

Analisis Komunikasi Kepribadian Remaja Adiktif Game Online *Mobile Legend Di SMA Nasional Makassar*

Muh. Aswin Umar

aswin.umar127@gmail.com
Universitas Muslim Indonesia

Mutaqqin

andi.muttaqqin@umi.ac.id
Universitas Muslim Indonesia

Muhammad Ilham

muhammad.ilham@umi.ac.id
Universitas Muslim Indonesia

Nur Salwiyani Gani

nursalwiyani.gani@umi.ac.id
Universitas Muslim Indonesia

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui Analisis komunikasi kepribadian remaja adiktif di SMA Nasional Makassar. Dan untuk Mengetahui bentuk perubahan komunikasi pada kepribadian remaja SMA Nasional Makassar sebelum dan sesudah mengenal game mobile legend. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan Analisis komunikasi kepribadian remaja adiktif di SMA Nasional Makassar. Kecanduan game Mobile Legend mempengaruhi komunikasi kepribadian remaja di SMA Nasional Makassar. Peneliti menemukan bahwa keterlibatan yang berlebihan dalam game ini menyebabkan perubahan dalam pola interaksi sosial remaja, mengurangi waktu yang sebelumnya dihabiskan untuk interaksi langsung dengan teman-teman, dan meningkatkan waktu yang dihabiskan di depan layar. Hal ini tidak hanya mempengaruhi komunikasi tetapi juga aspek-aspek lain seperti kesehatan fisik dan keseimbangan emosional remaja. Dan Bentuk perubahan komunikasi kepribadian remaja SMA Nasional Makassar sebelum dan sesudah mengenal game Mobile Legend. Sebelum mengenal game Mobile Legend, remaja di SMA Nasional Makassar lebih banyak menghabiskan waktu untuk interaksi sosial langsung dengan teman-teman di lingkungan sekitar. Namun, setelah mengenal dan kecanduan game ini, mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar untuk bermain game. Perubahan ini mempengaruhi pola komunikasi mereka, dari interaksi langsung ke interaksi virtual, dan juga berdampak pada aspek lain seperti motivasi belajar, kesehatan fisik, dan keseimbangan emosional.

Kata kunci : Analisis, Kecanduan, Game Online, Kepribadian Remaja

Abstract: *The purpose of this study is to determine the analysis of addictive adolescent personality communication at SMA Nasional Makassar. And to determine the form of communication changes in the personality of adolescents at SMA Nasional Makassar before and after getting to know the mobile legend game. The research method used is a qualitative research method. The results of the study show the analysis of addictive adolescent personality communication at SMA Nasional Makassar. Addiction to the Mobile Legend game affects the communication of adolescent personality at SMA Nasional Makassar. Researchers found that excessive involvement in this game causes changes in adolescent social interaction patterns, reducing the time*

previously spent on direct interaction with friends, and increasing the time spent in front of the screen. This not only affects communication but also other aspects such as physical health and emotional balance of adolescents. And the form of change in the communication of adolescent personality at SMA Nasional Makassar before and after getting to know the Mobile Legend game. Before getting to know the Mobile Legend game, adolescents at SMA Nasional Makassar spent more time on direct social interaction with friends in the surrounding environment. However, after getting to know and being addicted to this game, they tend to spend more time in front of the screen playing games. These changes affect their communication patterns, from face-to-face to virtual interactions, and also impact other aspects such as learning motivation, physical health, and emotional balance.

Keywords: : Analysis, Addiction, Online Games, Teenage Personality.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di antaranya adalah pola hiburan dan interaksi sosial. Salah satu bentuk hiburan yang mengalami lonjakan popularitas dalam beberapa tahun terakhir adalah permainan daring, atau yang lebih dikenal dengan istilah game online. Di antara berbagai jenis game online yang ada, Mobile Legend menjadi salah satu yang paling digemari oleh remaja di Indonesia, khususnya di kalangan pelajar SMA.

Banyak dari mereka kecanduan dengan game ini penyebabnya adalah grafik game tersebut bagus, karakter-karakternya banyak, bisa bermain bersama banyak orang yang terhubung di game tersebut kata-kata kasar pun pernah terucap jika kalah dalam bermain game ada juga yang bermain game itu ketika jam kosong di sekolah sehingga game mobile legends merupakan permasalahan serius yang dialami kalangan remaja.

Komunikasi berasal dari bahasa latin *Communicatio*, dan asal kata ini bersumber pada kata Communis yang artinya sama makna, yaitu sama makna mengenai satu hal (Effendy, 2017:3). Banyak makna tentang arti kata komunikasi namun dari sekian banyak definisi yang diungkapkan oleh para ahli dapat disimpulkan secara lengkap dengan maknanya yang hakiki, yaitu komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung (secara lisan), maupun tidak langsung melalui media. (Effendy, 2017:5).

Mobile Legend, sebagai sebuah game dengan genre multiplayer online battle arena (MOBA), menawarkan pengalaman bermain yang menantang dan interaktif. Game ini menuntut pemain untuk bekerja sama dalam tim, mengembangkan strategi, serta berkompetisi dengan pemain lain secara real-time. Popularitas Mobile Legend yang begitu besar di kalangan remaja membawa dampak yang tidak hanya positif, seperti meningkatkan keterampilan kerja sama tim dan strategi, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran terkait potensi kecanduan.

Remaja merupakan kelompok usia yang rentan terhadap berbagai pengaruh eksternal, termasuk kecanduan game. Pada masa ini, individu berada dalam tahap pencarian jati diri dan pembentukan kepribadian. Kecanduan game dapat mengganggu proses ini dan menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian, seperti perilaku, pola pikir, dan interaksi sosial. Dalam konteks sekolah, kecanduan game juga berpotensi mempengaruhi prestasi akademik, disiplin, serta hubungan dengan teman sebaya dan keluarga.

Permainan game online mayoritas dikalangan pelajar, SD, SMP, SMA, dan mahasiswa. Pelajar yang sering bermain game online akan menjadi kecanduan berdasarkan hasil pengamatan bahwa game online adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapatkan kepuasan batin dan tentunya menggunakan akses internet. Kepuasan batin yang diperoleh karena bermain game online akan berdampak pada perilaku saat siswa kecanduan game online tersebut.

SMA Nasional Makassar, sebagai salah satu institusi pendidikan di Kota Makassar, tidak luput dari fenomena ini. Banyak siswa di sekolah ini yang menghabiskan waktu luangnya dengan bermain Mobile Legend, dan beberapa di antaranya menunjukkan tanda-tanda kecanduan. Fenomena ini menarik untuk diteliti lebih lanjut guna memahami sejauh mana kecanduan game Mobile Legend mempengaruhi perubahan kepribadian remaja di sekolah ini.

Penelitian tentang dampak game Mobile Legend terhadap kepribadian remaja SMA di Makassar menjadi menarik karena kompleksitas yang semakin meningkat dalam kehidupan modern. Saat ini, teknologi telah merasuki hampir semua aspek kehidupan, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja. Game online seperti Mobile Legend tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi bagian penting dalam interaksi sosial dan pengembangan kepribadian remaja.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian mengenai dampak game Mobile Legend terhadap kepribadian remaja SMA di Makassar, pendekatan yang paling sesuai adalah penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuannya adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana game tersebut mempengaruhi pengalaman, perilaku, dan perkembangan kepribadian remaja, serta bagaimana remaja menanggapi penggunaan game tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. (Herdiansyah 2010:9)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan Tanggal 23 Oktober 2023 Lokasi penelitian ini di lakukan di SMA Nasional Makassar JL. DR. Ratulangi No.84 Makassar

Jenis Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari hasil observasi dan wawancara oleh narasumber atau informan pada objek atau lokasi penelitian.

2. Data Sekunder

Sumber data yang diperoleh secara tidak langsung terkait dengan objek penelitian. Data sekunder berupa data pendukung yang bersumber dari buku, catatan, bukti yang telah ada, dokumen-dokumen yang terkait dengan objek atau lokasi penelitian.

Tenik Pengumpulan Data

1. Observasi : Metode observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendukung data-data yang diperoleh dari wawancara. Observasi merupakan bentuk alat pengumpulan data dengan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, dan sistematis mengenai fenomena sosial yang tumbuh berkembang.

2. Wawancara : Wawancara atau *interview* adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Informan yang dipilih adalah orang-orang yang berhubungan dengan apa yang akan diteliti dan mampu memberikan informasi yang dibutuhkan dan valid.

3. Dokumentasi: Dokumentasi merupakan salah satu teknik penelitian yang digunakan untuk mendapatkan gambar mengenai lingkungan yang terkait dengan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun oleh orang lain.

Prosedur analisis data meliputi:

1. Reduksi Kata

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Dimana penulis diarahkan untuk merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dengan kata lain melakukan penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dalam hal ini dinyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Penyajian data yaitu kumpulan dari informasi yang tersusun secara sistematis dan memberikan kemungkinan adanya sebuah penarikan kesimpulan dan pengambilan suatu tindakan atas penelitian yang dilakukan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Komunikasi Kepribadian Remaja Adiktif Di SMA Nasional Makassar.

Permainan, dalam konteks bahasa Inggris dikenal sebagai "game," merupakan aktivitas yang kompleks dan melibatkan peraturan serta budaya. Permainan tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga mendidik dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu. Permainan, termasuk yang berbasis digital seperti Mobile Legends, menawarkan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Mobile Legends adalah jenis game MOBA (Massive Online Battle Arena) yang dirancang untuk pengguna smartphone, dan saat ini sangat populer di kalangan remaja SMA Nasional Makassar.

Motivasi remaja dalam bermain Mobile Legends sangat bervariasi. Berdasarkan Teori Use and Gratification, remaja memainkan game ini untuk menghilangkan stres, mencari hiburan, mengejar prestasi, dan membangun hubungan sosial. Karakteristik pemain Mobile Legends meliputi sifat kompetitif, kemampuan bekerja sama dalam tim, kesabaran tinggi, dan keterampilan pemecahan masalah yang cepat. Motivasi ini mendorong remaja untuk terus bermain dan berusaha menjadi lebih baik dalam permainan.

Namun, terdapat dampak emosional dan sosial yang signifikan akibat bermain Mobile Legends. Kompetisi yang ketat dalam game sering memicu emosi negatif dan perilaku kasar di antara pemain, menciptakan lingkungan yang dikenal sebagai "toxic." Hal ini disebabkan oleh frustrasi yang muncul dari kekalahan atau performa buruk dalam permainan. Selain itu, perilaku toxic ini juga dapat menyebabkan masalah komunikasi antar pemain dan menurunkan kualitas hubungan sosial di dunia nyata.

Ketergantungan pada game Mobile Legends dapat dianalisis melalui Teori Ketergantungan Media. Remaja yang kecanduan game ini cenderung menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain, merasa sulit untuk berhenti, dan membiarkan permainan mengganggu aspek penting dalam kehidupan mereka, seperti sekolah dan hubungan sosial. Ketergantungan ini mengarah pada pengabaian tanggung jawab akademis dan penurunan prestasi belajar.

Dampak negatif dari kecanduan Mobile Legends juga terlihat pada kesehatan fisik dan mental remaja. Bermain game dalam jangka waktu yang lama mengganggu pola tidur, menyebabkan kelelahan, dan menurunkan kesehatan fisik. Remaja yang terlalu sering bermain game cenderung kurang berolahraga, mengalami masalah postur, dan menghadapi risiko gangguan penglihatan akibat paparan layar smartphone yang berkepanjangan. Selain itu, kesenangan bermain game membuat mereka sering melupakan waktu belajar dan aktivitas penting lainnya.

Interaksi sosial remaja juga terpengaruh oleh kecanduan game Mobile Legends. Remaja yang lebih memilih bermain game daripada berinteraksi dengan teman atau keluarga menjadi lebih terisolasi secara sosial. Hubungan mereka dengan teman sekelas atau anggota keluarga mungkin menjadi renggang, sementara hubungan dengan sesama pemain game bisa menjadi lebih erat. Bahasa dan budaya yang terbentuk dalam komunitas game juga dapat memengaruhi cara berkomunikasi remaja dengan orang di luar komunitas tersebut.

Bentuk Perubahan Komunikasi Kepribadian Remaja SMA Nasional Makassar Sebelum Dan Sesudah Mengenal Game Mobile Legend.

Bermain game, khususnya Mobile Legends, membawa dampak yang kompleks bagi remaja, yang dapat mempengaruhi kepribadian dan pola komunikasi mereka secara signifikan. Sebelum mengenal game ini, remaja di SMA Nasional Makassar umumnya memiliki pola komunikasi yang lebih tradisional, yang lebih banyak melibatkan interaksi tatap muka dengan teman-teman dan keluarga. Mereka cenderung lebih fokus pada kegiatan akademik dan sosial yang tidak terkait dengan media digital. Namun, dengan munculnya Mobile Legends sebagai salah satu bentuk hiburan utama, perubahan komunikasi kepribadian mulai tampak dengan jelas.

Pertama, pengembangan keterampilan kognitif menjadi salah satu dampak positif dari bermain Mobile Legends. Game ini memerlukan pemecahan masalah, pengambilan keputusan cepat, dan pemikiran strategis yang membantu meningkatkan keterampilan logika dan analisis situasional. Keterampilan ini dapat mempengaruhi cara remaja berkomunikasi dengan lebih terstruktur dan analitis dalam interaksi sehari-hari mereka. Mereka menjadi lebih cepat dalam merespons situasi dan lebih efisien dalam menyampaikan pendapat.

Kedua, aspek sosial yang dibuka oleh game online seperti Mobile Legends memberikan kesempatan bagi remaja untuk terlibat dalam interaksi dengan pemain dari berbagai belahan dunia. Hal ini membantu mereka membangun komunitas dan hubungan persahabatan yang lebih luas, memperkaya pengalaman interpersonal mereka. Komunikasi mereka pun menjadi lebih global dan terhubung dengan berbagai budaya, yang dapat memperluas pandangan mereka terhadap cara berkomunikasi dengan orang dari latar belakang yang berbeda.

Ketiga, game ini mendorong pengembangan keterampilan tim yang signifikan. Dalam Mobile Legends, pemain belajar untuk berkoordinasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini juga memiliki relevansi di dunia nyata, terutama dalam konteks kerja tim di lingkungan profesional. Pengalaman ini dapat memperkuat pola komunikasi mereka, membuat mereka lebih efektif dalam bekerja dalam kelompok, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Keempat, kreativitas dan imajinasi remaja dapat meningkat melalui game. Dalam dunia virtual Mobile Legends, pemain dapat merancang dan mengeksplorasi berbagai strategi yang merangsang kreativitas mereka. Ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mereka dalam konteks game, tetapi juga dapat diterapkan dalam aspek kehidupan nyata, seperti dalam cara mereka menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan kreatif lainnya.

Namun, ada dampak negatif yang perlu diperhatikan. Ketergantungan pada game dapat menyebabkan gangguan dalam keseimbangan antara waktu bermain dan tanggung jawab lain. Remaja mungkin mengabaikan kewajiban sekolah, mengalami penurunan prestasi akademik, dan berkurangnya kualitas interaksi sosial di dunia nyata. Ini mencerminkan perubahan komunikasi kepribadian mereka dari pola interaksi tatap muka menjadi komunikasi yang lebih dominan di dunia maya.

Selain itu, dampak kesehatan mental dan fisik juga menjadi perhatian utama. Bermain game dalam jangka waktu lama dapat menyebabkan gangguan pola tidur, stres, dan masalah kesehatan fisik seperti obesitas. Gangguan ini dapat memengaruhi suasana hati dan konsentrasi remaja dalam komunikasi sehari-hari mereka, menyebabkan mereka menjadi lebih iritabel dan kurang fokus dalam interaksi sosial.

Dari perspektif teori ketergantungan, semakin tinggi tingkat ketergantungan remaja pada game seperti Mobile Legends, semakin besar pengaruhnya terhadap perilaku dan kepribadian mereka. Teori ini menjelaskan bahwa media, dalam hal ini game, mempengaruhi kehidupan remaja dengan memenuhi kebutuhan hiburan dan sosial mereka. Ketergantungan ini dapat menyebabkan perubahan dalam keyakinan, perasaan, dan perilaku mereka, terutama dalam bagaimana mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Secara keseluruhan, game Mobile Legends telah menyebabkan perubahan yang signifikan dalam komunikasi kepribadian remaja di SMA Nasional Makassar. Dampak positif seperti pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan tim harus diimbangi dengan perhatian terhadap dampak negatif seperti ketergantungan, gangguan kesehatan, dan penurunan kualitas interaksi sosial.

KESIMPULAN

1. Analisis komunikasi kepribadian remaja adiktif di SMA Nasional Makassar. Kecanduan game Mobile Legend mempengaruhi komunikasi kepribadian remaja di SMA Nasional Makassar. Peneliti menemukan bahwa keterlibatan yang berlebihan dalam game ini menyebabkan perubahan dalam pola interaksi sosial remaja, mengurangi waktu yang sebelumnya dihabiskan untuk interaksi langsung dengan teman-teman, dan meningkatkan waktu yang dihabiskan di depan layar. Hal ini tidak hanya mempengaruhi komunikasi tetapi juga aspek-aspek lain seperti kesehatan fisik dan keseimbangan emosional remaja.
2. Bentuk perubahan komunikasi kepribadian remaja SMA Nasional Makassar sebelum dan sesudah mengenal game Mobile Legend. Sebelum mengenal game Mobile Legend, remaja di SMA Nasional Makassar lebih banyak menghabiskan waktu untuk interaksi sosial langsung dengan teman-teman di lingkungan sekitar. Namun, setelah mengenal dan kecanduan game ini, mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar untuk bermain game. Perubahan ini mempengaruhi pola komunikasi mereka, dari interaksi langsung ke interaksi virtual, dan juga berdampak pada aspek lain seperti motivasi belajar, kesehatan fisik, dan keseimbangan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004).
- Bungin, Burhan. 2014. *Penelitian Kualitatif edisi kedua*. Jakarta: Preanada Media Group.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2016. *Teori Komunikasi*, Yogyakarta: Gava Media.
- Effendy, Onong Uchjana. 2017. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Hadawiah. 2022. *Proses Komunikasi Antar Manusia*. PT. Global Teknologi.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- John W. RilleWalgito, B. 1990. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kelsey, LD and Cannon CH. 1955. *Cooperative Extension Work*. Comstock Publishing Associates. New York.

RESPON JURNAL ILMIAH MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Sastra UMI
Vol.5 No.4 2024

<https://jurnal.ilkom.fs.umi.ac.id/index.php/respon/index>

- Kusmiran, Eny. 2011. Kesehatan Reproduksi Remaja dan Wanita. Penerbit Salemba Medika. Jakarta
- Majid, Abdul .2013.Strategi Pembelajaran .Remaja Rosdakarya:Bandung.
- Mohd. Rafiq,2012 “Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach).
- Morissan.2013. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Riswandi, 2009. Ilmu komunikasi. Jakarta : Graha Ilmu.
- Rusman. 2013. Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sarwono WS. 2013. Psikologi Remaja. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Severin, W. J., Tankard, J. W. 2014. Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa (Edisi Kelima). Jakarta: Kencana Media Group.
- Sudjana, Nana. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung Rosdakarya.
- Sugiyono.(2012). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D. Bandung Alfa Beta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017 Metode Penelitian Pendidikan, Cet.12. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Gramedia Widasarana Indonesia.
- Jurnal :**
- Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, “Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X TKR”, Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional, Isbn: 978-602-72362-7-
- Lakoy, T. W., Engka, D. S. M., & Tumangkeng, S. Y. L. (2016). Kontribusi Dan Pengaruh Penerimaan Retribusi Daerah Terhadap Pendapatan Asli Daerah Di Kabupaten Minahasa Selatan (2005-2014). Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi,
- Pakuningjati, Anindita Lintan. (2015). Pengelolaan Media Sosial dalam Meuwujudkan Good Governance. Universitas Gadjah Mada.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. Jurnal Jaffray, 15(2), 177.
- Uliyah Asnul dan Isnawati Zakiyah,2019 “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,”
- Wawan Setyo Putra, Mustain, dan M. Hasan Wahyudi,2017 “Aplikasi Game Edukasi ‘Cari Aku’ Berbasis Android,” J-TIIES 1, no. 1

Sumber Lain :

<https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>

<http://repository.unpas.ac.id/45049/3/BAB%202.pdf>

<https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/B11A/2017/B.111.17.0109/B.111.17.0109-05-BAB-II-20210226095528.pdf>

<https://repository.uir.ac.id/16245/2/178110209.pdf>

https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/30981-Full_Text.pdf