



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Pengaruh Game Mobile Legend terhadap Perilaku Agresif Anak dalam Lingkungan Keluarga

Evi Agustina ¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

evia7691@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id²

Abstract— game mobile legends saat ini menjadi salah satu permainan daring yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan perilaku, terutama dalam lingkungan keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan Mobile Legends terhadap perilaku agresif anak yang ditunjukkan melalui peningkatan emosi, sikap kasar, dan penurunan interaksi sosial di rumah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan data sekunder berupa jurnal-jurnal dan artikel ilmiah yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering bermain Mobile Legends mengalami peningkatan emosi negatif seperti marah, menjadi lebih sering membantah, bersikap kasar, mengalami kecanduan, serta mengalami penurunan intensitas komunikasi dengan anggota keluarga. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa intensitas bermain Mobile Legends secara tidak terkontrol dapat memicu perilaku agresif anak dalam keluarga dan memerlukan perhatian serta pendampingan dari orang tua.

Keywords— perilaku agresif, anak, game online, Mobile Legends, keluarga

Abstract— mobile legends is currently one of the most popular online games among children and adolescents. However, excessive and uncontrolled use may lead to negative impacts on behavioral development, especially within the family environment. This study aims to examine the influence of Mobile Legends on children's aggressive behavior, which is reflected through emotional escalation, rude attitudes, and decreased social interaction at home. The method used in this research is a Systematic Literature Review (SLR) based on secondary data sourced from relevant journals and scientific articles. The results show that children who frequently play Mobile Legends experience increased negative emotions such as anger, tend to argue with family members, display rude behavior, develop game addiction, and have reduced communication with their families. The conclusion of this study is that uncontrolled Mobile Legends gaming can trigger aggressive behavior in children and therefore requires supervision and guidance from parents.

Keywords— aggressive behavior, children, online games, Mobile Legends, family

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan kelompok inti yang terikat darah dan pernikahan sah (Kibtyah, 2014). keluarga menurut Jalil (2019) sebagai unit sosial dasar yang terdiri dari suami, istri, dan anak. Selain itu, keluarga juga mencakup orang tua, anak, dan

anggota keluarga lainnya yang membentuk ikatan dan dukungan (Sainul, 2019). Jadi keluarga adalah unit sosial yang terikat darah dan saling mendukung, serta keluarga memiliki fungsi penting bagi seluruh keluarga.

Keluarga memiliki fungsi membimbing mengawasi serta mendampingi anak belajar (Ali & Murdiana, 2020). Keluarga juga berfungsi dalam mendidik serta membentuk nilai moral pada setiap anggotanya (Irwan dkk., 2022). Selain itu, Elita dkk. (2024) juga menambahkan keluarga sebagai tempat komunikasi pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah bersama. Jadi keluarga berfungsi membimbing anak membentuk nilai moral dan menjadi tempat komunikasi penyelesaian masalah, serta keluarga memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang anak

Keluarga berperan penting dalam membentuk karakter anak melalui nilai norma dan budaya mengikuti perkembangan zaman (Subianto, 2013). Menurut Rakhmawati (2015) mendukung kemandirian anak merupakan peran penting keluarga dalam masa perkembangan menuju kedewasaan. Selain itu Faqih dan Aliza, (2023) juga berpendapat bahwa keluarga memiliki peran penting dalam menjaga komunikasi sehat dengan anak agar tidak mudah terpengaruh oleh game online. Jadi dapat disimpulkan bahwa peran keluarga sangat penting dalam membentuk karakter mengembangkan kemandirian dan menjaga komunikasi anak sesuai perkembangan zaman, serta peran keluarga sangat penting dalam menekan perilaku agresif anak.

Perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan secara fisik atau mental dengan tujuan melukai orang lain (Solichah, 2020). Sedangkan Larasati, Kanzunnudin dan Pratiwi (2023) juga menambahkan perilaku agresif muncul sebagai reaksi terhadap frustrasi saat kebutuhan atau keinginan tidak terpenuhi. Selain itu, perilaku agresif bentuk ekspresi emosi yang muncul akibat frustrasi atau ketidakpuasan (Dwiyarvi, 2024). Jadi perilaku agresif merupakan reaksi emosional akibat frustrasi dengan tujuan menyakiti orang lain yang seringkali terlihat dari ciri-ciri yang jelas.

Ciri perilaku agresif ditandai dengan ucapan kasar dan suka bertengkar (Syarifullah & Syarif, 2018). Menurut Ashidiq (2019) bahwa perilaku agresif menunjukkan kecenderungan untuk menyakiti perasaan orang lain melalui penggunaan bahasa kurang sopan. Selain itu Dyastuti (2012) juga menambahkan bahwa perilaku ini juga terlihat dari penggunaan bahasa yang kasar dan seringnya terlibat adu mulut. Jadi ciri ciri perilaku agresif biasanya dapat ditandai dengan keluarnya perkataan kasar dan tindakan kekerasan, Selain itu penting untuk memahami penyebab munculnya perilaku tersebut.

Perilaku agresif disebabkan oleh faktor diri seperti frustrasi dan emosi yang tidak terkendali (Setiawan, 2010). Menurut Putra dan Mardison (2018) perilaku agresif dapat disebabkan oleh kurangnya perhatian dari orang tua. Selain itu Thalib dan Abdullah, (2022) juga menambahkan perilaku agresif dapat disebabkan oleh paparan kekerasan di media serta perasaan marah dalam diri anak. Jadi penyebab perilaku

agresif adalah emosi dan pengaruh game sehingga penting juga mengenal Mobile Legends sebagai salah satu faktor penyebabnya.

Mobile legends merupakan game moba populer di play store dengan beragam karakter yang mudah dikuasai oleh pemain (Mustamiin, 2019). Karena permainan ini dimainkan oleh 10 orang yang terbagi ke dalam dua tim beranggotakan lima pemain (Ericson & Suherman, 2024). Selain itu, setiap tim berusaha menghancurkan markas lawan sekaligus mempertahankan wilayah mereka sendiri (Hidayat, 2020). Jadi mobile legends adalah game moba populer dengan dua tim saling bertarung untuk menghancurkan markas lawan, serta penting juga untuk memahami dampak yang timbul akibat bermain mobile legends.

Dampak bermain mobile legends dalam waktu lama dapat dirasakan pada kesehatan mata anak serta mengurangi perhatian mereka terhadap lingkungan sekitar (Amalia & Naya, 2023). Selain itu Sari dan Nurwahyuni (2022) juga berpendapat game ini bisa memengaruhi emosi sehingga membuat pemain marah dan berkata kasar. Utami, Bandarsyah dan Sulaeman (2022) menambahkan terlalu larut dalam game juga dapat menyebabkan pemborosan waktu serta berkurangnya interaksi sosial dengan keluarga dan orang-orang sekitar. Jadi dampak bermain mobile legends terlalu lama adalah gangguan kesehatan mata disertai menurunnya perhatian munculnya emosi negatif seperti kemarahan dan berkurangnya interaksi social, namun game ini juga memberikan peluang penting di bidang e-sport.

Kompetisi dalam game mobile legends membuka peluang besar sebagai pintu gerbang menuju dunia esport yang profesional dan penuh tantangan (Ananda dkk., 2022). Menurut Tamara, Hermawan dan Purwamijaya (2024) juga berpendapat jika dimainkan dengan baik game ini bisa mendorong komunikasi yang lebih baik. Selain itu, game ini juga dapat menghasilkan uang dengan cara membuat konten bermain game ini (Raid, Syarifudin & Muslimin 2024). Jadi mobile legends membuka peluang karier di esport meningkatkan komunikasi dan menghasilkan uang lewat konten. namun game ini juga memberikan peluang penting di bidang e-sport

Artikel "*Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Perilaku Agresif Anak dalam Lingkungan Keluarga*" dibuat untuk menunjukkan bagaimana game Mobile Legends dapat memengaruhi perilaku dan emosi anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu artikel ini menegaskan pentingnya peran orang tua dalam membangun pola asuh yang adaptif terhadap kemajuan teknologi digital sekaligus menjaga keseimbangan kesehatan mental anak.

METODE PENELITIAN

Metode *Systematic Literature Review* (SLR) adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini untuk menelusuri, memahami, dan mengevaluasi berbagai penelitian yang terkait dengan subjek yang diteliti (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) data sekunder dapat berupa informasi yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat yang diambil dari buku dan jurnal termasuk dalam kategori ini (Jabnabillah, Aswin, & Fahlevi 2023).

Metode simak dan catat digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk menyimak berbagai referensi dan buku-buku secara bebas, metode simak dan catat digunakan (Mariska dan Hasanudin, 2023). Dalam penelitian ini metode simak digunakan melalui penyimakan yang sama dengan metode observasi (Apriastuti, Rasn, & Putrayasa 2019). Metode catat dalam penelitian ini dilakukan dengan mencatat secara sistematis informasi yang diperoleh dari kegiatan simak (Jannah, Widayati, & Kusmiyati 2017).

Untuk validasi data metode triangulasi digunakan. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024) metode ini digunakan untuk menggabungkan berbagai referensi penelitian untuk meningkatkan kredibilitas dan kualitas penelitian. Teknik triangulasi teori digunakan untuk melakukan triangulasi dalam penelitian ini. Teknik ini memanfaatkan teori dari temuan penelitian sebelumnya serta perspektif para pakar sebagai dasar untuk menguji kebenaran pernyataan atau konsep yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dapat Menyebabkan Emosi Meningkat

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai jurnal dan literatur, ditemukan bahwa salah satu dampak utama dari permainan Mobile Legends adalah meningkatnya emosi negatif pada anak, khususnya dalam bentuk kemarahan, kekesalan, dan kata-kata kasar yang muncul saat mengalami kekalahan atau tekanan dalam permainan. Fadila (2013) menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat meningkat seiring dengan keterlibatan dalam aktivitas yang menimbulkan tekanan emosi, seperti kompetisi dalam kelompok atau permainan yang intens. Dalam konteks Mobile Legends, permainan yang berlangsung cepat dan kompetitif mendorong anak untuk lebih fokus, namun pada saat yang sama juga menuntut emosi yang stabil. Ketika ekspektasi tidak terpenuhi, seperti saat mengalami kekalahan, anak cenderung menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan. Permainan yang mengandung kompetisi tinggi dan tekanan waktu seperti Mobile Legends mendorong pemain untuk mempertahankan performa yang baik, namun jika gagal, emosi bisa meningkat dan meledak dalam bentuk agresivitas verbal maupun fisik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Mobile Legends memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan emosi anak. Ketika anak bermain dalam durasi lama dan berulang kali mengalami kekalahan atau tekanan dalam tim, mereka menjadi lebih mudah marah dan menunjukkan perilaku agresif. Oleh karena itu, peran keluarga sangat penting

dalam membimbing dan mengontrol intensitas serta durasi bermain game anak, agar emosi mereka tetap stabil dan tidak berdampak negatif pada hubungan sosial dalam keluarga.

Gambar 1. Tampilan layar Mobile Legend



2. Anak menjadi Berperilaku Kasar atau Membantah kepada Keluarga

Permainan Mobile Legends yang dimainkan secara intens dan tanpa kontrol memiliki dampak lanjutan terhadap sikap dan perilaku anak, khususnya dalam lingkungan keluarga. Salah satu bentuk perubahan perilaku yang sering terjadi adalah munculnya sikap kasar atau pembangkangan anak terhadap orang tua atau anggota keluarga lainnya. Hal ini selaras dengan temuan Ferdiansa dan Neviyarni (2020) yang menyatakan bahwa permainan digital yang bersifat kompetitif dapat memicu anak untuk bertindak kasar secara verbal maupun non-verbal, terutama ketika mereka merasa terganggu atau diinterupsi saat bermain. Ketika orang tua mencoba membatasi durasi bermain, anak cenderung membantah, marah, atau bahkan berkata kasar sebagai bentuk resistensi terhadap otoritas keluarga. dapat disimpulkan bahwa kecanduan game Mobile Legends bukan hanya berdampak pada kondisi emosional anak, tetapi juga berdampak pada perilaku sosial mereka dalam keluarga. Anak menjadi lebih kasar, membantah perintah, dan tidak lagi menunjukkan sikap hormat terhadap orang tua. Hal ini memperkuat urgensi bagi keluarga untuk berperan aktif dalam mengawasi dan mengarahkan aktivitas bermain anak agar tidak merusak hubungan dan nilai-nilai dalam keluarga.

3. Anak Menjadi Kecanduan dan Ketergantungan terhadap Mobile Legends

Salah satu dampak yang paling signifikan dari permainan Mobile Legends adalah munculnya kecanduan dan ketergantungan anak terhadap permainan tersebut. Anak-anak yang terpapar game ini dalam durasi yang panjang dan tanpa pengawasan cenderung mengalami perubahan pola aktivitas, di mana waktu bermain game mendominasi kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Amran dkk. (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi menyebabkan perilaku kecanduan, yang ditunjukkan dengan rasa gelisah jika tidak bermain, terus-menerus memikirkan game, dan mengabaikan tanggung jawab lain seperti belajar, makan, atau bersosialisasi. Kecanduan dan ketergantungan terhadap game Mobile Legends pada akhirnya akan berdampak pada kualitas hidup anak. Mereka menjadi sulit fokus, emosional, dan mengalami gangguan pada perkembangan sosial. Oleh karena itu, peran keluarga menjadi sangat penting dalam mengatur waktu dan memberikan pemahaman tentang bahaya ketergantungan terhadap game. Orang tua juga harus menjadi teladan serta membangun komunikasi yang sehat agar anak tidak menjadikan game sebagai pelarian utama dari masalah atau kebosanan.

Gambar 2. Anak bermain Mobile Legend



4. Menurunnya Interaksi dengan Keluarga

Interaksi yang sehat antara anak dan keluarga merupakan fondasi penting dalam membangun kedekatan emosional, pemahaman nilai, serta pembentukan karakter. Namun, kebiasaan bermain game Mobile Legends secara berlebihan berkontribusi besar terhadap penurunan kualitas interaksi anak dengan keluarga. Anak yang larut dalam permainan ini cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar dan mengabaikan aktivitas sosial bersama anggota keluarga lainnya.

Selain itu Rani, Hasibuan, dan Barus (2019) menyatakan bahwa game online seperti Mobile Legends dapat menciptakan jarak emosional antara anak dan lingkungan sosialnya, termasuk keluarga inti. penurunan interaksi ini tampak dalam berbagai bentuk, seperti enggan makan bersama keluarga, menghindari percakapan dengan orang tua, bahkan marah jika diajak berbicara saat sedang bermain. Dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain Mobile Legends yang tidak terkendali dapat mengikis kualitas interaksi dalam keluarga. Anak menjadi lebih tertutup, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, dan lebih memilih berkomunikasi dalam dunia maya. Tanpa tindakan pencegahan dari keluarga, kondisi ini berpotensi menyebabkan keterasingan emosional dan lemahnya ikatan antara anak dan orang tua.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa permainan Mobile Legends berdampak signifikan terhadap peningkatan perilaku agresif anak dalam lingkungan keluarga sebagai berikut 1) menyebabkan peningkatan emosi negatif seperti kemarahan yang berlebihan 2) memicu munculnya perilaku kasar dan sikap membangkang terhadap orang tua 3) menimbulkan kecanduan dan ketergantungan terhadap permainan yang berdampak pada keseimbangan aktivitas harian anak 4) menurunnya intensitas serta kualitas interaksi sosial anak dalam keluarga. Permainan ini jika tidak diawasi dengan baik dapat menghambat perkembangan emosi dan sosial anak serta melemahkan fungsi keluarga sebagai tempat pembinaan karakter. Oleh karena itu diperlukan peran aktif orang tua dalam memberikan pendampingan pengawasan dan komunikasi terbuka guna meminimalkan dampak negatif dari permainan ini terhadap perilaku anak.

REFERENSI

- Ali, Z. Z., & Murdiana, E. (2020). Peran dan fungsi keluarga dalam pendampingan pendidikan anak ditengah pandemi covid-19. *Jurnal studi gender dan anak*, 2(1), 120-137. <https://doi.org/10.32332/jsnga.v2i01.2379>.
- Amalia, N., & Naya, N. A. (2023). Analisis dampak game online mobile legend terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik kelas v. *Jurnal elementaria edukasia*, 6(3), 1171-1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18-34. <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.18-34>.

- Apriastuti, N. N. A. A., Rasn, I.W. & Putrayasa, I. B. (2019). Bentuk, fungsi dan jenis tindak tutur dalam komunikasi siswa di kelas iunggulan smp PGRI 3 Denpasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(1), 48-58. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/2989.
- Ashidiq, K. (2019). Perilaku agresif siswa smp: studi kasus pada 2 siswa kelas viii smp negeri 3 pengadegan purbalingga. *Yinyang: jurnal studi islam gender dan anak*, 14(1), 135-153. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v14i1.2845>.
- Dwiyarvi, N. M. (2024) studi kasus anak agresif. *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 7(1), 9-16. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v7i1.3029>.
- Dyastuti, S. (2012). Mengatasi perilaku agresif pelaku bullying melalui pendekatan konseling gestalt teknik kursi kosong. *Indonesian journal of guidance and counseling: theory and application*, 1(1), 31-35. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v1i1.1076>
- Elita, V., Sari, N. Y., Jumaini, J., & Rustam, M. (2024). Hubungan Fungsi Keluarga dengan Status Mental Remaja pada Keluarga di Daerah Pesisir. *Jurnal Keperawatan*, 16(1), 403-410. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v16i1.1253>.
- Ericson, Z. G. & Suherman, E. (2024). Dampak game mobile legends terhadap motivasi belajar remaja di desa curug. *Jurnal ekonomi dan bisnis digital*, 2(1), 284-290. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jebd/article/view/1308>.
- Fadila, R. (2013). Hubungan Identitas Sosial Dengan Perilaku Agresif Pada Geng Motor : The Relationship Of Social Identity With Aggressive Behaviors Among Motorcycle Gang . *Psikologia*, 8(2), 73-78. <https://doi.org/10.32734/psikologia.v8i2.2774>.
- Faqih, A., & Aliza, N. F. (2023) . Peran orang tua dalam mengatasi masalah psikologis anak akibat kecanduan game online di pedukuhan mertosan kulon, kalurahan potorono, kapanewon banguntapan, kabupaten bantul. *Al-isyraq: jurnal bimbingan, penyuluhan, dan konseling islam*, 6(1), 115-128 . <https://doi.org/10.59027/alisyraq.v6i1.159>.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis Perilaku Agresif Siswa. *JRTI(Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12. <https://doi.org/10.29210/3003618000>.
- Hidayat, A. R. (2020). Tinjauan ekonomi islam terhadap jual beli online account game mobile legends: bang bang dalam tinjauan fiqih muamalah. *jurnal syntax admiration*, 1(1), 13-22. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i1.2>
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.

- Irwan, I., Siska, F., Zusmelia, Z., & Meldawati, M. (2022). Analisis perubahan peran dan fungsi keluarga pada masyarakat minangkabau dalam teori feminisme dan teori kritis. *Satwika : kajian ilmu budaya dan perubahan sosial*, 6(1), 191-205. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i1.19383>.
- Jabnabillah, F., Aswin, A., & Fahlevi, M. (2023). Efektivitas situs web pemerintah sebagai sumber data sekunder bahan ajar perkuliahan statistika. *Jurnal Sustainable*, 6(1), 59-70. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i1.3373>.
- Jalil, A. (2019). Pengelolaan keuangan keluarga solusi keluarga sakinah. *al maqashidi : jurnal hukum islam nusantara*, 2(1), 67-84. <https://doi.org/10.32665/almaqashidi.v2i1.848>
- Jannah, A., Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2017). Bentuk dan makna kata makian di terminal purabaya surabaya dalam kajian sosiolingui. *Jurnal Ilmiah FONEMA : Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 43-59. <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>.
- Kibtyah, M. (2014). Peran konseling keluarga dalam menghadapi gender dengan segala permasalahannya. *sawwa:jurnal studi gender*, 9(2).361-380. <https://doi.org/10.21580/sa.v9i2.641>
- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak intensitas bermain online game terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. *Indonesian journal of education and social sciences*, 2(2), 112-123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495> .
- Mariska, T. & Hasanudin, C. (2023) Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Sekolah Dasar melalui Buku Cerita Bergambar. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 1(1), 814-820. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1758>.
- Mustamiin, M. Z. (2019).konseling individu dengan sikap kecanduan game online mobile legend pada siswa. *Jurnal visionary*, 7(1), 1-8. <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.198>
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Putra, A., & Mardison, S. (2018). Perilaku agresif peserta didik di mtsn thawalib padusunan. *Jurnal al-taujih: bingkai bimbingan dan konseling islami*, 4(1), 32-41. <https://doi.org/10.15548/atj.v4i1.510>.

- Raid, D. M., Syarifudin, A., & Muslimin. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkaria dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4), 14. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.192>
- Rakhmawati, I. (2015). Peran eluarga dalam pengasuhan anak. *Konseling religi: jurnal bimbingan konseling islam*, 6(1), 1-18
<http://dx.doi.org/10.21043/kr.v6i1.1037>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Sainul, A. (2019). Konsep keluarga harmonis dalam islam. *Al-maqasid: jurnal ilmu kesyariahan dan keperdataan*, 4(1), 86-98.
<https://doi.org/10.24952/almaqasid.v4i1.1421>.
- Sari, I. P., & Nurwahyuni. (2022). Dampak game online mobile legends terhadap perkembangan emosi siswa kelas v sdi. *Jurnal cakrawala pendas*, 8(4), 1038-1046.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>.
- Setiawan, A. (2010). Penanganan perilaku agresif pada anak. *Jurnal asesmen dan intervensi anak berkebutuhan khusus*, 10(1), 89-96.
<https://doi.org/10.17509/jassi.v10i1.3912>.
- Solichah, N. (2020). Storytelling untuk mengatasi perilaku agresif anak. *Jurnal psikologi islam al qalb*, 11(2), 1-11. <https://doi.org/10.15548/alqalb.v11i2.1580>.
- Subianto, J. (2013). Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam pembentukan karakter berkualitas. *Edukasia: jurnal penelitian pendidikan islam*, 8(2), 331-354.
<http://dx.doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.757>.
- Syarifullah, M. A., & Syarif, D. F. T. (2018). Identifikasi ciri-ciri penyebab perilaku agresif verbal dan perilaku agresif non verbal pada smp negeri 13 palangka raya identification of the characteristics of verbal aggressive behavior and verbal aggressive behavior in palangka raya 13 state smp. *Suluh: jurnal bimbingan dan konseling*, 3(2), 26-30. <https://doi.org/10.33084/suluh.v3i2.504>.
- Tamara, A. F., Hermawan, A., & Purwaamijaya, B. M. (2024). Pengaruh Nilai Fungsional, Nilai Emosional, Dan Nilai Sosial Terhadap Niat Beli Barang Virtual Dalam Game Mobile Legends (Studi Kasus Pada Pemain Game Online Mobile Legends Di Jawa Barat. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2157-2166.
<https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14384>.
- Thalib, R., & Abdullah, R. (2022). Pemberian rational emotive behavior therapy dalam mengontrol perilaku agresif pada pasien perilaku kekerasan. *Jurnal ilmiah kesehatan sandi husada*, 11(1), 127-137. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.718>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil*

Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.

Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak game mobile legends terhadap pola interaksi sosial siswa kelas v di sekolah dasar. *Jurnal educatio fkip unma*, 8(3), 899-907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>.