

## **Analisis Kaidah Nahwu Dalam Bahasa Arab Di Game Online Mobile Legends**

**Dian Arista, Munirul Abidin, Suharsono**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia, Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,  
Indonesia

e-mail: [yandian0725@gmail.com](mailto:yandian0725@gmail.com), [munirul@bio.uin-malang.ac.id](mailto:munirul@bio.uin-malang.ac.id), [20204022006@student.uin-suka.ac.id](mailto:20204022006@student.uin-suka.ac.id)

### **Abstrak**

Mobile legends adalah salah satu game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) paling populer di Indonesia. Dalam satu pertandingan, ada 10 pemain yang terbagi menjadi dua tim, yaitu 5 tim biru dan 5 tim merah. Target utama game ini adalah tower yang ada di tiga lane dan tower utama. Salah satu tim yang dapat menghancurkan tower utama musuh terlebih dahulu, dialah yang menjadi pemenang. Dalam game ini, ada berbagai macam hero dengan karakternya masing-masing. Selain itu, ada berbagai macam fitur menarik dalam game ini, salah satunya yaitu bahasa. Bahasa yang disediakan dalam game ini ada 4 macam, yaitu Indonesia, Jepang, Inggris, dan Arab. Bahasa Arab yang digunakan adalah Bahasa Arab Fushah. Hal ini merupakan sesuatu yang menarik bagi penulis untuk meneliti apakah Bahasa Arab yang digunakan dalam game mobile legends yang notabeneanya menggunakan sistem, sesuai dengan kaidah nahwu yang ada atau tidak.

Kata kunci: Bahasa Arab, Mobile Legends, Kaidah Nahwu

### **Abstract**

*Mobile legends is one of the most popular Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) games in Indonesia. In one match, there are 10 players divided into two teams, namely 5 blue teams and 5 red teams. The main target of this game is the tower in the three lanes and the main tower. One of the teams that can destroy the enemy's main tower first, he is the one who wins. In this game, there are various kinds of heroes with their respective characters. In addition, there are various interesting features in this game, one of which is language. There are 4 kinds of languages provided in this game, namely Indonesian, Japanese, English, and Arabic. The Arabic language used is Fushah Arabic. This is something interesting for the author to examine whether the Arabic used in the mobile legends game which incidentally uses the system, is in accordance with the existing nahwu rules or not.*

**Keywords:** Arabic language, mobile legends, nahwu

### **Latar Belakang**

Era digital merupakan era dimana alat elektronik sudah menjadi kebutuhan primer setiap orang, khususnya smartphone. Semakin kesini, smartphone yang beredar di masyarakat semakin canggih dan dijual dengan harga terjangkau. Tidak heran jika handphone dengan kualitas standar dapat dimiliki masyarakat kalangan

menengah kebawah. Hal ini merupakan efek dari perkembangan teknologi dan persaingan pasar smartphone itu sendiri<sup>1</sup>

Selain kedua faktor tersebut, ada satu faktor lagi yang secara tidak langsung mempengaruhi penyebaran smartphone bagus di kalangan masyarakat, yaitu maraknya game online yang dapat dimainkan di smartphone. Salah satu game online dengan komunitas terbesar di Indonesia yaitu game mobile legends. Selain peminatnya yang besar, game ini juga konsisten mengadakan turnamen setiap tahunnya. Hal ini membuat peminatnya semakin antusias dan tidak mudah bosan dalam memainkannya<sup>2</sup>.

Peminat game ini dari berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja, sampai dewasa, bahkan orang tua pun ada yang masih memainkannya. Salah satu penyebab game mobile legends disukai banyak kalangan, yaitu game ini dimainkan oleh 5 orang yang saling bekerjasama dalam menyusun strategi untuk memenangkan pertandingan. Selain melatih strategi, game ini juga melatih kekompakan antar pemain. Hal ini membuat mobile legends menjadi salah satu pilihan game saat nongkrong bareng teman. Tak jarang jika di tempat tongkrongan anak muda, banyak ditemukan orang-orang yang memainkan game ini<sup>3</sup>.

Cara memainkan game ini sangatlah simpel. Setiap tim harus menghancurkan tower utama musuh. Sebelum mencapai tower utama, setiap tim harus menghancurkan seluruh tower di setiap lane terlebih dahulu. Arena pertandingan game ini disebut dengan nama Land of Dawn, dimana di dalamnya

---

<sup>1</sup> Muhtarom, Yusuf, Suharsono Suharsono, and Fahmi Syaefudin. 2022. "Analisis Materi Buku Ajar Bahasa Arab Sekolah Menengah Pertama Terpadu Rabbi Radiyyah Rejang Lebong." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 3 (1): 55–61. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v3i1.55-61>.

<sup>2</sup> Pelawi, Stepanuston. 2021. "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja." *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 3 (1): 87–101.

<sup>3</sup> Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam. 2022. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak." *Al Kamal* 2 (1): 243.

terdapat dua arena, yaitu arena biru dan merah. Setiap arena terdiri dari tiga lane yang disetiap lane terdapat tower-tower yang harus dihancurkan untuk mencapai tower utama. Tim yang dapat menghancurkan tower utama musuh terlebih dahulu akan menjadi pemenang<sup>4</sup>.

Selain permainannya yang simpel dan mudah dimainkan, game ini juga berisi berbagai macam karakter hero unik yang dapat dimainkan. Setiap hero mempunyai karakter dan kemampuan yang berbeda-beda. Selain itu, setiap hero juga mempunyai latar belakang cerita unik yang berbeda-beda. Cerita ini berpengaruh terhadap kata-kata yang diucapkan oleh masing-masing hero dalam game<sup>5</sup>.

Game mobile legends merupakan game berskala internasional. Jadi, ada berbagai macam settingan bahasa yang terdapat dalam game ini. Untuk server Indonesia sendiri, ada 4 bahasa yang dapat digunakan, yaitu bahasa Indonesia, Inggris, Jepang, dan Arab. Uniknya, fitur bahasa disini tidak hanya sebatas tulisan dalam menu, tapi juga keseluruhan game, sampai dengan kata-kata yang diucapkan oleh hero itu sendiri<sup>6</sup>.

Bahasa Arab yang digunakan dalam game ini adalah Bahasa Arab Fushah<sup>7</sup>. Namun, belum ada penelitian yang menganalisis tentang kesesuaian kaidah nahwu dalam penggunaan Bahasa Arab dalam game mobile legends. Untuk itu, peneliti mempunyai inisiatif untuk menganalisis kaidah nahwu dalam penggunaan Bahasa Arab di game mobile legends.

---

<sup>4</sup> Susanti, Meity Mulya, Wahyu Unggul Widodo, and Darmawati Indah Safitri. 2018. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi." *The Shine Cahaya Dunia Ners* 3 (2).

<sup>5</sup> Faqih, Abdurrahman. 2022. "PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI MASALAH PSIKOLOGIS ANAK AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE DI PEDUKUHAN MERTOSANAN KULON, KALURAHAN POTORONO, KAPANEWON BANGUNTAPAN, KABUPATEN BANTUL." Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

<sup>6</sup> Munita, Zakkiya Zahro. 2021. "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi." IAIN Ponorogo.

<sup>7</sup> Mahmudah, Uswatun, and Suharsono Suharsono. 2023. "Peran Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 4 (2): 118–29. <https://doi.org/10.35316/lahjah>.

## Metode Penelitian

Artikel ini adalah artikel yang berupa analisis ilmu nahwu dalam Bahasa Arab yang terdapat pada game Mobile Legends. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif studi kepustakaan (*library research*). Metode kualitatif yaitu metode yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari sumber-sumber yang berkaitan<sup>8</sup>.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut : 1. Membuka game Mobile Legends dan membaca literatur yang berkaitan dengannya. 2. Mengumpulkan data berupa kalimat Bahasa Arab yang ada pada game Mobile Legends 3. Menganalisis kaidah nahwu pada kalimat tersebut. 4. Membahas temuan ke dalam teks deskripsi. 5. Menyimpulkan hasil berdasarkan temuan data<sup>9</sup>.

## Pembahasan

### Game Mobile Legends

Game merupakan suatu aktivitas yang antara pemain dan sistem memiliki kesepakatan untuk mencapai tujuan dengan aturan tertentu. Sedangkan game online adalah game yang sistemnya saling terhubung dengan jaringan yang dapat dimainkan dan diakses banyak orang<sup>10</sup>.

Zaman sekarang, teknologi semakin berkembang pesat dan berdampak dalam berbagai aspek, salah satunya pada *game*. Game telah banyak mengalami evolusi, baik itu game tradisional maupun digital. Salah satu game digital yang sedang ramai dimainkan akhir-akhir ini adalah game bergenre MOBA. MOBA adalah singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut *Action Real-Time Strategy* (ARTS) merupakan bagian dari *Real-Time Strategy* (RTS).

---

<sup>8</sup> Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

<sup>9</sup> Narbuko, Cholid. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

<sup>10</sup> Riani, Atika, Maharani Oktavia, and Aldora Pratama. 2022. "Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 7 Siswa Kelas V SD Negeri 06 Payaraman." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (4): 1819–25.

Game yang bergenre MOBA, pemain hanya bisa memainkan satu hero. Hero sendiri merupakan karakter yang dipilih dan dikendalikan oleh pemain saat game berlangsung. Setiap hero mempunyai cerita, karakter, dan kemampuan yang berbeda-beda. Tujuan dari game MOBA yaitu menghancurkan tower utama musuh dengan bantuan tentara yang dikendalikan oleh sistem secara berkala.

Mobile Legends Bang Bang adalah game yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan yang bernama Montoon. Perusahaan ini terletak di Shanghai, China. Game ini telah mempunyai jutaan pemain di dunia. Data dari aplikasi *play store* menunjukkan bahwa game ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali di bulan Maret 2018. Hal ini menunjukkan bahwa ada 100 juta lebih perangkat smartphone telah menginstal game ini sejak peluncuran global untuk platform android pada 11 Juli 2016.

Menurut Fendy Tan, selaku pengembang game Mobile Legends di Indonesia, menyatakan bahwa game Mobile Legends telah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia<sup>11</sup>. Hal ini tentu menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar game Mobile Legends terbesar di dunia. Di samping itu, game Mobile Legends juga menjadi salah satu cabang olahraga *esports* yang dipertandingkan di Sea Games. Hal ini membuat game ini semakin diminati dan dipertimbangkan sebagai salah satu game yang menjanjikan.

Selain sebagai permainan, ada hal menarik yang terdapat dalam game Mobile Legends, yaitu Bahasa Arab. Ada fitur Bahasa Arab yang tersedia dalam game ini, yaitu Bahasa Arab yang meliputi teks yang ada dalam game, dan Bahasa Arab yang berupa suara game. Hal ini menjadi alasan penulis selaku player Mobile Legends sekaligus orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, khususnya Bahasa Arab untuk meneliti kaidah ilmu nahwu dalam Bahasa Arab yang terdapat pada game Mobile Legends.

---

<sup>11</sup> Ayurachmawati, Puji, Sylvia Lara Syaflin, and Mega Prasrihamni. 2022. "Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi Ipa Di Sd." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (3): 941–49. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2602>.

### **Bahasa Arab dalam Game Mobile Legends**

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang digunakan sampai saat ini. Hal ini tidak terlepas dari penyebaran agama Islam di seluruh dunia. Bahasa Arab juga merupakan bahasa yang paling kaya mufradatya diantara semua bahasa lain di dunia<sup>12</sup>.

Berdasarkan hal tersebut, Montoon selaku pengembang game Mobile Legends memasukkan Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa yang dapat dipilih dalam game. Bahasa Arab yang ada meliputi teks dan suara. Teks Bahasa Arab yang ada, terdapat dalam menu game. Adapun suara Bahasa Arab meliputi suara sistem dalam permainan dan suara yang dikeluarkan masing-masing hero.

### **Teks Bahasa Arab dalam Game Mobile Legends**

Berikut ini adalah beberapa contoh teks Bahasa Arab yang terdapat dalam game Mobile Legends.

١. لقد قرأت و وافقت على شروط وسياسة الخصوصية لمونتون

٢. نقدم لك عرضا خاصا على حزمة البطلة الجديدة

٣. اكمل مهام الطريق إلى خرافي و احصل على عملات الخرافي لاستبدالها

بالمظاهر

### **Suara Bahasa Arab dalam Game Mobile Legends**

Adapun suara Bahasa Arab yang terdapat dalam game Mobile Legends meliputi suara sistem dalam permainan, seperti :

١ - مرحبا بك في موبايل ليجيندز

٢ - خمس ثوان حتى يصل الخصم إلى ساحة المعركة

٣ - القتل الأول

---

<sup>12</sup> Suharsono, S, and A R A Rahmat. 2023. "Analisis Kontrastif Kata Kerja Berdasarkan Waktu Dalam Bahasa Arab Dengan Bahasa Palembang." ... *Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab* ... 4 (1): 1–10. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i1.1-10>.

Selain suara sistem, ada juga suara dari hero Mobile Legends, seperti :

١- كل شيء سوف تحينوا نهاية, لا أريد أن أموت

٢- أين هديني

٣- اقتل جميعا

٤- هل تريد أن تصبح صديقة نانا

### Analisis Kaidah Nahwu dalam kata Bahasa Arab di Mobile Legends

Fiil Madhi yang failnya berupa dhomir muttashil “tu” yang mempunyai makna saya	قرأت و وافقت
Huruf jer dan isim yang dibaca majrur karena terletak setelahnya.	على شروط
Tarkib Idhofah, yaitu susunan berupa mudhof dan mudhof ilaih. Disini sesuai dengan kaidah nahwu dimana mudhof tidak memakai ال dan mudhof ilaih memakai ال	سياسة الخصوصية
Kata لمونتون ditulis tanpa menggunakan ال karena kata مونتون merupakan isim ajam (bukan asli kata Arab), jadi tidak boleh memakai ال	لمونتون

١- لقد قرأت و وافقت على شروط وسياسة الخصوصية لمونتون

٢- نقدم لك عرضا خاصا على حزمة البطلة الجديدة

Fiil Mudhore' dengan fail ن yang berarti نحن dan mempunyai makna kita	نقدم
---	------

Huruf Kaf disini adalah isim dhomir yang mempunyai sifat mabni, yaitu tidak berubah bagaimanapun keadaannya dan dimanapun tempatnya.	لك
Lafadz Ardhan disini mempunyai kedudukan sebagai maf'ul bih yang i'rabnya berupa nasab dengan alamat fathah. Adapun lafadz Khassan merupakan sifat dari lafadz Ardhan. Ini sesuai dengan kaidah nahwu dimana sifat mausuf harus mempunyai tanda-tanda yang sama, mulai dari jenisnya, i'rabnya, jumlahnya, dan lain sebagainya.	عرضا خاصا
Ala berkedudukan sebagai huruf jer. Isim setelahnya dibaca majrur dan kebetulan itu berupa mudhof. Adapun mudhof ilaihnya adalah isim setelahnya. Hal ini ditandai dengan adanya ال dalam kata tersebut.	على حزمة البطلة
Kedua kata ini merupakan tarkib sifat maushuf, yaitu kata kedua sebagai sifat dari kata pertama. Sebagaimana kaidah nahwu, bahwa sifat mausuf haruslah sama dalam semua hal.	البطلة الجديدة

٣- اكمل مهام الطريق إلى خرافي و احصل على عملات الخرافي لاستبدالها  
 بالمظاهر

Kata ini merupakan fiil amar, yaitu kata kerja yang menunjukkan makna perintah.	اكمل
Kata pertama merupakan maf'ul bih sekaligus menjadi mudhof. Adapun kata kedua merupakan mudhof ilaih dari kalimat pertama.	مهام الطريق
Kata pertama merupakan huruf jer. Sedangkan kata setelahnya adalah isim yang dibaca jer.	إلى خرافي



Kata ini sama dengan kata pertama, yaitu fiil amar yang menunjukkan makna perintah.	احصل
Kata pertama merupakan huruf jer. Kata kedua adalah isim yang dibaca jer sekaligus berkedudukan sebagai mudhof. Adapun kata ketiga adalah mudhof ilaih dari kata kedua.	على عملات الخرافي
Kalimat tersebut terdiri dari tiga kata, yaitu lam huruf jer, isim yang dibaca jer sekaligus menjadi mudhof, dan isim dhomir yang berkedudukan sebagai mudhof ilaih.	لاستبدالها
Kalimat disamping terdiri dari dua kata, yaitu ba' huruf jer dan isim setelahnya yang dibaca jer.	بالمظاهر

#### ٤- مرحبا بك في موبایل لیجیندز

Lafadz marhaban merupakan maf'ul muthlaq dibaca nasab tanda nasabnya adalah harakat fathah yang terlihat pada huruf akhirnya. Kata kedua terdiri dari huruf jer dan isim dhomir kaf yang berarti anta.	مرحبا بك
Kata pertama merupakan huruf jer. Adapun kata kedua adalah isim 'ajam yang menjadi majrur dan mudhof. Kata ketiga merupakan mudhof ilaih dari kata kedua.	في موبایل لیجیندز

#### ٥- خمس ثوان حتى يصل الخصم إلى ساحة المعركة

Kata pertama merupakan mudhof. Adapun kata kedua merupakan mudhof ilaih.	خمس ثوان
Kata pertama merupakan huruf nasab. Kata kedua berupa fiil mudhore' yang dibaca nasab karena terletak setelah kata hatta yang mengandung huruf nasab an. Kata ketiga merupakan maf'ul bih atau objek.	حتى يصل الخصم
Kata pertama berupa huruf jer. Kata kedua berupa isim yang	إلى ساحة المعركة

dibaca jer. Dan kata ketiga merupakan mudhof ilaih dari kata kedua.	
---	--

٦- القتل الأوّل

Kata pertama merupakan mausuf dan kata kedua adalah sifat.	القتل الأوّل
--	--------------

٧- كلّ شيء سوف تحينوا نهاية, لا أريد أن أموت

Kata pertama berupa mudhof. Sedangkan kata kedua merupakan mudhof ilaih.	كلّ شيء
Kata saufa masuk kepada fiil mudhore' sesuai dengan kaidah nahwu. Adapun kata setelahnya merupakan maf'ul bih (objek)	سوف تحينوا نهاية
Kalimat tersebut sesuai dengan kaidah nahwu, karena ada huruf nasab "an" diantara dua fiil.	لا أريد أن أموت

٨- أين هدي

٩- اقتل جميعا

١٠- هل تريد أن تصبح صديقة نانا

Kata pertama merupakan huruf istifham (kata tanya) sekaligus	أين هدي
Kata pertama berupa fiil amar, sedangkan kata kedua berupa maf'ul bih (objek)	اقتل جميعا
Kata pertama berupa isim istifham, kata kedua dan ketiga berupa fiil mudhore' dengan ditambah huruf nasab ditengahnya, kata keempat berupa maf'ul bih yang sekaligus menjadi mudhof dan mudhof ilaihnya adalah kata terakhir	هل تريد أن تصبح صديقة نانا

### **Kesimpulan**

Fitur Bahasa Arab yang ada di Mobile Legends merupakan Bahasa Arab yang menggunakan jenis Bahasa Arab Fushah. Bahasa Arab Fushah yaitu Bahasa Arab resmi yang digunakan dalam berkomunikasi dan administrasi formal di negara Arab.

Bahasa Arab ini dipilih Montoon selaku pengembang game Mobile Legends untuk menjadi Bahasa Arab yang digunakan dalam fitur pilihan bahasa dalam game. Meskipun Bahasa Arab ini merupakan terjemahan dari sistem, namun Bahasa Arab yang digunakan dalam game Mobile Legends ini sesuai dengan kaidah nahwu (gramatikal bahasa Arab). Kesesuaian ini mencakup banyak hal, diantaranya yaitu penggunaan nakiroh dan ma'rifat, perbedaan antara sifat dan idhofah, dan kesesuaian tarkib yang ada pada suara di Mobile Legends.

Berdasarkan hal tersebut, fitur Bahasa Arab dalam game ini bisa dijadikan pilihan sebagai media pembelajaran dalam Bahasa Arab, seperti pembelajaran maharah istima' atau juga qiro'ah. Yaitu dengan mendengarkan suara hero yang ada di Mobile Legends atau mengidentifikasi teks cerita tentang hero Mobile Legends.

### Daftar Pustaka

- Ayurachmawati, Puji, Sylvia Lara Syaflin, and Mega Prasrihamni. 2022. "Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi Ipa Di Sd." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 (3): 941–49. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2602>.
- Faqih, Abdurrahman. 2022. "PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI MASALAH PSIKOLOGIS ANAK AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE DI PEDUKUHAN MERTOSANAN KULON, KALURAHAN POTORONO, KAPANEWON BANGUNTAPAN, KABUPATEN BANTUL." Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Mahmudah, Uswatun, and Suharsono Suharsono. 2023. "Peran Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 4 (2): 118–29. <https://doi.org/10.35316/lahjah>.
- Muhtarom, Yusuf, Suharsono Suharsono, and Fahmi Syaefudin. 2022. "Analisis Materi Buku Ajar Bahasa Arab Sekolah Menengah Pertama Terpadu Rabbi Radiyyah Rejang Lebong." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 3 (1): 55–61. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v3i1.55-61>.
- Munita, Zakkiya Zahro. 2021. "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi." IAIN Ponorogo.
- Narbuko, Cholid. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pelawi, Stepanuston. 2021. "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja." *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 3 (1): 87–101.
- Riani, Atika, Maharani Oktavia, and Aldora Pratama. 2022. "Pengembangan

Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 7 Siswa Kelas V SD Negeri 06 Payaraman.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (4): 1819–25.

Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam. 2022. “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak.” *Al Kamal* 2 (1): 243.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsono, S, and A R A Rahmat. 2023. “Analisis Kontrastif Kata Kerja Berdasarkan Waktu Dalam Bahasa Arab Dengan Bahasa Palembang.” ... *Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab* ... 4 (1): 1–10.  
<https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i1.1-10>.

Susanti, Meity Mulya, Wahyu Unggul Widodo, and Darmawati Indah Safitri. 2018. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi.” *The Shine Cahaya Dunia Ners* 3 (2).