



# Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar

<sup>1\*</sup>Ahmad Rafsanjani Arifuddin, <sup>2</sup>Udin Sidik Sidin, <sup>3</sup>Sanatang

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan

Email: arafsanjani47@gmail.com<sup>1</sup>, udin.sidik.sidin@unm.ac.id<sup>2</sup>, sanatang@unm.ac.id<sup>3</sup>

\*Corresponding author: Ahmad Rafsanjani Arifuddin<sup>1</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Intensitas penggunaan game online Mobile Legends pada mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar, (2) Pengaruh penggunaan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel penelitian sebanyak 86 mahasiswa dari angkatan 2021 dan 2022 Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar yang bermain game online Mobile Legends. Data penelitian diperoleh dari kuesioner dan dokumentasi adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa : (1) intensitas penggunaan game online Mobile Legends mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar masuk dalam kategori Sedang dengan persentase 54,6% berjumlah 47 mahasiswa, (2) terdapat pengaruh intensitas penggunaan game online Mobile Legends (X) terhadap prestasi belajar mahasiswa (Y), dengan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,107 yang artinya intensitas penggunaan game online Mobile Legends memiliki pengaruh sebesar 10,7% terhadap prestasi belajar 89,3% dipengaruhi oleh variabel lain, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar.

## Kata Kunci

Game Online,  
Mobile Lagends,  
Prestasi Belajar,  
Intensitas.

*This is an open access article under the CC BY-SA license*



## 1. PENDAHULUAN

Di era modern ini, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Dengan menggunakan internet tentunya segala suatu hal informasi dari seluruh belahan

dunia ini dapat diakses dengan mudah. Sejak adanya internet ini, berguna sebagai suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak sekali yang ditawarkan dari

internet ini seperti instagram, email, film, berita, dan game online (Lara, 2022).

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau smartphone jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. Game online ini kemudian menjadi suatu hiburan yang kini banyak digemari oleh banyak orang baik dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk mahasiswa/i. Bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dapat memberi manfaat juga membawa petaka. Manfaat yang mungkin didapatkan dari game online seperti sarana sosialisasi, pengenalan teknologi, menambah kosakata bahasa asing bahkan mampu membantu stimulasi motorik. Namun bermain game online secara berlebihan akan membawa dampak negatif seperti kecanduan yang akan mengakibatkan pengguna bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas yang memiliki prioritas utama (Nawawi dkk, 2021).

Prestasi belajar merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Prestasi belajar mempunyai fungsi untuk mengetahui sejauhmana perkembangan siswa setelah menyelesaikan suatu kegiatan belajar (Mustaqim, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Mona & Yunita mengemukakan bahwa "Prestasi belajar adalah hasil yang diproleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf", (Mona & Yunita, 2021).

Permainan Mobile Legends mayoritas dihabiskan untuk waktu 20 hingga 30 menit dalam 1 pertandingan. Intensitas bermain game online memunculkan masalah hingga akhirnya dampak negatif akan terlihat, seperti kurangnya memiliki kontrol atas dirinya, nilai berkurang akhirnya prestasi akademik ikut menurun, membuang waktu sebab bermain hingga lupa waktu (Rahma, 2022).

Dampak dari bermain game online bagi mahasiswa itu sendiri memberikan pengaruh positif dan negatif. Yang dimaksudkan adalah game online membawa pengaruh positif sebagai hiburan atau untuk mengisi waktu kosong, namun di sisi lain juga memberikan dampak negatif seperti keasyikan bermain game sehingga mengabaikan tugas – tugas kuliah karena begadang push rank demi mencapai mythic honor atau glory. Hal ini dapat berakibat pada mahasiswa dalam proses pembelajaran karena begadang bermain game Mobile Legends yang membuat sering mengabaikan tugas-tugas perkuliahan yang diberikan.

Dari observasi awal peneliti menggunakan kuesioner google form untuk mengetahui seberapa banyak pemain game online Mobile Legends di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer dari 99 mahasiswa yang mengisi kuesioner sebanyak 86

mahasiswa merupakan pemain Mobile Legends di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Dari observasi tersebut tingginya intensitas game online Mobile Legends dapat dilihat dari banyaknya pemain mobile legends sehingga membuat peneliti menentukan subjek penelitian dari mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar sebagai objek penelitian untuk melihat pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas penggunaan game online Mobile Legends pada mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar dan untuk mengetahui pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian menggunakan metode kuantitatif ex-post facto. Isitlah ex-post facto menunjukkan bahwa perubahan variabel bebas itu telah terjadi, oleh karena itu penelitian ex-post facto meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau tidak diberi perlakuan oleh peneliti..

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner, dalam penelitian ini variabel yang diteliti adalah Pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar.

Langkah yang dilakukan pada desain penelitian ini menentukan variabel bebas yang mana variabel ini memiliki pengaruh berbagai perubahan yang akan terjadi pada penelitian ini (X). Langkah selanjutnya yaitu menentukan variabel terikat yang mana pada variabel ini tidak bebas dan dapat mempengaruhi setiap variabel independent (Y).

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Tekom dan PTIK Angkatan 2021 dan 2022 di Universitas Negeri Makassar yang bermain game online Mobile Legends, pada penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive yaitu teknik pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Total populasi dalam penelitian ini adalah 86 orang dengan sampel yang digunakan yaitu mahasiswa PTIK dan Tekom Angkatan 2021 dan 2022 Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Data jumlah mahasiswa Tekom

dan JTIK Angkatan 2021 dan 2022 didapatkan dari admin Jurusan sedangkan data mahasiswa pemain Mobile Legends didapatkan dari observasi awal peneliti menggunakan google form untuk mengisi kuesioner seberapa banyak pemain Mobile Legends yang ada di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

Penelitian ini, dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat dilakukan sejumlah Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuesioner. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan tertutup yang mana pada kuesioner ini peneliti sudah menyiapkan jawaban sehingga responden memilih jawaban dari setiap pernyataan yang ada. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini berguna untuk memperoleh data responden dari sampel yang ada dan data yang diperoleh berupa jawaban-jawaban yang membuktikan apakah benar terdapat pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri atas beberapa pernyataan guna memperoleh informasi mengenai variabel yang diteliti. Pengukuran kuesioner menggunakan skala likert. Untuk keperluan analisis kuantitatif dan menghindari jawaban ragu-ragu dari responden, maka Skala Likert yang digunakan adalah empat alternatif jawaban yaitu SS, S, TS dan STS. Responden hanya perlu memilih satu pada pilihan alternatif yang disediakan.
2. Dokumentasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung dalam penelitian ini, misalnya data jumlah mahasiswa yang bermain game online Mobile Legends di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar, kuesioner dan sebagainya, di Jurusan Teknik Informatika dan komputer Universitas Negeri Makassar.

Sesuai teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun rancangan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan yaitu variabel bebas ( $X$ ) = Pengaruh game online Mobile Legends dan variabel ( $Y$ ) = prestasi belajar.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan teknik statistik. Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teknik analisis deskriptif. Teknik ini bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan. Analisis statistik deskriptif meliputi mean, median, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum dan distribusi frekuensi dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29.
2. Dokumentasi. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data-data yang ingin diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pada perhitungan normalitas, peneliti menggunakan SPSS versi 29 dengan menggunakan uji normalitas koefisien varians dengan melihat nilai koefisien varians, dimana cara mencari nilai koefisien varians menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Standar Deviasi}}{\text{Mean}} \times 100$$

jika nilai koefisien varians  $< 30\%$ , maka data berdistribusi normal hal ini sesuai dengan pendapat dari (Norfai, 2020).

3. Uji linieritasUji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat memiliki hubungan yang linier dalam penelitian ini. Dikatakan linier jika kenaikan skor variabel bebas diikuti kenaikan variabel terikat. Pengujian linieritas diolah dengan bantuan SPSS versi 29 menggunakan test deviation from linierity pada tabel anova dimana jika nilai sig dari deviation from linierity pada tabel anova  $> 0,05$  maka dinyatakan terdapat hubungan yang linier.
4. Uji hipotesis. Untuk uji hipotesis dilakukan analisis regresi linier sederhana untuk melihat pengaruh antara variabel bebas ( $X$ ) dan variabel terikat ( $Y$ ) dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Kriteria hipotesis adalah jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan, sedangkan jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian tentang Pengaruh Game online Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar yang diperoleh dari data kuesioner dengan 35 pernyataan yang dinyatakan valid dan diisi oleh 86 responden. Berikut hasil penelitian tersebut.

### 3.1 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Intensitas Penggunaan Game Online Mobile Legends

**Tabel 1.** Distribusi frekuensi variabel intensitas penggunaan game online mobile legends

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangat Rendah	<77	2	2.3	2.3
Rendah	77-87	23	26.8	29.1
Sedang	88-98	47	54.6	83.7
Tinggi	99-100	7	8.2	91.9
Sangat Tinggi	>100	7	8.2	100
Total		86	100	

Berdasarkan Tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Angkatan 2021 dan 2022 Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar mengalami pengaruh dalam intensitas penggunaan game online Mobile Legends masuk dalam kategori Sedang dengan persentase 54.6% yang berjumlah 47 mahasiswa.

### 3.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Prestasi Belajar

Skala prestasi belajar diperoleh dari IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) mahasiswa selama perkuliahan dengan sampel yaitu mahasiswa JTIK Angkatan 2021 dan 2022, dimana perhitungan data penelitian pada variabel prestasi belajar diolah menggunakan SPSS versi 29.

**Tabel 2.** Distribusi frekuensi variabel prestasi belajar

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangat Rendah	<2.6	0	0	0
Rendah	2.6-2.8	1	1.2	1.2
Sedang	2.9-3.1	38	44.1	45.3
Tinggi	3.2-3.5	12	14	59.1
Sangat Tinggi	>3.5	35	40.7	100
Total		86	100	

Berdasarkan Tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar Angkatan 2021 dan 2022 mengalami pengaruh terhadap prestasi belajar yang masuk kedalam kategori Sedang dengan persentase 44.1% yang berjumlah 38 mahasiswa.

### 3.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada perhitungan normalitas, peneliti menggunakan SPSS versi 29 dengan menggunakan uji normalitas koefisien varians dengan melihat nilai

koefisien varians, dimana cara mencari nilai koefisien varians menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Standar Deviasi}}{\text{Mean}} \times 100$$

jika nilai koefisien varians < 30%, maka data berdistribusi normal (Norfai, 2020).

**Tabel 3.** Hasil uji normalitas

Variabel	Nilai Koefisien Varians	Keterangan
X	11.83	Data Berdistribusi Normal
Y	9.19	Data Berdistribusi Normal

### Descriptives

#### Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
Pengaruh game ML	86	92.95	10.998
Prestasi belajar	86	3.2977	.30292
Valid N (listwise)	86		

**Gambar 1.** Hasil uji normalitas menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Gambar 1 diperoleh bahwa nilai koefisien varians variabel X sebesar 11.83% dan variabel Y sebesar 9.19% yang berarti dibawah 30% maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

### 3.4 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier, pengujian linearitas dilakukan dengan membandingkan nilai Deviation From Linearity pada tabel anova jika nilai sig Deviation From Linearity > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29.

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi belajar *	Between Groups (Combined)	2.565	31	.083	.854	.677
Pengaruh game ML	Linearity	.599	1	.599	6.185	.016
	Deviation from Linearity	1.966	30	.066	.676	.875
	Within Groups	5.234	54	.097		
	Total	7.800	85			

**Gambar 2.** Hasil uji linearitas

Berdasarkan pada Gambar 2 dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas penggunaan game online Mobile Legends terhadap variabel prestasi belajar mahasiswa memiliki hubungan yang linear sebesar 0,875 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05.

### 3.5 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan pengujian untuk mengetahui jawaban dari permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dinyatakan terdapat pengaruh antar variabel dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29.

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.328 <sup>a</sup>	.107	.097	.28790	
a. Predictors: (Constant), X7					

  

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression .837	1	.837	10.101	.002 <sup>b</sup>
	Residual 6.962	84	.083		
	Total 7.800	85			

a. Dependent Variable: Prestasi belajar  
b. Predictors: (Constant), X7

  

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant) 4.135	.265		15.583	<.001
	X7 .009	.003	.328	3.178	.002

a. Dependent Variable: Prestasi belajar

**Gambar 3.** Hasil uji regresi linear sederhana

Berdasarkan Gambar 3 maka diperoleh persamaan regresi liniernya sebagai berikut:

$$Y = 4.135 + 0,009 X$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa nilai konsisten variabel prestasi belajar 4.135 sedangkan nilai koefisien regresi intensitas penggunaan game online Mobile Legends sebesar 0,009 yang menyatakan bahwa arah intensitas penggunaan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar bernilai positif yang artinya jika pengaruh intensitas penggunaan game online Mobile Legends bertambah maka nilai IPK mahasiswa JTIK UNM pun semakin rendah. Untuk menguji hipotesis dapat menggunakan regresi linear sederhana pula dengan bantuan aplikasi SPSS (Statistical Product and Service Solutions) yang membandingkan nilai signifikansi dan nilai probabilitas yang digunakan yaitu 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas penggunaan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar memiliki (2-tailed) sebesar 0,002 yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi yaitu 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan kata lain terdapat pengaruh intensitas penggunaan game online Mobile Legends (X) terhadap prestasi belajar mahasiswa (Y), dengan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,107 yang artinya intensitas penggunaan game online Mobile Legends memiliki pengaruh sebesar 10,7% terhadap prestasi belajar mahasiswa sedangkan 89,3% sisanya dipengaruhi

oleh faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini

### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar Angkatan 2021 dan 2022 yang mengalami pengaruh variabel intensitas penggunaan game online Mobile Legends bahwa sebanyak 7 mahasiswa berada pada kategori Tinggi dengan persentase 8.2%, 47 mahasiswa berada pada kategori Sedang dengan persentase 54.6%, 23 mahasiswa berada pada kategori Rendah dengan persentase 26.8%, 2 mahasiswa berada pada kategori Sangat Rendah dengan persentase sebesar 2.3%.
- Terdapat pengaruh intensitas penggunaan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar sebanyak 38 mahasiswa dari pengaruh sebesar 10,7% dan 89,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini. Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar Angkatan 2021 dan 2022 yang mengalami pengaruh terhadap prestasi belajar bahwa sebanyak 35 mahasiswa berada pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase 40.7%, 12 mahasiswa berada pada kategori Tinggi dengan persentase 14%, 38 mahasiswa berada pada kategori Sedang dengan persentase 44.1%, 1 mahasiswa berada pada kategori Rendah dengan persentase 1.2%, dan tidak ada mahasiswa yang berada pada kategori Sangat Rendah sehingga persentasenya 0%.

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

- Untuk mahasiswa

Mahasiswa yang bermain game online Mobile Legends sebaiknya mengurangi waktu bermainnya agar tidak menjadi kecanduan terhadap game online Mobile Legends dan fokus terhadap perkuliahan agar dapat menyelesaikan perkuliahanannya tepat waktu dan memiliki nilai yang baik.

- Untuk peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain atau dalam lingkup

yang lebih luas lagi yang mungkin berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa.

3. Untuk Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Pihak Jurusan diharapkan dapat memberi motivasi dan membimbing mahasiswa agar lebih fokus terhadap perkuliahananya.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan judul “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar”. Penulis menyadari dalam penyusunan karya tulis ini tidak akan dapat selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Terkhususnya Ayahanda Alm. Arifuddin dan Ibunda tercinta Salmiah yang telah membesarkan dan mendidik dengan segala kasih sayang, dorongan motivasi, do'a, dan kerja keras tiada hentinya demi keberhasilan penulis dalam meraih masa depan dan cita-cita yang lebih baik.

Kepada Nur Ainun terima kasih karena telah hadir memberikan warna baru pada hidup penulis, yang selalu menyemangati dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini. Tak lupa juga penulis ucapan terima kasih kepada saudara Andi Zaky Mubarak karena tanpa bantuannya karya ini tidak akan mungkin dapat diselesaikan. Kepada Mudatsir, Rindiani Yusuf, Siti Nuraisyah, Maria Vivirianti Bela, dan Nur Ulfayanti Muda yang selalu menemani penulis selama perkuliahan ini kalian adalah sahabat yang tidak akan terlupakan. Sangat bersyukur dapat menjadi bagian dari keluarga besar PTIKG 2020 karena membawa penulis sampai pada tahap sekarang melewati masa-masa perkuliahan yang panjang.

Kepada bapak dan ibu dosen di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, utamanya kepada dosen pembimbing dan penguji terima kasih telah mengantarkan penulis untuk meraih gelar sarjana dan menyelesaikan karya ilmiah ini yang merupakan bagian proses perkuliahan sehingga setiap bimbingan, saran, dan revisi dari bapak ibu dosen sangat berarti bagi penulis.

## REFERENSI

- Mei, N. Y., Nazaruddin, N., & Rahma, N. A. (2020). Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Mau'izhah*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.55936/mauizhah.v10i1.4>

- Nada, I. Q. (2019). Pengaruh Game online mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sman 1 Taman Sidoarjo. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 1–106.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Norfai. (2020). Manajemen Data Menggunakan SPSS. *Universitas Islam Kalimantan*, Juli, 79.
- Prabowo, R. I. (2020). Dampak Perilaku Kecanduan Game Online (Mlbb) Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kimia Kelas X Mia Di Sma Negeri 1 Prafi Manokwari. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 248–252. <https://doi.org/10.30862/accej.v3i2.309>
- Lara. (2022). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar, 3(8.5.2017), 2003–2005. [www.agings-us.com](http://www.agings-us.com)
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap hasil belajar siswa. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.508>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.