

Fenomena Bermain Game Mobile Legends Dan Implikasinya Terhadap Karakter Religius Siswa Di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo

Fita Y. Muhamad¹, Herson Anwar², Kusmawaty Matara³

^{1,2,3} IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: fitamuhamad24@gmail.com¹, herson.anwar@iaingorontalo.ac.id², kusmawaty.matara83@gmail.com³

DOI:

Received: 18 Mei 2026

Accepted: 04 Juni 2026

Published: 12 Juni 2026

Abstract:

The development of digital technology has driven the growing use of online games among students, including Mobile Legends, which has now become part of students' daily lives. This phenomenon not only provides entertainment benefits and social interaction but also raises various implications for the formation of students' religious character. This study aims to examine in depth the phenomenon of playing Mobile Legends and its implications for the religious character of students at SMK Negeri 1 Batudaa Pantai, Gorontalo Regency, particularly in terms of worship discipline, social ethics, and emotional control. This research uses a qualitative, phenomenological approach. Data were collected through observation, in-depth interviews with the school principal, Islamic Religious Education teachers, and students, and documentation. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with data validity tested through source and technique triangulation. The results show that playing Mobile Legends has multidimensional implications. On the one hand, the game has positive impacts, such as improved communication skills, teamwork, expanded social relations, and learning emotional control. On the other hand, uncontrolled playing intensity can have negative effects, such as reduced worship discipline, disrupted learning focus, changes in social ethics, and emotional instability. This study concludes that the influence of Mobile Legends on students' religious character is highly dependent on usage intensity, self-control ability, and support from family and school. Therefore, synergy between students, parents, and the school is needed to guide the use of digital games so that it remains within healthy, proportional, and educational limits.

Keywords: Mobile Legends; Online Games; Religious Character; Students; Qualitative Research

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya penggunaan game online di kalangan peserta didik, salah satunya Mobile Legends, yang kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Fenomena ini tidak hanya menghadirkan manfaat hiburan dan interaksi sosial, tetapi juga memunculkan berbagai implikasi terhadap pembentukan karakter religius peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam fenomena bermain game Mobile Legends serta implikasinya terhadap karakter religius siswa di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo, khususnya pada aspek kedisiplinan beribadah, etika sosial, dan kendali emosi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam

dengan kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan peserta didik, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data yang diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *Mobile Legends* memiliki implikasi yang bersifat multidimensional. Di satu sisi, permainan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, perluasan relasi sosial, serta menjadi sarana pembelajaran pengendalian emosi. Di sisi lain, intensitas bermain yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya kedisiplinan beribadah, terganggunya konsentrasi belajar, perubahan etika sosial, serta ketidakstabilan emosi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaruh *Mobile Legends* terhadap karakter religius siswa sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, kemampuan pengendalian diri, serta pendampingan dari keluarga dan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara peserta didik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengarahkan penggunaan game digital agar tetap berada dalam batas yang sehat, proporsional, dan edukatif.

Kata Kunci: *Mobile Legends*; *Game Online*; Karakter Religius; Peserta Didik; Penelitian Kualitatif

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi digital tidak hanya memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan pembelajaran, tetapi juga menghadirkan tantangan baru, terutama bagi peserta didik (Hariyasast 2025). Salah satu bentuk nyata dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan perangkat elektronik, seperti smartphone, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa. Melalui perangkat ini, siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi, berinteraksi secara sosial, serta menikmati beragam hiburan digital, salah satunya game online (Ariska and Rizki 2025).

Game online merupakan permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan dapat diakses kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu. Di antara berbagai jenis game online yang berkembang pesat, *Mobile Legends: Bang Bang* menjadi salah satu permainan yang sangat populer di kalangan remaja dan pelajar, baik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Popularitas game ini didukung oleh berbagai fitur menarik, seperti kualitas grafis yang baik, karakter permainan yang beragam dari berbagai negara, serta sistem permainan berbasis tim yang memungkinkan pemain berinteraksi dan bermain bersama teman. Berdasarkan data pada platform aplikasi, *Mobile Legends* tercatat telah diunduh lebih dari 11,3 juta kali dengan pendapatan mencapai sekitar 6 juta dolar Amerika Serikat. Sejak pertama kali dirilis pada 14 Juli 2016, jumlah pemain *Mobile Legends* terus meningkat secara signifikan. Data dari Moonton Indonesia selaku pengembang dan penerbit game ini menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia mencapai sekitar 35 juta pemain (Andreas and Arymami 2022).

Tingginya popularitas *Mobile Legends* tidak hanya terbatas pada hiburan semata, tetapi juga merambah ke dunia e-sports yang terus berkembang. Fenomena ini turut mendorong minat pelajar untuk terlibat secara intens dalam permainan tersebut. Namun, di balik daya tarik dan manfaat hiburan yang ditawarkan, muncul kekhawatiran mengenai implikasi negatif yang ditimbulkan, khususnya terhadap karakter dan kepribadian siswa. Salah satu aspek yang menjadi perhatian serius adalah karakter religius siswa. Bermain *Mobile Legends* sering kali membutuhkan waktu dan konsentrasi yang tinggi, sehingga berpotensi mengurangi waktu siswa

untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, termasuk kegiatan akademik dan keagamaan. Fenomena kecanduan game online di kalangan remaja Indonesia juga semakin mengkhawatirkan, dengan persentase remaja laki-laki mencapai 77,5% dan remaja perempuan sebesar 22,5% yang teridentifikasi mengalami gangguan bermain game (gaming disorder).

Dalam konteks pendidikan, pendidikan karakter memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik. Salah satu nilai utama yang dikembangkan dalam pendidikan karakter adalah nilai religius. Nilai religius diarahkan untuk memperkuat dan mengembangkan perilaku peserta didik secara utuh berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam. Pendidikan karakter religius menjadi tolok ukur baik dan buruknya perilaku siswa, karena perkembangan karakter sangat dipengaruhi oleh lingkungan serta aktivitas sehari-hari yang dilakukan siswa. Karakter religius mencakup berbagai indikator, antara lain ketaatan kepada Allah SWT, kedisiplinan dalam beribadah, kesabaran, tawakal, tanggung jawab, kemandirian, pengendalian emosi, sikap rendah hati, berpikir positif, menghargai waktu, toleransi, serta kepedulian sosial. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat tumbuh dan berkembang secara optimal selama masa pendidikan formal di sekolah. Namun demikian, keterlibatan siswa yang berlebihan dalam permainan Mobile Legends berpotensi mengalihkan perhatian mereka dari proses pembentukan nilai-nilai religius tersebut (Handoko 2023).

Seiring meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan pelajar, berbagai penelitian menunjukkan adanya dampak negatif terhadap perilaku dan karakter religius. Penggunaan game online secara berlebihan dapat menurunkan kualitas religiusitas siswa, terutama dalam hal kepatuhan menjalankan ibadah. Gejala yang sering ditemukan antara lain menurunnya konsistensi dalam melaksanakan ibadah tepat waktu, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan keagamaan, serta kecenderungan mengabaikan tanggung jawab spiritual. Hal ini terjadi karena waktu dan perhatian siswa lebih banyak tersita untuk bermain game, sehingga aktivitas ibadah dan refleksi spiritual menjadi terpinggirkan (Husna et al. 2024).

Selain berdampak pada aspek ibadah ritual, penggunaan game online secara intensif juga memengaruhi aspek sosial keagamaan. Siswa yang terlalu aktif bermain game cenderung menunjukkan sikap individualistis, berkurangnya interaksi sosial dengan keluarga dan lingkungan sekitar, serta munculnya perubahan dalam pola komunikasi, seperti penggunaan bahasa yang kasar, mudah marah, dan menurunnya empati. Sifat kompetitif dalam permainan Mobile Legends juga dapat memicu emosi negatif, seperti frustrasi dan kemarahan ketika mengalami kekalahan, yang berpotensi terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa paparan konten kompetitif dalam game dapat memengaruhi stabilitas emosional dan moral remaja yang masih berada dalam tahap pembentukan karakter (Sobirin, Ismaya, and Purbasari 2024).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai, Kabupaten Gorontalo, ditemukan bahwa bermain Mobile Legends telah menjadi aktivitas yang cukup dominan dalam keseharian sebagian siswa. Siswa terlihat sering menghabiskan waktu bermain game pada jam istirahat, setelah pulang sekolah, bahkan pada waktu yang seharusnya digunakan untuk beribadah. Beberapa guru menyampaikan kekhawatiran terhadap menurunnya kedisiplinan siswa dalam menjalankan kewajiban keagamaan serta munculnya sikap emosional yang kurang terkendali. Perubahan perilaku tersebut diduga berkaitan dengan

intensitas bermain game Mobile Legends, terutama karena sifat permainan yang kompetitif dan menuntut konsentrasi tinggi.

Temuan ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa game online, termasuk Mobile Legends, memiliki implikasi terhadap karakter religius dan sosial pemainnya. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa meskipun game online dapat memberikan dampak positif seperti hiburan dan perluasan relasi sosial, dampak negatifnya cenderung lebih dominan, terutama dalam hal pengabaian ibadah, menurunnya kedisiplinan, serta melemahnya pengendalian emosi. Namun demikian, penelitian mengenai fenomena bermain Mobile Legends dan implikasinya terhadap karakter religius siswa di lingkungan SMK, khususnya di Kabupaten Gorontalo, masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengkaji secara mendalam fenomena bermain game Mobile Legends serta implikasinya terhadap karakter religius siswa di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pendidikan karakter religius, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam mengelola penggunaan teknologi digital secara bijak di kalangan pelajar.

Fenomena bermain game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak dan remaja pada era digital, termasuk dalam konteks pendidikan. Secara konseptual, game online dipahami sebagai bentuk permainan digital yang memanfaatkan jaringan internet sehingga memungkinkan interaksi antarpemain dari berbagai lokasi secara simultan dan real time (Susilo et al. 2025). Dalam perspektif pendidikan, game online tidak selalu diposisikan sebagai aktivitas yang bersifat negatif, melainkan dapat dipandang sebagai media potensial untuk pembelajaran apabila dirancang dan dimanfaatkan secara tepat. Pendekatan game-based learning, misalnya, menempatkan elemen permainan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa game edukatif yang dirancang dengan tujuan instruksional yang jelas dapat membantu pengembangan keterampilan tertentu, terutama dalam aspek kognitif, pemecahan masalah, dan pengambilan Keputusan (Karimah, Antika, and Nur 2025).

Dalam kerangka teori belajar, penggunaan game online memiliki keterkaitan yang erat dengan pendekatan konstruktivisme, di mana peserta didik diposisikan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya melalui pengalaman. Video game, sebagaimana dikemukakan oleh Gee, mengandung prinsip-prinsip pembelajaran seperti eksplorasi, refleksi, dan pemecahan masalah yang berkelanjutan. Pemain dihadapkan pada tantangan bertahap yang menuntut analisis situasi, perumusan strategi, serta evaluasi terhadap konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil. Proses tersebut secara tidak langsung mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, penalaran logis, dan adaptasi kognitif siswa. Namun demikian, perlu ditegaskan bahwa sebagian besar game online yang populer di kalangan pelajar, termasuk Mobile Legends, tidak dirancang sebagai media pembelajaran, melainkan sebagai produk hiburan komersial yang berorientasi pada kepuasan pemain dan keberlanjutan penggunaan.

Game non-edukatif umumnya menekankan aspek kompetisi, pencapaian skor, dan stimulasi visual, tanpa mengintegrasikan tujuan instruksional atau capaian pembelajaran yang terukur. Setiawan menegaskan bahwa penggunaan game non-edukatif tanpa kontrol dan pembatasan waktu berpotensi mengalihkan

perhatian siswa dari aktivitas belajar formal. Intensitas bermain yang tinggi sering kali menimbulkan konflik antara waktu belajar dan waktu bermain, sehingga mengurangi kesempatan siswa untuk membaca, mengerjakan tugas sekolah, atau mempersiapkan diri menghadapi evaluasi akademik. Oleh karena itu, konsep bermain game online dalam perspektif pendidikan perlu dipahami secara seimbang dengan mempertimbangkan potensi manfaat sekaligus risiko yang menyertainya.

Dari sudut pandang teori sosial, fenomena bermain game online dapat dianalisis melalui berbagai pendekatan teoretis. Teori ekologi media memandang game digital bukan sekadar sarana hiburan, melainkan sebagai lingkungan sosial baru yang aktif membentuk relasi, norma, dan budaya kontemporer. Pendekatan struktural fungsionalisme, sebagaimana dikembangkan oleh Talcott Parsons, melihat masyarakat sebagai suatu sistem yang terdiri dari bagian-bagian yang saling bergantung dan bekerja sama untuk menjaga keseimbangan. Dalam konteks permainan *Mobile Legends*, setiap pemain memiliki peran tertentu seperti tank, mage, assassin, support, atau marksman, yang masing-masing berfungsi untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kemenangan tim. Ketika setiap peran dijalankan secara efektif, tercipta harmoni dan keteraturan dalam permainan, yang mencerminkan prinsip keseimbangan sosial dalam teori fungsionalisme.

Teori interaksionisme simbolik memberikan perspektif lain dengan menekankan bahwa interaksi sosial dibangun melalui simbol dan makna yang disepakati Bersama (Effendi et al. 2024). Dalam *Mobile Legends*, simbol-simbol virtual seperti nama akun, skin hero, emotikon, serta gaya bermain tertentu berfungsi sebagai alat komunikasi sosial yang membentuk identitas dan persepsi antarpemain. Seorang pemain dengan atribut tertentu dapat dipersepsikan memiliki status sosial yang lebih tinggi dalam komunitas game, meskipun persepsi tersebut bersifat simbolik dan tidak selalu mencerminkan kemampuan teknis yang sesungguhnya. Proses konstruksi makna ini berlangsung secara dinamis dalam interaksi real time di ruang digital.

Sementara itu, teori konflik yang dipelopori oleh Karl Marx menyoroti adanya ketimpangan dan kompetisi dalam Masyarakat (Prayogi et al. 2025). Perspektif ini relevan untuk melihat fenomena *Mobile Legends* melalui sistem peringkat, akses terhadap item premium, serta perbedaan perangkat bermain yang digunakan pemain. Ketimpangan akses terhadap sumber daya digital tersebut menciptakan stratifikasi sosial virtual yang merefleksikan ketimpangan sosial dalam kehidupan nyata. Selain itu, teori *uses and gratifications* memandang pengguna media sebagai individu aktif yang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial tertentu. Dalam konteks ini, *Mobile Legends* menjadi sarana untuk mencari hiburan, pengakuan sosial, relasi pertemanan, serta pelepasan stres, sehingga permainan tidak hanya dikonsumsi secara pasif, tetapi juga menjadi ruang ekspresi diri dan pencapaian personal.

Fenomena *Mobile Legends* di kalangan siswa menunjukkan bahwa game ini telah menjadi bagian dari budaya populer pelajar. Intensitas bermain yang tinggi, bahkan mencapai beberapa jam per hari, sering kali disertai dengan munculnya gejala ketergantungan. Faktor sosial seperti tekanan teman sebaya turut memperkuat keterlibatan siswa dalam permainan, karena bermain game menjadi sarana untuk menjaga relasi sosial dan memperoleh penerimaan kelompok. Interaksi yang terbangun melalui fitur komunikasi dalam game menciptakan ruang sosial baru yang mempererat solidaritas kelompok, tetapi sekaligus berpotensi menimbulkan pengabaian terhadap kewajiban akademik apabila tidak dikelola

secara bijak.

Berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa fenomena Mobile Legends memiliki implikasi yang kompleks terhadap kehidupan siswa. Dampak tersebut mencakup perubahan emosi, seperti frustrasi saat mengalami kekalahan atau euforia saat meraih kemenangan, serta perubahan perilaku sehari-hari yang berkaitan dengan kedisiplinan dan konsentrasi belajar. Intensitas bermain yang tinggi sering dikaitkan dengan gangguan konsentrasi, menurunnya kualitas tidur, serta kecenderungan menunda pekerjaan akademik. Oleh karena itu, Mobile Legends perlu dipahami tidak hanya sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai faktor yang berpotensi memengaruhi keseimbangan emosional, perilaku, dan prestasi belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan Islam, karakter religius merupakan dimensi penting dalam pendidikan karakter yang bertujuan membentuk individu yang memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual, kedalaman spiritual, dan integritas moral. Karakter religius dipahami sebagai internalisasi nilai-nilai keagamaan yang tercermin dalam sikap, ucapan, dan perilaku sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam. Karakter religius tidak hanya diwujudkan melalui praktik ibadah ritual, tetapi juga melalui sikap sosial seperti kejujuran, keadilan, tanggung jawab, toleransi, dan empati terhadap sesama. Pembentukan karakter religius merupakan proses berkelanjutan yang melibatkan keteladanan, pembiasaan, bimbingan spiritual, serta penguatan nilai moral di lingkungan keluarga dan sekolah (Syafuruddin 2025).

Secara konseptual, karakter religius mencakup dimensi vertikal dan horizontal. Dimensi vertikal berkaitan dengan hubungan individu dengan Allah SWT, yang tercermin dalam ketaatan beribadah, keimanan, kesabaran, rasa syukur, dan tawakal. Dimensi ini menjadi fondasi spiritual yang membimbing individu dalam menjalani kehidupan. Sementara itu, dimensi horizontal berkaitan dengan hubungan individu dengan sesama manusia dan lingkungan, yang tercermin dalam perilaku sosial seperti jujur, amanah, sopan santun, empati, dan toleransi. Selain kedua dimensi tersebut, karakter religius juga mencakup dimensi intelektual dan moral yang memadukan pemahaman ajaran agama, penghayatan nilai, serta pengamalan nyata dalam kehidupan sehari-hari (Ridhahani 2021).

Nilai-nilai karakter religius tercermin dalam berbagai aspek, salah satunya adalah kedisiplinan beribadah. Kedisiplinan beribadah menunjukkan keteraturan dan konsistensi individu dalam melaksanakan kewajiban keagamaan, yang tidak hanya bersifat ritual, tetapi juga mencerminkan internalisasi nilai religius (Aliyyani, Kusrina, and Basukiyatno 2025). Penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan ibadah rutin dapat memperkuat karakter religius serta berkontribusi pada perilaku sosial yang positif. Selain itu, etika sosial menjadi manifestasi penting dari karakter religius, karena nilai-nilai agama mendorong individu untuk bertindak adil, bertanggung jawab, dan menghormati sesama. Etika sosial memperkuat kohesi sosial dan mencerminkan penerapan nilai religius dalam kehidupan bermasyarakat.

Aspek lain yang tidak kalah penting adalah kendali emosi. Dalam perspektif religius, kemampuan mengelola emosi dipengaruhi oleh nilai-nilai spiritual seperti kesabaran, keikhlasan, dan tawakal. Kendali emosi yang baik membantu individu menghadapi konflik secara bijaksana dan menghindari perilaku impulsif yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Integrasi antara nilai religius dan regulasi emosi menghasilkan individu yang tidak hanya taat secara ritual, tetapi juga matang secara psikologis dan etis.

Bermain Mobile Legends memiliki implikasi positif dan negatif terhadap siswa. Dari sisi positif, permainan ini dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan strategis, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Game ini juga dapat meningkatkan konsentrasi dan menjadi sarana hiburan yang membantu siswa melepaskan stres. Namun, di sisi lain, intensitas bermain yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan kecanduan, pengabaian kewajiban akademik dan religius, serta kesulitan dalam mengendalikan emosi. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan melalui pengelolaan waktu, pengalihan perhatian, pendekatan persuasif, dan pendidikan yang berkelanjutan agar siswa mampu memanfaatkan teknologi digital secara bijak.

Secara konseptual, fenomena bermain Mobile Legends dapat dipahami sebagai variabel yang memiliki implikasi positif dan negatif terhadap pembentukan karakter religius siswa, khususnya dalam aspek kedisiplinan beribadah, etika sosial, dan kendali emosi. Kerangka pemikiran ini menegaskan bahwa hubungan antara bermain game dan karakter religius bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, lingkungan sosial, serta pendampingan yang diberikan oleh keluarga dan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memahami secara mendalam fenomena bermain game Mobile Legends serta implikasinya terhadap karakter religius siswa. Penelitian kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan realitas sosial secara holistik melalui data deskriptif yang bersumber dari kata-kata, tindakan, dan pengalaman subjek penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi, yaitu pendekatan yang berfokus pada pengalaman subjektif individu terhadap suatu fenomena tertentu. Melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini berupaya mengungkap makna yang diberikan oleh siswa terhadap aktivitas bermain Mobile Legends serta bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi pembentukan dan pengamalan nilai-nilai religius dalam kehidupan sehari-hari (Syauki, Dewi, and Bahri 2025).

Pemilihan pendekatan fenomenologi didasarkan pada konteks penelitian yang menunjukkan bahwa SMK Negeri 1 Batudaa Pantai berada dalam lingkungan pendidikan yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi digital. Penggunaan smartphone dan akses internet yang relatif mudah memungkinkan siswa untuk bermain game online, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Aktivitas bermain Mobile Legends kemudian berkembang menjadi kebiasaan yang memengaruhi pola perilaku siswa, termasuk dalam aspek religius. Oleh karena itu, pendekatan fenomenologi dianggap relevan untuk menggali secara mendalam bagaimana siswa mengalami, memaknai, serta merespons fenomena tersebut, sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif sebagai dasar penguatan pendidikan karakter religius di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai yang terletak di Desa Kayu Bulan, Kecamatan Batudaa Pantai, Kabupaten Gorontalo. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan adanya fenomena intensitas bermain game Mobile Legends di kalangan siswa yang diduga berimplikasi terhadap karakter religius mereka. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat bulan, yaitu sejak bulan Juni hingga September 2025, yang mencakup kegiatan observasi awal, pengumpulan data, analisis data, serta verifikasi temuan penelitian.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti tidak menggunakan konsep populasi dan sampel sebagaimana dalam penelitian kuantitatif. Penelitian ini berangkat dari situasi sosial tertentu, sehingga hasil kajiannya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara statistik, melainkan untuk ditransferabilitaskan pada konteks lain yang memiliki karakteristik serupa. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber pertama melalui wawancara mendalam dengan informan utama, yaitu Kepala Sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta peserta didik, selain itu juga diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas siswa di lingkungan sekolah. Data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui dokumen dan arsip yang relevan, seperti profil sekolah, tata tertib sekolah, serta dokumen pendukung lain yang berkaitan dengan kegiatan keagamaan dan kehidupan sekolah.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yang saling melengkapi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa dalam bermain Mobile Legends, pola penggunaan smartphone di lingkungan sekolah, serta perilaku siswa yang berkaitan dengan karakter religius, seperti kedisiplinan beribadah dan keterlibatan dalam kegiatan keagamaan. Wawancara dilakukan secara mendalam dan terstruktur dengan tujuan memperoleh informasi yang berkaitan dengan pandangan, pengalaman, serta penilaian informan terhadap fenomena yang diteliti. Wawancara ini melibatkan Kepala Sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta peserta didik sebagai subjek utama penelitian. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dalam bentuk visual dan arsip tertulis, seperti profil sekolah, tata tertib, serta dokumentasi kegiatan keagamaan dan aktivitas siswa.

Analisis data dilakukan secara berkelanjutan sejak awal pengumpulan data hingga akhir penelitian. Proses analisis data dimulai dengan reduksi data, yaitu kegiatan merangkum, memilih, dan memfokuskan data pada hal-hal yang dianggap penting serta relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar data. Tahap akhir analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu proses merumuskan makna dari temuan penelitian dengan tetap mengacu pada sudut pandang informan (pendekatan emik), serta melakukan pengecekan kebenaran dan kekokohan data melalui proses verifikasi yang berkesinambungan.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pemeriksaan keabsahan data. Perpanjangan pengamatan dilakukan dengan cara peneliti kembali ke lapangan untuk memastikan kebenaran data yang telah diperoleh sebelumnya. Ketekunan pengamatan dilakukan melalui pengamatan yang teliti, rinci, dan berkesinambungan terhadap fenomena yang diteliti, khususnya perilaku siswa dalam menggunakan teknologi digital dan implikasinya terhadap karakter religius. Selain itu, triangulasi digunakan sebagai teknik utama dalam mengecek keabsahan data, baik melalui triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil pengumpulan data melalui berbagai teknik untuk memperoleh data yang sama.

Melalui penerapan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi serta teknik pengumpulan dan analisis data yang sistematis, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang valid, mendalam, dan

dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam kajian pendidikan karakter religius di tengah perkembangan teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menguraikan hasil penelitian secara lebih mendalam, perlu disajikan gambaran umum mengenai lokasi penelitian sebagai konteks empiris yang melatarbelakangi temuan penelitian ini. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo, sebuah satuan pendidikan menengah kejuruan berstatus negeri yang berada di wilayah Kecamatan Batudaa Pantai. Keberadaan sekolah ini memiliki peran strategis dalam memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat setempat, khususnya dalam menyediakan layanan pendidikan menengah berbasis kejuruan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi, keterampilan, dan karakter peserta didik.

SMK Negeri 1 Batudaa Pantai didirikan pada tanggal 23 Februari 2010 berdasarkan Surat Keputusan Nomor 100/12/II/2010 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sejak awal pendiriannya, sekolah ini diarahkan untuk menjadi institusi pendidikan yang mampu berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, khususnya bagi masyarakat di Kecamatan Batudaa Pantai dan Kabupaten Gorontalo secara umum. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sekolah ini didukung oleh sumber daya manusia yang terdiri atas 15 orang guru profesional yang membimbing sebanyak 105 peserta didik. Kepemimpinan sekolah saat ini berada di bawah tanggung jawab kepala sekolah Joko Sukamto, dengan dukungan operator sekolah Tri Mujahidin Syah Ilonu dalam pengelolaan administrasi dan data pendidikan.

Secara administratif, SMK Negeri 1 Batudaa Pantai terdaftar dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 40502672 dan menyelenggarakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah. Sekolah ini berstatus negeri dengan akreditasi C dan beralamat di Jalan Buke Panai, Desa Kayubulan, Kecamatan Batudaa Pantai, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo, dengan kode pos 96244. Dari sisi sarana pendukung, sekolah telah memiliki akses listrik dari PLN serta fasilitas internet berupa jaringan wifi yang menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam menjalankan perannya sebagai lembaga pendidikan, SMK Negeri 1 Batudaa Pantai menetapkan visi dan misi sebagai arah strategis pengembangan sekolah. Visi sekolah, yaitu "Menjadikan Murid yang Inovatif, Berkarakter, dan Berdaya Saing Global," mencerminkan komitmen lembaga dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul secara akademik dan keterampilan, tetapi juga memiliki karakter yang kuat serta mampu beradaptasi dengan perkembangan global. Visi tersebut dijabarkan ke dalam misi penyelenggaraan pembelajaran yang relevan dan bermutu, penciptaan lingkungan belajar yang ramah, nyaman, sehat, bersih, dan religius, penguatan kemitraan dengan orang tua murid, masyarakat, dunia industri, serta lembaga pendidikan lainnya, pembinaan peserta didik dalam kompetisi akademik dan nonakademik, serta penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan pendidikan di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai dirumuskan sebagai upaya konkret untuk mewujudkan visi dan misi tersebut. Tujuan tersebut meliputi terselenggaranya pembelajaran yang relevan dan bermutu, terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan religius, terbangunnya kemitraan yang sinergis dengan berbagai pemangku kepentingan, terlaksananya pelatihan dan pembimbingan

peserta didik dalam berbagai kompetisi, serta terimplementasinya pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Perumusan visi, misi, dan tujuan ini menjadi dasar dalam pengelolaan sekolah serta pembinaan karakter peserta didik, termasuk karakter religius yang menjadi perhatian penting dalam penelitian ini.

Dari aspek sumber daya manusia, tenaga pendidik di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai merupakan tenaga profesional yang memiliki peran utama dalam mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, menilai, melatih, dan mengevaluasi peserta didik. Guru dituntut untuk memiliki kualifikasi akademik yang sesuai dengan bidang keahliannya, kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian, serta menjunjung tinggi kode etik profesi guru. Selain tenaga pendidik, keberadaan tenaga kependidikan juga menjadi unsur penting dalam menunjang penyelenggaraan pendidikan di sekolah ini.

Tenaga kependidikan di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai terdiri atas personel yang bertugas membantu kepala sekolah dan guru dalam bidang administrasi dan layanan pendidikan. Kontribusi tenaga kependidikan tidak hanya terbatas pada pengelolaan administrasi seperti surat-menyurat, pengarsipan, kepegawaian, pengelolaan peserta didik, dan keuangan, tetapi juga berperan sebagai mitra guru dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif. Berdasarkan hasil pengamatan, kondisi tenaga pendidik dan kependidikan di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai tergolong memadai baik dari segi kuantitas maupun kualitas, sehingga mampu mendukung pelaksanaan proses pendidikan secara optimal.

Gambaran umum lokasi penelitian ini menunjukkan bahwa SMK Negeri 1 Batudaa Pantai memiliki karakteristik kelembagaan, sumber daya manusia, serta arah pengembangan pendidikan yang relevan dengan fokus penelitian. Kondisi tersebut menjadi konteks penting dalam memahami hasil penelitian terkait perilaku peserta didik, dinamika pembelajaran, serta pembentukan karakter, khususnya karakter religius, di lingkungan sekolah. Dengan memahami latar belakang institusional ini, hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan selanjutnya dapat dipahami secara lebih komprehensif dan proporsional sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Fenomena bermain game Mobile Legends di kalangan peserta didik menunjukkan dinamika yang kompleks dan tidak dapat dipandang secara hitam putih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain Mobile Legends tidak semata-mata membawa dampak negatif, tetapi juga menghadirkan implikasi positif terhadap aspek sosial dan psikologis siswa. Pada sebagian peserta didik, game ini berfungsi sebagai sarana hiburan yang mampu mengurangi kejenuhan setelah aktivitas belajar sekaligus menjadi media interaksi sosial yang memperluas jejaring pertemanan. Siswa dapat berinteraksi dengan pemain dari berbagai daerah, bahkan lintas pulau, sehingga memperkaya pengalaman sosial dan melatih kemampuan komunikasi. Interaksi yang terbangun dalam permainan memperlihatkan bahwa game daring dapat berfungsi sebagai media sosial alternatif yang menarik bagi siswa, terutama dalam konteks membangun relasi dan berbagi pengalaman.

Selain memperluas pertemanan, Mobile Legends juga mengandung unsur pembelajaran sosial yang berkaitan dengan kerja sama dan tanggung jawab. Permainan ini menuntut setiap pemain untuk menjalankan perannya secara optimal demi keberhasilan tim. Ketika seorang pemain lalai atau tidak bertanggung jawab, dampaknya dirasakan oleh seluruh anggota tim. Kondisi tersebut menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kepercayaan, komitmen, dan tanggung jawab. Beberapa

siswa menyatakan bahwa melalui permainan ini mereka belajar untuk dapat dipercaya dan bertanggung jawab terhadap peran yang diemban. Nilai-nilai tersebut berpotensi berkontribusi terhadap pembentukan karakter percaya diri dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa Mobile Legends dapat menjadi sarana kompetisi yang sehat apabila dikelola dengan baik. Kegiatan turnamen atau perlombaan antarsiswa mampu membangkitkan semangat, melatih strategi, serta menumbuhkan solidaritas dalam tim. Guru mengamati bahwa dalam konteks kompetisi, siswa menunjukkan kerja sama yang baik, komunikasi yang lebih intens, serta kemampuan mengambil keputusan secara kolektif. Hal ini memperlihatkan bahwa game dapat berperan sebagai media pembelajaran kolaboratif yang mendukung pengembangan keterampilan sosial, yang selama ini sering diasosiasikan dengan kegiatan akademik atau ekstrakurikuler formal.

Namun demikian, di balik implikasi positif tersebut, Mobile Legends juga menghadirkan sejumlah dampak negatif, terutama ketika dimainkan secara berlebihan dan tanpa pengendalian diri. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami penurunan konsentrasi, rasa kantuk, dan kurangnya partisipasi dalam pembelajaran, khususnya pada jam pelajaran pagi. Kondisi ini berkaitan erat dengan pola tidur yang terganggu akibat bermain game hingga larut malam. Guru menilai bahwa keterlambatan datang ke sekolah dan menurunnya performa belajar merupakan dampak nyata dari intensitas bermain yang tidak terkontrol.

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan peserta didik mengungkapkan adanya potensi kecanduan terhadap Mobile Legends. Beberapa siswa mengakui kesulitan untuk berhenti bermain meskipun menyadari dampak negatifnya terhadap kesehatan dan aktivitas akademik. Kecanduan ini ditandai dengan dorongan kuat untuk terus bermain, penurunan kontrol diri, serta pengabaian terhadap kewajiban belajar. Dampak lain yang muncul adalah terganggunya manajemen waktu, yang menyebabkan tugas sekolah tertunda dan menumpuk. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran prioritas, di mana aktivitas bermain game lebih diutamakan dibandingkan tanggung jawab akademik.

Selain aspek akademik, dampak negatif Mobile Legends juga terlihat pada perubahan perilaku verbal dan emosional siswa. Lingkungan permainan yang kompetitif dan penuh tekanan sering memicu penggunaan bahasa kasar atau makian, yang kemudian terbawa ke dalam interaksi sehari-hari di sekolah. Perubahan pola komunikasi ini menunjukkan adanya pengaruh game terhadap etika sosial dan kesantunan berbahasa siswa. Di samping itu, keterlibatan emosional yang tinggi dalam permainan juga memengaruhi stabilitas emosi. Kekalahan beruntun atau performa tim yang buruk dapat menimbulkan rasa marah, frustrasi, dan stres, yang dalam beberapa kasus terbawa ke aktivitas lain di luar permainan.

Dari perspektif karakter religius, bermain Mobile Legends menunjukkan pengaruh yang beragam, khususnya terhadap kedisiplinan beribadah. Sebagian siswa mengakui bahwa keterlibatan dalam permainan pernah menyebabkan penundaan pelaksanaan ibadah, terutama shalat, karena keinginan untuk menyelesaikan pertandingan. Penundaan ini mencerminkan adanya pergeseran prioritas dan lemahnya pengelolaan waktu. Observasi di lingkungan sekolah juga menunjukkan bahwa beberapa siswa masih terfokus pada gawai meskipun waktu ibadah telah tiba, bahkan memanfaatkan waktu ibadah sebagai alasan untuk menghindari kegiatan belajar.

Meskipun demikian, tidak semua siswa mengalami penurunan karakter religius. Sebagian peserta didik menunjukkan kontrol diri yang baik dengan menghentikan permainan ketika waktu ibadah tiba dan menempatkan kewajiban religius sebagai prioritas. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh game terhadap karakter religius sangat bergantung pada kesadaran spiritual dan kemampuan individu dalam mengelola waktu. Dalam konteks ini, Mobile Legends tidak secara otomatis melemahkan karakter religius, melainkan menjadi tantangan yang menuntut kedewasaan sikap dan pengendalian diri.

Aspek etika sosial dan kendali emosi juga menunjukkan pola pengaruh yang serupa dalam fenomena bermain Mobile Legends di kalangan peserta didik. Aktivitas bermain game ini menuntut interaksi intensif antarpemain, baik dalam bentuk komunikasi strategis maupun kerja sama tim. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, melatih keterampilan berkomunikasi, serta memperkuat kemampuan bekerja sama dengan orang lain yang memiliki latar belakang berbeda. Dalam konteks ini, Mobile Legends dapat berfungsi sebagai ruang sosial virtual yang melatih siswa untuk beradaptasi, berkoordinasi, dan memahami peran masing-masing dalam sebuah tim.

Namun demikian, dinamika interaksi yang berlangsung dalam suasana kompetitif juga membuka peluang munculnya konflik dan emosi negatif, terutama ketika terjadi perbedaan pendapat, kesalahan strategi, atau kegagalan mencapai kemenangan. Respons emosional siswa terhadap situasi tersebut bervariasi, mulai dari sikap santai dan menerima kekalahan sebagai bagian dari permainan hingga munculnya emosi berlebihan seperti marah, frustrasi, dan penggunaan bahasa yang kurang santun. Variasi respons ini menunjukkan bahwa tingkat kematangan emosional dan kemampuan pengendalian diri siswa sangat memengaruhi bagaimana permainan berdampak pada perilaku sosial mereka.

Meskipun demikian, pengalaman emosional yang muncul selama bermain Mobile Legends tidak selalu bermakna negatif. Dalam beberapa kasus, permainan justru menjadi sarana pembelajaran emosional bagi peserta didik. Siswa belajar mengenali emosi diri, mengelola rasa kesal akibat kekalahan, serta melatih kesabaran dan sportivitas. Proses ini membantu siswa membedakan antara dunia permainan dan kehidupan nyata, sehingga emosi yang muncul dalam konteks game tidak selalu terbawa ke dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun keluarga. Dengan demikian, permainan digital dapat berkontribusi pada pembentukan kendali emosi apabila disikapi secara dewasa dan proporsional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena bermain Mobile Legends di kalangan peserta didik memiliki implikasi yang bersifat multidimensional dan kontekstual. Game ini dapat memberikan manfaat sosial dan psikologis, seperti peningkatan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, serta pembelajaran pengendalian emosi, apabila dimainkan secara proporsional dan disertai dengan kesadaran diri yang baik. Sebaliknya, tanpa manajemen waktu, pengendalian diri, dan pengawasan yang memadai, Mobile Legends berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap aspek akademik, karakter religius, etika sosial, dan kestabilan emosi siswa.

Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dan sinergis antara peserta didik, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengarahkan penggunaan game digital. Peserta didik perlu dibekali kemampuan manajemen waktu dan literasi digital agar mampu menggunakan game secara sehat dan bertanggung jawab. Orang tua diharapkan dapat melakukan pendampingan dan pengawasan yang bersifat edukatif, sementara

pihak sekolah perlu memberikan pembinaan karakter serta regulasi yang mendukung keseimbangan antara aktivitas belajar, ibadah, dan hiburan. Dengan pendekatan yang komprehensif tersebut, penggunaan game digital seperti Mobile Legends dapat diarahkan menjadi aktivitas yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung perkembangan karakter dan kepribadian peserta didik secara utuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa fenomena bermain game Mobile Legends di kalangan peserta didik SMK Negeri 1 Batudaa Pantai memiliki implikasi yang bersifat multidimensional terhadap pembentukan karakter religius siswa. Aktivitas bermain game ini tidak dapat dipandang secara sederhana sebagai perilaku yang sepenuhnya negatif maupun positif, melainkan sebagai fenomena sosial-budaya digital yang dampaknya sangat bergantung pada intensitas penggunaan, kemampuan pengendalian diri, serta dukungan lingkungan keluarga dan sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends memiliki potensi memberikan dampak positif, antara lain sebagai sarana hiburan, media interaksi sosial, penguatan kerja sama tim, serta pembelajaran tanggung jawab dan pengendalian emosi apabila dimainkan secara proporsional. Namun demikian, intensitas bermain yang berlebihan dan tidak terkontrol berpotensi menimbulkan dampak negatif yang signifikan, khususnya terhadap aspek akademik, etika sosial, stabilitas emosi, dan karakter religius siswa. Dampak tersebut tercermin dalam menurunnya konsentrasi belajar, terganggunya manajemen waktu, munculnya kecenderungan kecanduan, penggunaan bahasa yang kurang santun, serta berkurangnya kedisiplinan dalam menjalankan ibadah.

Dari perspektif karakter religius, penelitian ini menemukan bahwa bermain Mobile Legends dapat memengaruhi kedisiplinan beribadah, etika sosial, dan kendali emosi siswa secara beragam. Sebagian siswa mengalami penurunan konsistensi dalam pelaksanaan ibadah akibat prioritas bermain game, sementara sebagian lainnya mampu menunjukkan kontrol diri dengan tetap menempatkan kewajiban religius sebagai prioritas utama. Temuan ini menegaskan bahwa pengaruh game terhadap karakter religius tidak bersifat deterministik, melainkan dipengaruhi oleh kesadaran spiritual, kematangan emosional, serta proses pembinaan karakter yang berlangsung di lingkungan pendidikan dan keluarga.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan yang seimbang dan komprehensif dalam menyikapi penggunaan game digital di kalangan pelajar. Peran sinergis antara siswa, orang tua, dan sekolah menjadi kunci utama dalam mengarahkan penggunaan teknologi digital agar tetap berada dalam koridor yang sehat, edukatif, dan selaras dengan tujuan pendidikan karakter religius. Melalui pengelolaan yang bijak, game digital seperti Mobile Legends tidak hanya dapat diminimalkan dampak negatifnya, tetapi juga diarahkan untuk mendukung perkembangan kepribadian, sosial, dan spiritual peserta didik secara optimal.

REFERENSI

- Aliyyani, Dwi Wahyu, Tity Kusrina, and Basukiyatno. 2025. "Implementasi Internalisasi Nilai Disiplin Pada Kegiatan Keagamaan Siswa MI Di Kota Tega." *Studi Keislaman* 5(2):1183.
- Andreas, Rino, and Dian Arymami. 2022. "Mesin Hasrat, Konsumsi Virtual, Kapitalisme Digital, Deleuze Guattari." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 8(2):210-14.

- Ariska, Imelda, and Isfah Nurhadillah Rizki. 2025. "Pengaruh Gadget Terhadap Belajar Siswa Smp Di Negeri 3 Hamparan Perak The Influence Of Gadgets On Students ' Learning In State Junior High School 3 , Hamparan Perak." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2(5):9921.
- Effendi, Erwan, Farah Fadila, Khairi Tariq Sitorus, and Teguh Pratama. 2024. "Interaksionis MeSimbolik Dan Prakmatis." *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 4(3):1090. doi:10.47467/dawatuna.v4i3.514.
- Handoko, Yudo. 2023. "Disiplin Dan Nilai-Nilai Religius Dalam Membentuk Perilaku Tagguh Dan Tanggungjawab." *Indonesian Journal of Islamic Religious Education (INJIRE)* 1(2):202.
- Hariyasast, Yayuk. 2025. "Literasi Teknologi Dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar." *International Journal Of Social, Policy And Law (IJOSPL)* 6(3):1.
- Husna, Siti, AINU Syukri, L. Ahmad Didik Meiliyadi, and M. Taisir. 2024. "Signifikansi Game Online: Pengaruhnya Terhadap Motivasi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI)." *AL-AFKAR:Journal for Islamic Studies* 7(4):200. doi:10.31943/afkarjournal.v7i4.1557.The.
- Karimah, Lutfiyatul, Winda Tri Antika, and Dany Miftah M. Nur. 2025. "Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game." *Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran* 02(03):108–9.
- Prayogi, Arditya, Riki Nasrullah, Singgih Setiawan, and M. Adin Setyawan. 2025. "Konsep Konflik Dan Teori Konflik Sosial Dalam Pemikiran Karl Marx." *JURNAL SINORA* 1(1):5.
- Ridhahani, ed. 2021. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Agama Islam*. Banjarmasin.
- Sobirin, Mohamad, Erik Aditia Ismaya, and Imaniar Purbasari. 2024. "Pola Adaptasi Sosial Siswa Dilihat Dari Pengaruh Game Online." *Jurnal Sosial Humaniora Sigli* 7(1):206–7.
- Susilo, Tara Marza, Citra Dewi, Ari Setiawan, Destri Zadia, and Febra Anjar. 2025. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 02(4):1344.
- Syafruddin. 2025. "Integrasi Nilai-Nilai Spiritual Dalam Pembelajaran pendidikan Agama Islam Di Era Digital." 23(2):136–37.
- Syauki, Mohammad Fahmi, Ike Yuli Mestika Dewi, and Syaiful Bahri. 2025. "Analisis Peran Guru Dan Dampak Penggunaan Game Online (Mobile Legends) Untuk Menjaga Nilai Moraletika Siswa SDN Lapataman I." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(02):216.