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert dan dianalisis melalui uji validitas butir, reliabilitas Cronbach's alpha, pemeriksaan asumsi, dan regresi linear sederhana. Korelasi item-total melampaui kriteria r tabel yang digunakan dalam penelitian, sedangkan koefisien reliabilitas sebesar 0,820 untuk variabel game online, 0,778 untuk akhlak, dan 0,749 untuk moral. Hasil regresi menunjukkan hubungan positif antara skor game online dan akhlak ($B = 0,945$; $t = 9,631$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,709$), serta antara skor game online dan moral ($B = 0,582$; $t = 6,992$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,563$). Karena desain penelitian bersifat potong lintang dan menggunakan laporan diri, temuan ditafsirkan sebagai hubungan statistik, bukan bukti sebab-akibat. Arah koefisien perlu dibaca sesuai sistem penskoran angket.

Kata Kunci: Mobile Legends, Akhlak, Moral, Peserta Didik, Regresi Linear Sederhana

Abstract

This study examines the statistical relationship between Mobile Legends online gaming and students' akhlak and moral scores at Madrasah Aliyah Swasta Darul Ilmi Air Putih, Batu Bara, North Sumatra. A quantitative survey was conducted with 40 students selected through saturated sampling. Data were collected using Likert-scale questionnaires and analyzed with item validity tests, Cronbach's alpha, assumption checks, and simple linear regression. The instruments showed item-total correlations above the study's r -table criterion and reliability coefficients of 0.820 for gaming, 0.778 for akhlak, and 0.749 for morality. Regression results indicated a positive association between the gaming score and akhlak ($B = 0.945$, $t = 9.631$, $p < 0.001$, $R^2 = 0.709$) and between the gaming score and morality ($B = 0.582$, $t = 6.992$, $p < 0.001$, $R^2 = 0.563$). Because the design is cross-sectional and relies on self-reports, these findings should be interpreted as statistical associations rather than proof of causation. The direction of the coefficients must also be read according to the questionnaire's scoring.

Keywords: Mobile Legends; akhlak; morality; students; simple linear regression

PENDAHULUAN

Permainan daring telah menjadi bagian dari aktivitas hiburan dan interaksi sosial remaja. Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan bergenre multiplayer online battle arena yang menuntut koordinasi tim, komunikasi, strategi, dan pengambilan keputusan. Interaksi kompetitif di dalam permainan dapat berlangsung secara positif, tetapi sejumlah penelitian juga membahas munculnya trash-talking, bahasa agresif, serta perilaku komunikasi yang tidak santun ketika pemain berhadapan dengan konflik atau kekalahan (Marcella & Sazali, 2023; Abie & Rosmilawati, 2023; Ningsih et al., 2025). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman bermain perlu dikaji dengan mempertimbangkan konteks penggunaan, pola interaksi, dan pengendalian diri.

Literatur tentang game dan peserta didik tidak menunjukkan satu konsekuensi yang seragam. Intensitas bermain yang tidak terkelola dapat berhubungan dengan pengaturan waktu, kegiatan belajar, emosi, dan interaksi sosial, sedangkan permainan yang dilakukan secara terkendali juga dapat menjadi sarana hiburan dan kerja sama. Kajian mengenai perilaku sosial pengguna Mobile Legends, komunikasi pemain, dan agresi verbal menekankan pentingnya memahami cara bermain serta konteks sosialnya, bukan hanya keberadaan permainan itu sendiri (Berampu & Saragih, 2024; Hasib & Erjayanto, 2024; Nurdin et al., 2024; Ningsih et al., 2025). Tinjauan sistematis tentang problematic gaming juga menunjukkan bahwa risiko perlu dibedakan dari aktivitas bermain biasa dan dibaca bersama faktor individu maupun lingkungan (Gao et al., 2022; Coutelle et al., 2024; Hu et al., 2025; Park et al., 2025; Petrescu et al., 2025; Sun et al., 2025).

Dalam pendidikan Islam, akhlak berkaitan dengan kualitas perilaku yang tercermin dalam hubungan peserta didik dengan Allah Swt., diri sendiri, orang tua dan guru, sesama manusia, serta lingkungan. Moral berkaitan dengan pengetahuan mengenai baik dan buruk, perasaan moral, dan tindakan yang mencerminkan pertimbangan etis. Keduanya berhubungan, tetapi tidak sepenuhnya identik: akhlak berakar pada kerangka nilai Islam, sedangkan moral dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui komponen pengetahuan, perasaan, dan tindakan moral. Pendidikan karakter dan pembinaan etika digital perlu memberi perhatian pada perilaku nyata peserta didik, termasuk cara mereka berkomunikasi ketika berada dalam lingkungan digital (Pranoto & Haryanto, 2024; Kristanto et al., 2024; Rachmadyanti et al., 2024).

Penelitian terdahulu yang secara khusus membahas Mobile Legends dan perilaku siswa antara lain mengkaji perilaku sosial di madrasah ibtidaiyah, akhlak peserta didik SMA, serta pembentukan karakter Islami pada siswa madrasah (Allwasy & Saputro, 2025; Amaliah et al., 2025; Thamrin et al., 2025; Rizqi et al., 2026). Kajian lain meneliti hubungan intensitas permainan dengan prestasi akademik dan perilaku komunikasi (Haidar & Antika, 2022; Berampu & Saragih, 2024). Hasil penelitian tersebut memberi dasar untuk menguji hubungan variabel game online dengan akhlak dan moral dalam konteks madrasah aliyah, tetapi hasil dari sekolah dan instrumen yang berbeda tidak dapat langsung digeneralisasi ke lokasi penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ilmi Air Putih, Desa Sukaraja, Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batu Bara. Fokus penelitian adalah menguji hubungan statistik antara skor variabel game online Mobile Legends (X) dan dua variabel terikat yang dianalisis secara terpisah, yaitu akhlak peserta didik (Y1) dan moral peserta didik (Y2). Pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut: (1) apakah skor X berhubungan secara signifikan dengan skor akhlak; dan (2) apakah skor X berhubungan secara signifikan dengan skor moral? Karena data dikumpulkan melalui survei pada satu waktu, istilah “pengaruh” dalam judul ditafsirkan secara statistik dan tidak dimaknai sebagai bukti sebab-akibat.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Lokasi penelitian adalah Madrasah Aliyah Swasta Darul Ilmi Air Putih, Desa Sukaraja, Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara. Data yang dianalisis merupakan data lapangan yang dikumpulkan langsung dari 40 peserta didik. Populasi penelitian berjumlah 40 peserta didik dan seluruh anggota populasi dilibatkan melalui teknik sampling jenuh (total sampling). Dengan demikian, jumlah data yang dianalisis adalah 40 responden, tanpa data hilang pada variabel utama.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert lima tingkat, dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Variabel X (game online Mobile Legends) terdiri atas empat butir yang merepresentasikan frekuensi bermain, durasi bermain, perhatian/fokus, dan keterlibatan emosional. Variabel Y1 (akhlak) terdiri atas lima butir yang mewakili akhlak kepada Allah Swt., diri sendiri, orang tua/guru, teman atau sesama, dan lingkungan. Variabel Y2 (moral) terdiri atas tiga butir yang mencakup pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Skor total dihitung dengan menjumlahkan skor butir dalam setiap variabel.

Analisis data meliputi statistik deskriptif, korelasi Pearson antara butir dan skor total untuk pemeriksaan validitas, reliabilitas internal menggunakan Cronbach's alpha, pemeriksaan normalitas residual melalui Kolmogorov-Smirnov dengan koreksi Lilliefors, pemeriksaan heteroskedastisitas menggunakan uji Glejser, pemeriksaan linearitas melalui nilai deviation from linearity, serta regresi linear sederhana secara terpisah untuk Y1 dan Y2. Pengujian koefisien regresi dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi keluaran perangkat lunak yang tercetak 0,000 dilaporkan sebagai $p < 0,001$, bukan $p = 0,000$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden dan statistik deskriptif

Sebanyak 40 responden masuk dalam analisis. Berdasarkan kelas, 10 responden (25,0%) berasal dari kelas X dan 30 responden (75,0%) dari kelas XI. Responden laki-laki berjumlah 18 orang (45,0%) dan perempuan 22 orang (55,0%). Sebanyak 33 responden (82,5%) menyatakan bermain Mobile Legends, sedangkan 7 responden (17,5%) menyatakan tidak bermain. Distribusi ini menjelaskan karakteristik sampel, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa status bermain menyebabkan skor akhlak atau moral tertentu.

Karakteristik	Kategori	n	%
Kelas	X	10	25,0
	XI	30	75,0
Jenis kelamin	Laki-laki	18	45,0
	Perempuan	22	55,0
Status bermain Mobile Legends	Bermain	33	82,5
	Tidak bermain	7	17,5

Tabel 1. Karakteristik responden ($N = 40$)

Skor total X memiliki nilai minimum 4 dan maksimum 20, dengan rata-rata 11,55 serta simpangan baku 5,43. Skor akhlak (Y1) memiliki rata-rata 13,90 ($SD = 6,08$; rentang 5–25), sedangkan skor moral (Y2) memiliki rata-rata 9,48 ($SD = 4,21$; rentang 3–15). Nilai rata-rata ini mendeskripsikan skor pada instrumen yang digunakan; penetapan kategori rendah, sedang, atau tinggi memerlukan batas kategori yang ditetapkan secara eksplisit dan tidak ditambahkan secara arbitrer.

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	SD
Game online (X)	40	4,00	20,00	11,5500	5,42525
Akhlak (Y1)	40	5,00	25,00	13,9000	6,08403
Moral (Y2)	40	3,00	15,00	9,4750	4,20615

Tabel 2. Statistik deskriptif skor variabel

Validitas dan reliabilitas instrumen

Korelasi butir dengan skor total pada variabel X berada pada rentang 0,731–0,883; variabel Y1 pada rentang 0,632–0,833; dan variabel Y2 pada rentang 0,766–0,850. Seluruh nilai tersebut lebih besar daripada nilai r tabel yang digunakan dalam laporan penelitian (sekitar 0,312 untuk $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$, dua arah). Berdasarkan kriteria tersebut, seluruh butir memenuhi kriteria validitas yang digunakan. Perlu dicatat bahwa korelasi item-total yang dihitung dengan memasukkan butir ke dalam skor total cenderung lebih tinggi; pada penelitian lanjutan, corrected item-total correlation dapat dilaporkan untuk pemeriksaan yang lebih ketat.

Variabel	Jumlah butir	Rentang r item-total	Cronbach's alpha	Interpretasi
Game online (X)	4	0,731–0,883	0,820	Reliabel
Akhlak (Y1)	5	0,632–0,833	0,778	Reliabel
Moral (Y2)	3	0,766–0,850	0,749	Reliabel

Tabel 3. Ringkasan validitas dan reliabilitas

Koefisien alpha untuk ketiga skala berada pada kisaran 0,749–0,820. Nilai tersebut menunjukkan konsistensi internal yang dapat diterima untuk tujuan analisis penelitian ini. Namun, reliabilitas internal tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa setiap butir telah mencakup seluruh dimensi konseptual variabel; kesesuaian isi instrumen tetap bergantung pada landasan teori dan proses pengembangan angket.

Pemeriksaan asumsi regresi

Uji Kolmogorov–Smirnov dengan koreksi Lilliefors menghasilkan nilai signifikansi 0,200 pada residual model Y1 dan Y2. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, tidak ditemukan bukti statistik yang cukup untuk menolak asumsi normalitas residual. Uji Glejser menghasilkan $p = 0,991$ untuk model Y1 dan $p = 0,156$ untuk model Y2; keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga tidak ditemukan indikasi heteroskedastisitas melalui uji tersebut. Nilai deviation from linearity masing-masing model dilaporkan sebesar $p = 0,303$ untuk Y1 dan $p = 0,727$ untuk Y2, yang tidak menunjukkan penyimpangan linearitas signifikan pada taraf 0,05.

Pemeriksaan	Model Y1 (X → akhlak)	Model Y2 (X → moral)	Kesimpulan pada $\alpha = 0,05$
Normalitas residual (K-S)	$p = 0,200$	$p = 0,200$	Tidak menolak normalitas residual
Heteroskedastisitas (Glejser)	$p = 0,991$	$p = 0,156$	Tidak terindikasi heteroskedastisitas
Deviation from linearity	$p = 0,303$	$p = 0,727$	Tidak ada penyimpangan linearitas signifikan

Tabel 4. Ringkasan pemeriksaan asumsi

Karena setiap model hanya memasukkan satu prediktor, multikolinearitas antar-prediktor tidak menjadi persoalan yang relevan untuk model regresi sederhana. Hasil pemeriksaan asumsi mendukung kelanjutan interpretasi regresi, tetapi tidak menghilangkan keterbatasan

desain survei potong lintang, penggunaan laporan diri, atau kemungkinan faktor perancu yang tidak dimasukkan ke dalam model.

Regresi linear sederhana untuk akhlak (Y1)

Model regresi untuk akhlak menghasilkan persamaan $\hat{Y}_1 = 2,991 + 0,945X$. Koefisien X bernilai positif ($B = 0,945$; $SE = 0,098$; $\beta = 0,842$), dengan $t = 9,631$ dan $p < 0,001$. Uji model menghasilkan $F(1, 38) = 92,747$, $p < 0,001$. Nilai $R = 0,842$ dan $R^2 = 0,709$ (adjusted $R^2 = 0,702$), sehingga 70,9% variasi skor Y1 dalam sampel dapat dijelaskan secara statistik oleh hubungan linear dengan skor X. Sisa 29,1% merupakan variasi yang tidak dijelaskan oleh model ini, dan tidak boleh langsung dianggap sebagai proporsi yang disebabkan oleh satu faktor tertentu.

Koefisien positif berarti bahwa pada data dan sistem penskoran yang dianalisis, skor X yang lebih tinggi berasosiasi dengan skor akhlak yang lebih tinggi. Temuan ini tidak mendukung pernyataan bahwa permainan menurunkan akhlak; arah statistik justru positif. Karena variabel Y1 mengukur penilaian diri tentang perilaku akhlak, hasil tersebut perlu dibaca secara hati-hati dan tidak ditafsirkan sebagai bukti bahwa peningkatan intensitas bermain menyebabkan akhlak membaik. Pola ini mungkin berkaitan dengan cara responden memahami butir, konteks bermain, karakteristik sampel, atau faktor lain yang tidak diuji dalam model.

Regresi linear sederhana untuk moral (Y2)

Model regresi untuk moral menghasilkan persamaan $\hat{Y}_2 = 2,758 + 0,582X$. Koefisien X bernilai positif ($B = 0,582$; $SE = 0,083$; $\beta = 0,750$), dengan $t = 6,992$ dan $p < 0,001$. Uji model menghasilkan $F(1, 38) = 48,885$, $p < 0,001$. Nilai $R = 0,750$ dan $R^2 = 0,563$ (adjusted $R^2 = 0,551$). Dengan demikian, 56,3% variasi skor moral dalam sampel dapat dijelaskan secara statistik oleh hubungan linear dengan skor X. Seperti pada model akhlak, R^2 bukan ukuran persentase perubahan moral yang secara kausal ditimbulkan oleh permainan.

Prediktor/indikator	Akhlak (Y1)	Moral (Y2)
Konstanta (B)	2,991 (SE = 1,249)	2,758 (SE = 1,059)
Koefisien X (B)	0,945 (SE = 0,098)	0,582 (SE = 0,083)
Beta terstandar	0,842	0,750
t	9,631	6,992
F (df = 1, 38)	92,747	48,885
Signifikansi	$p < 0,001$	$p < 0,001$
R	0,842	0,750
R^2	0,709	0,563
Adjusted R^2	0,702	0,551
Persamaan	$\hat{Y}_1 = 2,991 + 0,945X$	$\hat{Y}_2 = 2,758 + 0,582X$

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan statistik positif yang signifikan antara skor game online Mobile Legends dan skor akhlak serta moral pada 40 peserta didik yang diteliti. Temuan ini harus disampaikan sesuai arah koefisien, bukan diubah menjadi klaim bahwa permainan berdampak negatif. Penggunaan istilah “pengaruh” dalam model regresi merujuk pada prediksi statistik dari satu variabel terhadap variabel lain, sedangkan rancangan survei non-eksperimental tidak dapat memastikan urutan sebab-akibat. Oleh sebab itu, kesimpulan penelitian dibatasi pada hubungan skor dalam sampel dan instrumen yang digunakan.

Arah positif ini perlu ditempatkan dalam konteks penelitian terdahulu. Sejumlah studi Mobile Legends menyoroiti perilaku sosial, komunikasi, dan trash-talking di lingkungan

permainan (Marcella & Sazali, 2023; Ningsih et al., 2025), sedangkan penelitian lain meneliti akhlak dan karakter Islami peserta didik (Amaliah et al., 2025; Thamrin et al., 2025). Hasil penelitian ini tidak serta-merta bertentangan dengan studi yang melaporkan risiko komunikasi agresif, sebab konstruk, butir angket, responden, dan konteks penelitian tidak sama. Hubungan positif pada skor angket tidak membuktikan bahwa semua perilaku yang menyertai permainan bersifat positif.

Penelitian terkait penggunaan game bermasalah menekankan pentingnya membedakan keterlibatan bermain dari problematic gaming serta memperhatikan kontrol diri, kondisi keluarga, dan komorbiditas psikologis (Alzahrani & Griffiths, 2025; Hu et al., 2025; Coutelle et al., 2024; Petrescu et al., 2025; Park et al., 2025; Sun et al., 2025; Sakan, 2022). Studi tentang pengaturan diri dan aktivitas digital juga menunjukkan bahwa hasil penggunaan media perlu dipahami dalam konteks kemampuan regulasi diri (Howard et al., 2024). Oleh karena itu, skor intensitas bermain saja belum cukup untuk mengidentifikasi apakah seorang siswa mengalami penggunaan bermasalah atau apakah aktivitas bermain memengaruhi perilaku sehari-harinya.

Dari sisi pendidikan, hasil penelitian tidak berarti sekolah harus mendorong intensitas bermain. Implikasi yang lebih proporsional adalah bahwa pembinaan akhlak dan moral perlu dilakukan secara eksplisit di ruang kelas maupun ruang digital: mengatur waktu bermain, menjaga kewajiban belajar dan ibadah, menghormati lawan bicara, menghindari hinaan, serta membangun refleksi atas perilaku saat menang atau kalah. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dengan literasi digital dan pembiasaan etika komunikasi (Pranoto & Haryanto, 2024; Kristanto et al., 2024; Rachmadyanti et al., 2024). Kajian mengenai permainan tradisional dan karakter juga mengingatkan bahwa nilai pendidikan berasal dari desain aktivitas serta pendampingan, bukan semata-mata dari medium permainan (Miratunnisah, 2024).

Beberapa keterbatasan perlu dicatat. Pertama, jumlah responden terbatas pada 40 peserta didik di satu madrasah, sehingga hasil tidak otomatis berlaku untuk sekolah lain. Kedua, data dikumpulkan melalui angket laporan diri sehingga rentan terhadap bias keinginan sosial dan penafsiran butir. Ketiga, analisis menggunakan regresi linear sederhana dan belum mengendalikan variabel lain seperti durasi aktual bermain, prestasi akademik, dukungan keluarga, pengawasan orang tua, atau pengendalian diri. Keempat, koefisien positif yang diperoleh perlu ditelaah lebih lanjut melalui pemeriksaan butir, arah penskoran, serta data pembandingan dari observasi atau wawancara. Studi tentang prestasi akademik dan penggunaan game juga menunjukkan pentingnya menguji variabel hasil yang berbeda dan tidak menyamakan semua bentuk penggunaan permainan (Haidar & Antika, 2022; Chew et al. 2026).

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026.



Gambar 1. Proses Penyebaran Angket Penelitian

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data 40 responden, skor game online Mobile Legends memiliki hubungan linear positif dan signifikan dengan skor akhlak peserta didik ($B = 0,945$; $t = 9,631$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,709$) serta skor moral peserta didik ($B = 0,582$; $t = 6,992$; $p < 0,001$; $R^2 = 0,563$). Instrumen menunjukkan Cronbach's alpha sebesar 0,820 untuk X, 0,778 untuk Y1, dan 0,749 untuk Y2. Hasil ini menunjukkan asosiasi dalam sampel dan tidak membuktikan hubungan sebab-akibat. Karena koefisien kedua model positif, temuan tidak boleh diringkas sebagai bukti bahwa Mobile Legends menurunkan akhlak atau moral.

Madrasah dan orang tua disarankan membangun pendampingan penggunaan gawai yang seimbang, kesepakatan waktu bermain, dan pembiasaan etika komunikasi digital. Penelitian lanjutan dapat memperbesar sampel, menggunakan corrected item-total correlation, memeriksa kembali arah dan validitas isi setiap butir, serta menambahkan metode observasi atau wawancara. Model multivariat atau rancangan longitudinal dapat membantu menilai peran faktor perancu dan urutan waktu secara lebih memadai.

REFERENSI

Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku toxic dalam komunikasi virtual di game online Mobile Legends: Bang Bang pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1). <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>

- Allwasy, A. M., & Saputro, B. (2025). Pengaruh game Mobile Legends terhadap perilaku sosial siswa kelas atas di madrasah ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 482–496. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24220>
- Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2025). Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 23, 4062–4095. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5>
- Amaliah, N. A., Basri, & La Jusu. (2025). Pengaruh penggunaan game online Mobile Legends Bang-Bang terhadap akhlak peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Baubau. *Bharasumba: Jurnal Multidisipliner*, 4(4), 564–576. <https://doi.org/10.62668/bharasumba.v4i04.1903>
- Berampu, A. E. P., & Saragih, M. Y. (2024). Pola komunikasi interpersonal siswa SMAN Sidikalang terhadap kecanduan bermain game Mobile Legend. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(1), 693–699. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.537>
- Chew, P. K. H., Yow, Y. J., & Dimech, R. (2026). Problematic gaming and academic achievement: A systematic review and meta-analysis. *Current Addiction Reports*, 13, Article 20. <https://doi.org/10.1007/s40429-026-00718-2>
- Coutelle, R., Balzer, J., Rolling, J., & Lalanne, L. (2024). Problematic gaming, psychiatric comorbidities, and adolescence: A systematic review of the literature. *Addictive Behaviors*, 157, 108091. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.108091>
- Gao, Y.-X., Wang, J.-Y., & Dong, G.-H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>
- Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi akademik siswa ditinjau dari kecanduan bermain game online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3). <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>
- Hasib, M., & Erjayanto, D. E. (2024). Social behavior of student users of the Mobile Legends online game: Case study. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 12(2), 1–6. <https://doi.org/10.23960/jmmp.v12.i2.2024.30311>
- Howard, S. J., Hayes, N., Mallawaarachchi, S., Johnson, D., Neilsen-Hewett, C., Mackenzie, J., Bentley, L. A., & White, S. L. J. (2024). A meta-analysis of self-regulation and digital recreation from birth to adolescence. *Computers in Human Behavior*, 159, 108472. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108472>
- Hu, Y., Chen, S., Qi, D., & Zhu, S. (2025). Problematic gaming and self-control among adolescents and emerging adults: A systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 28(5), 301–317. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0537>
- Kristanto, W., Hendrowibowo, H., Citrasukmawati, A., & Efendi, T. A. (2024). Traditional games to improve the implementation of kindergarten character education. *Contemporary Educational Researches Journal*, 14(1). <https://doi.org/10.18844/cej.v14i1.9132>
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). Fenomena trash-talking antar pemain game online Mobile Legends: Bang Bang (studi kasus mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.335>
- Miratunnisah. (2024). Study of literature: The role of traditional games as a learning media to instill character education in elementary school students. *Mandalika: Journal of Social Science*, 2(1). <https://doi.org/10.56566/mandalika.v2i1.174>
- Ningsih, R., Asriwandari, H., & Marnelly, T. R. (2025). Trash talk among Mobile Legends Bang-Bang game players: A phenomenological study on college students in Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 16(1). <https://doi.org/10.26418/j-psh.v16i1.86559>
- Nurdin, M. N. H., Firdaus, F., Fajrianti, A. A., Fadilah, N., & Piara, M. (2024). Effect of online game's intensity on verbal aggression behavior in students of SMP Negeri 10 Makassar. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(3), 319–328. <https://doi.org/10.35877/soshum2547>

- Park, J. J., Stryjewski, A., Chen, B., & Potenza, M. N. (2025). Treatment of gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Journal of the Korean Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 36(3), 106–121. <https://doi.org/10.5765/jkacap.250014>
- Petrescu, T.-C., Blachnio, A., & Enea, V. (2025). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review of familial protective and risk factors. *Addictive Behaviors*, 167, 108345. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2025.108345>
- Pranoto, B. A., & Haryanto, B. (2024). Shaping ethical digital citizens through Islamic education. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12(4). <https://doi.org/10.21070/ijis.v12i4.1740>
- Rachmadyanti, P., Nusantara, A. B., Setiawan, R., Suprayitno, & Kiettikunwong, N. (2024). GANGSTER SI CANTIK program: The implementation of character building for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.63155>
- Sakan, M. (2022). *Pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legend terhadap akhlak siswa: Penelitian pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu* [Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/62771/>
- Sun, A.-P., Ho, C.-H., Kuss, D. J., & Cross, C. L. (2025). The temporal stability of problematic gaming and gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Addictive Behaviors Reports*, 21, 100592. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2025.100592>
- Thamrin, M. B. I., Subagiya, B., & Dewi, R. S. (2025). Eksplorasi pola bermain game online Mobile Legends: Bang Bang dan dampaknya terhadap pembentukan karakter Islami siswa kelas IX MTs Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor. *Anwarul*, 5(5), 688–700. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v5i5.7647>
- Rizqi, A., Bakharuddin, M., & Puspitasari, I. (2026). Dampak game online Mobile Legends terhadap akhlak siswa. *Jurnal TARBAWI*, 17(2), 1–21. <https://doi.org/10.36781/tarbawi.v17i02.1254>