

**MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI SISWA YANG
SENANG DAN TIDAK SENANG BERMAIN
GAME ONLINE DI SMAN 2 PALOPO**



**Oleh: Idil Saptaputra
NIM: 21204012043**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA

TESIS

Diajukan kepada Program Magister PAI
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Agama Islam

**YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

IDIL SAPTAPUTRA, NIM 21204012043 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, tesis judul Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain Game Online di SMAN 2 Palopo.

Motivasi belajar menjadi pendorong siswa belajar dan hasil belajar menjadi capaian segala proses pembelajaran. Kehadiran *game online* memberi dampak terhadap motivasi dan hasil belajar PAI. Respon siswa terhadap kehadiran *game online* terbagi menjadi dua kelompok yaitu siswa yang senang dan siswa yang tidak senang bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: 1) perbedaan motivasi belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo, aspek yang membuat siswa mempunyai motivasi belajar PAI, serta dampak *game online* terhadap motivasi belajar PAI, 2) perbedaan hasil belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo, serta dampak *game online* terhadap hasil belajar PAI.

Penelitian ini menerapkan metode kombinasi *concurrent embedded*, metode kuantitatif sebagai metode primer dan metode kualitatif sebagai metode sekunder. Bobot metode kuantitatif lebih banyak dari metode kualitatif. Penelitian kuantitatif melalui sebaran angket dan dokumentasi laporan hasil belajar PAI. Responden sebanyak 90 siswa, 45 siswa yang senang dan 45 siswa yang tidak senang bermain *game online*. Analisis data kuantitatif menggunakan komparasi uji-t pada 2 sampel bebas dengan *JASP 0.18.1.0*. Penelitian kualitatif, melalui wawancara kepada 10 narasumber. Analisis data kualitatif dilakukan peneliti menggunakan bantuan *N-Vivo*, prosesnya yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar PAI antara siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online*, Nilai *p-value* < nilai sig. 5% (0,001<0,05). Nilai *t-statistik* sebesar -5,938, berarti nilai rerata motivasi belajar PAI siswa yang senang bermain *game online* (79,11%), lebih rendah dari siswa yang tidak senang bermain *game online* (83,17%). Aspek motivasi intrinsik belajar PAI yaitu cita-cita, kebutuhan, minat, serta pemahaman keagamaan dan keyakinan internal siswa. Aspek motivasi ekstrinsik belajar PAI yaitu hukuman, hadiah, pujian, materi pembelajaran yang moderat, modernisasi strategi pembelajaran dan memperoleh keterampilan. *Game online* berdampak positif dan negatif pada aspek cita-cita, minat, materi dan strategi pembelajaran PAI. 2) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar PAI antara siswa yang senang dan siswa yang tidak senang bermain *game online*. Nilai *p-value* < nilai sig. 5% (0,001<0,05). Nilai *t-statistik* sebesar -5,322, menunjukkan rerata hasil belajar PAI siswa yang senang bermain *game online* (84,42%), lebih rendah dari hasil belajar PAI siswa yang tidak senang bermain *game online* (90,31%). *Game online* menimbulkan kecanduan sehingga siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, menurunkan fungsi mata sehingga proses belajar tidak efektif, serta menurunkan daya ingat siswa pada materi pembelajaran yang telah diajarkan.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar PAI, Hasil Belajar PAI, Siswa Senang Bermain Game Online, Siswa Tidak Senang Bermain Game Online, SMAN 2 Palopo.*

ABSTRACT

IDIL SAPTAPUTRA, NIM 21204012043 Islamic Religious Education (PAI) Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Teaching, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, thesis title Motivation and Learning Outcomes of PAI Students who Like and Dislike Playing Online Games at SMAN 2 Palopo.

Learning motivation is the driving force for students to learn. Meanwhile, learning outcomes become the achievement of all learning processes. The presence of online games today can have an impact on PAI learning motivation and PAI learning outcomes. Students' responses to the presence of online games are divided into two groups, namely students who like and dislike to playing online games. This study aims to analyze: 1) the difference in PAI learning motivation of students who like and dislike to playing online games at SMAN 2 Palopo, the aspects that make students have PAI learning motivation, and the impact of online games on PAI learning motivation, 2) the difference in PAI learning outcomes of students who like and dislike to playing online games at SMAN 2 Palopo, and the impact of online games on PAI learning outcomes.

This research applied concurrent embedded method, with quantitative method as the primary method and qualitative method as the secondary method. The weight of quantitative method is more than qualitative method. Quantitative research was conducted through questionnaire distribution and documentation of PAI learning outcome reports. Respondents were 90 students, 45 students who like and 45 students who dislike playing online games. Quantitative data analysis used comparative t-test on 2 independent samples with JASP. Qualitative research, through interviews with 10 Informant. Qualitative data analysis was carried out by researchers using the help of N-Vivo, the process is data condensation, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that: 1) there is a significant difference in PAI learning motivation between students who like and dislike playing online games at SMAN 2 Palopo. P-value < sig. 5% (0,001<0,05). T-statistic value is -5,938, indicating the mean value of PAI learning motivation of students who like playing online games (79,11%), lower than students who dislike playing online games (83,17%). Aspects of intrinsic motivation are ideals, needs, interests, as well as religious understanding and internal beliefs of students. Aspect of extrinsic motivation are punishment, reward, praise, moderate learning materials, modernization of learning strategies and acquiring skills. Online games have a positive and negative impact on the aspects of ideals, interests, materials and PAI learning strategies. 2) There is a significant difference in PAI learning outcomes between students who like and dislike playing online games at SMAN 2 Palopo. P-value < sig. 5% (0,001<0,05). T-statistic value -5,322, indicating the mean value of PAI learning outcomes of students who like playing online games (84.42%), lower than students who dislike playing online games (90.31%). Online games cause addiction so students spend time playing online games, reduce eye function so the learning process is not effective, and reduce students' memory of the learning material that has been taught.

Keywords: *PAI Learning Motivation, PAI Learning Outcomes, Students Who Like Playing Online Games, Students Who Dislike Playing Online Games, SMAN 2 Palopo.*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Idil Saptaputra**
NIM : 21204012043
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 17 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



Idil Saptaputra
NIM: 212040102043

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Idil Saptaputra**
NIM : 21204012043
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 17 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



IdilSaptaputra
NIM: 212040102043

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI SISWA YANG SENANG DAN TIDAK SENANG BERMAIN GAME ONLINE DI SMAN 2 PALOPO

Yang ditulis oleh:

Nama : Idil Saptaputra

NIM : 21204012043

Jenjang : Magister (S2)

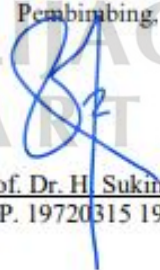
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum

Yogyakarta, 17 Januari 2024

Pembimbing,


Prof. Dr. H. Sukiman, M.Pd.
NIP. 19720315 199703 1 009

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-438/Un.02/DT/PP.00.9/02/2024

Tugas Akhir dengan judul : MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI SISWA YANG SENANG DAN TIDAK SENANG BERMAIN GAME ONLINE DI SMAN 2 PALOPO

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : IDIL SAPTAPUTRA, S.PD.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204012043
Telah diujikan pada : Kamis, 25 Januari 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

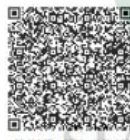
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Sukiman, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

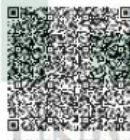
Valid ID: 65ec528207335



Penguji I

Dr. Drs. Ichsan, M.Pd.
SIGNED

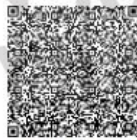
Valid ID: 6560e097b6d2a



Penguji II

Dr. Sintha Sih Dewanti, S.Pd.Si., M.Pd.Si.
SIGNED

Valid ID: 65e573964d0e



Yogyakarta, 25 Januari 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 650fceddc439

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah mudahkan untuknya jalan menuju Surga.” (HR. Bukhari dan Muslim)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk almamter tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI no. 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 januari 1988. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan Huruf-huruf Arab ke kata atau istilah dalam bahasa Indonesia.

A. Huruf Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>bā`</i>	b	be
ت	<i>tā`</i>	t	te
ث	<i>sā`</i>	ś	es (dengan titik atas)
ج	<i>jīm</i>	j	je
ح	<i>ḥā`</i>	ḥ	ha (dengan titik bawah)
خ	<i>khā`</i>	kh	ka dan ha
د	<i>dal</i>	d	de
ذ	<i>ḏal</i>	ḏ	zet (dengan titik di atas)
ر	<i>rā`</i>	r	er
ز	<i>zai</i>	z	zet
س	<i>sīn</i>	s	es
ش	<i>syīn</i>	sy	es dan ye
ص	<i>sād</i>	ṣ	es (dengan titik bawah)
ض	<i>dād</i>	ḍ	de (dengan titik bawah)
ط	<i>tā`</i>	ṭ	te (dengan titik bawah)
ظ	<i>zā</i>	ẓ	zet (dengan titik bawah)
ع	<i>‘ain</i>	‘	koma terbalik di atas

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
غ	<i>gain</i>	g	ge
ف	<i>fā`</i>	f	ef
ق	<i>qāf</i>	q	qa
ك	<i>kāf</i>	k	ka
ل	<i>lām</i>	l	el
م	<i>mīm</i>	m	em
ن	<i>nūn</i>	n	en
و	<i>wāwu</i>	w	we
ه	<i>hā`</i>	h	ha
ء	<i>hamzah</i>	` _	apostrof
ي	<i>ya`</i>	y	ye

B. Huruf Vokal

Vokal Tunggal		Vokal Rangkap		Vokal Panjang	
Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	a	اي ...	ai	آ ...	ā
ي	i	وي ...	au	يآ ...	ī
و	u	وآ ...		وآ ...	ū

C. Tā` Marbūṭah

Transliterasi untuk *tā` marbūṭah* ada dua. Pertama, *tā` marbūṭah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah /t/. Kedua, *tā` marbūṭah* yang dibaca mati atau mendapat *sukūn*, transliterasinya adalah /h/. Kalau pada kata yang terakhir dengan *tā` marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta kedua kata itu terpisah, maka *tā` marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh:

المدينة المنورة : /al-Madīnatu al-Munawwaratu/ atau /al-Madīnatul-Munawwarah./

D. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau *tasydīd* dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang mendapatkan *syaddah*. Contoh: رَبَّنَا : /Rabbanā/

E. Kata Sandang

Transliterasi kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*. Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang tersebut. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariyyah* ditransliterasikan sesuai dengan huruf aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti huruf *syamsiyyah* maupun *qamariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh: الرَّجُلُ : /ar-Rajulu/, الْقَلَمُ : /al-Qalamu/

F. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof jika terletak di tengah dan akhir kata.

Bila terletak di awal kata, *hamzah* tidak dilambangkan karena dalam

tulisan Arab berupa alif. Contoh: : إِنّ /Inna/, شَيْءٌ /Syai`un./

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata ditulis terpisah, tetapi untuk kata-kata tertentu yang penulisannya dalam huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka transliterasinya dirangkaikan dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وإنّ الله لهو خير : /Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ atau
الرازقين : /Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn/

H. Huruf Kapital

Sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, tetapi dalam transliterasi huruf kapital digunakan sesuai dengan ketentuan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Contoh: **الأ الرسول وما محمد** : */Wa mā Muḥammadun illā ar- rasūl./*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ

وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt., yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul “Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain *Game Online* di SMAN 2 Palopo”. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepangkuan Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim.

Tesis ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar magister pendidikan agama Islam pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulisan tesis ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Tesis ini masih jauh dari kata sempurna.

Peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan-kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi kepada seluruh mahasiswa termasuk kepada penulis.

3. Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, beserta Pak Pri selaku staf Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan bantuan dan informasi.
4. Prof. Dr. H. Sukiman, S.Ag., M.Pd., selaku dosen pembimbing tesis saya yang telah banyak meluangkan waktu, membimbing saya dengan sabar, serta senantiasa memberikan masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya.
5. Segenap dosen dan karyawan program studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kontribusi keilmuan bagi penulis saat mengemban amanah sebagai seorang mahasiswa.
6. Drs. Basman, S.H., M.M selaku Kepala Sekolah di SMAN 2 Palopo. Mukmin Lonja, S.Ag., M.M.Pd., Patmawati Kadri, S.Ag., Supri, S.Pd., M.Pd., dan Riska, S.Pd. selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam, guru-guru dan staf yang telah banyak membantu.
7. Siswa dan Siswi SMAN 2 Palopo yang telah bersedia menjadi sampel penelitian, mengisi kuesioner penelitian dan melaksanakan wawancara.
8. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Moh. Tahir Riu dan ibunda Radiah, yang senantiasa mengirimkan doa terbaik untuk penulis, telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta semua saudara dan saudariku yang telah banyak memberikan

dorongan serta bantuan dalam menyelesaikan proses perkuliahan hingga tugas akhir ini dengan baik.

9. Kepada teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga angkatan 2021 (khususnya kelas PAI B), teman-temanku dari Forum Komunikasi Mahasiswa Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga, serta sahabat-sahabatku yang masih sempat meluangkan waktunya Nur Anisa dan Anita Sari.
10. Kepada seseorang yang telah ikut andil dalam menemani dan kebersamaan dengan sabar.
11. Kepada diri sendiri, dibalik berbagai tantangan yang dihadapi, kesulitan yang hampir menghentikan perjuangan ini, masih berpijak pada keyakinan bahwa dibalik kesulitan akan ada kemudahan, bersabar dalam berbagai kondisi, dan senantiasa berdoa mengharapkan semuanya di mudahkan oleh Allah Swt.

Semoga yang dilakukan bernilai ibadah disisi Allah, semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, serta membalas lebih atas kebaikan-kebaikan yang telah diberikan kepada Penulis dengan sebaik-baiknya balasan. Aamiin.

Yogyakarta, 11 Januari 2024

Penulis,



Idil Saptaputra, S.Pd.

NIM. 21204012043

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Deskripsi Teori.....	17
C. Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Metode Penelitian Desain <i>Concurrent Embedded</i>	44
B. Langkah-Langkah Penelitian	47

C. Populasi, Sampel dan Informan Penelitian	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
F. Analisis Data Hasil Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Hasil Penelitian	82
1. Deskripsi Variabel Penelitian.....	82
2. Uji Prasyarat.....	116
B. Hasil Pengujian Hipotesis	122
1. Perbedaan Motivasi Belajar PAI Siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain <i>Game Online</i> di SMAN 2 Palopo	122
2. Perbedaan Hasil Belajar PAI Siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain <i>Game Online</i> di SMAN 2 Palopo	124
C. Pembahasan Hasil Penelitian	128
1. Motivasi Belajar PAI Siswa yang Senang dan Siswa yang Tidak Senang Bermain <i>Game Online</i> di SMAN 2 Palopo	128
2. Hasil Belajar PAI siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain <i>Game Online</i> di SMAN 2 Palopo.....	170
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	175
A. Kesimpulan	175
B. Implikasi Penelitian	177
C. Saran	179
DAFTAR PUSTAKA.....	181



 SUNAN KALIJAGA

 YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tingkat Kegemaran Bermain <i>Game Online</i> di SMAN 2 Palopo	6
Gambar 1.2. Jenis Game Online yang Dimainkan Siswa di SMAN 2 Palopo	6
Gambar 3.1 Rancangan Prosedur Penelitian Kombinasi	45
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....	47
Gambar 4.1 Motivasi Instrinsik Belajar PAI Siswa SMAN 2 Palopo	95
Gambar 4.2 Motivasi Ekstrinsik Belajar PAI Siswa SMAN 2 Palopo	110
Gambar 4.3 Hasil Belajar PAI Siswa SMAN 2 Palopo	115



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	48
Tabel 3.2 Cara Pengambilan Sampel Penelitian	51
Tabel 3.3. Sampel Penelitian Berdasarkan Kelompok Siswa	53
Tabel 3.4 Informan Penelitian.....	54
Tabel 3.5 Skala <i>Likert</i>	58
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel <i>Game Online</i>	59
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel Motivasi Belajar	59
Tabel 3.8 Validator Instrumen Penelitian	60
Tabel 3.9 Hasil Keputusan Validator Terhadap Instrumen Penelitian.....	61
Tabel 3.10 Analisis Validitas Butir Instrumen Kuesioner	62
Tabel 3.11 Analisis Reliabilitas Instrumen Kuesioner.....	65
Tabel 3.12. Butir Pertanyaan Wawancara.....	67
Tabel 3.13 Independent Sample T-Test Motivasi Belajar PAI.....	74
Tabel 3.14 Independent Sample T-Test Hasil Belajar PAI.....	76
Tabel 4.1 Skor, Nilai dan Persentase Ideal Motivasi Belajar PAI.....	82
Tabel 4.2 Skor, Nilai dan Persentase Ideal Motivasi Instrinsik.....	83
Tabel 4.3 Skor, Nilai, dan Persentase Aspek Cita-Cita	85
Tabel 4.4 Skor, Nilai, dan Persentase Aspek Kebutuhan.....	89
Tabel 4.5 Skor, Nilai, dan Persentase Aspek Minat.....	92
Tabel 4.6 Skor, Nilai, dan Persentase Ideal Motivasi Ekstrinsik.....	96
Tabel 4.7 Skor, Nilai, dan Persentase Aspek Hukuman	97
Tabel 4.8 Skor, Nilai, dan Persentase Aspek Hadiah.....	101
Tabel 4.9 Skor, Nilai, dan Persentase Aspek Pujian	104
Tabel 4.10 Skor, Nilai, dan Persentase Aspek Kompotisi	107
Tabel 4.11 Skor, Nilai, dan Persentase Ideal Hasil Belajar PAI.....	111
Tabel 4.12 Uji Normalitas Data Motivasi Belajar PAI.....	115
Tabel 4.13 Uji Normalitas Data Hasil Belajar PAI.....	116
Tabel 4.14 Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar PAI	118
Tabel 4.15 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar PAI	119

Tabel 4.16 Uji-t Motivasi Belajar PAI.....	121
Tabel 4.17 Uji-t Hasil Belajar PAI.....	123
Tabel 4.17 Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian.....	125



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	194
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	195
Lampiran 3. Lembar Validasi Instrumen Oleh Validator Ahli	196
Lampiran 4. Instrumen Kuesioner.....	218
Lampiran 5. Pedoman Wawancara	240
Lampiran 7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner	243
Lampiran 8. Data Penelitian Kuantitatif	244
Lampiran 9. Hasil Analisis Data Penelitian Kuantitatif Menggunakan JASP.	247
Lampiran 10. Analisis Statistik Deskriptif Data Variabel Penelitian	249
Lampiran 11. Transkrip Wawancara	252
Lampiran 12. Coding Data Penelitian Kualitatif Menggunakan N-Vivo	282
Lampiran 13. Siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain Game Online.	283
Lampiran 14. Curriculum Vitae	287


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar siswa merupakan dorongan, baik dari dalam maupun dari luar diri siswa yang sementara belajar, didukung unsur atau indikator pendukung,¹ agar proses belajar dapat ditentukan sehingga terjadi perubahan perilaku dan tujuan.² Motivasi belajar adalah aspek penting mencapai hasil belajar yang optimal. Keberhasilan belajar memperlihatkan peningkatan pada aspek kognitif dari hasil belajar siswa. Perolehan hasil belajar siswa yang memperlihatkan hasil yang optimal merupakan salah satu bukti bahwa siswa tersebut mempunyai motivasi belajar yang tinggi.³ Dengan demikian bahwa motivasi belajar akan menjadi pendorong bagi siswa sekaligus menjadi unsur terpenting agar hasil belajar yang diperoleh bisa optimal.

Hasil belajar merupakan hasil penilaian kepada siswa setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut merupakan hasil dari penilaian aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotorik (keterampilan).⁴ Sebagaimana yang telah dikemukakan

¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 24.

² Andi Akbar dan M. Ridwan Said Ahmad, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar," *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 9–10, <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.12127>.

³ Nisrifatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 116.

⁴ Teni Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syariah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

sebelumnya bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, maka motivasi belajar adalah salah satu unsur yang terpenting. Namun, seringkali ditemukan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi belajar disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu karena lebih memilih bermain *game online* dibandingkan harus belajar.⁵ Kecanduan *game online* akan mengubah perilaku seseorang menjadi pemalas.⁶ Bermain *game online* berdampak terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.⁷

Bermain merupakan kegiatan yang sering manusia lakukan, termasuk bermain *game online*. Manusia melaksanakan aktivitas bermain dengan berbagai tujuan, salah satunya untuk menghilangkan rasa penat dan rasa jenuh terhadap segala kegiatan yang telah dikerjakan. Bahkan, dunia yang menjadi tempat tinggal manusia saat ini, telah diatur oleh Allah Swt sebagai tempat bermain dan senda gurau. Allah Swt. berfirman dalam Al-Quran surah Muhammad/47 ayat 36, yaitu:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُمْ وَإِنْ تَوَمَّنُوا وَيَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أُجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu, dan dia tidak akan meminta hartamu.”⁸

⁵ Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (17 Oktober 2017): 29, <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

⁶ Fahlepi Roma Doni, “Dampak Game Online Bagi Penggunaanya,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 4, no. 2 (2018): 1, <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i2.5972>.

⁷ Eryzal Novrialdy, “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an, Al-Karim dan Terjemahan* (Bandung: Cordoba, 2018), 510.

Bermain *game online* adalah suatu keadaan yang hadir karena perkembangan era digital, di mana telah memasuki pasar industri masyarakat Indonesia.⁹ *Game Online* adalah permainan *online* yang banyak orang telah mengaksesnya, digemari oleh anak-anak, orang dewasa,¹⁰ pekerja, maupun kaum pelajar.¹¹ Bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan setiap hari bagi beberapa pelajar, bahkan telah menjadi candu yang mengisyaratkan bahwa tiada hari tanpa bermain *game online*. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan *game online*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia* tahun 2017, masyarakat Indonesia yang menggunakan *game online* mencapai sekitar 54,13% dari pengguna internet sebesar 143,26 juta jiwa.¹² Hal itu berarti pada tahun 2017 pengguna *game online* telah mencapai angka 77, 54 juta jiwa. Di tahun 2021, pengguna *game online* mengalami peningkatan sebesar 60% atau sebanyak 121, 56 juta jiwa pengguna *game online*. Karena itu, Indonesia menjadi negara terbesar di Asia Tenggara yang mengunduh *game online*.¹³

⁹ Abdurrahman Mulachela, Khairur Rizki, dan Y. A. Wahyuddin, "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)," *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (31 Desember 2020): 42, <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>.

¹⁰ Sapto Irawan dan Dina Siska W, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (1 Desember 2021): 9, <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>.

¹¹ Candra Zebah Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), 121.

¹² Sri Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi," *Anfusina: Journal of Psychology* 1, no. 1 (2018): 3–4, <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>.

¹³ Fitri dan Muhammad Ilmi Hatta, "Pengaruh Stres Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir," *Bandung Conference Series: Psychology Science* 2, no. 2 (26 Juli 2022): 208, <https://doi.org/10.29313/bcsp.v2i3.2949>.

Berdasarkan data tersebut memperlihatkan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia secara kuantitas terbilang sangat banyak dan pertumbuhan penggunaannya memperlihatkan adanya signifikansi dalam beberapa kurun tahun terakhir. Bahkan, Indonesia menjadi negara terbesar pengguna *game online* di Asia Tenggara. Fenomena tersebut tentu menarik untuk dikaji, karena bagaimanapun kehadiran *game online* tentu akan memberikan pengaruh dan dampak terhadap segala sektor kehidupan, termasuk pada sektor pendidikan dimana dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Motivasi dan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh aktivitas bermain *game online*. Bermain *game online* akan berdampak pada berbagai aspek yang akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. *Game online* dapat berdampak pada aspek psikologis karena memberikan daya tarik yang mengakibatkan beberapa siswa lebih menyukai bermain *game online* daripada belajar.¹⁴ *Game online* mengandung tindakan fisik agresif sehingga berdampak pada aspek sosial, dimana akan menunjukkan penolakan terhadap perintah dari orang yang lebih tua.¹⁵ Penolakan tersebut bisa termasuk perintah untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. *Game online* berdampak pada aspek kognitif, dimana siswa mempunyai kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan berpikir logis yang rendah.¹⁶

¹⁴ Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," 29.

¹⁵ Erlin Dwi Larasati, Mohammad Kanzunudin, dan Ika Ari Pratiwi, "Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak," *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 2 (11 September 2023): 120, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>.

¹⁶ Nada Kurnada dan Rossi Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (10 November 2021): 5665–66.

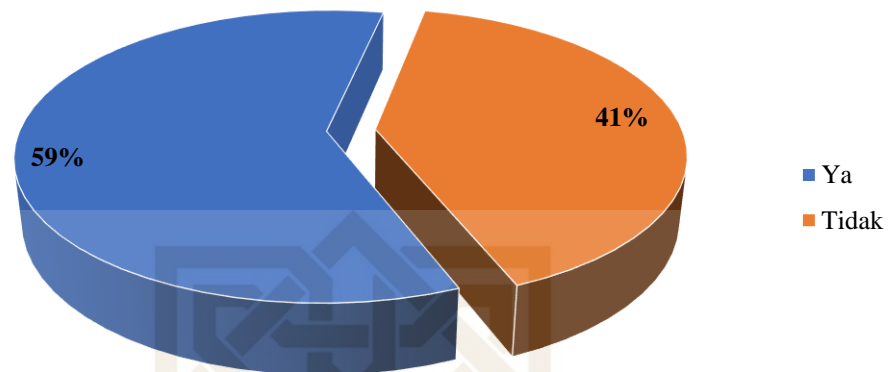
Muh. Rafael Fadli selaku siswa yang gemar bermain *game online* mengatakan dirinya bermain *game online* lebih dari 6 jam sehari, bahkan di hari libur dia lebih banyak bermain *game online* daripada melaksanakan aktivitas lainnya yang lebih bermanfaat seperti belajar.¹⁷ Informasi dari Ibu Riska, S.Pd., guru PAI di SMAN 2 Palopo menjelaskan bahwa seringkali ditemukan siswa yang bermain *game online* di lingkungan Sekolah. Beliau menjelaskan tidak jarang ditemui siswa yang ramai berkumpul, bukan untuk belajar melainkan justru bermain *game online*. Saat diberi pertanyaan mengenai mata pelajaran PAI, siswa cenderung tidak menunjukkan minat menjawab pertanyaan. Namun respon berbeda ditunjukkan saat dibahas mengenai *game online*, siswa menunjukkan minat untuk membahasnya.¹⁸ Dengan demikian bahwa terdapat daya tarik *game online* di kalangan siswa yang ada di SMAN 2 Palopo.

Peneliti melakukan survei awal agar diketahui tingkat kegemaran permainan *game online* dan jenis *game online* yang dimainkan oleh siswa di SMAN 2 Palopo. Peneliti menyebarkan kuesioner dalam bentuk *google formulir*. Pernyataannya yaitu “*Saya Senang Bermain Game Online*”. Terdapat dua opsi jawaban yaitu “*ya*” dan “*tidak*”. Pernyataan lainnya yaitu “*Jenis Permainan Game Online yang Saya Mainkan adalah*”. Terdapat lima opsi jawaban yaitu “*Mobile Legend, Free Fire, PUBG, Higgs Domino, dan Lainnya*”. Sebanyak 315 siswa menjawab pernyataan dengan hasil seperti gambar berikut.

¹⁷ Wawancara dengan Muhammad Rafael Fadli, Siswa Kelas 11, 1 Desember 2023.

¹⁸ Riska, Intensitas Bermain Game Online, 14 Oktober 2022.

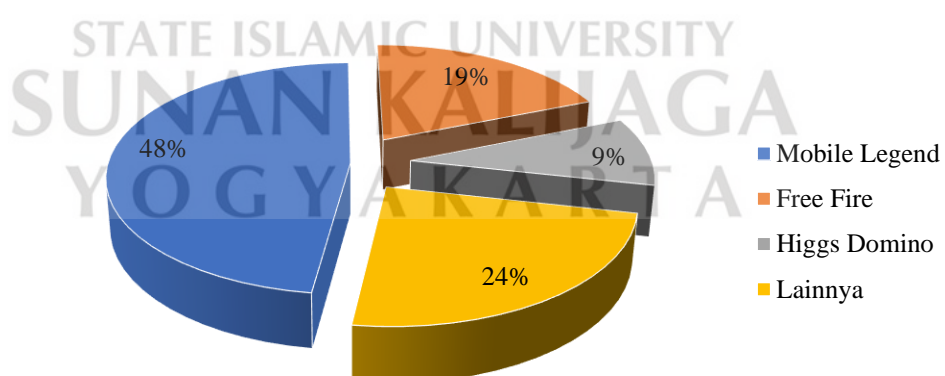
Saya Senang Bermain Game Online



Gambar 1.1 Tingkat Kegemaran Bermain *Game Online* di SMAN 2 Palopo

Berdasarkan gambar tersebut maka dapat diketahui bahwa sebesar 59% atau sebanyak 187 siswa senang bermain *game online* dan sebesar 41% atau sebanyak 128 siswa tidak senang bermain *game online*. Jenis *game online* yang siswa mainkan di SMAN 2 Palopo, sebagaimana gambar berikut:

Jenis Game Online Yang Saya Mainkan Adalah



Gambar 1.2. Jenis *Game Online* yang Dimainkan Siswa di SMAN 2 Palopo

Jenis *game online* yang dimainkan oleh siswa di SMAN 2 Palopo memperlihatkan bahwa sebesar 48% atau sebanyak 151 siswa bermain *mobile legend*, sebesar 19% atau sebanyak 60 siswa bermain *Free Fire*, sebesar 9% atau sebanyak 28 siswa bermain *Higgs Domino*, selebihnya sebesar 24% atau sebanyak 76 siswa bermain *game online* jenis lainnya seperti *e-football*, *Hago*, *Pirate King*, *Mimicry* dan lain sebagainya.

Kondisi saat ini yang memperlihatkan adanya daya tarik *game online* bagi siswa di SMAN 2 Palopo, memberikan kekhawatiran yang begitu besar bagi segenap tenaga pendidik maupun seluruh *stakeholder*. Ibu Riska, S.Pd., menjelaskan kekhawatiran tersebut yaitu akan ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang senang bermain *game online*.¹⁹ Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain Game Online di SMAN 2 Palopo”***.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perlu untuk dikemukakan. Semua masalah yang dialami oleh objek penelitian, baik yang diteliti maupun yang tidak diteliti perlu untuk diidentifikasi. Identifikasi masalah dapat dilakukan dengan baik saat peneliti melakukan studi pendahuluan pada obyek yang diteliti, melaksanakan observasi dan wawancara awal dari berbagai sumber.²⁰ Studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 2 Palopo, ditemui berbagai masalah:

¹⁹ Riska, Intensitas Bermain Game Online, 15 Oktober 2022.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabet, 2021), 343.

1. Siswa tidak tertarik membahas mengenai pelajaran.
2. Guru khawatir dengan motivasi dan hasil belajar PAI siswa.
3. Siswa banyak menghabiskan waktu bermain *game online* daripada belajar.
4. Siswa tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.
5. Siswa banyak terlambat datang ke sekolah

C. Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan ingin mengkaji suatu permasalahan secara lebih mendalam dan komprehensif. Berbagai masalah yang telah diidentifikasi, peneliti akan memberikan batasan masalah penelitian pada variabel yang diteliti. Penelitian yang dilakukan akan mengkaji variabel motivasi belajar PAI dan hasil belajar PAI, melalui penelitian yang berjudul *Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa yang Senang dan Tidak Senang Bermain Game Online di SMAN 2 Palopo*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yang diajukan yaitu:

1. Adakah perbedaan yang signifikan motivasi belajar PAI antara siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo? Aspek seperti apa yang membuat siswa mempunyai motivasi belajar PAI dan bagaimana dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar PAI?
2. Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI antara siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo? Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap hasil belajar PAI?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar PAI antara siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo, aspek-aspek yang membuat siswa mempunyai motivasi belajar PAI, serta untuk menganalisis dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar PAI.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PAI antara siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo, serta menganalisis dampak bermain *game online* terhadap hasil belajar PAI.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Masukan berharga bagi dunia pendidikan, khususnya dalam hal motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
- 2) Memberi kontribusi untuk penelitian selanjutnya, baik berkontribusi sebagai kajian penelitian terdahulu maupun sebagai landasan teori terhadap penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

- a) Penerapan ilmu pengetahuan sebagai hasil tindak lanjut dari hasil belajar setelah mengikuti perkuliahan, serta menjadi bekal berharga di masa akan datang.
- b) Pengalaman berharga bagi peneliti pada bidang pembelajaran, khususnya mengenai motivasi dan hasil belajar siswa.

2) Bagi Guru

- a) Memberikan khazanah ilmu pengetahuan dalam memberikan motivasi belajar pada siswa.
- b) Acuan memberikan motivasi belajar pada siswa yang mengalami kecanduan *game online*.
- c) Masukan bagi guru PAI agar dapat memberikan motivasi terhadap siswa yang terdampak *game online*.

3) Bagi Pihak Sekolah

- a) Bahan kajian bagi sekolah untuk dapat mengatasi dan memberikan motivasi terhadap siswa sehingga dapat fokus belajar dan dapat menciptakan generasi yang berprestasi serta berkemajuan.
- b) Motivasi untuk mengevaluasi serta memberikan bimbingan dan masukan bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan akan memberikan pemahaman pada masing-masing bab secara sistematis agar memberikan petunjuk untuk mengetahui dan memahami bahasan setiap bab pada tesis ini. Berikut sistematika pembahasan setiap bab pada tesis ini, yaitu:

Bab pertama adalah pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab kedua yaitu landasan teori dan hipotesis, berisi kajian pustaka, deskripsi teori, kerangka pikir dan hipotesis penelitian. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai variabel-variabel penelitian didasarkan atas beberapa teori, dan hipotesis penelitian yang akan diuji kebenarannya.

Bab ketiga yaitu metode penelitian. Metode penelitian akan memaparkan metode penelitian desain *concurrent embedded*, langkah-langkah penelitian, populasi, sampel, dan informan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, serta analisis data hasil penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Bab keempat yaitu hasil dan pembahasan, dimana akan memaparkan deskripsi hasil penelitian yang terdiri dari motivasi belajar PAI dan hasil belajar PAI, kemudian akan memaparkan hasil pengujian hipotesis penelitian yang terdiri dari perbedaan motivasi belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo, dan perbedaan hasil belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo, serta akan memaparkan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima adalah kesimpulan dan saran, yang berisi kesimpulan dan saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil temuan penelitian sehingga dapat memberikan sumbangsi dalam pengembangan khazanah ilmu pengetahuan dan berkontribusi untuk penelitian selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diberi kesimpulan penelitian mengenai motivasi dan hasil belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo yaitu:

1. H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat perbedaan secara signifikan motivasi belajar PAI antara siswa yang senang dan siswa yang tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo. Nilai *p-value* < nilai sig. 5% (0,001 < 0,05). Nilai *uji-t* adalah -5.938, nilai negatif menunjukkan rerata motivasi belajar PAI siswa yang senang bermain *game online* lebih rendah dari siswa yang tidak senang bermain *game online*. Nilai persentase motivasi belajar PAI siswa yang tidak senang bermain *game online* sebesar 83,17% lebih dominan dari siswa yang senang bermain *game online* sebesar 79,11%. Dua indikator motivasi belajar PAI yang diukur yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang terdiri dari aspek cita-cita, kebutuhan, dan minat memperlihatkan siswa yang senang bermain *game online* mempunyai nilai rerata persentase yang lebih rendah dari siswa yang tidak senang bermain *game online*. Hal tersebut berarti perlu meningkatkan motivasi intrinsik belajar PAI siswa yang senang bermain *game online*. Motivasi ekstrinsik yang terdiri dari aspek hukuman, hadiah dan pujian memperlihatkan bahwa siswa yang senang bermain *game online* mempunyai

nilai rerata persentase yang lebih rendah dari siswa yang tidak senang bermain *game online*, aspek kompetisi memperlihatkan bahwa nilai rerata persentase siswa yang senang bermain *game online* lebih tinggi dari siswa yang tidak senang bermain *game online*. Hal ini berarti perlu untuk meningkatkan aspek kompetisi bagi siswa yang senang bermain *game online*, serta perlu meningkatkan aspek hadiah, pujian dan hukuman bagi siswa yang tidak senang bermain *game online*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan maka diketahui bahwa ada aspek lain motivasi intrinsik belajar PAI yaitu pemahaman dan keyakinan internal siswa, ada aspek lain motivasi ekstrinsik belajar PAI yaitu materi pembelajaran yang moderat, modernisasi strategi pembelajaran dan untuk memperoleh keterampilan. *Game online* memberikan dampak positif dan dampak negatif terhadap beberapa aspek tersebut. Dampak pada aspek minat belajar untuk mengatasi kejenuhan belajar namun di lain sisi membuat malas belajar, dampak pada aspek kompetisi untuk membangun jiwa kompetisi siswa, dampak pada aspek materi pembelajaran yaitu menjadi penghambat konsentrasi belajar untuk memahami materi pelajaran, serta dampak pada aspek modernisasi strategi pembelajaran sebagai pemanfaatan media pembelajaran yang modern dan menyenangkan.

2. H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar PAI antara siswa yang senang dan siswa yang tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo. Nilai *p-value* < nilai sig. 5% ($0,001 < 0,05$). Nilai uji-*t* adalah -5,322. Nilai negatif menunjukkan rerata hasil belajar PAI

siswa yang senang bermain *game online* lebih rendah dari siswa yang tidak senang bermain *game online*. Nilai persentase motivasi belajar PAI siswa yang tidak senang bermain *game online* sebesar 90,31% lebih dominan dari siswa yang senang bermain *game online* sebesar 84,42%. Hal ini berarti perlu meningkatkan hasil belajar PAI siswa yang senang bermain *game online*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa rendahnya hasil belajar PAI siswa yang senang bermain *game online* karena dampak yang ditimbulkan dari *game online*. *Game online* berdampak pada aspek mental yang menyebabkan kecanduan lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* daripada belajar, pada aspek kesehatan yaitu penurunan fungsi kerja mata yang menyebabkan proses belajar siswa tidak efektif, serta pada aspek akademik yang berdampak menurunkan daya ingat siswa.

B. Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian dari peneliti mengenai motivasi dan hasil belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo ini, baik implikasi secara teoritis dan implikasi secara praktis yaitu:

1. Implikasi Teori

- a. Memperkuat teori Sarwan bahwa motivasi belajar siswa berasal dari dalam diri siswa (instrinsik) dan berasal dari luar diri siswa (ekstrinsik).
- b. Memperkuat teori Ariantoro mengenai *game online* yang memberikan dampak positif dan negatif. Penelitian yang dilakukan memperlihatkan bahwa *game online* memberi dampak positif dan dampak negatif terhadap beberapa aspek motivasi belajar dan hasil belajar PAI siswa.

c. Bertentangan dengan teori yang dikemukakan oleh Nazrin bahwa tidak ada perbedaan signifikan hasil prestasi belajar siswa yang suka dan tidak suka bermain *game online*. Hasil penelitian yang dilakukan memperlihatkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan, kegemaran siswa bermain *game online* menyebabkan adanya perbedaan hasil dan prestasi belajar siswa.

2. Implikasi Praktis

a. Motivasi belajar akan mendorong siswa untuk belajar PAI, baik yang berasal dari dalam diri siswa, yang berasal dari luar diri siswa, maupun yang berasal dari keduanya secara bersamaan. Ketiga hal tersebut perlu untuk senantiasa ada pada diri peserta didik. Dengan demikian pendidik maupun peserta didik perlu untuk memahami hal-hal pendorong tersebut.

b. Hasil belajar PAI siswa

Hasil belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* memperlihatkan adanya perbedaan. Siswa yang senang bermain *game online* memiliki hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak senang bermain *game online*. Hal ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi segenap unsur yang memiliki peran dalam kehidupan siswa, khususnya bagi siswa yang senang bermain *game online* agar dapat memantau aktivitas bermain *game online* siswa karena dapat berdampak pada hasil belajarnya.

C. Saran

Penelitian mengenai motivasi belajar dan hasil belajar PAI siswa yang senang dan tidak senang bermain *game online* di SMAN 2 Palopo yang telah peneliti laksanakan selanjutnya peneliti ingin memberikan saran pada beberapa pihak, terkait dengan temuan hasil penelitian yaitu:

1. Bagi Siswa

Belajar pendidikan agama Islam akan memberikan dampak yang baik bagi kehidupan dunia maupun bagi kehidupan akhirat. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan agar siswa mampu untuk mengoptimalkan segala hal yang menjadi pendorong untuk terus belajar pendidikan agama Islam. Siswa perlu memahami dengan baik bahwa permainan *game online* mempunyai dampak positif dan negatif pada beberapa aspek kehidupan. Untuk itu, sebaiknya siswa bermain *game online* sewajarnya, tidak berlebihan dan menghindari segala hal yang dapat mendatangkan kerugian akibat bermain *game online*, dan tidak melupakan tugas dan kewajibannya utamanya.

2. Bagi Pihak Sekolah

Peneliti menyarankan bagi pihak sekolah agar dapat mengoptimalkan segala sumber daya yang dimiliki untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI siswa, baik siswa yang senang bermain *game online* maupun siswa yang tidak senang bermain *game online*. Selain itu, pihak sekolah juga perlu melakukan evaluasi terhadap beberapa hal yang dapat membuat siswa malas dan tidak tertarik untuk belajar PAI, seperti mengevaluasi tenaga pendidik yang mengajarkan materi yang ekstrem, maupun melakukan

evaluasi terhadap daya guna penerapan media, metode dan stragei pembelajaran PAI di SMAN 2 Palopo.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara pengumpulan data wawancara hanya kepada siswa sehingga sudut pandang hasil penelitian sepenuhnya berasal dari siswa, saat ingin melakukan penelitian berikutnya, sebaiknya juga melakukan wawancara kepada pihak yang terkait seperti guru untuk mengkonfirmasi padangan siswa. Penelitian yang dilakukan juga menemukan ada aspek lain motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik belajar PAI. Aspek lain motivasi instrinsik belajar PAI siswa yaitu pemahaman keagamaan dan keyakinan internal siswa. Aspek lain motivasi ekstrinsik belajar PAI siswa yaitu materi pembelajaran yang moderat, modernisasi strategi pembelajaran dan memperoleh keterampilan. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji hal tersebut, maupun menjadikan hasil dan temuan penelitian ini sebagai landasan pada penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. New Riders, 2013.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (29 Desember 2017): 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Afifah, Siti. "Pengaruh Kejenuhan Belajar Dan Interaksi Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Sistem Pesantren Modern." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 7, no. 4 (24 Desember 2019): 527–32. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v7i4.4827>.
- Aji, Candra Zebek. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books, 2012.
- Aka, Kukuh Andri. "Pengembangan dan Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan Pemanfaatan TIK di Sekolah Dasar." *Edutech* 17, no. 3 (2018): 316–31.
- Akbar, Andi, dan M. Ridwan Said Ahmad. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar." *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 8–11. <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.12127>.
- Akmal, Saiful, dan Evi Susanti. "Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 19, no. 2 (27 Juli 2019): 159–77. <https://doi.org/10.22373/jid.v19i2.5031>.
- Aldrian, Andhika Illyas Alhafizh, Nur Hidayah, Shinta Bella Kurniati, Moni Amanda, dan Syarif Hidayatullah. "POCITA: Mengenalkan Cita-Cita dan Lingkungan Sejak Dini." *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara* 3, no. 2 (12 Februari 2020): 181–86. <https://doi.org/10.29407/ja.v3i2.13049>.
- Alhabsyi, Firdiansyah, dan Faridahtul Hasanah. "Pengembangan Sikap Spiritual Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 12 Palu." *Scolae: Journal of Pedagogy* 4, no. 1 (26 Juni 2021): 25–31. <https://doi.org/10.56488/scolae.v4i1.88>.
- Almuttaqin, Givo. "Sistem Informasi Pendaftaran Pernikahan Berbasis Online Menggunakan Metode Waterfall (Study Kasus: Kantor Urusan Agama Kecamatan Mandau-Duri)." *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 2, no. 2 (2 Februari 2016): 52–55. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v2i2.2608>.

- Amanda, Rika Agustina. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda." *eJournal Ilmu Komunikasi* 4, no. 3 (2016): 290–304.
- Ambarsari, Erlin Windia. "Pemodelan Reward Rule Game Streamer Indonesia Tingkat Amatir Dengan Orange Data Mining." *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)* 4, no. 1 (5 Agustus 2019): 9–17. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3606>.
- Andoyo, Andreas, dan Agung Hening A. "Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar." *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (30 Juli 2021): 89–95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>.
- Anggraini, Monica, Sapta Sari, dan Anis Endang. "Motivation for Virtual Purchase of Higgs Domino Game Players Among Bengkulu City Millenials." *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora* 2, no. 1 (16 Juni 2022): 1–8. <https://doi.org/10.53697/iso.v2i1.653>.
- Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.32767/jutim.v1i1.22>.
- Asmiati, Nungky, dan Fatmawati. "Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Mengklasifikasi Pengaruh Negatif Game Online Bagi Remaja Milenial." *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia* 2, no. 3 (28 November 2020): 141–49. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i3.102>.
- Aspa, Agus Prima. "Pengaruh Daya Tahan Dan Kecepatan, Terhadap Kinerja Wasit Sepakbola C1 Nasional PSSI Provinsi Riau." *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 3, no. 2 (12 April 2020): 116–22. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i2.1044>.
- Azis, Ady Abdul, dan Syarip Hidayat. "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 2 (9 Juni 2022): 271–80. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>.
- Azis, Nurani, dan Amiruddin Amiruddin. "Motivasi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri." *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 01 (3 Mei 2020): 56–74. <https://doi.org/10.26618/jtw.v5i01.3344>.
- Biatun, Noor. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Di MIN 3 Bantul." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5, no. 2 (23 November 2020): 253–58. <https://doi.org/10.14421/jpm.2020.52-11>.
- Cahyo, Karno Nur, Martini Martini, dan Eri Riana. "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika." *Journal of Information System Research (JOSH)* 1, no. 1 (31 Oktober 2019): 45–53.

- Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Damayanti, Firsa, dan Intan Sari Rufiana. “Analisis Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Ditinjau Dari Motivasi Belajar.” *EDUPEDIA* 4, no. 2 (17 November 2020): 172–80.
- Darwis, Amri. *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*. Depok: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Defira, Zefni, dan Achmad Hidir. “Cita-Cita Anak Panti Asuhan Puteri Aisyiyah Wilayah Riau Di Kota Pekanbaru.” *Cross-Border* 4, no. 2 (26 Agustus 2021): 291–303.
- Doni, Fahlepi Roma. “Dampak Game Online Bagi Penggunaanya.” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 4, no. 2 (2018): 1–5. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i2.5972>.
- Elendiana, Magdalena. “Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (1 April 2020): 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.572>.
- Erik, Sinsu, dan Wetik Virgini Syenshie. “Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria.” *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2, no. 2 (20 Desember 2020): 69–76.
- Fadhallah. *Wawancara*. Yogyakarta: UNJ Press, 2020.
- Febianti, Yopi Nisa. “Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward yang Positif.” *Edunomic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (5 Oktober 2018): 93–102. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>.
- Ferdiansa, Geandra, dan S Neviyarani. “Analisis Perilaku Agresif Siswa.” *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 5, no. 2 (2020): 8–12. <https://doi.org/10.29210/3003618000>.
- Firdaus, Firdaus. “Esensi Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 1 (21 Juni 2020): 19–29. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4882).
- Fitri, dan Muhammad Ilmi Hatta. “Pengaruh Stres Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir.” *Bandung Conference Series: Psychology Science* 2, no. 2 (26 Juli 2022): 207–13. <https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i3.2949>.
- Fitri, Ridha Ahsanul, Fachri Adnan, dan Irdamurni Irdamurni. “Pengaruh Model Quantum Teaching Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 88–101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.570>.
- Gabriella, Muthia, Salati Asmahanah, dan Kamalludin. “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa.” *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 3, no. 3 (2022): 233–38.

- Ghony, M. Djuadi, dan Fauzan Al-Mansur. *Metodologi-Penelitian Pendidikan Pendekatan-Kuantitatif*. Malang: Pustaka Belajar, 2016.
- Goss-Samponson, Mark A. *Analisis Statistik Menggunakan JASP: Buku Panduan Untuk Mahasiswa*. London: University Of Greenwich, 2019.
- . *Statistical Analysis in JASP - A Students Guide v 0.16 (2022)*. London: University Of Greenwich, 2020.
- Gumilar, Gungum, Dian Perdana Sulistya Rosid, Bambang Sumardjoko, dan Anik Ghufon. “Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (26 Juli 2023): 148–55. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4528>.
- Hamid, Mohd Zulkarnain Abd, dan Mohd Isa Hamzah. “Kaedah Pujian Dan Penghargaan Dalam Pembelajaran Al-Quran Bagi Kana-Kanak Pra Sekolah [Praise and Appreciation Method In Learning Al-Quran For Pre-School Children].” *QALAM International Journal of Islamic and Humanities Research* 1, no. 2 (26 Juni 2021): 109–17.
- Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (22 April 2021): 1304–11. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.
- Hardoni, Yulvi, Meri Neherta, dan Rika Sarfika. “Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Pada Sekolah Menengah Kejuruan.” *Jurnal Keperawatan Jiwa* 7, no. 3 (26 November 2019): 257–66. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.257-266>.
- Harleni, Silvia, dan Asniar Asniar. “Hubungan Keaktifan Belajar Dengan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMP Negeri 2 Satu Atap Batang Serangan.” *Jurnal Serunai Matematika* 13, no. 1 (8 April 2021): 74–80. <https://doi.org/10.37755/jsm.v13i1.346>.
- Henukh, Liti Remildo, Jacob Abolladaka, dan Erika Feronika Br Simanungkalit. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain.” *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)* 1, no. 1 (9 April 2022): 1–6.
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo, 2019.
- Hidayat, Yusuf. “Hubungan Kebutuhan Penghargaan (Esteem Needs) dan Kompetensi dalam Belajar (Learning Of Competition) dengan Kreativitas Belajar Fisika Siswa MTS Madani Alauddin Pao-Pao Kabupaten Gowa.” *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 7, no. 1 (1 Juni 2018): 66–75. <https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4934>.

- Hober, Berli, dan Cokki Cokki. "Determinan Minat Pembelian Pada Pemain Clash Of Clans Di Jakarta." *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan* 3, no. 3 (2021): 601–11. <https://doi.org/10.24912/jmk.v3i3.13132>.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1990.
- Irawan, Sapto, dan Dina Siska W. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (1 Desember 2021): 9–19. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>.
- Ismi, Nurul, dan Akmal Akmal. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (17 Februari 2020): 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Kamaluddin, Muhammad. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Strategi untuk Meningkatkan." Dalam *Seminar UNY*, 1:455–60. Yogyakarta: FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta, 2017. <http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/full/M-67.pdf>.
- Kamila, Aisyatin. "Peran Perempuan Sebagai Garda Terdepan dalam Keluarga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di Tengah Pandemi Covid 19." *JKPI: Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 75–83.
- Kanifah, Amrul, Happy Susanto, dan Anip Dwi Saputra. "Pengaruh Pemberian Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Istiqomah Ngumpul Balong Ponorogo." *TARBAWI: Journal on Islamic Education* 1, no. 1 (15 April 2020): 1–12. <https://doi.org/10.24269/tarbawi.v1i1.438>.
- Kartika, Sinta, Husni Husni, dan Saepul Millah. "Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (11 Juni 2019): 113–26. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an, Al-Karim dan Terjemahan*. Bandung: Cordoba, 2018.
- Khumaidi, Mohammad Wisnu. "Pemberian Hukuman Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *An Naba* 3, no. 2 (17 Desember 2020): 134–49. <https://doi.org/10.51614/annaba.v3i2.61>.
- Kristiawan, Adi, dan Kuncono Teguh Yunanto. "Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan Game Online." *Psikologi Kreatif Inovatif* 1, no. 1 (15 Juli 2021): 14–24.
- Kulbi, Sofia Zaini. "Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 3 (28 November 2019): 385–406. <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i3.1110>.

- Kurnada, Nada, dan Rossi Iskandar. "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (10 November 2021): 5660–70.
- Kurnia, Ita, Tera Noviantiningtyas, dan Qonita Nur Rohmania. "Game Hago Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar." *JPDN: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7, no. 1 (31 Juli 2021): 119–29. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15955>.
- Kurniawan, Ahmad Aldhi, M. Syafruddin Kuryanto, dan Diana Ermawati. "Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 5 (8 Mei 2023): 3624–32. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1989>.
- Kurniawati, Erni Dwi, Joko Subando, dan Agus Fatuh. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 01 Lalung." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (1 Maret 2022): 784–89.
- Larasati, Erlyn Dwi, Mohammad Kanzunudin, dan Ika Ari Pratiwi. "Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak." *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 2 (11 September 2023): 112–23. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>.
- Lestari, Karunia Eka, dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Disunting oleh Anna. Ketiga. Bandung: Refika Aditama, 2018.
- Lutfiwati, Sri. "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi." *Anfusina: Journal of Psychology* 1, no. 1 (2018): 2018. <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>.
- Mandailina, Vera, Dewi Pramita, Syaharuddin Syaharuddin, Ibrahim Ibrahim, Nurmiwati Nurmiwati, dan Abdillah Abdillah. "Uji Hipotesis Menggunakan Software JASP Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Teknik Analisis Data Pada Riset Mahasiswa." *JCES (Journal of Character Education Society)* 5, no. 2 (27 April 2022): 512–19. <https://doi.org/10.31764/jces.v5i2.6109>.
- Marina, Marina, dan Nur Izzati. "Eksplorasi Etnomatematika Pada Corak Alat Musik Kesenian Marawis Sebagai Sumber Belajar Matematika." *Jurnal Gantang* 4, no. 1 (30 April 2019): 39–48. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i1.1027>.
- Marlina, Cut Nyak, Silahuddin, dan Zulfatmi. "Kebijakan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Perilaku Bullying Pada Siswa Di MAN 2 Aceh Barat." *Fitrah: International Islamic Education Journal* 5, no. 2 (27 November 2023): 68–89. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v5i2.3815>.
- Martono, Erika Putri, Solihatun Solihatun, dan Wahyu Eka Prasetyaningtyas. "Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Siswa

- Terisolir.” *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 2 (10 Desember 2021): 167–74. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5262>.
- Masfiah, Sofi, dan Resti Vidia Putri. “Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online.” *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, no. 1 (28 Januari 2019): 1–8. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>.
- Mekarisce, Arnild Augina. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat.” *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (10 September 2020): 145–51. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.
- Miles, Matthew B, A Michael Huberman, dan Saldana. *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publication, 2014.
- Miles, Matthew B, A Michael Huberman, dan Jhonny Saldana. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. America: SAGE Publication, 2014.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Muchlis, Muchlis. “Pembelajaran Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) Berwawasan Moderat.” *Profetika: Jurnal Studi Islam* 21, no. 1 (5 Juni 2020): 11–20. <https://doi.org/10.23917/profetika.v21i1.11053>.
- Mulachela, Abdurrahman, Khairur Rizki, dan Y. A. Wahyuddin. “Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain).” *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (31 Desember 2020): 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>.
- Mustofa, Zamzam, Imtitsal Lathiful ‘Ulya, Zainul Muqorrobbin, Ria Tri Pangestu, Richa Lutfina Rochim, dan Mustofa Aji Prayitno. “Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).” *Damhil Education Journal* 3, no. 1 (13 Februari 2023): 19–35. <https://doi.org/10.37905/dej.v3i1.1755>.
- Nadiyah, Fahimatun, Nur Khosiah, dan Devy Habibi Muhammad. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin Desa Jorong Probolinggo.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (5 Januari 2023): 871–82. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10927>.
- Napratilora, Martina, Mardiah Mardiah, dan Hendro Lisa. “Peran Guru Sebagai Teladan Dalam Implementasi Nilai Pendidikan Karakter.” *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (30 Juni 2021): 34–47. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v6i1.349>.
- Nazrin, Nazrin. “Studi Komparasi Prestasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Game Online Di SDN 15 Sempalai Kecamatan Tebas Sambas.” *Entinas: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (12 Maret 2023): 31–38.

- Nisrifatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 115–22.
- Novita, Lina, dan Sumiarsih. "Pengaruh Konsep Diri Terhadap Kepercayaan Diri Siswa." *JPP Geuseda: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (14 Juli 2021): 92–96.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148–58. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Nurdiana, Dian, dan Andri Suryadi. "Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC." *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 3, no. 2 (2017): 39–44. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>.
- Nurita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syariah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–87. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurmisanti, Nurmisanti, Yudi Kurniawan, dan Riski Mulyani. "Identifikasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Materi Fluida Statis." *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)* 2, no. 1 (29 Maret 2017): 17–18. <https://doi.org/10.26737/jipf.v2i1.199>.
- Oktiani, Ifni. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (24 November 2017): 216–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, dan Shirley Y. V. I. Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." *HOLISTIK, Journal of Social and Culture* 13, no. 2 (2020): 1–15.
- Patonah, Rita. "Pengaruh Penerapan Metode Pemberian Tugas (Resitasi) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Akuntansi." *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)* 4, no. 4 (17 Maret 2018): 419–22. <https://doi.org/10.25157/je.v4i4.1023>.
- Pertama, Momon Satria, dan Alfi Rahmi. "Kerjasama Guru BK Dan Guru Mata Pelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di SMP Negeri 02 Mungka." *ALSYS: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (22 Juni 2023): 326–38. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i4.1298>.
- Pohan, Widia Hafni, Sakinah Ubudiyah Siregar, dan Risma Delima Harahap. "Analisis Manajemen Waktu Terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Kelas VIII." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (17 Februari 2023): 779–86. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4580>.
- Potu, Janet, Victor P. K. Lengkong, dan Irvan Trang. "Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Air

- Manado.” *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 9, no. 2 (8 April 2021): 387–94. <https://doi.org/10.35794/emba.v9i2.33474>.
- Prasetya, Benny. “Analisis Studi Korelasional Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 5, no. 2 (2019): 165–84. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3484>.
- Pratama, Loviga Denny, Wahyu Lestari, dan Ahmad Bahauddin. “Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik?” *At-Ta’lim : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (15 Januari 2019): 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>.
- Pratiwi, Eva Wahyu Puji, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Sapto Irawan. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Belajar Peserta Didik Di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik Kecamatan Sususukan Kabupaten Semarang.” *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2, no. 2 (2 Desember 2020): 41–44.
- Putri, Aulia Keumala, Syifa Aulia Reynanda, dan Raden Roro Raisa. “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kesehatan Mata Di Masa Pandemi.” *Jurnal Komunitas Kesehatan Masyarakat* 3, no. 2 (7 Desember 2021): 26–38. <https://doi.org/10.36090/jkkm.v3i2.1122>.
- Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati Hamiyati, dan Shinta Doriza. “Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja.” *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (15 September 2020): 72–85. <https://doi.org/10.33024/jpm.v2i2.3063>.
- Putro, Tatang Anggoro, dan Nurjanah Nurjanah. “Perilaku Adiksi pada Pemain Game Online di Dinustech Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan.” *VISIKES: Jurnal Kesehatan Masyarakat* 12, no. 2 (17 September 2013): 141–46. <https://doi.org/10.33633/visikes.v12i2.646>.
- Rahmah, Sitti. “Pembentukan Akhlak Anak Didik Melalui Pengalaman Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Literasiologi* 3, no. 4 (28 Agustus 2022): 21–26. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i4.117>.
- Rahman, Abdur. “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni.” *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (25 Desember 2021): 85–100. <https://doi.org/10.53649/symfonia.v1i2.10>.
- Rahman, Ahmad Fadilahtur. “Tutur Pujian Guru dalam Interaksi Pembelajaran di Kelas.” *Lingua : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 13, no. 1 (3 April 2016): 49–58. <https://doi.org/10.30957/lingua.v13i1.10>.
- Ramadhani, Rahmi, dan Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPS*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif.” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2018): 81–95. <http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Riska. Intensitas Bermain Game Online, 14 Oktober 2022.

- . Intensitas Bermain Game Online, 15 Oktober 2022.
- Rosyid, Abdul, dan Siti Wahyuni. “Metode Reward and Punishment Sebagai Basis Peningkatan Kedisiplinan Siswa Madrasah Diniyyah.” *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 11, no. 2 (31 Agustus 2021): 137–57. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i2.1728>.
- Sada, Heru Juabdin. “Kebutuhan Dasar Manusia Dalam Perspektif Pendidikan Islam.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (17 November 2017): 213–26. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2126>.
- Safitri, Rezy, Veryliona Purnamasari, dan Husni Wakhyudin. “Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa.” *International Journal of Natural Science and Engineering* 4, no. 1 (4 Oktober 2020): 30–38. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29079>.
- Sahrianoor, Irham Hidayatullah, Muhammad Andrian, dan Muhammad Zaini Rezal. “Pemahaman Wasit Dalam Peraturan Sepak Bola Perspektif.” *Islamic Education* 1, no. 1 (8 Mei 2023): 1–9.
- Saliha, Nabila Wahyu, Sarita Kusumawardhani, dan Shailla Gafdi Magfira. “Hubungan Intensitas Perilaku Bermain Game Online Arena of Valor (AoV) dengan Aktivitas Belajar Siswa-Siswi SMP Insan Kamil Bogor.” *Jurnal Vokasi Indonesia* 9, no. 2 (2021): 1–11.
- Samuel, Theo, dan Fanny Septina. “Pengaruh Motivasi Ekstrinsik dan Motivasi Intrinsik terhadap Kinerja Karyawan CV. Muncul Anugerah Jaya.” *Jemma: Journal Economic, Management, and Accounting* 3, no. 2 (2020): 103–12. <http://dx.doi.org/10.35914/jemma.v3i2.365>.
- Sanjaya, Putu. “Pentingnya Motivasi Intrinsik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.” *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu* 1, no. 2 (21 Juli 2021): 101–10. <https://doi.org/10.55115/haridracarya.v1i2.1430>.
- Santosa, Dwi Tri. “Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dan Solusi Penanganan Pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor.” *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif - SI* 13, no. 2 (23 Agustus 2016): 14–21.
- Sanusi, Achmad. *Pendidikan untuk Kearifan: Mempertimbangkan kembali sistem nilai, belajar dan kecerdasan*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2023.
- Sapira, Nia, Dian Mayasari, dan Insan Suwanto. “Identifikasi Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN 12 Singkawang.” *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)* 7, no. 3 (26 Januari 2023): 149–54. <https://doi.org/10.26737/jbki.v7i3.3863>.
- Saptono, Yohanes Joko. “Motivasi Dan Keberhasilan Belajar Siswa.” *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2016): 181–204.
- Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, dan Andrizal Andrizal. “Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi*

- Vokasional dan Teknologi* 18, no. 1 (22 April 2018): 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>.
- Saputri, Olsa Krui, Ratna Widiastuti, dan Moch Johan Pratama. “Analisis Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online.” *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)* 7, no. 5 (3 Desember 2019): 1–16.
- Sari, Irma Mustika, dan Eska Dwi Prajayanti. “Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan.” *Gemassika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (9 November 2017): 31–39. <https://doi.org/10.30787/gemassika.v1i1.216>.
- Sarosa, Samiaji. *Analisi Data Penelitian Kualitatif*. Sleman: Kanisius, 2021.
- Sarwan. *Belajar dan Pembelajaran (aktualisasi Konsep fundamental dalam Proses Pendidikan)*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Sekaran, Uma, dan Roger Bougie. *Research Methods For Business: A Skill-Building Approach*. United Kingdom: Jhon Wiley & Sons, 2016.
- Setiani, Eka Agus, dan Abdul Gani Jamora Nasution. “Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 2 (1 Agustus 2023): 244–50. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>.
- Setiawan, Ebta. “Arti kata senang.” Kamus Besar Bahasa Indonesia, 20 November 2023. <https://kbbi.web.id/senang>.
- Shidik, Muhammad Amran. “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik MAN Baraka.” *Jurnal Kumparan Fisika* 3, no. 2 (29 Agustus 2020): 91–98. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.2.91-98>.
- Sholeha, Adellia Wardatus. “Tips Mudah Olah Data Kualitatif Dengan Aplikasi Nvivo.” *Ebizmark* (blog), 2023. <https://ebizmark.id/artikel/tips-mudah-olah-data-kualitatif-dengan-aplikasi-nvivo/>.
- Siagian, Ernawati. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (17 Juni 2022): 7593–99. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>.
- Sianturi, Rektor. “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (30 Juli 2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Sihombing, Susi, Hizkia Ronaldus Silalahi, Jonas Ramza Sitingjak, dan Hardi Tambunan. “Analisis Minat Dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Dalam Jaringan.” *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education* 4, no. 1 (27 Juni 2021): 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>.
- Sinar. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- . *Statistika Deskriptif untuk Penelitian, Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Rajagrafindo, 2018.
- Sodik, Mohamad, Yosef Farhan Dafik Sahal, dan N. Hani Herlina. “Pengaruh Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Alquran Hadis | Jurnal Penelitian Pendidikan Islam.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 97–112. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.359>.
- Soleh, Rachmad, Retno Indah Rokhmawati, dan Komang Candra Brata. “Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 2, no. 9 (2018): 3067–76.
- Subagyo, Agus. *Aplikasi Metode Riset: Praktik Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mix Methods*. Pertama. Malang: Intelegensia Media, 2020.
- Subakti, Hani, dan Eka Selvi Handayani. “Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 247–55. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.648>.
- Sudewi, Ni Luh, I Wayan Subagia, dan Nyoman Tika. “Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 4, no. 1 (3 April 2014): 1–9.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2022.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2019.
- . *Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi dan Studi Kasus*. Bandung: Alfabet, 2022.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet, 2021.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2015.
- Suharni, Suharni. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (30 Desember 2021): 172–84. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>.

- Sukardi. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Sulistiyowati, Ayuk, dan Rini Sugiarti. “Hubungan Antara Pemberian Hadiah Terhadap Kedisiplinan Siswa Melalui Motivasi Belajar Sebagai Intervening.” *Philanthropy: Journal of Psychology* 5, no. 1 (23 Juni 2021): 231–46. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3462>.
- Supriadi. *Penelitian Pendidikan Perhitungan, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*. Depok: Rajawali, 2017.
- Suprihatin, Siti. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi* 3, no. 1 (2015): 73–82. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>.
- Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (17 Oktober 2017): 28–38. <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.
- Susanti, Lidia. *Strategi Pembelajaran Online yang Inspiratif*. Jakarta Pusat: Elex Media Komputindo, 2021.
- Syarifah, Lely Lailatus, Yenni Yenni, dan Wista Kumala Dewi. “Analisis Soal-Soal Pada Buku Ajar Matematika Siswa Kelas XI Ditinjau Dari Aspek Kognitif.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (19 November 2020): 1259–72. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.335>.
- Tohet, Moch, dan Sofiya Mauliza. “Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak.” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2 Desember 2021): 147–64. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6i2.3434>.
- Triabdi, Jurean, Francisca Diana Alexandra, dan Helena Jelita. “Hubungan Seleksi Jalur Masuk Penerimaan Mahasiswa Baru dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Palangkaraya.” *Jurnal Kedokteran Universitas Palangka Raya* 9, no. 2 (28 Oktober 2021): 1372–77. <https://doi.org/10.37304/jkupr.v9i2.3636>.
- Tujuh, Syarifah Daeng. “Pentingnya Ganjaran Dan Hukuman Terhadap Perilaku Kemandirian Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam.” *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (6 Oktober 2019): 15–20. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v6i1.864>.
- Umar, Husain. *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2005.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Utami, Fadila Nawang. “Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (3 Mei 2020): 93–100. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91>.

- Vega, Asla De, Hapidin Hapidin, dan Karnadi Karnadi. "Pengaruh Pola Asuh dan Kekerasan Verbal terhadap Kepercayaan Diri (Self-Confidence)." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (16 Juli 2019): 433–39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.227>.
- Wafiroh, Umi Lailatul, Muhtar Arifin, dan Hidayatus Sholihah. "Upaya Guru PAI Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." Dalam *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humanoira*, 2:1429–39. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung, 2021. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8273>.
- Wijayanti, Nisa, dan Sri Adi Widodo. "Studi Korelasi Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Daring." *Journal of Instructional Mathematics* 2, no. 1 (29 Mei 2021): 1–9. <https://doi.org/10.37640/jim.v2i1.849>.
- Wulandari, Dwi, dan Triana Lestari. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (26 Mei 2021): 1689–95.
- Wulandari, Nadia, dan Moch Bahak Udin By Arifin. "The Influence of Educational Online Games On Student Learning Motivation." *Jurnal Pendidikan Glasser* 7, no. 2 (21 Agustus 2023): 373–85. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i2.2790>.
- Yuliana, dan Faizatul Ummya. "Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *JURNAL AS-SAID* 3, no. 1 (6 Februari 2023): 62–70.
- Yusup, Iwan Ridwan, Tuti Kurniati, Ayu Lita Permata Airin, Diana Rahayu, dan Livia Fuziawati. "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (1 Maret 2021): 36–39. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>.