

**PENGARUH PERILAKU STREAMER GAME MOBILE LEGEND
@ABIAZKAKIAA TERHADAP PEMAHAMAN SOSIAL KEAGAMAAN
REMAJA DI JORONG AIA TABIK NAGARI KAMANG MUDIAK KEC.
KAMANG MAGEK**

Muhammad Zakki¹, Syafwan Rozi², Silfia Hanani³, Darul Ilmi⁴

^{1,2,,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: mzakki057@gmail.com¹, sya_ra_de@yahoo.co.id²,
silfiahnani@uinbukittinggi.ac.id³, darulilmi@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek. Penelitian ini di latar belakang oleh maraknya penggunaan media sosial dan game online di kalangan remaja, yang berpotensi mempengaruhi perilaku dan nilai-nilai keagamaan mereka. @abiazkakiaa merupakan seorang ustadz sekaligus streamer yang dikenal menggunakan pendekatan dakwah melalui live streaming game, khususnya Mobile Legends, di platform TikTok dengan konten yang sopan, edukatif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja berusia 15–17 tahun di Jorong Aia Tabik, dengan jumlah sampel sebanyak 62 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku streamer @abiazkakiaa berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan sikap positif seperti berbicara sopan, mengendalikan emosi saat bermain, menghargai orang lain, serta meningkatnya kesadaran terhadap nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Konten yang ditampilkan oleh @abiazkakiaa mampu menjadi media dakwah modern yang efektif dan relevan bagi remaja di era digital.

Kata Kunci: Perilaku Streamer, Game Mobile Legend, Sosial Keagamaan, Remaja.

Abstract: The purpose of this study is to examine the influence of the behavior of Mobile Legends game streamer @Abiazkakiaa on the socio-religious understanding of adolescents in Jorong Aia Tabik, Nagari Kamang Mudiak, Kamang Magek District. This research is motivated by the increasing use of social media and online games among teenagers, which has the potential to affect their behavior and religious values.

@Abiazkakaiaa is known as both a preacher and a streamer who adopts a da'wah (Islamic preaching) approach through live-streaming games—particularly Mobile Legends—on the TikTok platform, with content that is polite, educational, and based on Islamic values. This study uses a quantitative method with a descriptive-associative approach. The population in this research consists of all adolescents aged 15–17 years in Jorong Aia Tabik, with a total sample of 62 respondents selected using purposive sampling. Data collection was conducted through a questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was performed using simple linear regression with the assistance of SPSS. The results show that the behavior of streamer @Abiazkakaiaa has a significant influence on adolescents' socio-religious understanding. This is reflected in the improvement of positive attitudes such as polite speech, emotional control during gameplay, respect for others, and increased awareness of religious values in daily life. The content presented by @Abiazkakaiaa serves as an effective and relevant modern da'wah medium for adolescents in the digital era.

Keywords: *Streamer Behavior, Mobile Legends Game, Socio-Religious, Adolescents.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan sosial, khususnya di kalangan remaja. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah maraknya penggunaan media sosial dan game online sebagai sarana hiburan, interaksi, bahkan aktualisasi diri. Di tengah kemajuan ini, muncul kekhawatiran terhadap potensi pengaruh negatif yang ditimbulkan, seperti pergeseran nilai-nilai sosial, menurunnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, dan melemahnya pemahaman keagamaan. Fenomena ini menjadi semakin kompleks ketika remaja tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam budaya digital yang mengedepankan ekspresi bebas dan interaksi cepat melalui dunia maya.¹

Genre permainan daring seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), khususnya Mobile Legends, mendominasi aktivitas digital remaja Indonesia. Game ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membentuk pola interaksi dan mempengaruhi cara remaja memandang dirinya dan orang lain. Namun, intensitas bermain yang tinggi kerap menimbulkan perilaku menyimpang seperti toxic ucapan kasar, frustrasi terhadap rekan tim, hingga sikap apatis terhadap lingkungan sekitar. Hal ini menjadi

¹ Raid, D. M., & Syarifudin, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakaia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4), Hal 14.

perhatian khusus mengingat masa remaja adalah fase penting dalam pembentukan karakter dan identitas sosial.²

Dalam kerangka teori Struktural Fungsional yang dikemukakan oleh Émile Durkheim, agama memiliki fungsi menjaga keteraturan sosial, memperkuat solidaritas kelompok, serta menyediakan *collective consciousness* nilai dan norma bersama yang mengikat masyarakat. Dalam konteks masyarakat digital, nilai-nilai agama harus dikemas ulang agar tetap relevan dan mudah diterima, khususnya oleh generasi muda. Maka, pendekatan baru dalam berdakwah menjadi kebutuhan yang mendesak.³

Fenomena dakwah digital inilah yang ditampilkan oleh @Abiazkakiaa atau Ustadz Abi Azkakia, seorang pendakwah sekaligus streamer Mobile Legends di TikTok melalui program Majelis Nurul Legends. Konten yang ia tampilkan menggabungkan hiburan dan unsur-unsur Islam secara santun, edukatif, dan tidak toxic. Berangkat dari keprihatinannya melihat murid-murid berkata kasar saat bermain game, Ustadz Abi memilih untuk menjadikan Mobile Legends sebagai media dakwah yang membimbing akhlak remaja melalui pendekatan yang akrab dan menyenangkan.⁴

Hasil observasi awal di Jorong Aia Tabik, Nagari Kamang Mudiak, Kecamatan Kamang Magek menunjukkan bahwa konten @Abiazkakiaa memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja, seperti sopan santun, pengendalian emosi, serta kesadaran akan nilai keislaman. Namun, belum banyak kajian ilmiah yang menguji secara empiris pengaruh ini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengukur **Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja Di Jorong Aia Tabik Nagari Kamang Mudiak Kec. Kamang Magek**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

² Saadah, N. A. (2022). Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa. *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 13(02), Hal 146

³ Sitorus, G. H. (2022). Sumbangsih Teori Fungsionalis Emile Durkheim Untuk mewujudkan Agama Sebagai Wacana Performatif dalam Mewujudkan Solidaritas di Tengah Pandemi. *Pute Waya: Sociology Of Religion Journal*, 3(1), Hal 57.

⁴ Walian, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Streamer Ustadz Abi Azkakia dalam Channel YouTube M-Key Gaming Game Mobile Legends pada Episode Bane Hijrah. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 1(3), Hal 439

bagi pengembangan kajian sosiologi agama dan strategi pendidikan karakter berbasis media digital di era modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif asosiatif, yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Perilaku Streamer Game Mobile Legend @Abiazkakiaa Terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja. Penelitian ini dilaksanakan di Jorong Aia Tabik, Nagari Kamang Mudiak, Kecamatan Kamang Magek, Kabupaten Agam. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja usia 15–17 tahun yang memenuhi kriteria, yaitu menonton konten @Abiazkakiaa di TikTok dan memiliki ketertarikan terhadap game Mobile Legends. Karena jumlah populasi hanya 62 orang, teknik sampling jenuh digunakan dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel.⁵

Tabel 3.1
Populasi Remaja Jorong Aia Tabik

No	Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Populasi
1	15	11	10	21
2	16	7	12	19
3	17	10	12	22
	Total	28	34	62

Data dikumpulkan melalui angket menggunakan skala Likert 5 poin, yang disebarkan melalui Google Form. Instrumen penelitian terdiri dari 30 butir pernyataan yang mewakili dua variabel utama, yaitu variabel bebas (perilaku streamer) dan variabel terikat (pemahaman sosial keagamaan remaja). Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan, dengan korelasi Pearson Product Moment dan Cronbach's Alpha, serta dinyatakan valid dan reliabel.⁶

⁵ Ismail Suardi Wekke, dkk *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku 2019) Hal 54.

⁶ Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019) Hal 219

Tabel 3.3
Model Kualifikasi Jawaban

No.	Variabel	Skala Likert	Skor
1	Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa (X)	Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)	5–1
2	Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja (Y)	Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)	5–1

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan SPSS dengan beberapa uji statistik, yaitu uji normalitas untuk melihat distribusi residual, uji linearitas untuk memastikan hubungan antara variabel bersifat linear, uji F dan uji t untuk menguji signifikansi pengaruh variabel, serta uji koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui kontribusi variabel X terhadap Y. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat sejauh mana variabel perilaku streamer memengaruhi pemahaman sosial keagamaan remaja secara kuantitatif.⁷

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas menunjukkan ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam menangkap konsep yang dimaksud dalam suatu variabel.

Tabel 4.31
Hasil Uji Validitas Instrumen (x)

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X1	0.662	0.250	Valid
X2	0.748	0.250	Valid
X3	0.685	0.250	Valid
X4	0.634	0.250	Valid

⁷ Maman Abdurahman, Sambas Ali Muhidin, *Dasar-dasar metode Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Cv Pustaka Setia. 2011) hal 214

X5	0.613	0.250	Valid
X6	0.738	0.250	Valid
X7	0.607	0.250	Valid
X8	0.527	0.250	Valid
X9	0.565	0.250	Valid
X10	0.601	0.250	Valid
X11	0.664	0.250	Valid
X12	0.644	0.250	Valid
X13	0.596	0.250	Valid
X14	0.654	0.250	Valid
X15	0.477	0.250	Valid

Tabel 4.31**Hasil Uji Validitas Instrumen (y)**

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Y16	0.528	0.250	Valid
Y17	0.384	0.250	Valid
Y18	0.504	0.250	Valid
Y19	0.652	0.250	Valid
Y20	0.596	0.250	Valid
Y21	0.601	0.250	Valid
Y22	0.631	0.250	Valid
Y23	0.524	0.250	Valid
Y24	0.625	0.250	Valid
Y25	0.400	0.250	Valid
Y26	0.532	0.250	Valid
Y27	0.538	0.250	Valid
Y28	0.543	0.250	Valid
Y29	0.657	0.250	Valid
Y30	0.653	0.250	Valid

Hasil uji validitas terhadap 30 butir pertanyaan pada variabel X dan Y menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid, karena nilai r hitung masing-masing item lebih besar dari r tabel (0,250) pada taraf signifikansi 5% dengan N = 62. Artinya, setiap pertanyaan dalam kuesioner telah mampu mengukur indikator variabel secara tepat dan sesuai dengan konstruk teoritis yang diteliti.

Uji Linearitas

Uji linearitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel x Perilaku Streamer Game Mobile Legend @abiazkakiaa memiliki pengaruh terhadap Pemahaman Sosial Keagamaan Remaja variabel y. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi pada bagian *Deviation From Linearity* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

Tabel 4.34
Uji Linearitas
ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combine d)	1136.422	20	56.821	3.591	.000
Between Groups	900.524	1	900.524	56.911	.000
Total_y * Total_x	235.898	19	12.416	.785	.710
Deviation from Linearity	648.756	41	15.823		
Within Groups	1785.177	61			
Total					

Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara perilaku streamer @abiazkakiaa dengan pemahaman sosial keagamaan remaja, ditunjukkan oleh nilai signifikansi linearity sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan nilai deviation from linearity sebesar 0,710 ($> 0,05$), yang berarti tidak ada penyimpangan dari garis linear.

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas ini hanya dilakukan pada data yang dinyatakan valid. Untuk menguji instrument reliabilitas dengan teknik *cronbach's alpha* > 0,60.

Tabel 4.32**Reliability Statistics****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.920	30

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa *cronbach's alpha* $0,920 > 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa 30 pertanyaan dari 62 responden bisa dikatakan reliabel dan semua variabel dapat digunakan sebagai instrument.

Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Interpretasinya didasarkan pada nilai *Asymp. Sig.*; jika nilai tersebut kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *Asymp. Sig.* sama dengan atau lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

Tabel 4.33**Reliability Statistics****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.80821739
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.080

	Negative	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.630
Asymp. Sig. (2-tailed)		.822

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data residual berdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,822 yang lebih besar dari 0,05 ($0,822 > 0,05$), sehingga memenuhi asumsi dasar regresi.

Uji Hipotesis

Uji F

Uji F merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi secara simultan dari beberapa variabel independen terhadap satu variabel dependen dalam model regresi. Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah seluruh variabel bebas yang dimasukkan ke dalam model secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat, bukan secara parsial melainkan secara keseluruhan.

Tabel 4.35

Uji F

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	900.524	1	900.524	61.076	.000 ^b
Residual	884.654	60	14.744		
Total	1785.177	61			

- a. Dependent Variable: Total_y
- b. Predictors: (Constant), Total_x

Hasil uji F menunjukkan nilai F sebesar 61,076 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku streamer @abiazkakaiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja.

Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) yaitu *perilaku streamer game @abiazkakiaa*, berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y) yaitu *pemahaman sosial keagamaan remaja* secara parsial.

Tabel 4.36

Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	26.588	4.469		5.949	.000
Total_x	.578	.074	.710	7.815	.000

a. Dependent Variable: Total_y

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar $7,815 > t \text{ tabel } \pm 2,000$ dengan signifikansi $0,000 (< 0,05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini menandakan bahwa secara parsial, perilaku streamer @abiazkakiaa berpengaruh signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja.

Uji Korelasi Determinan (R²)

Koefisien determinasi (R Square) digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) secara keseluruhan.

Tabel 4.37

Uji Korelasi Determinan

Model Summary^b

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.710 ^a	.504	.496	3.840

- a. Predictors: (Constant), Total_x
- b. Dependent Variable: Total_y

Berdasarkan tabel di atas nilai R Square sebesar 0.504, artinya 50,4% variasi dalam variabel *pemahaman sosial keagamaan remaja (Y)* dapat dijelaskan oleh *perilaku streamer game @abiazkakiaa (X)*. Sisanya sebesar 49,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh perilaku streamer @abiazkakiaa (X) terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja (Y). Hasil pengolahan data ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.38
Uji Regresi Linear Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	26.588	4.469		5.949	.000
Total_x	.578	.074	.710	7.815	.000

a. Dependent Variable: Total_y

Hasil regresi menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu poin pada perilaku menonton @abiazkakiaa meningkatkan pemahaman sosial keagamaan remaja sebesar 0,578 poin. Nilai t hitung 7,815 dan sig. 0,000 menunjukkan pengaruh signifikan, dengan kekuatan hubungan yang kuat dan positif (beta 0,710).

Pembahasan

Adakah pengaruh perilaku dari konten streamer game Mobile Legend @Abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia

Tabik?

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara perilaku streamer game Mobile Legend @abiazkakiaa (X) terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja (Y). Temuan ini membuktikan bahwa konten @abiazkakiaa yang menggabungkan hiburan dan pesan keagamaan melalui bahasa santun, interaksi positif, dan konsistensi dakwah, mampu memengaruhi cara remaja memahami dan menerapkan nilai-nilai sosial keagamaan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks digital. Hal ini juga menunjukkan bahwa media seperti TikTok bukan hanya sarana hiburan, tetapi dapat menjadi media pembentukan karakter, di mana streamer berperan penting sebagai figur teladan yang sikap dan ucapannya dapat menjadi model perilaku positif bagi para remaja.

Seberapa berpengaruh perilaku streamer @abiazkakiaa terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik?

Hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,504 menunjukkan bahwa 50,4% variasi dalam pemahaman sosial keagamaan remaja dapat dijelaskan oleh perilaku streamer game @abiazkakiaa, sementara sisanya 49,6% dipengaruhi oleh faktor lain seperti pendidikan formal, peran keluarga, komunitas keagamaan, atau media lainnya. Uji t juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dan koefisien regresi sebesar 0,578, yang berarti bahwa setiap peningkatan satu satuan pada perilaku menonton akan meningkatkan pemahaman sosial keagamaan sebesar 0,578 poin. Temuan ini menegaskan bahwa konten streamer tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran nilai, di mana remaja yang menyaksikan konten @abiazkakiaa cenderung lebih mudah menyerap pesan-pesan positif seperti sopan santun, sportivitas, dan pengendalian emosi. Dalam era digital saat ini, tokoh-tokoh digital seperti @abiazkakiaa menjadi panutan baru yang secara efektif menyampaikan nilai-nilai keislaman melalui pendekatan komunikatif dan real time, serta membentuk pemahaman keagamaan remaja melalui media yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku streamer game Mobile Legend @Abiazkakiaa berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman sosial keagamaan remaja di Jorong Aia Tabik. Hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0,05$), yang menandakan bahwa terdapat hubungan yang nyata antara konten yang disajikan oleh streamer dengan tingkat pemahaman sosial keagamaan remaja. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,504 menunjukkan bahwa sebesar 50,4% variasi dalam pemahaman tersebut dijelaskan oleh perilaku streamer, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Konten yang dibawakan oleh @Abiazkakiaa, yang menggabungkan unsur hiburan dengan nilai-nilai keislaman, dinilai mampu memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan karakter remaja, khususnya dalam hal kesopanan, sportivitas, serta pengendalian diri. Temuan ini memperkuat bahwa media digital, khususnya melalui sosok publik seperti streamer, dapat menjadi alternatif strategis dalam pendidikan keagamaan yang lebih kontekstual dan relevan dengan dunia remaja masa kini

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail Suardi Wekke, dkk *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku 2019)
- Maman Abdurahman, Sambas Ali Muhidin, *Dasar-dasar metode Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Cv Pustaka Setia. 2011)
- Raid, D. M., & Syarifudin, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkakia dalam Game Mobile Legend. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4)
- Saadah, N. A. (2022). Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun@ Abiazkakiaa. *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 13(02)
- Sitorus, G. H. (2022). Sumbangsih Teori Fungsionalis Emile Durkheim Untuk mewujudkan Agama Sebagai Wacana Performatif dalam Mewujudkan Solidaritas di Tengah Pandemi. *Pute Waya: Sociology Of Religion Journal*, 3(1)

Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019)

Walian, A. (2024). Analisis Pesan Dakwah Streamer Ustaz Abi Azkakia dalam Channel YouTube M-Key Gaming Game Mobile Legends pada Episode Bane Hijrah. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 1(3).