

Analisis Perilaku Imitasi Pada Remaja Pemain *Game Mobile Legends Online* Di Tinjau Dari Pendekatan Kognitif Sosial

Muhammad Arsyad¹, Ririanti Rachmayani Jamain², Mursyidah J Parandrenji³

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia¹

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia²

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sriwijaya, Indonesia³

E-mail: arsyad.bk@ulm.ac.id¹, ririanti.bk@ulm.ac.id²,
mursyidahjparandrenji@gmail.com³

Correspondent Author: Muhammad Arsyad, arsyad.bk@ulm.ac.id

Doi : [10.31316/gcouns.v8i3.4927](https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.4927)

Abstrak

Terdapat fitur komunikasi pada *game online Mobile Legends* yang memungkinkan dapat ditiru, salah satunya berkata kasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku imitasi remaja pemain *game online* dalam permainan *Mobile Legends* berdasarkan pendekatan social kognitif. Metode penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif berdasarkan hasil survei dengan instrument menggunakan kuesioner tertutup. Subjek penelitian berjumlah 10 orang remaja berusia antara 15-17 tahun yang bermain *game online Mobile Legends* di Kota Jambi. Berdasarkan hasil survei secara acak didapatkan hasil bahwa 60% pada individu komunitas pemain *game Mobile Legends* cenderung ditemukan proses imitasi verbal yaitu berkata kasar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pendekatan teori kognitif sosial mampu menjelaskan terjadinya proses imitasi pada perilaku negatif yang dilakukan para pemain *game online Mobile Legends*, yaitu berkata kasar. Perilaku tersebut terbentuk dari proses imitasi yaitu memperhatikan, mengingat, produk dan motivasi. Kesimpulannya bahwa berkata kasar merupakan sebuah produk perilaku dari keikutsertaan dalam komunitas yang mendapatkan penguatan positif.

Kata kunci: *game online, mobile legends, remaja, meniru, pendekatan kognitif sosial*

Abstract

There are communication features in the online game *Mobile Legends* that allow it to be imitated, one of which is harsh words. This study aims to analyze the imitation behavior of adolescent online game players in the *Mobile Legends* game based on a social cognitive approach. The research method used is a descriptive study based on survey results with an instrument using a closed questionnaire. The research subjects were 10 teenagers aged between 15-17 years who played the online game *Mobile Legends* in Jambi City. Based on the results of a random survey, it was found that 60% of the individual *Mobile Legends* game player community tended to find verbal imitation processes, namely speaking harshly. Based on the results of the study, it can be concluded that the social cognitive theory approach is able to explain the process of imitation of negative behavior by *Mobile Legends* online game players, namely speaking harshly. This behavior is formed from the imitation process, namely paying attention, remembering, products and motivation. The conclusion is that harsh words are a behavioral product of participation in a community that receives positive reinforcement.

Keywords: *online game, mobile legends, adolescent, imitating, social cognitive approach*

Info Artikel

Diterima Juni 2023, disetujui April 2024, diterbitkan Agustus 2024

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, peminat penggunaan teknologi internet sangat tinggi dari berbagai kalangan mulai anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Teknologi juga memiliki bermacam-macam jenisnya seperti media audio, visual, serta media audiovisual dan lain-lain. Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik. Internet dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaannya, maupun melakukan permainan secara online. Penggunaan internet untuk game online saat ini sudah sangat marak dimainkan oleh anak, remaja hingga dewasa. Fenomena game online sangat cepat mewabah di kalangan masyarakat lebih tepatnya remaja yang mengalami perkembangan begitu pesat. *Game online* situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang mana pengguna internet dapat saling terhubung di berbagai tempat yang berbeda dan diwaktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (Febriandari et al., 2016)

Dunia game merupakan dunia yang mengasyikan bagi anak-anak hingga remaja, bahkan tak heran orang dewasa pun memainkan aplikasi permainan seperti game *Clan of Clash*, *Clash Royale* dan yang menjadi trending topik di dunia permainan adalah *Game Mobile Legends: Bang-Bang*. Bang-bang adalah game yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton Developer. Game ini dapat dimainkan di platform mobile Android dan IOS (sebelum Iphone OS). *Game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) satu ini sukses mencuri perhatian para gamer di Indonesia sejak tahun 2016 serta game ini merupakan game terpopuler dan terlaris di *Google Play Store* dengan jumlah download sebanyak 100 juta pada tahun 2018. Jumlah pengguna game online *Mobile Legends Bang-bang* di Indonesia merupakan jumlah pengguna terbanyak ke-2 di dunia setelah Filipina sebanyak 14% sementara Indonesia sebanyak 12%, di ikuti negara lainnya seperti Amerika Serikat (11%), Malaysia (8%), Vietnam (8%), Thailand (7%), Turki (6%), Rusia (4%), Korea Selatan (3%), dan lain-lain. Sementara Operational Manager Moonton Indonesia, mengungkapkan jumlah dari pemain *Game Mobile Legends Bang-bang* di Indonesia merupakan paling banyak memainkan game tersebut sekitar 70 juta pengguna yang melakukan registrasi dengan lebih 50 juta pemain aktif bulanan (Librianty, 2018).

Game online dapat digunakan dengan menggunakan gadget sehingga bisa menghilangkan penat dan kebosanan, juga dapat berhubungan dan berkomunikasi dengan orang-orang yang tak dapat kita jangkau. *Game online Mobile Legends* dapat diakses secara gratis menggunakan gadget, remaja di Indonesia sangat menggemari game ini bahkan hingga kecanduan memainkannya.

Bermain *game online* dapat memberikan perubahan perilaku atau efek tertentu terhadap penggunannya. Seperti yang dikemukakan oleh Stamm & Bowess (Alifanza, 2018), ada dua efek dari media terhadap penggunanya. Pertama, adalah efek primer yaitu efek yang ditimbulkan karena adanya terpaan, perhatian dan pemahaman; seta efek sekunder yaitu perubahan tingkat kognitif dan perubahan perilaku.

Menurut Novrialdy (2019) remaja sering kali mengalami permasalahan akibat penggunaan game online. Penggunaan game online yang secara berlebihan memiliki banyak dampak salah satunya cara bersosialisasi. Umumnya remaja yang kecanduan game online sangat kesulitan dalam bersosialisasi di dunia nyata karena terlalu terperangkap di dalam dunia maya yakni *game online* tersebut (Novrialdy, 2019). Pada *game Mobile Legends*, kita dapat berkomunikasi dengan banyak orang karena kita

disatukan di dalam sebuah tim secara random, sehingga bermacam-macam hal dapat diadaptasi ke kehidupan nyata di dalam game ini. Di saat bermain *Mobile Legends*, terdapat fitur komunikasi yang diberikan yaitu via chat dan via suara. Cara berkomunikasi yang didapat menggunakan fitur tersebut bisa saja diadaptasi ke dunia nyata, mulai dari yang positif hingga negatifnya. Tidak sedikit remaja yang terpapar hal negatif, salah satunya berkata kasar. Kata-kata kasar terucap jika kalah dalam bermain game. Hal ini disebabkan karena pemain akan secara tidak sadar merekam apa saja yang dilakukan pada saat bermain pada memori alam bawah sadarnya (Fitri et al., 2018).

Salah satu enomena perilaku agresif pada remaja yang terjadi di Indonesia adalah perilaku *Trash-talk*. *Trash-talk* menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018) adalah perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan (*destruktif*) atau memotivasi (konstruktif) seseorang.

Dampak bagi pemain *game online Mobile Legends* akan mengalami peningkatan agresifitas emosi yang membuat emosi pemain pada saat bermain game tetap terbawa di lingkungan luar game. Akibatnya, pemain akan gampang melakukan tindakan kekerasan saat meluapkan emosinya baik secara verbal, seperti berkata-kata kasar (Wibisono et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian dari Mar'ie & Fahyuni (2021), jumlah rata-rata skala penilaian pada penggunaan kata-kata kasar saat bermain *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* oleh remaja menunjukkan bahwa skala penilaian remaja menggunakan kata kasar pada saat bermain adalah tinggi. Ini merupakan perilaku buruk yang terjadi karena dampak dari permainan *game online Mobile Legend Bang-Bang*. Remaja cenderung berkata kasar saat situasi permainan menjadi sengit dan remaja meluapkan emosi tersebut dengan berkata kasar.

Suwartini (2016) menyebutkan perilaku manusia pada kenyataannya tidak hanya semata-mata bidak yang menjadi objek dari pengaruh lingkungan tetapi bahwa manusia mampu berpikir dan mempengaruhi tingkah lakunya sendiri. Kondisi ini lah yang terjadi pada pemain *game online Mobile Legends*, dimana akibat luapan emosi mereka mengeluarkan kata-kata kasar yang di imitasi oleh pemain lain. Semakin tinggi intensitas bermain *Mobile Legends* menjadi pembiasaan bagi pemain sering mendengar kata-kata kasar berupa umpatan apabila kalah dan itulah yang mereka tiru

Orang berperilaku bukan sekedar untuk menyesuaikan diri dengan kecendrungan-kecendrungan orang lain. Kebanyakan perilaku mereka dimotivasi dan diatur oleh standard internal dan reaksi-reaksi terhadap tindakan mereka sendiri yang terkait dengan penilaian diri. Tingkah laku dihadirkan oleh model, dimana model dijadikan suatu objek observasi. Inti dari proses pembelajaran observasional adalah belajar dengan mengamati, dan melibatkan apa yang model lakukan, sehingga perilaku dari pengamat atau pelajar ditentukan oleh bagaimana tindakan model (Jamain dan Putro, 2022).

Bandura (Desmita, 2016; Silahuddin, 2019; Gauthier & Latham, 2022) menjelaskan ada 4 komponen penting dalam teori *observational learning* ini, diantaranya: a) memperhatikan (*attention*) suatu perilaku atau obyek, b) menyimpan (*retention*) yaitu proses menyimpan apa yang telah diamati untuk diingat, c) memproduksi gerakan motoric (*motor reproduction*) yaitu menerjemahkan hasil pengamatan menjadi tingkah laku sesuai dengan model yang telah diamati, dan d) penguatan dan motivasi dimana ada suatu dorongan motivasi untuk mengulang-ulang perbuatan yang ada supaya tidak hilang.

Teori Bandura menjadi dasar dari perilaku pemodelan yang digunakan dalam berbagai pendidikan secara massal. Teknik *modelling* adalah teknik untuk

mengembangkan perilaku individu dari apa yang ditafsirkannya dengan mengamati model yang dijadikan sebagai suatu objek observasi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka, penelitian ini bertujuan melakukan survei kualitatif sederhana untuk melakukan analisis perilaku imitasi atau meniru remaja yang memainkan game online mobile legend berdasarkan pendekatan teori kognitif sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap tingkah laku remaja berdasarkan teori sosial kognitif dari Bandura. Sampel diambil secara acak kepada 10 remaja yang berusia 15-17 tahun atau yang sedang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Jambi dan merupakan pengguna aktif *Mobile Legends*. Instrumen penelitian menggunakan survey dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan questioner tertutup dengan beberapa pernyataan terkait. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan dengan kuesioner tertutup kepada 10 orang siswa didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.

Hasil Survei Kuesioner Tertutup Secara Acak

No	Jawaban	Persentase
1	Memainkan <i>game Mobile Legendss</i> setiap hari	74%
2	Sering bertemu dengan pemain lain yang suka berkata kasar	82%
3	Menemukan kata kasar baru dari <i>game Mobile Legendss</i>	62%
4	Sering berkata kasar di <i>game Mobile Legendss</i>	66%
5	Sering berkata kasar di dunia nyata (di kehidupan sehari-hari)	80%
6	Merasa berkata kasar merupakan cara keren dalam mengungkapkan kekesalan	62%
7	Berkata kasar karena mengikuti pemain lain yang bertemu in game di <i>game Mobile Legendss</i>	66%
8	Sadar dan tahu bahwa berkata kasar merupakan perbuatan tercela	100%

Berdasarkan hasil survei terhadap 10 orang subjek secara acak didapatkan hasil bahwa 74% dari responden sebagai pemain *Game online Mobie Lagends* yang memainkan permainan tersebut setiap hari. 62% diantaranya mengakui bahwa setiap bermain *mobile legends* cenderung akan menemukan kata-kata kasar baru. 66% dari mereka cenderung juga berkata kasar ketika bermain *mobil legends*. Selain berkata kasar ketika bermain *mobile legends*, 80% mengakui bahwa mereka juga cenderung berkata kasar dalam kehidupan sehari-harinya. Walaupun demikian seluruh subjek menyadari bahwa berkata kasar merupakan perbuatan negatif atau tercela. Akan tetapi, 62% dari hasil survei menunjukkan bahwa remaja mempersepsikan berkata kasar saat bermain *Mobile Legends* merupakan tindakan yang keren terutama dalam mengungkapkan kekesalah ataupun meluapkan emosinya saat bermain baik pada saat mengalami kekalahan ataupun dalam situasi yang kurang menyenangkan saat bermain.

66% menyadari bahwa berkata kasar yang telah mereka lakukan merupakan bagian dari proses yang terbawa pada situasi dan suasana yang ditimbulkan oleh pemain lain. Berdasarkan hasil tersebut bahwa ditemukan suatu proses peniruan diantara para pemain dalam mengeluarkan kata-kata kasar. Situasi dan suasana demikian menimbulkan sebagian dari para pemain juga mejadi terbiasa berkata kasar ketika berinteraksi dengan orang lain di kehidupan nyatanya.

Secara keseluruhan lebih dari 60% terjadi proses peniruan pada para pemain mobile legends dalam mengungkapkan kata-kata kasar. Terjadi proses *attention* (memperhatian) diantara para pemain sehingga tindakan atau perilaku berkata kasar tersebut menjadi penguatan positif. Walaupun mereka sadari bawah berkata kasar merupakan perbuatan negatif yang dianggap tercela namun, mereka cenderung memberikan pandangan bahwa dengan berkata kasar dalam komunitas para gamers mobile legends cenderung terkesan keren dalam mengekspresikan emosinya ketika bermain game. Hal ini sesuai dengan pandangan pada pendekatan sosial kognitif terkait peniruan yang telah di kemukakan oleh Albert Bandura. Terdapat empat tahap dalam proses peniruan, yaitu *attention, retention, product dan motivation*. Individu akan cenderung memperhatikan situasi dan model interaksi dalam komunitas pemain game mobile legend. Kemudian mempersepsi dan memberikan penilaian yang kurang tepat dengan memandang berkata kasar adalah bentuk ekspresi emosi yang keren. Akhirnya mereka yng bergabung dalam komunitas tersebut melakukan hal yang sama dan mendapatkan penguatan positif dengan pujian ataupun pengakuan dari individu di komunitas tersebut sehingga perilaku berkata kasar akan cenderung di ulang dan mempengaruhi pada kebiasaan kehidupan nyata dari para pemain *game mobile legend* tersebut.

Barida (2016) menyebutkan inti dari proses pembelajaran observasional ini adalah belajar dengan mengamati, dan melibatkan apa yang model lakukan, sehingga perilaku dari pengamat atau pelajar di tentukan oleh bagaimana tindakan model. Tindakan yang dilakukan model akan di tiru oleh individu, misalnya perilaku negatif seperti mengeluarkan kata-kata kasar yang dilakukan pengguna *Mobile Legends* dijadikan model oleh remaja untuk ditiru kemudian dibawanya ke dalam kehidupan sehari-hari. Suatu perilaku yang mendapatkan respons dengan penguatan positif maka akan cenderung di ulang dan terus dilakukan. Namun sebaliknya ketika suatu perilaku mendapatkan penguatan negative maka akan cenderung dikurangi atau dihilangkan.

Pada tahap *attention*, individu memperhatikan orang lain yang kemungkinan akan mendi model yang telah di anggap menarik. Kemudian informasi yang telah individu dapatkan atau perilaku yang telah ditunjukkan oleh model akan tersimpan dalam ingatan atau memori individu (proses *retention*). Pada tahap *reproduction*, setelah memberikan perhatian kepada model dan menyimpan apa yang sudah diamati ke dalam ingatan, maka selanjutnya ingatan tersebut akan diproduksi kembali untuk menghasilkan suatu perilaku baru dari apa yang telah diamati dari model. Pada tahap ini pula akan terbentuk suatu persepsi, misalnya remaja mempersepsi bahwa perilaku berkata kasar merupakan Tindakan yang keren ketika bermain. Bagian akhir tahapan ini yaitu motivasi, merupakan tahap penerimaan dorongan yang bisa berperan sebagai *reinforcement*. Tahap ini merupakan tahapan penting yang akan menentukan perilaku yang telah di reproduksi tersebut akan bertahan atau tidak. Penguatan positif pada perilaku yang dimunculkan maka akan cenderung diulang dan sebaliknya, jika perilaku yang direproduksi mendapatkan penguatan negative maka perilaku cenderung tidak diteruskan atau tidak diulang. Hal ini lah yang kemungkinan terjadi pada para remaja

yang masuk pada komunitas permainan *game online Mobile Legends*. Perilaku negatif seperti berkata kasar cenderung mendapatkan penguatan positif dari para pemain lain misalnya seperti tertawa ataupun pujian sehingga perilaku berkata kasar akan cenderung terulang. Semakin sering perilaku tersebut muncul maka akan menimbulkan suatu kebiasaan sehingga terbawa pada kehidupan nyata ketika berinteraksi dengan orang lain.

Hasil penelitian diatas senada dengan hasil penelitian Apriyanti (2015), yang menyatakan bahwa dampak permainan *game online* dapat menimbulkan perilaku yang agresif, perilaku agresif tersebut mempunyai dua jenis yakni perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Dimana perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang berasal dari kata kata kasar yang ada di permainan dan dilakukan peniruan atau imitasi didalam kehidupan nyata. Menurut Miller dan Dollard (Eyyam dan Dogruer, 2016), perilaku individu diperoleh dari hasil proses belajar melalui peniruan terhadap perilaku orang lain. Perilaku peniruan terjadi karena individu memperoleh penguat untuk mempelajari tingkah laku orang lain atau disebut dengan belajar sosial.

Pendapat di atas senada dengan Bandura, menyebutkan pembelajaran observasional adalah proses kognitif yang melibatkan banyak unsur seperti bahasa, moralitas, dan pengaturan diri dalam berpikir dan berperilaku. Atau dengan kata lain, individu tidak secara spontan langsung meniru perilaku setelah mengamatinya, akan tetapi individu akan memproses terlebih dahulu secara kognitif dengan mempertimbangkan pandangan atau pemikirannya, segala sesuatu yang patut untuk ditiru dan tidak, atau juga mempertimbangan dengan pengalamannya di masa lalu (Jamain & Putro, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa proses pendekatan teori kognitif sosial cenderung mampu menjelaskan terjadinya proses meniru atau imitasi pada perilaku negatif yang dilakukan para pemain *game online Mobile Legends*, seperti berkata kasar. Proses tersebut dimulainya dengan adanya perhatian, retensi, reproduksi dan motivasi. Empat tahapan tersebut akan berpengaruh pada muncul dan menetapnya perilaku. Sehingga untuk dapat meminimalisir munculnya perilaku negative maka perlu model yang positif dan yang lebih penting adalah motivasi. Motivasi yang berupa penguatan, baik penguatan positif ataupun penguatan negative. Penguatan positif yang didapatkan individu dalam berperilaku, maka akan cenderung mempertahankan perilakunya. Namun sebaliknya ketika individu mendapatkan penguatan negative dalam berperilaku, maka akan cenderung dikurangi atau dihilangkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka pengaruh model menjadi perhatian dalam membentuk perilaku. Selain itu, respon yang diberikan orang lain sebagai hasil dari produk perilaku akan dapat mempengaruhi bertahan tidaknya perilaku. Ketika penguatan positif yang diberikan maka akan memungkinkan perilaku akan cenderung diulang. Namun ketika penguatan negatif yang muncul maka perilaku akan cenderung berkurang. Pendekatan kognitif behaviour akan sangat berguna untuk sebagai dasar dalam melakukan intervensi kepada individu khususnya dalam mengurangi perilaku negatif yang dimunculkan akibat pengaruh dari *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifanza, M. H. (2018). Game Online Dan Trash Talk:(Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi dan Kelompok Bermain Gamer Game DoTA 2 Dengan Perilaku Trash Talk di kalangan Gamer DoTA 2 Kota Surakarta).
- Andina Librianty. (2018). Pengembang Mobile Legends Bakal Buka Markas di Indonesia. <https://www.liputan6.com/tekn/read/3637159/pengembang-mobile-legends-bakal-buka-markas-di-indonesia>
- Apriyanti, Merry Fitria. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Volume 03 Nomor 03 Tahun 2015, 994-1008.
- Barida, M. (2016). Pengembangan Perilaku Anak Melalui Imitasi. Jurnal CARE Edisi Khusus Temu Ilmiah, 03(3).
- Desmita. (2016). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Febriandari, Dona., dkk. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. Jurnal Keperawatan Jiwa: Persatuan Perawat Nasional Indonesia, 4(1), 50-56
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Konseling Dan Pendidikan, 4(3), 211–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/127200>
- Gauthier, J., & Latham, G. (2022). Albert Bandura (1925–2021). Canadian Psychology, 1–9. <https://doi.org/10.1037/Cap0000311>
- Jamain, R. R., & Putro, H. Y. S. (2022). Psikologi Perkembangan Remaja Milenial. Yogyakarta: PT. Galaksi Aksara Kita.
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam, 5(2), 42. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Silahuddin, A. (2019). Peran Lingkungan Dalam Pembelajaran Meningkatkan Minat Baca Santri Siswa Pondok Pesantren Modern Nūrus-Sālām Prespektif Teori Kognitif Sosial Albert Bandura. I D A R A T U L ' U L U M (J U R N A L P R O D I M P I), I(2), 218–231
- Suwartini, Sri. (2016). Teori Kepribadian Social Cognitive: Kajian Pemikiran Albert Bandura. Al-Tazkiah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam 5 (1), 37-46
- Wibisono, A., Naryoso, A., & Komunikasi, J. I. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. <http://www.fisip.undip.ac.id>
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes, 144, 125-144