

Pengaruh Game Online Pubg Mobile Mobile Legend Dan Aplikasi Tiktok Terhadap Rusaknya Ahklakul Karimah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Nusa Dua Bali

M Zainal Abror

Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto

E-mail Correspondent: mzamza160898@gmail.com

Received: 15-04-2026

Revised: 16-05-2026

Accepted: 03-07-2026

Info Artikel

Abstract

Keywords: *Online Games, PUBG Mobile, Mobile Legends, TikTok, Islamic Religious Education*

The development of information technology in the 21st century has brought about significant changes in social interaction patterns, particularly among adolescents. The presence of online games such as PUBG Mobile and Mobile Legends, as well as the social media application TikTok, has become an integral part of students' lives. The intense use of these digital platforms has various impacts, both positive and negative, including on the development of students' noble character. This study aims to determine the impact and extent of the influence of the online games PUBG Mobile, Mobile Legends, and the TikTok application on the deterioration of students' noble character in Islamic Religious Education (PAI) at Nusa Dua Junior High School, Bali. This study used a quantitative approach with a descriptive approach. The study population was 185 students, while a sample of 66 students was determined using a purposive sampling technique. Data collection was conducted using a questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using multiple linear regression. The results showed that the use of the TikTok application had a negative and significant effect on students' noble character, with a regression coefficient of -0.875 and a significance value of 0.004. In contrast, the use of the online games PUBG Mobile and Mobile Legends did not significantly influence students' morality, with significance values of 0.167 and 0.745, respectively. However, the results of the simultaneous test showed that all three variables together significantly influenced the decline in students' morality, with an F-value of 4.482 and a significance level of 0.016. The coefficient of determination (R^2) of 0.428 indicates that 42.8% of the variation in morality decline can be explained by the use of PUBG Mobile, Mobile Legends, and TikTok, while 57.2% is influenced by other factors outside the study.

Abstrak.

Perkembangan teknologi informasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam pola interaksi sosial masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Kehadiran game online seperti PUBG Mobile dan Mobile Legends, serta aplikasi media sosial TikTok, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik. Intensitas penggunaan platform digital tersebut menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif, termasuk terhadap pembentukan akhlakul karimah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk

Kata kunci: Game Online, PUBG Mobile, Mobile Legends, TikTok, akhlakul karimah, Pendidikan Agama Islam.

mengetahui dampak serta besarnya pengaruh game online PUBG Mobile, Mobile Legends, dan aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Nusa Dua Bali. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi penelitian berjumlah 185 siswa, sedangkan sampel sebanyak 66 siswa ditentukan melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok berpengaruh negatif dan signifikan terhadap akhlakul karimah siswa dengan koefisien regresi sebesar -0,875 dan nilai signifikansi 0,004. Sebaliknya, penggunaan game online PUBG Mobile dan Mobile Legends tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap akhlakul karimah siswa, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,167 dan 0,745. Namun demikian, hasil uji simultan menunjukkan bahwa ketiga variabel secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap rusaknya akhlakul karimah siswa dengan nilai F-hitung sebesar 4,482 dan signifikansi 0,016. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,428 mengindikasikan bahwa 42,8% variasi kerusakan akhlakul karimah dapat dijelaskan oleh penggunaan PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok, sedangkan 57,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Kehadiran internet, media sosial, serta berbagai aplikasi digital telah menciptakan pola kehidupan baru yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas masyarakat modern. Teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan pencarian informasi, tetapi juga menjadi media hiburan yang sangat diminati oleh berbagai kalangan, khususnya remaja dan peserta didik. Kemudahan akses internet melalui telepon pintar (*smartphone*) memungkinkan peserta didik untuk terhubung dengan dunia digital kapan saja dan di mana saja. Kondisi ini memberikan berbagai manfaat positif, seperti kemudahan memperoleh informasi, memperluas wawasan, meningkatkan kreativitas, serta mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaan teknologi yang tidak terkendali juga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama terhadap perkembangan karakter dan moral peserta didik.¹

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik, tetapi juga membentuk kepribadian dan akhlak yang mulia. Dalam konteks pendidikan nasional, pembentukan karakter menjadi salah satu tujuan utama yang harus diwujudkan melalui seluruh proses pendidikan. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berupaya membimbing peserta didik agar memiliki keimanan, ketakwaan, dan akhlakul karimah yang tercermin dalam perilaku sehari-hari. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan sikap, nilai, dan moral peserta didik sehingga mampu menjadi pribadi yang bertanggung jawab serta berperilaku sesuai dengan ajaran Islam. Akhlakul karimah merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan Islam. Akhlakul karimah mencakup berbagai perilaku terpuji seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, sopan santun, hormat kepada orang tua dan guru, kepedulian sosial, serta kemampuan mengendalikan diri dari perbuatan yang dilarang oleh agama.²

¹ Muhamad Danuri, "Development and Transformation of Digital Technology," *Infokam* XV, no. II (2019): 116–23.

² Ismail Marzuki and Lukmanul Hakim, "Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras," *Rausyan Fikir: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 79–87, <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1370>.

Dalam perspektif Islam, akhlak memiliki kedudukan yang sangat penting karena menjadi cerminan kualitas keimanan seseorang. Rasulullah Saw. bahkan menegaskan bahwa salah satu tujuan utama diutusnya beliau adalah untuk menyempurnakan akhlak manusia. Oleh karena itu, pembentukan akhlakul karimah harus menjadi perhatian utama dalam proses pendidikan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Di tengah upaya pembentukan karakter tersebut, perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan baru yang semakin kompleks. Salah satu fenomena yang banyak ditemukan di kalangan peserta didik saat ini adalah tingginya intensitas penggunaan game online dan media sosial.³ Kehadiran berbagai platform digital yang menawarkan hiburan menarik telah menjadi bagian dari gaya hidup generasi muda. Peserta didik tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk belajar, tetapi juga menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game online dan mengakses media sosial. Aktivitas tersebut pada awalnya dianggap sebagai bentuk hiburan yang wajar, namun apabila dilakukan secara berlebihan dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan peserta didik, termasuk perilaku, prestasi belajar, hubungan sosial, dan perkembangan moral.⁴

Game online merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di kalangan remaja. Berbagai jenis permainan daring terus berkembang dengan menawarkan fitur yang semakin menarik dan interaktif. Di antara game online yang paling banyak dimainkan oleh peserta didik adalah PUBG Mobile dan Mobile Legends. PUBG Mobile merupakan permainan bergenre battle royale yang menuntut pemain untuk bertahan hidup melalui berbagai strategi dan pertempuran melawan pemain lain. Sementara itu, Mobile Legends merupakan permainan multiplayer online battle arena (MOBA) yang mengharuskan pemain bekerja sama dalam tim untuk mengalahkan lawan. Kedua permainan tersebut memiliki daya tarik yang sangat tinggi karena menawarkan tantangan, kompetisi, interaksi sosial, serta peluang untuk memperoleh prestasi virtual yang dapat meningkatkan rasa percaya diri pemain.⁵ Popularitas PUBG Mobile dan Mobile Legends di kalangan peserta didik tidak dapat dipisahkan dari karakteristik masa remaja yang cenderung menyukai tantangan, kompetisi, dan eksplorasi hal-hal baru.

Selain itu, adanya fitur komunikasi antarpemain memungkinkan terbentuknya komunitas virtual yang membuat peserta didik semakin terikat dengan permainan tersebut. Tidak sedikit peserta didik yang menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari untuk bermain game online sehingga mengurangi waktu belajar, beribadah, berinteraksi dengan keluarga, maupun melakukan aktivitas sosial lainnya. Dalam kondisi tertentu, ketergantungan terhadap game online dapat menimbulkan perilaku adiktif yang berdampak pada penurunan kualitas kehidupan akademik dan sosial peserta didik. Selain game online, media sosial juga menjadi fenomena yang sangat dominan dalam kehidupan generasi muda saat ini. Salah satu aplikasi yang mengalami perkembangan sangat pesat adalah TikTok. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan membagikan video pendek dengan berbagai efek visual dan audio yang menarik. TikTok menjadi sangat populer karena menyediakan beragam konten hiburan, edukasi, informasi, serta tren yang dapat diakses secara cepat dan mudah. Peserta didik menjadi salah satu kelompok pengguna

³ Upik Nurul Hidayah, "Interaksi Edukatif Antara Guru Dan Peserta Didik Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim Dan Implikasinya Di Era Disrupsi Upik," *Http://Repository.Unissula.Ac.Id/27772/* (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2022), <http://repository.unissula.ac.id/27772/>.

⁴ Umi Masitoh, "Implementasi Budaya Religius Sebagai Upaya Pengembangan Sikap Sosial Siswa Di Sma Negeri 5 Yogyakarta," *Magister (S2)*, 2017, 254.

⁵ Endah Sri Bintari, Meiske Kristin Lumanauw, and Nur Kholifah, "Pengaruh Event Marketing Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam Game Online Pubg Mobile," *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 6 (2025): 8744–51, <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i6.11786>.

terbesar aplikasi ini karena karakteristik kontennya yang sesuai dengan minat dan kebutuhan generasi digital.⁶

Di satu sisi, TikTok dapat memberikan manfaat sebagai sarana kreativitas, edukasi, dan pengembangan keterampilan komunikasi. Banyak konten pembelajaran yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk menambah pengetahuan dan wawasan. Akan tetapi, di sisi lain, penggunaan TikTok yang tidak terkontrol juga dapat membawa dampak negatif. Berbagai konten yang tidak sesuai dengan usia peserta didik, budaya konsumtif, perilaku pamer, penggunaan bahasa yang kurang sopan, serta kecenderungan meniru tren tanpa mempertimbangkan nilai moral merupakan beberapa persoalan yang sering muncul akibat penggunaan media sosial secara berlebihan. Fenomena ini menjadi semakin mengkhawatirkan ketika peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengakses konten hiburan dibandingkan kegiatan yang bersifat edukatif dan produktif. Pengaruh game online dan media sosial terhadap perilaku peserta didik telah menjadi perhatian berbagai pihak, termasuk orang tua, guru, dan pemerintah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan dapat memengaruhi kondisi psikologis dan sosial remaja. Intensitas bermain game online yang tinggi sering dikaitkan dengan munculnya perilaku agresif, kurangnya kontrol diri, penurunan konsentrasi belajar, gangguan pola tidur, serta menurunnya kualitas interaksi sosial secara langsung.⁷

Fenomena tersebut juga mulai terlihat pada sebagian peserta didik di SMP Nusa Dua Bali. Sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berupaya mengembangkan kualitas akademik sekaligus karakter peserta didik, sekolah menghadapi tantangan dalam mengendalikan dampak negatif penggunaan teknologi digital. Berdasarkan pengamatan awal, terdapat peserta didik yang menunjukkan kecenderungan lebih tertarik bermain game online dan mengakses TikTok dibandingkan mengikuti kegiatan belajar maupun aktivitas keagamaan. Sebagian peserta didik juga terlihat kurang fokus dalam pembelajaran, sering menunda penyelesaian tugas, serta menunjukkan perubahan perilaku yang kurang sesuai dengan nilai-nilai akhlakul karimah yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan Islam yang menekankan pembentukan karakter dengan realitas perkembangan teknologi digital yang memengaruhi kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai hubungan antara penggunaan game online PUBG Mobile, Mobile Legends, dan aplikasi TikTok dengan perilaku akhlak peserta didik. Kajian ini menjadi penting karena pemahaman yang komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi akhlak peserta didik dapat membantu sekolah dalam merumuskan strategi pembinaan karakter yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.⁸

Selain itu, penelitian mengenai pengaruh media digital terhadap akhlakul karimah peserta didik memiliki urgensi yang tinggi mengingat penggunaan teknologi digital akan terus meningkat pada masa mendatang. Apabila tidak diimbangi dengan pendidikan karakter yang kuat, maka perkembangan teknologi berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan moral yang semakin kompleks. Sebaliknya, apabila teknologi dapat dimanfaatkan secara bijaksana dan terarah, maka teknologi justru dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran dan pembentukan karakter peserta didik. Penelitian ini juga memiliki nilai strategis karena dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam

⁶ Yuni Fitriani, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 5, no. 4 (2021): 1011–12, <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>.

⁷ Janisa Kusumawati and Ahmad Junaedi Sitika, "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Dakwah Islam Bagi Generasi 'Z,'" *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 11, no. 3 (2024): 271–83, <https://doi.org/10.31102/alulum.11.3.2024.271-283>.

⁸ Kusumawati and Sitika.

memahami dinamika pembentukan akhlak di era digital. Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi orang tua dalam melakukan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan teknologi digital oleh anak-anak mereka.⁹

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tentang pengaruh game online PUBG Mobile, Mobile Legends, dan aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Nusa Dua Bali menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu mengungkap sejauh mana penggunaan media digital tersebut memengaruhi perilaku peserta didik, faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan akhlak, serta upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah, guru, dan orang tua dalam meminimalkan dampak negatif teknologi digital terhadap pembentukan karakter generasi muda. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mewujudkan pendidikan yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga berhasil membentuk peserta didik yang berakhlakul karimah sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis pengaruh game online PUBG Mobile, Mobile Legends, dan aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Nusa Dua Bali melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Sementara itu, penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen meliputi penggunaan game online PUBG Mobile (X1), Mobile Legends (X2), dan aplikasi TikTok (X3). Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Y). Ketiga variabel bebas tersebut dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap perubahan perilaku dan akhlak peserta didik.¹⁰

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP Nusa Dua Bali yang berjumlah 185 siswa, terdiri atas 58 siswa kelas VII, 50 siswa kelas VIII, dan 77 siswa kelas IX. Dari jumlah tersebut, peneliti menggunakan teknik purposive sampling untuk menentukan sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena peneliti menetapkan kriteria tertentu yang harus dimiliki responden, yaitu peserta didik yang aktif memainkan game PUBG Mobile atau Mobile Legends serta aktif menggunakan aplikasi TikTok dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel penelitian sebanyak 66 peserta didik yang dianggap memenuhi syarat untuk dijadikan responden. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu angket (kuesioner), observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk memperoleh data mengenai tingkat penggunaan game online PUBG Mobile, Mobile Legends, aplikasi TikTok, serta kondisi akhlakul karimah peserta didik. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai perilaku peserta didik di lingkungan sekolah, sedangkan

⁹ Inosensius Enryco Mokos and Fakultas Seni Pertunjukan, "Konstruksi Identitas Diri Remaja Di Media Sosial : Analisis Konsep Dramaturgi Erving Goffman," *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 3 (2025): 638–49, <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i3.4690>.

¹⁰ Dimas Assayakurrohim et al., "Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 1 (2023): 1–9, <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>.

dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan profil sekolah, jumlah peserta didik, serta berbagai dokumen yang mendukung penelitian.¹¹

Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kadang-kadang (KD), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Masing-masing alternatif jawaban diberikan skor tertentu untuk memudahkan proses pengukuran dan analisis data. Instrumen variabel PUBG Mobile, Mobile Legends, TikTok, dan akhlakul karimah masing-masing terdiri atas 10 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator perilaku agresif, desensitisasi, keterasingan sosial, nilai moral, ketergantungan, kejujuran, rasa hormat, kesabaran, tanggung jawab, dan empati. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment untuk mengetahui tingkat ketepatan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid dan reliabel.¹²

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Tahapan analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik yang terdiri atas uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Setelah seluruh persyaratan terpenuhi, data dianalisis menggunakan regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh variabel secara parsial dan uji F untuk mengetahui pengaruh variabel secara simultan. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Melalui serangkaian analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai dampak penggunaan game online dan media sosial terhadap perilaku peserta didik serta menjadi dasar dalam merumuskan strategi pendidikan karakter yang lebih efektif di lingkungan sekolah.

Hasil dan Pembahasan

A. Game Online Pubg Mobile

Game online merupakan permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan pemain lain secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Perkembangan teknologi informasi telah menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling diminati oleh masyarakat, khususnya kalangan remaja dan peserta didik. Salah satu game online yang memiliki jumlah pengguna sangat besar adalah PUBG Mobile (PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile), yaitu permainan bergenre battle royale yang menuntut pemain untuk bertahan hidup dan mengalahkan lawan hingga menjadi pemain terakhir yang bertahan dalam arena permainan. Menurut Mark Griffiths, game online merupakan aktivitas permainan yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet yang dapat memberikan pengalaman interaktif, kompetitif, dan menghibur bagi para pemainnya. Griffiths menjelaskan bahwa daya tarik utama game online terletak pada kemampuannya memberikan tantangan, penghargaan (reward), serta interaksi sosial yang dapat meningkatkan keterlibatan pemain dalam jangka waktu yang lama. Semakin tinggi tingkat keterlibatan tersebut, semakin besar pula

¹¹ Hasan Syahrizal and M. Syahrani Jailani, "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.

¹² Muhajirin, Risnita, and Asrulla, "Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian," *Journal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 82–92, <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/903/592>.

kemungkinan munculnya perilaku ketergantungan apabila pengguna tidak mampu mengontrol waktu bermainnya.¹³

PUBG Mobile pertama kali diperkenalkan untuk perangkat seluler dan dengan cepat menjadi salah satu permainan paling populer di dunia. Permainan ini mengharuskan pemain untuk mencari perlengkapan, menyusun strategi, bekerja sama dengan anggota tim, dan menghadapi berbagai tantangan dalam lingkungan virtual yang kompetitif. Karakteristik tersebut menjadikan PUBG Mobile tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang mampu melatih kemampuan berpikir taktis dan pengambilan keputusan. Dalam perspektif teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura, perilaku seseorang dapat terbentuk melalui proses observasi, imitasi, dan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Teori ini menjelaskan bahwa individu cenderung meniru perilaku yang sering dilihat dan dianggap menarik atau menguntungkan. Apabila peserta didik secara terus-menerus terpapar pada adegan persaingan, konflik, atau kekerasan dalam permainan digital, maka terdapat kemungkinan bahwa sebagian perilaku tersebut dapat memengaruhi pola pikir dan sikap mereka dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penggunaan PUBG Mobile yang tidak disertai pengawasan dan kontrol yang memadai berpotensi memberikan pengaruh terhadap perkembangan perilaku peserta didik.

Selain itu, teori Uses and Gratifications yang dikembangkan oleh Elihu Katz menjelaskan bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan hiburan, relaksasi, interaksi sosial, dan pencapaian prestasi. Dalam konteks PUBG Mobile, peserta didik memainkan game tersebut karena memperoleh kepuasan berupa kesenangan, tantangan, pengakuan dari teman sebaya, serta kesempatan untuk berinteraksi dengan komunitas pemain lainnya. Semakin besar kepuasan yang diperoleh, semakin tinggi pula frekuensi penggunaan game tersebut. Dari sisi positif, PUBG Mobile dapat memberikan manfaat berupa peningkatan kemampuan kerja sama tim, keterampilan komunikasi, kecepatan berpikir, konsentrasi, serta kemampuan menyusun strategi. Pemain dituntut untuk membuat keputusan secara cepat dan tepat dalam menghadapi berbagai situasi yang berubah secara dinamis. Kemampuan tersebut dapat menjadi modal yang bermanfaat apabila digunakan secara proporsional dan tidak mengganggu aktivitas utama peserta didik sebagai pelajar.¹⁴

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PUBG Mobile secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan akademik, sosial, dan moral peserta didik. Menurut Griffiths, salah satu ciri kecanduan game online adalah ketidakmampuan individu untuk mengendalikan durasi bermain sehingga aktivitas lain yang lebih penting menjadi terabaikan. Kondisi tersebut dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar, berkurangnya kualitas interaksi sosial, gangguan pola tidur, serta munculnya perilaku emosional ketika aktivitas bermain terganggu. Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, penggunaan PUBG Mobile yang tidak terkontrol dapat berimplikasi pada pembentukan akhlakul karimah peserta didik. Akhlakul karimah merupakan perilaku terpuji yang mencerminkan nilai-nilai keislaman seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kesopanan, dan kemampuan mengendalikan diri. Ketika peserta didik menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain

¹³ Ahmad Tanton, Mohammad Taufan Asri Zaen, and Khairul Imtihan, "ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik* 2, no. 2 (2019): 81, <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>.

¹⁴ Muhammad Haikal, Martanto Martanto, and Umi Hayati, "Analisis Sentimen Terhadap Penggunaan Aplikasi Game Online Pubg Mobile," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 6 (2024): 3275–81, <https://www.ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/8174/4823>.

game hingga melalaikan kewajiban belajar, ibadah, maupun interaksi sosial, maka nilai-nilai akhlak tersebut berpotensi mengalami penurunan.¹⁵

Pandangan tersebut sejalan dengan teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg yang menyatakan bahwa perkembangan moral seseorang dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman yang diterimanya. Lingkungan digital yang mendominasi kehidupan peserta didik dapat menjadi faktor yang memengaruhi pembentukan nilai, sikap, dan perilaku mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dari orang tua, guru, dan sekolah agar penggunaan PUBG Mobile tetap berada dalam batas yang wajar serta tidak menghambat proses pembentukan karakter dan akhlakul karimah. Berdasarkan uraian tersebut, PUBG Mobile dapat dipahami sebagai salah satu produk teknologi digital yang memiliki dua sisi pengaruh. Di satu sisi, permainan ini mampu memberikan hiburan dan mengembangkan berbagai keterampilan kognitif peserta didik. Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan berpotensi memengaruhi perilaku, kedisiplinan, dan kualitas akhlak peserta didik apabila tidak disertai kontrol serta pemanfaatan yang bijaksana.

B. Aplikasi Tiktok

TikTok merupakan salah satu platform media sosial berbasis video pendek yang berkembang sangat pesat di era digital. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, mengunggah, dan membagikan video dengan berbagai fitur menarik seperti musik, efek visual, filter, serta beragam alat pengeditan yang mudah digunakan. Kemudahan tersebut menjadikan TikTok sebagai salah satu media sosial yang paling populer di kalangan masyarakat, khususnya remaja dan peserta didik. Kehadiran TikTok tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi, kreativitas, promosi, serta penyebaran informasi dalam berbagai bidang kehidupan. Popularitas TikTok di kalangan peserta didik tidak terlepas dari karakteristik platform ini yang mampu menyajikan konten secara cepat, menarik, dan sesuai dengan minat pengguna. Melalui algoritma yang dimiliki, TikTok dapat menampilkan berbagai video yang relevan dengan kebiasaan dan preferensi pengguna sehingga mendorong mereka untuk menghabiskan waktu lebih lama dalam mengakses aplikasi tersebut. Kondisi ini menjadikan TikTok sebagai salah satu media digital yang memiliki pengaruh besar terhadap pola pikir, perilaku, dan gaya hidup generasi muda. Menurut Elihu Katz, individu menggunakan media massa untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan informasi, hiburan, identitas pribadi, dan interaksi sosial.¹⁶

Dalam konteks penggunaan TikTok, peserta didik memanfaatkan aplikasi ini untuk memperoleh hiburan, mencari informasi terbaru, mengikuti tren yang sedang berkembang, serta menjalin komunikasi dengan teman sebaya. Teori ini menjelaskan bahwa semakin besar kepuasan yang diperoleh seseorang dari suatu media, maka semakin tinggi pula intensitas penggunaannya. TikTok juga dapat dipahami melalui teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura, perilaku manusia terbentuk melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap model yang dilihat dalam lingkungan sosial. Dalam aplikasi TikTok, pengguna secara terus-menerus terpapar berbagai konten yang menampilkan perilaku, gaya hidup, bahasa, maupun nilai-nilai tertentu. Konten yang sering ditonton berpotensi memengaruhi cara berpikir dan perilaku pengguna, terutama peserta didik yang masih berada pada tahap perkembangan kepribadian. Oleh karena itu, peserta didik cenderung meniru perilaku yang dianggap menarik,

¹⁵ Gokma Riski Sitorus Pane and Angga Intueri Mahendra, "Interpersonal Communication Between PUBG Mobile Online Game Players on Team Bee," *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation* 3, no. 4 (2023): 614–19, <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1902>.

¹⁶ Sari Devi, Rahmad Solling Hamid, and Edi Maszudi, "Peran E-Wom e-Service Quality Dan e-Trust Dalam Menentukan Keputusan Pembelian," *Jesya* 6, no. 2 (2023): 1888–98, <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i2.1187>.

populer, atau mendapatkan banyak perhatian dari pengguna lain. Dari sisi positif, TikTok dapat menjadi media yang bermanfaat bagi peserta didik apabila digunakan secara bijaksana. Berbagai konten edukatif yang tersedia dalam aplikasi ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan wawasan pengguna. Selain itu, TikTok juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan komunikasi, kemampuan presentasi, serta literasi digital. Banyak peserta didik yang memanfaatkan platform ini untuk membuat konten pembelajaran, berbagi pengalaman, dan mengembangkan bakat yang dimiliki.¹⁷

Namun demikian, penggunaan TikTok yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Intensitas penggunaan yang tinggi sering kali menyebabkan peserta didik menghabiskan banyak waktu untuk menonton atau membuat konten sehingga mengurangi waktu belajar, beribadah, maupun berinteraksi dengan keluarga. Selain itu, tidak semua konten yang beredar di TikTok memiliki nilai edukatif. Sebagian konten bahkan dapat mengandung unsur kekerasan, perilaku konsumtif, gaya hidup hedonis, penggunaan bahasa yang kurang sopan, serta tindakan yang bertentangan dengan norma agama dan sosial. Dalam perspektif teori kultivasi yang dikemukakan oleh George Gerbner, paparan media yang berlangsung secara terus-menerus dapat memengaruhi cara seseorang memandang realitas sosial. Teori ini menjelaskan bahwa individu yang sering mengonsumsi konten media tertentu cenderung membentuk persepsi dan perilaku sesuai dengan pesan yang diterimanya. Apabila peserta didik terus-menerus mengakses konten yang kurang mendidik, maka terdapat kemungkinan nilai-nilai yang terkandung dalam konten tersebut akan memengaruhi pola pikir dan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan TikTok yang tidak terkontrol dapat memengaruhi pembentukan akhlakul karimah peserta didik. Akhlakul karimah mencerminkan perilaku terpuji yang sesuai dengan ajaran Islam, seperti kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, disiplin, rasa hormat kepada guru dan orang tua, serta kemampuan menjaga diri dari perbuatan yang dilarang agama. Ketika peserta didik lebih banyak terpapar pada konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai keislaman, maka proses internalisasi nilai moral dan spiritual dapat mengalami hambatan. Pandangan tersebut sejalan dengan teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg yang menyatakan bahwa perkembangan moral individu dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan sosial yang melingkupinya. Media sosial, termasuk TikTok, menjadi salah satu lingkungan digital yang memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan TikTok memerlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua, guru, serta lingkungan sekolah agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan tidak terjerumus pada perilaku yang dapat merusak akhlakul karimah.

C. Pengaruh Game Online Pubg Mobile Mobile Legend Dan Aplikasi Tiktok Terhadap Rusaknya Ahklakul Karimah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di Smp Nusa Dua Bali

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen yang terdiri dari penggunaan game online PUBG Mobile (X1), Mobile Legends (X2), dan aplikasi TikTok (X3) secara bersama-sama atau simultan berpengaruh terhadap variabel dependen, yaitu rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Pengujian ini penting dilakukan untuk melihat kelayakan model regresi yang digunakan dalam penelitian serta mengetahui apakah seluruh variabel bebas yang

¹⁷ Baroqah Desa and Sukamarga Kecamatan, "Respon Orang Tua Terhadap Perilaku Bermain Tik-Tok Santri Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Al Baroqah Desa Sukamarga Kecamatan Abung Kunang Kabupaten Lampung Utara" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023), <http://repository.radenintan.ac.id/23138/1/PUSAT> BAB 1 DAN 2.pdf.

¹⁸ Kusumawati and Sitika, "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Dakwah Islam Bagi Generasi 'Z.'"

diteliti memiliki kontribusi yang signifikan terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.11, diperoleh nilai Fhitung sebesar 4,482 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,016. Adapun nilai Ftabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) sebesar 64 adalah 3,14. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Fhitung lebih besar daripada Ftabel ($4,482 > 3,14$) dan nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05 ($0,016 < 0,05$). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok secara simultan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Dengan kata lain, ketiga variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap perubahan perilaku peserta didik yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan game online dan aplikasi TikTok, maka semakin besar pula potensi terjadinya penurunan kualitas akhlakul karimah peserta didik. Penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat memengaruhi pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dampak yang muncul dapat berupa berkurangnya kedisiplinan dalam belajar, menurunnya kepatuhan terhadap tata tertib sekolah, kurangnya perhatian terhadap kewajiban ibadah, serta menurunnya sikap hormat kepada guru dan orang tua.²⁰ Selain itu, game online seperti PUBG Mobile dan Mobile Legends sering kali membuat peserta didik menghabiskan waktu yang cukup lama di depan layar sehingga mengurangi interaksi sosial secara langsung. Sementara itu, aplikasi TikTok menghadirkan berbagai konten yang dapat memengaruhi pola perilaku peserta didik, baik secara positif maupun negatif. Apabila tidak disertai pengawasan yang baik, peserta didik berpotensi meniru perilaku yang tidak sesuai dengan norma agama dan nilai-nilai akhlakul karimah yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam.²¹

Dengan demikian, hasil uji F membuktikan bahwa penggunaan PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan perhatian dan pengawasan dari orang tua, guru, dan pihak sekolah agar penggunaan teknologi digital dapat diarahkan pada kegiatan yang lebih edukatif dan bermanfaat. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Melalui uji ini dapat diketahui besarnya kontribusi penggunaan PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.12, diperoleh nilai R sebesar 0,654 yang menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel independen dengan variabel dependen. Selanjutnya, nilai R Square sebesar 0,428 menunjukkan bahwa sebesar 42,8% variasi perubahan atau kerusakan akhlakul karimah peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok. Nilai tersebut menunjukkan bahwa ketiga variabel bebas yang diteliti memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Pengaruh sebesar 42,8% mengindikasikan bahwa penggunaan game online

¹⁹ Haikal, Martanto, and Hayati, "Analisis Sentimen Terhadap Penggunaan Aplikasi Game Online Pubg Mobile."

²⁰ muhammad zaim nur zazin, "Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi Z," *Proceeding Antasari International Conference*, 2018, 535–63.

²¹ Supardi Ritonga, Agus Supriadi, and Muhammad Syahid, "Implementasi Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2023): 8–14.

dan media sosial merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi perilaku dan karakter peserta didik.²²

Semakin tinggi tingkat penggunaan media digital tersebut, semakin besar pula kemungkinan terjadinya perubahan perilaku yang mengarah pada penurunan kualitas akhlak. Sementara itu, sebesar 57,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, kondisi sosial ekonomi, pergaulan teman sebaya, lingkungan masyarakat, tingkat pemahaman agama, pendidikan karakter di sekolah, serta faktor psikologis yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Hasil koefisien determinasi ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik, faktor-faktor lain di luar penelitian juga memiliki kontribusi yang lebih besar.²³ Oleh karena itu, upaya pembinaan akhlakul karimah tidak hanya difokuskan pada pengendalian penggunaan game online dan media sosial, tetapi juga perlu melibatkan keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan karakter religius peserta didik.²⁴ Dengan demikian, hasil uji koefisien determinasi memperlihatkan bahwa penggunaan PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok berkontribusi sebesar 42,8% terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik, sedangkan 57,2% lainnya dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak menjadi fokus dalam penelitian ini. Temuan ini menegaskan bahwa pembentukan akhlak peserta didik merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai aspek yang saling berkaitan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 24, seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel karena memiliki nilai Cronbach Alpha di atas 0,60. Variabel PUBG Mobile (X1) memperoleh nilai 0,834, Mobile Legends (X2) sebesar 0,778, TikTok (X3) sebesar 0,836, dan akhlakul karimah (Y) sebesar 0,853. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan dalam pengujian hipotesis. Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel PUBG Mobile memiliki nilai t-hitung sebesar -1,441 dengan signifikansi 0,167 ($>0,05$), sehingga tidak berpengaruh signifikan terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Demikian pula variabel Mobile Legends yang memperoleh nilai t-hitung sebesar 0,330 dengan signifikansi 0,745 ($>0,05$), sehingga juga tidak berpengaruh signifikan. Sebaliknya, variabel TikTok memiliki nilai t-hitung sebesar -3,306 dengan signifikansi 0,004 ($<0,05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan TikTok berpengaruh negatif dan signifikan terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Pada uji F, diperoleh nilai F-hitung sebesar 4,482 yang lebih besar daripada F-tabel sebesar 3,14 dengan nilai signifikansi 0,016 ($<0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa variabel PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok secara simultan berpengaruh signifikan terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik. Dengan demikian,

²² Rizky Ramadhoni and Farid Imam Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 2, <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.

²³ Anggoro Santoso and Salsabila Nur Hayca, "Live Commerce Sebagai Ruang Afektif Dalam Analisis Interaksi Host Tiktok Shop Dalam," *JIS (Jurnal Ilmu Siber)* 4, no. 1 (2025): 1–5, <https://jurnal.unsia.ac.id/index.php/jis/article/view/510/230>.

²⁴ Suprpto, "Integrasi Moderasi Beragama Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 18, no. 3 (2020): 355–68, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v18i3.750>.

meskipun PUBG Mobile dan Mobile Legends tidak berpengaruh secara parsial, ketiga variabel tersebut secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap perilaku peserta didik. Selanjutnya, hasil uji koefisien determinasi (Adjusted R Square) sebesar 0,428 menunjukkan bahwa 42,8% variasi rusaknya akhlakul karimah peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel PUBG Mobile, Mobile Legends, dan TikTok. Adapun sisanya sebesar 57,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan keluarga, pendidikan agama, pergaulan teman sebaya, serta lingkungan sosial peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki pengaruh terhadap akhlakul karimah peserta didik, namun bukan satu-satunya faktor yang menentukan pembentukan karakter mereka.

Daftar Pustaka

- Assayakurrohim, Dimas, Dewa Ikhrum, Rusdy a Sirodj, and M Win Afgani. "Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 1 (2023): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>.
- Danuri, Muhamad. "Development and Transformation of Digital Technology." *Infokam* XV, no. II (2019): 116–23.
- Desa, Baroqah, and Sukamarga Kecamatan. "Respon Orang Tua Terhadap Perilaku Bermain Tik-Tok Santri Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Al Baroqah Desa Sukamarga Kecamatan Abung Kunang Kabupaten Lampung Utara." Universitas islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023. [http://repository.radenintan.ac.id/23138/1/PUSAT BAB 1 DAN 2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/23138/1/PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf).
- Devi, Sari, Rahmad Solling Hamid, and Edi Maszudi. "Peran E-Wom e-Service Quality Dan e-Trust Dalam Menentukan Keputusan Pembelian." *Jesya* 6, no. 2 (2023): 1888–98. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i2.1187>.
- Endah Sri Bintari, Meiske Kristin Lumanauw, and Nur Kholifah. "Pengaruh Event Marketing Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam Game Online Pubg Mobile." *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 6 (2025): 8744–51. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i6.11786>.
- Fitriani, Yuni. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 5, no. 4 (2021): 1011–12. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>.
- Gokma Riski Sitorus Pane, and Angga Intueri Mahendra. "Interpersonal Communication Between PUBG Mobile Online Game Players on Team Bee." *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation* 3, no. 4 (2023): 614–19. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1902>.
- Haikal, Muhammad, Martanto Martanto, and Umi Hayati. "Analisis Sentimen Terhadap Penggunaan Aplikasi Game Online Pubg Mobile." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 6 (2024): 3275–81. <https://www.ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/8174/4823>.
- Hidayah, Upik Nurul. "Interaksi Edukatif Antara Guru Dan Peserta Didik Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim Dan Implikasinya Di Era Disrupsi Upik." [Http://Repository.Unissula.Ac.Id/27772/](http://Repository.Unissula.Ac.Id/27772/). Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2022. <http://repository.unissula.ac.id/27772/>.
- Kusumawati, Janisa, and Ahmad Junaedi Sitika. "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Dakwah Islam Bagi Generasi 'Z.'" *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 11, no. 3 (2024): 271–83. <https://doi.org/10.31102/alulum.11.3.2024.271-283>.
- Marzuki, Ismail, and Lukmanul Hakim. "Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 79–87. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1370>.
- Masitoh, Umi. "Implementasi Budaya Religius Sebagai Upaya Pengembangan Sikap Sosial Siswa Di Sma Negeri 5 Yogyakarta." *Magister (S2)*, 2017, 254.

- Mokos, Inosensius Enryco, and Fakultas Seni Pertunjukan. "Konstruksi Identitas Diri Remaja Di Media Sosial : Analisis Konsep Dramaturgi Erving Goffman." *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 3 (2025): 638–49. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i3.4690>.
- Muhajirin, Risnita, and Asrulla. "Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian." *Journal Genta Mulia* 15, no. 1 (2024): 82–92. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/903/592>.
- nur zazin, muhammad zaim. "Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi Z." *Proceeding Antasari International Conference*, 2018, 535–63.
- Ramadhoni, Rizky, and Farid Imam Kholidin. "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.
- Ritonga, Supardi, Agus Supriadi, and Muhammad Syahid. "Implementasi Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2023): 8–14.
- Santoso, Anggoro, and Salsabila Nur Hayca. "Live Commerce Sebagai Ruang Afektif Dalam Analisis Interaksi Host Tiktok Shop Dalam." *JIS (Jurnal Ilmu Siber)* 4, no. 1 (2025): 1–5. <https://jurnal.unsia.ac.id/index.php/jis/article/view/510/230>.
- Suprpto. "Integrasi Moderasi Beragama Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 18, no. 3 (2020): 355–68. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v18i3.750>.
- Syahrizal, Hasan, and M. Syahrani Jailani. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.
- Tantoni, Ahmad, Mohammad Taufan Asri Zaen, and Khairul Imtihan. "ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik* 2, no. 2 (2019): 81. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>.