

Game Online dan Perkembangan Moral Perspektif Jean Piaget: Studi Kasus Mahasiswa Angkatan 2021

Muhamad Hilman Firmansyah

Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin
UIN Sunan Gunung Djati Bandung
m.hilmanfirmansyah1204@gmail.com

Abstract

This study aims to discuss the effect of online games on the moral development of Jean Piaget's perspective. This research uses a qualitative approach through literature and field studies using observational techniques. The formal object in this research is Jean Piaget's cognitive theory, while the material object of this research is the influence of online games on moral development. The context of this research is students of class 2021. This research begins by describing online games that are popular among university students and finding out their influence on moral development using Jean Piaget's perspective. The results of the discussion show that online games have an influence on their users. This study concludes that playing online games by borrowing Jean Piaget's theory of moral development has positive and negative influences. So this research recommends educational institutions to look at the wider influence of online game users among Indonesia's younger generation.

Keywords: Cognitive theory; Moral; Online games; Student.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membahas pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka dan studi lapangan dengan teknik pengamatan. Objek formal dalam penelitian ini adalah teori kognitif Jean Piaget, sedangkan objek material penelitian ini adalah pengaruh game online terhadap perkembangan moral. Adapun konteks penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2021. Penelitian ini dimulai dengan mendeskripsikan game online yang populer di kalangan mahasiswa dan mencari tahu pengaruhnya terhadap

perkembangan moral menggunakan perspektif Jean Piaget. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa game online memberikan pengaruh terhadap penggunaannya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan game online dengan meminjam teori perkembangan moral Jean Piaget memberikan pengaruh positif dan negatif. Sehingga penelitian ini merekomendasikan kepada lembaga pendidikan untuk melihat pengaruh yang lebih luas bagi pengguna game online di kalangan generasi muda Indonesia.

Kata Kunci: Game online; Mahasiswa; Moral; Teori kognitif.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi tentu banyak juga hiburan yang ditawarkan, salah satunya game online. Singkatnya game online adalah sebuah permainan yang dapat diakses secara online dengan menggunakan perangkat handphone maupun komputer yang sebelumnya telah terhubung dengan jaringan internet. Game online memiliki daya tarik yang sangat kuat sehingga banyak orang yang memainkannya. Biasanya game online dimainkan untuk menghilangkan rasa stres maupun hanya untuk menghabiskan waktu luang (Rohman, 2018). Dalam kurun waktu yang sangat singkat game online berkembang dengan pesat di berbagai kalangan sehingga dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sebelumnya game online hanya bisa dimainkan menggunakan perangkat komputer saja. Tetapi pada saat ini game online dapat dimainkan menggunakan handphone yang sebelumnya telah terhubung dengan jaringan internet yang memadai. Jenis-jenis game online yang saat ini populer di kalangan pelajar yaitu MLBB (*Mobile Legend Bang-bang*) dan PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*) yang merupakan game aksi kompetitif. Dengan hadirnya game online dalam kehidupan manusia tentu memiliki pengaruh tersendiri bagi pemainnya, di antaranya terhadap perkembangan moral pelajar. Teori kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget mencakup perkembangan moral. Dalam pandangan Jean Piaget perkembangan moral berada pada tahap-tahap yang dapat diprediksi (Arnianti, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini memandang penting mengkaji hubungan game online dan perkembangan moral perspektif Jean Piaget.

Hasil penelitian terdahulu terkait dampak game online telah dilakukan oleh sejumlah peneliti. Antara lain laporan penelitian yang

dilakukan oleh Ach Fauzi (2019), *“Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) terhadap Restasi Belajar Peserta Didik,”* Universitas Jember. Salah satu permainan berbasis online yang sedang populer sekarang adalah PUBG. Permainan berbasis online ini baik digunakan sebagai alternatif rekreasi pelajar namun harus disertai kontrol diri karena jika pemain sudah mulai kecanduan akan berakibat prestasi akademik menurun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa metode observasi, metode wawancara. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan bagaimana pengaruh game online PUBG pada prestasi akademik Siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online PUBG terhadap prestasi belajar siswa menyatakan bahwa salah satu permainan berbasis online ini sangat digemari karena mendapat kesenangan, mengurangi stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan di mana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar siswa menurun (Ach Fauzi, 2019).

Hasil penelitian terdahulu dan penelitian sekarang memiliki kesamaan dan sekaligus perbedaan. Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama meneliti tentang game online. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu membahas pengaruh game online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian sekarang membahas pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget di kalangan mahasiswa berdasarkan pengamatan secara langsung.

Kerangka berpikir perlu disusun sebagai alur logis secara garis besar berjalannya penelitian. Alur logis ini akan diarahkan untuk mengatasi permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget. Untuk memudahkan deskripsi kerangka berpikir, maka disajikan bagian seperti di bawah ini:

Bagian 1. Kerangka Berpikir



Game online adalah sebuah permainan yang dapat diakses secara online dengan menggunakan perangkat handphone maupun komputer yang sebelumnya telah terhubung dengan jaringan internet. Perkembangan moral adalah proses pertumbuhan nilai-nilai, prinsip dan tindakan seseorang atau masyarakat seiring dengan berjalannya waktu. Jean Piaget adalah seorang filsuf yang lahir pada tanggal 9 Agustus 1896 di Nauchatel, salah satu kota kecil di Swiss. Pemikirannya sangat berpengaruh pada perkembangan moral anak, dapat dilihat melalui karya sistematis kognitifnya yang masih sangat relevan hingga sekarang. Teori perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget menggambarkan bagaimana proses anak-anak belajar dan memproses informasi seiring dengan berjalannya waktu. Perkembangan moral yang terjadi pada anak sangat penting untuk diperhatikan karena dapat mempengaruhi kualitas hidup anak di masa depan. Sikap merupakan perilaku yang berisi tentang sesuatu. Dalam sikap yang positif terdapat sistem nilai yang dapat dipercaya dan diyakini kebenarannya. Nilai ini biasanya bermuatan berbagai pengalaman emosional dari masa lalu yang dapat mewarnai cita-cita seseorang. Moral merupakan wujud abstrak dari berbagai nilai dan tampilan secara nyata dalam perilaku yang dapat kita amati (Maharani, 2014). Dengan hadirnya game online pada kehidupan mahasiswa tentu memiliki pengaruh tersendiri terhadap perkembangan moral.

Landasan teoritis dalam penelitian ini menggunakan teori perkembangan moral Jean Piaget. Landasan teoritis ini akan digunakan sebagai pisau analisis dalam membahas topik utama penelitian, yaitu pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget. Moral merupakan wujud abstrak dari berbagai nilai dan tampilan secara nyata dalam perilaku yang dapat kita amati (Maharani, 2014). Perkembangan moral merupakan perkembangan yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui baik buruknya suatu perbuatan (Arifani, 2022). Teori kognitif yang dikembangkan Jean Piaget mencakup suatu teori perkembangan moral. Kemampuan kognitif menentukan kemampuan nalar seseorang dalam melihat situasi sosial masyarakat. Jean Piaget berpendapat bahwa perkembangan moral berada dalam tahap-tahap yang dapat diprediksi, dalam hal ini dari tipe penalaran yang sangat egosentris menuju tipe penalaran moral yang didasarkan pada keadilan berdasarkan kerjasama (Arnianti, 2021).

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget. Rumusan masalah penelitian ini ialah bagaimana pengaruh game online

terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget. Penelitian ini bertujuan untuk membahas pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget. Secara teoritis penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat sebagai kajian awal tentang pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat untuk perkembangan kajian pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget.

Metode Penelitian

Penulisan karya tulis ini, penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif (Darmalaksana, 2020). Data yang digunakan penulis untuk penelitian ini berasal dari studi lapangan dengan tambahan jurnal penelitian sebelumnya yang memiliki persamaan pada penelitian ini. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dilakukan melalui pengamatan dan studi pustaka (*library research*) yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan memahami berbagai teori yang berhubungan dengan penelitian (Rijal Fadli, 2021). Penelitian ini dilakukan dengan sampel yang terbatas terhadap mahasiswa di lingkungan Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung angkatan 2021.

Hasil dan Pembahasan

1. Game Online Paling Populer

Di Indonesia, popularitas game online mulai diakui sebagai industri yang cukup terkemuka, bahkan game online telah menjadi salah satu cabang lomba *Sea Games* dan pengakuan dari presiden mengenai game online sebagai penggerak industri kreatif yang perlu kita perhatikan (Wibowo, 2021).



Gambar 1. Game Online Paling Populer

Gambar 1 menunjukkan dua game online yang paling populer. Kedua game online tersebut terdiri dari MLBB (*Mobile Legend Bang-bang*) dan PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*). MLBB adalah permainan *Multilplayer Online Battle Arena* (MOBA). Genre MOBA adalah salah satu genre yang populer yang mana pemain memainkan 1 karakter yang dapat dikustomisasi, dan bekerja sama dengan pemain lainnya untuk mengalahkan tim lawan dalam arena yang cukup luas namun tertutup (Wibowo, 2021). Permainan MLBB berorientasi pada kekompakan yang melibatkan dua tim untuk saling bertanding, setiap tim beranggotakan 5 orang pemain yang bertugas untuk menghancurkan tower atau benteng lawan untuk memenangkan pertandingan (Rizky, 2020).

Sedangkan PUBG adalah sebuah permainan kompetitif 100 orang pemain dalam satu arena pertandingan yang sangat luas dengan genre utama *Battle Royale* (Fauzi, 2019). *Battle Royale* adalah genre game online yang memadukan antara unsur bertahan hidup, eksplorasi dan unsur *first person shooter* (FPS). Pada genre ini pemain diharuskan untuk bertahan hidup dengan cara mengeliminasi satu sama lain pada arena pertandingan yang sangat besar. Para pemain dikumpulkan dalam satu pesawat yang kemudian mereka dapat terjun atau lompat pada daerah yang diinginkan (Ridwan, 2020). Dua game online itulah yang paling populer di kalangan mahasiswa berdasarkan pengamatan.



Gambar 2. Aktivitas Permainan Game Online

Gambar 2 menunjukkan aktivitas permainan game online MLBB dan PUBG. Di dalam gambar bisa dilihat nama-nama akun game yang digunakan untuk bermain game online. Pada gambar 2 bagian atas menunjukkan aktivitas permainan online MLBB dan pada bagian bawah menunjukkan aktivitas permainan game online PUBG. Sajian pada gambar

2 merupakan sedikit dari banyaknya sampel permainan game online sebab masih banyak aktivitas lainnya ketika bermain game online.

Kedua game online tersebut dimainkan menggunakan perangkat handphone yang sebelumnya sudah terhubung dengan jaringan internet yang memadai. Pengguna biasanya memainkan game online ini untuk menghilangkan rasa stres dan mengisi waktu luang. Meskipun masih banyak game online lainnya yang dimainkan tetapi popularitasnya tidak bisa mengimbangi kedua game online ini sehingga kebanyakan para pengguna memainkan dua game online ini daripada game online lainnya. Tidak dipungkiri, generasi muda tampak menggemari MLBB dan PUBG, tak terkecuali di kalangan mahasiswa. Kenyataan ini didasarkan hasil pengamatan peneliti secara langsung di lapangan.

2. Perkembangan Moral dalam Pandangan Jean Piaget

Jean Piaget adalah seorang filsuf yang cukup terkenal hingga saat ini, ia juga dikenal sebagai ilmuwan dan psikolog perkembangan asal Swiss yang terkenal karena hasil penelitiannya yang membahas anak-anak dan teori perkembangan kognitif. Perkembangan moral merupakan perkembangan yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui baik buruknya suatu perbuatan (Arifani, 2022).

Teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget mencakup teori tentang perkembangan moral. Jean Piaget memiliki kepercayaan struktur dan kemampuan kognitif berkembang lebih dulu. Ia juga berpendapat bahwa perkembangan moral seseorang berada pada tahap-tahap yang dapat diprediksi (Arnianti, 2021). Teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget memiliki tujuan utama yaitu untuk memberikan pemahaman dengan lebih baik mengenai cara pikiran seseorang berkembang dan berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif (Ujang, 2016).

Jean Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif mempunyai aspek dasar, yaitu kematangan, pengalaman, interaksi sosial dan ekuilibrasi. Kematangan, sebagai hasil dari berkembangnya susunan saraf. Pengalaman, sebagai relasi timbal balik antara organisme dengan dirinya sendiri maupun dengan lingkungannya. transmisi sosial adalah pengaruh yang didapat pada relasinya dengan lingkungan sosial. Ekuilibrasi adalah kemampuan dalam diri seseorang agar dia bisa mempertahankan keseimbangan dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Alon, 2021).

Teori perkembangan kognitif juga, Jean Piaget membagi teori tersebut menjadi empat tahapan usia, yaitu pertama, tahap sensorimotor adalah tahapan di mana seorang anak baru lahir hingga usia sekitar dua tahun. Pada tahapan ini anak menyusun pemahaman dunia dengan mengatur

berbagai pengalaman indra dengan gerak otot mereka. Kedua, tahap pra-operasional adalah tahapan di mana anak beranjak usia dua tahun hingga usia tujuh tahun. Tahap ini adalah tahap di mana pemikiran seorang anak menjadi lebih simbolis, egosentris dan intuitis (Aisyah, 2013). Ketiga, tahap operasional kongkret adalah tahapan di mana seorang anak usia tujuh sampai sebelas tahun. Pada tahap ini seorang anak sudah cukup dewasa untuk membuat pemikiran dengan alur yang logis, tetapi hanya bisa terbatas untuk objek fisik. Keempat, tahap operasional formal adalah tahapan di mana seorang anak usia dua belas tahun ke atas. Pada tahapan terakhir ini seorang anak mulai memasuki usia remaja, mereka mulai memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak dengan memanfaatkan ide-ide yang ada di kepalanya, tanpa adanya ketergantungan pada manipulasi konkret (Aisyah, 2013).

3. Dampak Game Online bagi Perkembangan Moral Perspektif Piaget

Hadirnya game online di kehidupan mahasiswa, tentu memiliki pengaruh tersendiri terhadap perkembangan moral mereka. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perkembangan moral, penulis menggunakan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Meskipun Jean Piaget tidak secara langsung membahas pengaruh game online terhadap perkembangan moral seseorang. Tetapi bisa kita terapkan teori perkembangan kognitif yang dikembangkan Jean Piaget untuk memahami pengaruh game online terhadap perkembangan moral seseorang.

Bila melihat usia generasi muda yang berada pada kisaran 20 sampai 23 tahun, maka dalam teori perkembangan kognitifnya Jean Piaget, mahasiswa angkatan 2021 berada pada tahap operasional formal. Yang mana pada tahap ini seseorang sudah memasuki usia remaja, mereka mulai bisa berpikir secara abstrak dengan memanfaatkan berbagai ide yang ada pada kepalanya, tanpa adanya ketergantungan pada manipulasi konkret (Aisyah, 2013).

Pada game online MLBB dan PUBG yang dimainkan oleh pengguna, terdapat berbagai elemen permainan yang bisa mempengaruhi perkembangan moral. Terdapat berbagai faktor yang bisa mempengaruhi perkembangan moral ketika pengguna bermain game online, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Ketika bermain game online tersebut mereka dihadapkan pada situasi untuk membuat keputusan moral, seperti membantu karakter lain atau teman satu tim, menyelesaikan konflik tanpa adanya kekerasan ketika permainan berlangsung, dan memilih tindakan yang membawa keuntungan bagi para pemain.

Dalam hal tersebut dapat dilihat bahwa game online yang dimainkan pengguna dapat memberikan pelajaran moral yang cukup berharga bagi mereka. Ketika bermain game online pengguna dapat menilai kembali akibat dari perbuatan mereka, memahami pandangan orang lain dan mengembangkan pemahaman tentang perkembangan nilai-nilai moral seperti keadilan, kerjasama dan empati. Akan tetapi, perlu diperhatikan juga bahwa pengaruh game online tidak berlaku pada satu arah saja, kita perlu melihat arah lain untuk memahami pengaruh lainnya. Konteks sosial yang melingkupi pengguna juga memiliki peran penting terhadap perkembangan moral mereka. Selain itu, game online MLBB dan PUBG yang dimainkan tidak selalu fokus terhadap perkembangan moral baik saja. Karena kedua game online tersebut berorientasi pada aksi dan kompetisi.

Ketika bermain game online seseorang bisa memicu emosi negatif yang bisa berakibat fatal terhadap perkembangan moral. Begitupun pada generasi muda yang memainkan game online MLBB dan PUBG. Salah satu moral buruk yang bisa dipicu ketika bermain game online adalah pengucapan kata *toxic*. Kata *toxic* bisa disebut juga sebagai kata yang beracun. Beberapa kata *toxic* yang cukup sering diucapkan ketika bermain game online antara lain: *anjay*, bodoh, sialan, dan lain sebagainya. Demikianlah dampak bermain game online yang teramati amati dari kenyataan di lapangan, meskipun hanya pengamatan sekilas di lingkungan mahasiswa angkatan 21 yang sangat terbatas.

Maka penting untuk diperhatikan bahwa adanya pengaruh dan dampak game online terhadap perkembangan moral di lingkungan generasi muda, khususnya kalangan mahasiswa. Tentu saja penelitian ini tidak bermaksud melakukan generalisasi terhadap mahasiswa angkatan 21 karena penelitian hanya dilakukan di lingkungan yang sangat terbatas. Meskipun pengaruh game online tidak diterima secara langsung oleh mereka, namun bila melihat teori kognitif yang dikembangkan Jean Piaget, game online MLBB dan PUBG yang dimainkan oleh generasi muda, dapat menjadi sumber pengalaman untuk memperkaya perkembangan moral mereka.

Kesimpulan

Dari sekian banyaknya game online yang beredar di masyarakat hanya dua game online saja yang populer di kalangan mahasiswa yaitu MLBB (*Mobile Legend Bang-bang*) dan PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*). Pada konteks Jean Piaget, game online memiliki pengaruh terhadap perkembangan moral mahasiswa, baik itu pengaruh baik maupun

pengaruh buruk, meskipun pengaruh game online tidak dirasakan secara langsung oleh mereka. Game online memiliki pengaruh baik karena bisa mengajarkan pelajaran moral seperti menumbuhkan rasa keadilan, kerjasama dan empati. Tetapi di sisi lain game online memiliki pengaruh buruk terhadap perkembangan moral seperti pengucapan kata *toxic*. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat sebagai kajian awal tentang pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget pada kasus mahasiswa. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat untuk perkembangan kajian pengaruh game online terhadap perkembangan moral perspektif Jean Piaget pada kasus mahasiswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan sampel yang bisa berubah kapan saja baik itu karena perkembangan teknologi maupun perubahan struktur sosial, dan penelitian ini hanya mengamati sampel lingkungan mahasiswa angkatan 2021 yang sangat terbatas, sehingga penelitian ini menjadi sebuah peluang besar untuk kajian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas melalui penelitian secara valid dan objektif. Penelitian ini merekomendasikan pada lembaga pendidikan untuk melihat bagaimana game online yang beredar di Indonesia memberi dampak yang mempengaruhi perkembangan moral pemainnya, khususnya di kalangan generasi muda.

Daftar Pustaka

- Alon Mandimpu N, dkk. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Humanlight: Jurnal Of Psychology*, vol 2 no 1.
- Arifani Maulida R, dkk. (2022). Tahap Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam. *Akhlaqul Karimah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol 1 no 1.
- Arnianti, (2021). Perkembangan Moral. *Tsaqofah, Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, vol 1 no 1.
- Darmalaksana, Wahyudin. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61-66.
- Khabibur Rohman, (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, vol 02 no 1.
- Maharani, (2014). Perkembangan Moral pada Anak. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 01 (2) 93-98.

- Moh. Ridwan, dkk. (2020). Pengukuran Emosi Berdasarkan Biofeedback Sensor pada Game Berjenis Battle Royale (Studi kasus: Player Unknown's Battle Ground). *Universitas Muhammadiyah Malang*, vol 2 no 11.
- Riky Irawan Prabowo, (2020). Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang terhadap Hasil Belajar Kognitif Kimia Kelas X MIA di SMA Negeri 1 PRAFI Monokwari. *Arefak Chem: Chemistry Education Jurnal*.
- Rijal Fadli, (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Mata Kuliah Umum*, vol 21 no 1.
- Sitti Aisyah M, (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, vol 6 no 1.
- Tony Wibowo, (2021). Studi Faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12 (1) 35-50.
- Ujang Khiyarusoleh, (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif pada Anak menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika jurusan PGSD*, vol 5 no 1.