

# ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA

Fauziah Mar'ie

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: [ziahmar99@gmail.com](mailto:ziahmar99@gmail.com)

Eni Fariyatul Fahyuni

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: [eniumsida@gmail.com](mailto:eniumsida@gmail.com)

DOI: 10.24235/oasis.v5i2.7700

Received

2021-01-06

Revised

2021-02-05

Approved

2021-02-09

## Abstract

*Nowadays, technology is growing rapidly and massively, and followed by increasingly unlimited use of the internet, also various technological products invention have emerged. One of that is an online game that has a positive and negative impact on the players. Game online is an online game that is currently in great demand by the world community, and most of the users of this game are teenagers who are still experiencing mental and emotional instability. This phenomenon ultimately has an impact on the behavior of religious adolescents. Religious behavior in adolescents is very important, because this age is the golden age for humans to instill religion from an early age as a foundation for their life in the future. The method in this study uses a qualitative descriptive approach where this method processes data by analyzing the factors related to the object of research. The results of this study indicate that there is an influence between the use of online games on adolescent religious behavior.*

**Keywords:** *online games, religiosity, teenage behavior*

## Abstrak

*Teknologi saat ini yang berkembang secara massive dan cepat, diiringi dengan penggunaan internet yang semakin tidak terbatas dan mengakibatkan beragam produk teknologi bermunculan. Salah satunya adalah game online yang memberikan dampak positif dan negatif bagi para pemainnya. Game online yang saat ini sangat diminati oleh masyarakat dunia, dan sebagian besar pengguna game ini adalah para remaja yang masih mengalami ketidakstabilan pemikiran dan emosional. Fenomena ini akhirnya berdampak pada perilaku keagamaan remaja. Perilaku keagamaan pada remaja sangatlah penting, karena pada usia ini adalah usia keemasan bagi manusia untuk menanamkan agama sejak dini sebagai bekal fondasi pegangan hidup kedepannya. Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dimana metode ini mengolah data dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan game online terhadap perilaku keagamaan remaja.*

**Kata Kunci:** *game online, keagamaan, perilaku remaja*

## Pendahuluan

Di zaman globalisasi saat ini, masyarakat sedang menghadapi perkembangan teknologi yang modern dan berkembang pesat (Fahyuni, 2017). Perkembangan teknologi yang terjadi tersebut sangat mempengaruhi kehidupan seseorang untuk berperilaku yang tidak seharusnya (Mentari, 2020). Hal ini memiliki dampak positif dan negatif terhadap aktifitas sehari-hari (Setiawan, 2017).

Dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan pada setiap kegiatan. Namun, kemudahan dan kenyamanan tersebut juga diiringi dengan dampak negatif apabila perkembangan teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik dan bijaksana. Pemanfaatan teknologi secara bijaksana harus diterapkan agar dampak negatif dari perkembangan teknologi dapat diminimalisir.

Salah satu contoh perkembangan teknologi yang paling signifikan terjadi pada bidang komunikasi. Pada bidang komunikasi saat ini sedang berkembang produk telepon genggam pintar yang semakin canggih diiringi dengan penggunaan internet yang meningkat seiring dengan berjalannya waktu (Ratnaya, 2011). Internet memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jarak jauh. Sehingga walaupun kita berada di lokasi atau bahkan negara yang berbeda, kita tetap dapat berkomunikasi apabila terhubung dengan internet melalui telepon genggam pintar. Fungsi telepon genggam pintar yang kini semakin canggih tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga digunakan untuk menjalankan aplikasi media sosial dan *game* (Timbowo, 2016).

Industri *game* berkembang sangat pesat di seluruh dunia. Saat ini pengguna aplikasi *gameonline* di dunia mencapai angka 3,5 miliar pengguna. Berdasarkan jumlah tersebut, tercatat usia pemain yaitu 21.5% berusia kurang dari 20 tahun, 49.9% berusia 20-29 tahun, 22.8% berusia 30-39 tahun, dan 5.7% berusia 40 tahun keatas. Hal ini menandakan bahwa pengguna aplikasi *game online* sudah dimulai dengan usia anak-anak hingga remaja yaitu pemain dengan usia kurang dari 20 tahun.

Salah satu *game online* yang paling populer di dunia saat ini, dibuktikan dengan nilai rating bintang, jumlah unduhan, dan jumlah ulasan dari pengguna yang didapatkan dari toko aplikasi *onlineGoogle Play Store* adalah *Mobile Legends Bang Bang* yang memiliki nilai rating bintang yaitu 4.2, dan 100 juta unduhan, serta 20 juta jumlah ulasan.

Di Indonesia secara khususnya, *game Mobile Legends Bang Bang* sangatlah terkenal dan sudah tidak asing bagi para remaja maupun orang dewasa, baik dari laki-laki ataupun perempuan (Rani et al., 2019). *Game* tersebut menyajikan permainan yang tidak hanya dapat dimainkan 1 orang (*Single Player*) melainkan bisa dimainkan lebih dari 2 orang (*Multi Player*).

Pemain yang akan melakukan permainan tidak terbatas pada pemain di wilayah tertentu saja, namun juga bisa dilakukan bahkan dengan pemain yang berasal negara yang berbeda-beda dengan syarat sedang terhubung di jaringan (*online*). Sehingga, hal ini dinilai sangat menyenangkan dan para pemainnya merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain atau musuh mereka di dalam permainan.

Kebiasaan memainkan *game online* khususnya *Mobile Legends Bang Bang* secara terus menerus tanpa henti akan memberikan dampak negatif bagi pemainnya (Edrizal, 2018). Para pemain *game* ini, khususnya remaja yang mulai kebiasaan dengan *game Mobile Legends Bang Bang* pada akhirnya dapat melupakan dan meninggalkan kegiatan lainnya seperti kegiatan belajar dan kegiatan keagamaan. Dalam Al-Qur'an surah Az-Zariyat (51): 56, Allah S.W.T berfirman:

وَمَا خَلَقْنَا الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”. (Qs. Az-Zariyat (51) : 56).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia dan jin diciptakan oleh Allah S.W.T. hanyalah untuk beribadah kepada NYA. Penggunaan *game online Mobile Legend Bang-Bang* secara menerus dan tanpa henti pada remaja dikhawatirkan dapat memengaruhi perilaku keagamaannya. Sehingga, mereka tidak lagi mengerjakan aktifitas keagamaan seperti menghadiri pengajian, kegiatan mengaji al qur'an, dan shalat berjamaah di masjid.

Penelitian yang dilakukan oleh Khabibur Rohman (2018) menunjukkan keterkaitan antara agresifitas anak dengan kebiasaan *game Online*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game online Mobile Legend Bang-Bang* berpengaruh signifikan terhadap agresifitas anak, juga dibuktikan dengan analisis data statistik yang berbanding lurus antara tingkat kebiasaan anak terhadap *game* dengan tingkat agresifitas.

Berdasarkan latar belakang diatas paper ini mencoba menjawab pertanyaan “Bagaimana pengaruh penggunaan *game*

*online Mobile Legends bang bang* terhadap perilaku keagamaan remaja?”. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game Online Mobile Legends Bang Bang* terhadap perilaku keagamaan remaja”.

## Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data berupa tulisan-tulisan, baik secara lisan maupun dari perilaku yang diamati (Rosdiana Dewi, Imam Wahyono, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *game online Mobile Legend Bang-Bang* terhadap perilaku keagamaan remaja.

Metode ini mengolah data dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian secara lebih mendalam dan rinci terhadap objek penelitian (Aan Prabowo, 2013), sehingga dapat menghasilkan data paparan atau deskripsi yang berupa penjelasan tertulis dari objek yang diamati.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan studi literatur yang berkaitan dengan dampak penggunaan *game online Mobile Legend Bang-Bang* terhadap perilaku remaja khususnya perilaku keagamaan remaja. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara langsung untuk membuktikan dan mendukung hasil penelitian.

Observasi dilakukan di 3 tempat berbeda yang merupakan pusat kegiatan remaja untuk bermain *game online Mobile Legend Bang-Bang* di wilayah Sidoarjo, Jawa Timur. Adapun lokasi observasi ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Lokasi Observasi**

No.	Lokasi
1.	Warkop Nyamplung
2.	Warkop JJ
3.	Warkop Bang Zen

Selanjutnya, untuk daftar jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini ditampilkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Daftar Jenis Observasi**

No.	Jenis Observasi	Skala Penilaian
1.	Remaja mampu untuk beradaptasi dengan orang baru disekitarnya	1-3
2.	Remaja berkata kasar pada saat bermain <i>Game Online Mobile Legends Bang-Bang</i>	1-3
3.	Saat bermain dan adzan sedang berkumandang, para remaja berhenti lalu membaca do'a	1-3
4.	Remaja Shalat saat adzan usai berkumandang	1-3
5.	Remaja bermain game mobile legends hingga larut malam	1-3

Adapun skala penilaian yang digunakan pada penelitian ini digambarkan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Skala penilaian Observasi**

Skala	Keterangan
1	Rendah
2	Sedang
3	Tinggi

### Hasil dan Pembahasan

Pada dasarnya *game* dimainkan untuk menciptakan rasa senang pengguna *game* sebagai media hiburan. Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai macam *game online* bermunculan dan membuat banyak orang menghabiskan waktu dengan cepat. Kemajuan ini memberikan tantangan-tantangan yang sangat menarik untuk dimainkan oleh penggunanya, baik dari segi visual maupun segi grafik nya.

*Mobile Legends Bang-Bang* diproduksi oleh perusahaan Moonton (Yogatama et al., 2019) yang termasuk dalam kategori MOBA (Multiplayer Online Mobile Arena) yang memiliki arti dapat dimainkan oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan internet melalui perangkat *mobile*. *Game* ini memiliki sisi positif yaitu sebagai media interaksi sosial yang tidak terhalang dengan jarak, karena pemain terhubung dalam jaringan (Online) melalui internet.

Selain itu, *game* ini juga melatih kecepatan berfikir dan penyusunan strategi untuk dapat memenangkan permainan dengan bekerja sama dalam kelompok tim, serta melatih kesabaran. Namun, dalam *game* ini juga memberikan sisi negatif karena pada *game* ini mengandung kekerasan, karena pemain dalam *game* akan bertarung satu sama lain untuk mendapatkan poin guna meraih kemenangan. Dampak bagi pemain *game*

*online Mobile Legends* akan mengalami peningkatan agresifitas emosi yang membuat emosi pemain pada saat bermain *game* tetap terbawa di lingkungan luar *game*.

Akibatnya, pemain akan gampang melakukan tindakan kekerasan saat meluapkan emosinya baik secara verbal, seperti berkata-kata kasar (Wibisono & Naryoso, 2019), maupun non-verbal dengan melakukan tindakan kekerasan karena pengaruh dari permainan tersebut. Hal ini disebabkan karena pemain akan secara tidak sadar merekam apa saja yang dilakukan pada saat bermain pada memori alam bawah sadarnya (Fitri et al., 2018).

Selain peningkatan Agresifitas emosi, waktu yang dihabiskan pemain dalam memainkan *game online Mobile Legend Bang-Bang* sangat tinggi, dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Janisa Pascawati Lande, Arianto, 2019) menyebutkan bahwa dari 203 responden pemain *game online Mobile Legend Bang-Bang*, mereka menghabiskan rata-rata waktu 3 jam untuk bermain dalam setiap sesi, dengan rata-rata frekuensi bermain adalah lebih dari 5 kali dalam seminggu.

Remaja merupakan masa transisi antara usia anak-anak menuju usia dewasa. Pada masa ini seseorang akan menunjukkan tingkah laku yang cenderung susah untuk diatur, mudah emosi, juga mudah tersakiti perasaannya (Jannah, 2017). Masa transisi ini menjadi dasar yang memicu remaja untuk berani melawan orang yang lebih tua tak terkecuali orang tuanya sendiri. Hal tersebut dikarenakan pada usia remaja, seseorang cenderung dalam proses pencarian jati diri dan sedang memiliki perasaan bergejolak untuk dapat diakui di masyarakat dan keluarga.

Usia remaja merupakan tahap pertumbuhan yang ditandai dengan perkembangan baik dari segi biologis maupun psikologis (Khoirul & Bariyyah Hidayati, 2016). Secara umum, kategori usia remaja dibedakan menjadi tiga, yaitu usia 12-15 tahun yang disebut sebagai remaja awal, 15-18 tahun adalah remaja pertengahan, dan 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir (Fatmawaty, n.d.).

Pada era yang serba canggih saat ini, tak menutup kemungkinan pengaruh negatif dari lingkungan yang menjadikan masalah bagi tiap-tiap remaja (Triana Rosalina Noor, 2018) akan disuguhkan dengan beragam produk perkembangan teknologi yang semakin memanjakan manusia untuk mengakses berbagai aplikasi internet, salah satunya adalah *game online*.

Berdasarkan sikap remaja yang selalu merasa ingin tahu dan sedang mengalami beragam gejala dalam pemikiran dan emosionalnya, maka remaja adalah generasi yang paling mudah beradaptasi dengan teknologi (Novrialdy, 2019).

Keinginan remaja juga tidak selalu dapat terpenuhi. Selain mencari pengalaman, mereka selalu dihantui oleh rasa gelisah dan banyak tantangan yang menuntut mereka untuk mengambil resiko.

Kecepatan perkembangan teknologi, dapat mempengaruhi cara pandang maupun cara berfikir seorang remaja bahkan dapat mempengaruhi interaksi sosialnya (Ana Puji Astuti, 2014). Tanpa adanya penjagaan dari orang tua maupun keluarga, mereka tidak dapat mengontrol dan mengukur variable khususnya penggunaan *game online*. Maka, remaja rentan mengalami kebiasaan terhadap penggunaan *game online*.

Dampak dari kebiasaan tersebut berpengaruh pada perilaku remaja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kebiasaan* adalah sesuatu yang biasa dikerjakan. Apabila seorang remaja memiliki kebiasaan untuk terus memainkan *game online*, maka fokus pikiran yang dimiliki hanya akan tertuju pada *game* sehingga akan melupakan semua aktifitas lainnya.

Perilaku keagamaan dapat di pecah menjadi dua kata yakni perilaku dan keagamaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *perilaku* memiliki arti tanggapan atau reaksi seseorang terhadap lingkungan. Sedangkan *keagamaan* berasal dari kata ke-agama-an yang memiliki arti berhubungan dengan agama. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa *perilaku keagamaan* adalah seluruh aktifitas atau aspek perilaku yang memiliki dasar pada nilai-nilai keagamaan.

Aspek perilaku yang memiliki dasar pada nilai-nilai keagamaan adalah hubungan antara manusia dengan tuhan dan juga hubungan manusia dengan manusia (Wardoyo, 2014). Oleh karena itu, perlu adanya kegaitan untuk memperkuat iman dan taqwa sebagai sebuah bentuk moral dan etika untuk dapat berakhlak mulia (Ridhuan, 2016). Akhlak mulia tersebut tentunya yang juga berlandaskan Islam dan ditentukan oleh Al-Quran serta Al-Hadits (Syarifuddin; & Fahyuni, 2019).

Nabi Muhammad saw selalu memberikan arahan kepada kaum muda untuk selalu mengikuti jalan kebaikan. beliau bersabda : “Raihlah lima perkara sebelum datangnya yang lima: masa mudamu sebelum masa tuamu, kesehatanmu sebelum datangnya sakitmu, kayamu sebelum datangnya miskinmu,

kesempatanmu sebelum datangnya kesempatanmu dan hidupmu sebelum engkau mati (H.R. An-Nasai)”.

Begitu juga dengan yang dikatakan oleh Yusuf Al-Qardhawi seorang ulama besar Mesir kontemporer, bahwa “*apabila ingin melihat suatu negara di masa depan, maka lihatlah pemudanya hari ini*”. Berdasarkan dua kutipan diatas, memiliki arti bahwa remaja merupakan masa keemasan yang dapat merubah kondisi di masa depan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Dimiyati Kafabi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Malang mengonfirmasi bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *game online* khususnya *Mobile Legends Bang Bang* terhadap perilaku keagamaan mahasiswa yang dibuktikan dengan analisis uji statistik yaitu hasil  $t$  hitung sebesar  $7.576 > t$  tabel sebesar 2.00324 (Ahmad Dimiyati Kafabi, 2014).

Selain itu, pengaruh penggunaan *game Online* terhadap religiusitas remaja juga ditemukan berpengaruh positif dengan hasil semakin tinggi tingkat aktifitas keagamaan yang dilakukan oleh remaja, maka semakin rendah skor kebiasaan *game online* yang dimilikinya (Braun et al., 2016).

Penelitian ini melibatkan 5.992 remaja dengan beragam latar belakang agama dengan hasil uji statistik yaitu ANCOVA:  $R^2=0.011$ ,  $F=55$ ,  $p = 2 \times 10^{-3}$ , parsial  $g^2 = 0.009$ ; Korelasi Spearman:  $\rho = -0.098$ ,  $p = 1 \times 10^{-3}$ ) dan untuk skor GAS (ANCOVA:  $R^2 = .006$ ,  $F = 15$ ,  $p = 1 \times 10^{-4}$ , partial  $\eta^2 = .003$ ; Korelasi Spearman =  $-0.052$ ,  $p = 9 \times 10^{-5}$ ).

Dengan menggunakan perhitungan yang sama, berikut ini adalah hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap *sample* remaja. Pada gambar 1 adalah visualisasi dari remaja yang mampu beradaptasi dengan orang baru diukur dengan peneliti mengamati sikap remaja yang menjadi *sample* pada penelitian ini.



Gambar 1. Skala penilaian remaja mampu beradaptasi dengan orang baru disekitarnya.

Berdasarkan Gambar 1, jumlah rata-rata remaja mampu untuk beradaptasi dengan orang baru disekitarnya adalah 2.

Hal ini menunjukkan bahwa remaja secara umum mampu beradaptasi dengan lingkungannya yaitu berkomunikasi dengan orang baru yang juga sama-sama memainkan Game.

Selanjutnya, pada Gambar 2, adalah skala penilaian remaja berkata kasar saat bermain *game online Mobile Legend Bang-Bang*.



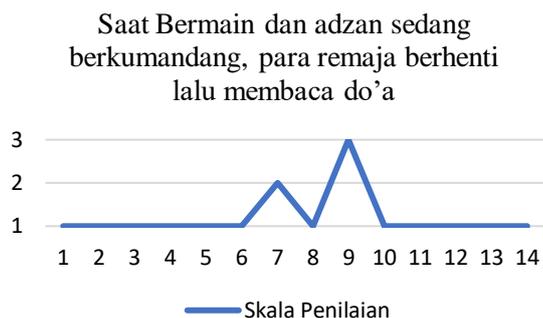
Gambar 2. Remaja berkata kasar saat bermain Game Online Mobile Legends Bang-Bang dalam 1 jam.

Berdasarkan Gambar 2, jumlah rata-rata skala penilaian pada penggunaan kata-kata kasar saat bermain Game Online Mobile Legends Bang-Bang oleh remaja adalah 3.

Hal ini menunjukkan bahwa skala penilaian remaja menggunakan kata kasar pada saat bermain adalah tinggi. Ini merupakan perilaku buruk yang terjadi karena dampak dari permainan *game online Mobile Legend Bang-Bang*. Remaja cenderung berkata kasar saat situasi permainan menjadi sengit dan remaja meluapkan emosi tersebut dengan berkata kasar.

Selanjutnya, untuk melihat pengaruh penggunaan *game online Mobile Legend Bang-Bang* terhadap perilaku keagamaan remaja, berikut ini adalah hasil observasi terhadap perilaku keagamaan remaja pada *sample* penelitian.

Pada gambar 3, divisualisasikan hasil observasi remaja dalam *sample* saat bermain dan adzan sedang berkumandang, para remaja berhenti lalu membaca do'a.



Gambar 3. Saat bermain dan adzan sedang berkumandang, remaja berhenti lalu membaca do'a.

Pada Gambar 3, menunjukkan bahwa rata-rata remaja dalam sample pada saat bermain dan adzan sedang berkumandang, para remaja berhenti lalu membaca do'a adalah 1.

Hal ini menunjukkan bahwa skala penilaian pada remaja membaca do'a ketika mendengar adzan adalah rendah. Karena, remaja terlalu asyik bermain *game online Mobile Legend Bang-Bang*, remaja tidak menyadari adzan berkumandang, dan tetap memainkan *game* mereka.

Berikutnya, pada Gambar 4 ditunjukkan hasil visualisasi sikap remaja yaitu segera menunaikan shalat wajib, ketika adzan selesai berkumandang.



Gambar 4. Remaja Shalat saat adzan usai berkumandang.

Berdasarkan Gambar 4, dapat dilihat bahwa dari 14 remaja yang menjadi sample pada penelitian ini rata – rata remaja menunaikan sholat ketika mendengar adzan berkumandang adalah 1. Hal ini menunjukkan bahwa remaja cenderung untuk tetap bermain dan tidak melaksanakan shalat tepat waktu.



Gambar 5. Remaja bermain *game* mobile legends hingga larut malam.

Pada Gambar 5, menunjukkan bahwa jumlah rata-rata remaja dalam sample Remaja bermain *game online Mobile Legend Bang-Bang* hingga larut malam adalah 2.

Berdasarkan observasi, remaja tetap bermain hingga larut malam. Dalam penelitian ini batas larut malam adalah ketika waktu menunjukkan pukul 21.00.

Hal ini menunjukkan perilaku buruk, karena dalam islam memerintahkan untuk istirahat diwaktu malam (Sholehah, 2016). Namun, pada fenomena ini remaja tetap bermain *game*.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online Mobile Legends Bang-Bang* memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja, dikarenakan

*gameonline Mobile Legends Bang-Bang* mengakibatkan pemainnya akan tetap terbawa emosi dan selalu berkata kasar saat menghadapi hal-hal yang tidak dikehendakinya. Hal ini membuat pemain gampang melakukan tindakan kekerasan saat emosinya sudah meluap, baik secara verbal maupun fisik. Selain itu *game online Mobile Legend Bang-Bang* terbukti membuat remaja lupa waktu. Sehingga, remaja melupakan kegiatan keagamaan, dan bahkan terus memainkan *game* pada saat larut malam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Prabowo, H. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) oleh pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(02), 1–9.
- Ahmad Dimiyati Kafabi. (2014). *Pengaruh Game Online "Mobile Legend" Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Angkatan 2014 Di Universitas Islam Malang)*. 11.
- Ana Puji Astuti, A. N. R. (2014). Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1).
- Braun, B., Kornhuber, J., & Lenz, B. (2016). Gaming and Religion: The Impact of Spirituality and Denomination. *Journal of Religion and Health*, 55(4), 1464–1471. <https://doi.org/10.1007/s10943-015-0152-0>
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543>
- Enghariano, D. A. (2019). Syukur dalam Perspektif Al-Qur'an. *El-Qanuny*, 5(2), 270–283.
- Fahyuni, E. F. (2017). *Buku Ajar Teknologi, Informasi dan Komunikasi* (M. P. Septi Budi Sartika (ed.)). UMSIDA PRESS.
- Fatmawaty, R. (n.d.). *Fase-fase Masa Remaja*. VI(02), 55–65.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Irdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(2), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Janisa Pascawati Lande, Arianto, T. B. (2019). Pengaruh Mobile Gaming Pada Tingkat The Effect Of Mobile Gaming On Family Satisfaction. *KAREBA : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 08(02), 289–299.
- Jannah, M. (2017). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 1(1), 243–256. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>
- Khoirul, & Bariyyah Hidayati, M. F.

- (2016). *Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja Khoirul Bariyyah Hidayati*. 5(02), 137–144.
- Lidiawati, M. (2017). Perilaku Remaja Terhadap Nilai-Nilai Keagamaan Studi di Desa Betung Kec. Semendawai Barat-Kab. OKU Timur-Sumatera Selatan. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 18(1), 1–22. <https://doi.org/10.24252/jdt.v18n1dnk06>
- Mas'udi, M. M. (2020). Al-Hikmah : Jurnal Studi Agama-Agama. *Al-Hikmah*, 6(1), 23–36.
- Mentari, M. (2020). Faktor Penentu Perilaku Keagamaan Siswa : Dampak Penggunaan Media Sosial Dan Pembelajaran. *Oasis: Jurnal Kajian Islam*, 4(2), 1–20.
- Miswar. (2018). Konsep Tawakkal Dalam Al-Qur'an. *Ihya Al-Arabiyah*, 4(1).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students. *Perspektif*, 7(1), 6–12.
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika Dan Komunikasi Dan Cara Antisifasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.23887/jptk.v8i1.2890>
- Ridhuan, S. (2016). Membangun Karakter Bangsa Untuk Menciptakan Masyarakat Yang Tangguh, Kompetitif, Berakhlak Mulia dan Beretika Berdasarkan Pancasila. *Eduscience*, 2(1).
- Rosdiana Dewi, Imam Wahyono, E. I. E. P. (2020). Implementasi Metode Sentra Persiapan Dalam Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 4(1).
- Saichon, M. (2017). Makna Taqwa dan Urgensinya Dalam Al-Qur'an. *Jurnal Usrah*, 3(1 Juni), 42.
- Setiawan, D. (2017). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.
- Sholechah, M. (2016). Posisi Tidur dalam Tinjauan Hadits (Kajian Maânil Hadits). *Intelektualita*, 5(2), 145 – 152–152.
- Syarifuddin, M. A., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kurikulum Muatan Lokal di SMP Muhammadiyah 2 Taman. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 267–285.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone. *Acta Diurna*, 5(2).

- Triana Rosalina Noor. (2018). Remaja dan Pemahaman Agama. *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2).
- Wardoyo, W. (2014). Agama Dan Manusia. *Al-A'raf: Jurnal Pemikiran Islam Dan Filsafat*, 11(1), 81. <https://doi.org/10.22515/ajpif.v11i1.1200>
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada*. 000, 1–9.
- 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.