

**HUBUNGAN *GAME ONLINE* DAN MOTIVASI BELAJAR PAI PADA SISWA DI MA
WATHONIYAH ISLAMIYAH KARANGDUWUR KEBUMEN**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

Haeatin Hizbiyyah

NIM: 17104010113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2024**



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-1729/Un.02/DT/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : HUBUNGAN GAME ONLINE DAN MOTIVASI BELAJAR PAI PADA SISWA DI
MA WATHONIYAH ISLAMİYAH KARANGDUWUR KEBUMEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HAEATIN HIZBIYYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 17104010113
Telah diujikan pada : Jumat, 12 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 669b4ba128176

Ketua Sidang

Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.

SIGNED



Valid ID: 66bb3121060b0

Penguji I

Dr. H. Rofik, M.Ag

SIGNED



Valid ID: 66e40b0c7b3a1

Penguji II

Indriyani Ma'rifah, M.Pd.I.

SIGNED



Valid ID: 66c443bd42482

Yogyakarta, 12 Juli 2024

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haeatin Hizbiyyah

NIM : 17104010113

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi, maka saya bersedia ditinjau kembali hak kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 03 Juli 2024



Haeatin Hizbiyyah

NIM. 17104010113

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haeatin Hizbiyyah
Tempat dan Tanggal Lahir : Kebumen, 11 April 1999
NIM : 17104010113
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Karangduwur rt.2, rw.2, Petanahan, Kebumen
No. HP : 085291107727

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggungjawab saya sepenuhnya .

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 3 juli 2024


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

METERAI TEMPEL
1E857ALX161019066
Haeatin Hizbiyyah
NIM. 17104010113



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Haeatin Hizbiyyah
Lamp. : 3 eksemplar

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

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:


Nama : Haeatin Hizbiyyah
NIM : 17104010113
Judul Skripsi : Hubungan Game Online dan Motivasi Belajar PAI pada Siswa di MA
Wathoniyah Islamiyah Karangduwur Kebumen

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta,
Pembimbing


Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
NIP. 19780608 200604 2 032

MOTTO

**"Jika kamu tak dapat melakukan hal yang besar,
lakukan dari hal kecil
namun dengan cara yang hebat."**

– Napoleon Hill.¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Ilham Fikriansyah (2022). *50 Motto Hidup Pelajar Sukses, Singkat dan Keren*. Detik.com, <https://www.detik.com/bali/berita/d-6409247/50-motto-hidup-pelajar-sukses-singkat-dan-keren> diakses pada 13 Juni 2024.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, serta karunia-Nya. Sholawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, yang senantiasa menjadi teladan terbaik bagi umat manusia.

Alhamdulillah setelah panjangnya perjalanan dan proses yang telah terlalui akhirnya menemukan titik terang dengan selesainya skripsi yang berjudul “HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KALANGAN SISWA (STUDI KASUS DI MA WATHONIYAH ISLAMIYAH KARANGDUWUR KEBUMEN)”. Penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, pengarahan, dan saran dari berbagai pihak. Serta penulis menyampaikan ucapan terimakasih setulusnya kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Ketua jurusan dan sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag, S.Psi, M.Si. Selaku Dosen Penasihat Akademik serta Dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
5. Segenap dosen dan staff yang bertugas di program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, arahan serta pelayanan dalam hal administratif.
6. Kepala sekolah MA Wathoniyyah Islamiyyah beserta jajarannya yang sudah memberikan izin serta kesempatan serta kemudahan bagi penulis selama masa penelitian.
7. Segenap guru-guru MA Wathoniyyah Islamiyyah yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis selama melakukan penelitian di MA Wathoniyyah Islamiyyah.
8. Adik-adik yang belajar di MA Wathoniyyah Islamiyyah yang bersedia membantu penulisan dalam hal kelengkapan data. Semoga adik-adik menjadi siswa yang selalu semangat belajar.
9. Kedua orangtua tercinta, alm Bapak Ibnu Sofwan Alhumami dan Ibu Istianah yang selalu memberikan doa dan menjadi penyemangat serta motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada seluruh keluarga besar yang selalu memberi semangat dan mendukung penulis sehingga skripsi ini dapat selesai sebagaimana mestinya.

11. Segenap pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini baik secara moril maupun materi.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan terbaik atas semua kebaikan yang telah diberikan. Selanjutnya penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan serta peningkatan kepenulisan berikutnya. Semoga skripsi ini menjadi manfaat bagi semua. *Aamiin*.

Yogyakarta, 18 Juli 2024

Penyusun



Haeatin Hizbiyyah
17104010113

ABSTRAK

HAEATIN HIZBIYYAH. *Hubungan Game Online Dan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa Di MA Wathoniyah Islamiyah Karangduwur Kebumen.* Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Latar belakang penelitian ini adalah menguraikan pentingnya motivasi belajar Pendidikan agama islam dan penggunaan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan game online terhadap motivasi belajar siswa di MA Wathoniyah Islamiyah Karangduwur, Kebumen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada siswa MA Wathoniyah Islamiyah yang aktif bermain game online.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi ($\text{sig.}=0,005$). Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah motivasi belajar siswa. Selain itu, pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di MA Wathoniyah Islamiyah tercatat sebesar 3,9%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengaruhnya relatif kecil, game online tetap memiliki dampak yang nyata terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyarankan agar pihak sekolah dan orang tua lebih memperhatikan penggunaan game online oleh siswa dan mengarahkan mereka untuk lebih fokus pada kegiatan belajar. Selain itu, perlu adanya program-program yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pengaruh negatif dari game online dapat diminimalisir. Dengan demikian, diharapkan motivasi belajar siswa dapat tetap terjaga dan prestasi akademik mereka dapat meningkat.

Kata kunci: *game online, motivasi belajar, siswa, MA Wathoniyah Islamiyah, pengaruh negatif.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kajian Pustaka	12
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Motivasi Belajar	18
B. <i>Game Online</i>	26
C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	31
D. Kerangka Berpikir	37
E. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Variabel Penelitian	40
C. Waktu Penelitian	41
D. Subjek Penelitian	42

E. Instrumen Pengumpul Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	50
2. Deskripsi Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP.....	60
A. Simpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	44
Tabel 2. Hasil Uji Validitas	46
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 5. Statistik Deskriptif	53
Tabel 6. Uji Normalitas.....	54
Tabel 7. Analisis Korelasi	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Negara pemain video game terbanyak	3
Gambar 2. Kerangka Berpikir	39



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I. INSTRUMEN PENELITIAN

LAMPIRAN II. DATA PENELITIAN

LAMPIRAN III. DATA UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

LAMPIRAN IV. HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS (VARIABEL GAME ONLINE)

LAMPIRAN V. HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS (VARIABEL MOTIVASI BELAJAR)

LAMPIRAN VI. UJI NORMALITAS (VARIABEL GAME ONLINE DAN MOTIVASI BELAJAR)

LAMPIRAN VII. HASIL UJI KORELASI

LAMPIRAN VIII. SURAT PENGAJUAN SKRIPSI

LAMPIRAN IX. SURAT PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING

LAMPIRAN X. BUKTI SEMINAR PROPOSAL

LAMPIRAN XI. BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

LAMPIRAN XII. KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

LAMPIRAN XIII. SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

LAMPIRAN XIV. SERTIFIKAT PBAK

LAMPIRAN XV. SERTIFIKAT SOSPEM

LAMPIRAN XVI. SERTIFIKAT PPL

LAMPIRAN XVII. SERTIFIKAT PLP-KKN INTEGRATIF

LAMPIRAN XVIII. SERTIFIKAT ICT

LAMPIRAN XIX. SERTIFIKAT LECTORA INSPIRE

LAMPIRAN XX. SERTIFIKAT PKTQ

LAMPIRAN XXI. SERTIFIKAT USER EDUCATION

LAMPIRAN XXII. FOTOKOPI KTM

LAMPIRAN XXIII. FOTOKOPI KRS

LAMPIRAN XXIV. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN XXV. TOEFL DAN TOAFL

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang sangat populer adalah gadget. Gadget contohnya laptop atau komputer, tablet PC dan *smartphone*. Saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa, namun juga banyak digunakan oleh siswa. *Handphone* selain sebagai alat komunikasi, siswa menggunakan untuk mengakses *game online*. Pada masa sekarang ini, permainan elektronik atau *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat karena banyak sekali yang mengakses atau memainkannya.² Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang menggunakan *Handphone Android* dan didalamnya terdapat berbagai macam *Game Online*.

Game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan remaja, termasuk siswa. Meskipun game online dapat memberikan hiburan dan kesenangan, namun terdapat kekhawatiran mengenai dampak negatif yang ditimbulkannya terhadap siswa jika dimainkan secara berlebihan. Namun, salah satu dampak positif dari bermain *game online* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam *game online* terdapat

² Andreassen (2016). The Relationship Between Addictive Use of Social Media and Video Games and Sympto of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study, dalam *Psychology of Addictive Behaviours*, Vol. 30 No. 02.

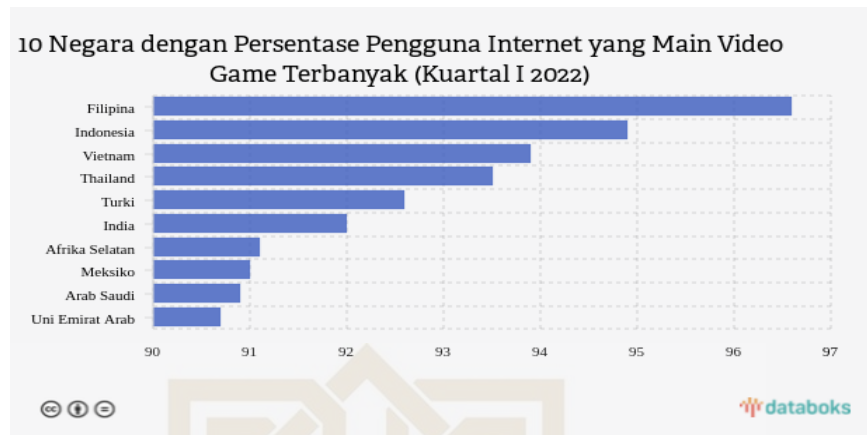
permasalahan yang harus dicari jalan keluar nya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game online*. Bermain *game online* juga dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama tim. Banyak *game online* yang menuntut pemain untuk bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya komunikasi, negosiasi, dan kerja sama.³ *Game online* memiliki daya tarik yang membuat para siswa lebih senang memainkannya, baik dari segi tampilan dan kualitas permainan. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan kecanduan, karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali sampai menang.⁴

Menurut Hurlock (1978), Anak-anak lebih memahami permainan yang memiliki aturan dan rasa kompetisi, menikmati permainan dan aktif secara fisik, dan pemain terus bermain, tidak peduli berapa banyak waktu yang mereka habiskan untuk bermain. Permainan *game online* populer di kalangan anak usia sekolah, terorganisir dengan sangat baik, memiliki aturan dan memberikan rasa kompetisi yang kuat.⁵

³ Isabela Granic (2014). The Benefits of Playing Video Games, dalam *American Psychological Association*, Vol. 69 No 1, hal 70

⁴ Yusup. 2021. *Sumber Daya Manusia Berbasis Kompetensi*. Pagar Alam: LD Media

⁵ Rahyuni (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, dalam *Bosowa Journal of Education*, Vol. 01 No. 2, hal 4.



Gambar 1. Negara Pemain Video Game Terbanyak

Sumber: (Databoks, 2022)

Berdasarkan data laporan pada Gambar 1 yang diambil dari komunitas Menurut laporan *We Are Social*, pada kuartal I 2022 ada 94,9% sampel pengguna internet di Indonesia yang memainkan video game di berbagai perangkat. Angka ini menempatkan Indonesia di peringkat kedua sebagai negara dengan proporsi pemain video game terbanyak. Di peringkat satu ada Filipina, dengan persentase 96,6%.

Menurut penelitian Triatmojo (2019), menyatakan bahwa pengaruh negatif yang timbul dari perilaku bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa, sehingga lebih banyak siswa yang menghabiskan waktu bermain game online hal tersebut mengakibatkan motivasi belajar siswa semakin rendah. *Game online*, jika dimainkan dengan bijak, dapat memberikan beberapa manfaat positif bagi siswa. Salah satu manfaat utama adalah kemampuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan pemecahan

masalah.⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Rochester menunjukkan bahwa siswa yang bermain video game memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memecahkan masalah kompleks, menghubungkan informasi, dan mengambil keputusan yang lebih baik.⁷

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi siswa dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan suatu pendidikan ditandai dengan tercapainya prestasi belajar yang baik dan perubahan perilaku peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Keberhasilan tersebut dapat dicapai jika siswa memiliki motivasi atau minat belajar yang tinggi, sehingga siswa selalu bersemangat dalam pembelajaran dan dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah dengan baik. Motivasi belajar merupakan salah satu peran yang sangat penting dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat dilihat pada Madrasah Aliyah (MA) Wathoniyah Islamiyah yaitu setara sekolah menengah atas (SMA) yang terletak di Karangduwur, Kebumen, Jawa tengah. Terdapat kondisi beberapa siswanya kecanduan dalam bermain *game online*. Hal tersebut ditunjukkan dengan keadaan siswa yang kurang bersemangat mengikuti pembelajaran di sekolah dan lebih sering membicarakan *game online* dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran. Hal itu menyebabkan lambatnya perkembangan yang dialami oleh para siswa. Selain

⁶ Triatmojo (2019). Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA, dalam *Cognicia*, Vol. 7 No. 4, Hal 7

⁷ Daphne Bavelier (2003). Action Video Game Modifies Visual Selective Attention, dalam *nature*.

itu game online juga dapat menyebabkan perubahan tingkah laku pada siswa.⁸

Motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa motivasi belajar PAI itu krusial:

1. Pengembangan Karakter dan Spiritual

PAI tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan spiritual siswa. Motivasi yang tinggi dalam belajar PAI membantu siswa lebih memahami nilai-nilai agama dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang penting untuk pengembangan karakter yang baik.

2. Peningkatan Pemahaman dan Pengamalan

Dengan motivasi yang kuat, siswa lebih cenderung untuk mendalami materi dengan serius dan mengamalkannya dalam kehidupan mereka. Ini memastikan bahwa pembelajaran PAI tidak hanya sebatas teori, tetapi juga berkontribusi pada praktik agama yang lebih baik.

3. Penguatan Identitas Agama

Motivasi yang baik dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan identitas agama mereka. Ini penting untuk mempertahankan dan

⁸ Gentile (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study, dalam *PEDIATRICS*, Vol. 127 No.2, hal 7.

memperkuat nilai-nilai dan tradisi agama dalam konteks kehidupan modern yang sering kali penuh tantangan.

4. Pencapaian Tujuan Pendidikan

Motivasi belajar yang tinggi sering kali berhubungan dengan pencapaian akademik yang lebih baik. Dalam konteks PAI, ini berarti siswa tidak hanya mencapai tujuan kurikulum tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai agama secara mendalam.

5. Peningkatan Keterlibatan dan Partisipasi

Siswa yang termotivasi biasanya lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih sering bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan kelas, yang meningkatkan kualitas pengalaman belajar mereka dan kelas secara keseluruhan.

6. Ketahanan Terhadap Tantangan

Motivasi belajar yang kuat membantu siswa untuk lebih tahan terhadap tantangan dan kesulitan dalam belajar. Ini penting dalam PAI karena beberapa konsep agama mungkin memerlukan pemahaman dan refleksi mendalam.

7. Pembentukan Kebiasaan Positif

Motivasi juga berperan dalam membentuk kebiasaan belajar yang baik, seperti disiplin, konsistensi, dan kesungguhan. Kebiasaan ini bermanfaat tidak hanya dalam konteks belajar PAI tetapi juga dalam aspek lain dari kehidupan siswa.

Dengan kata lain, motivasi belajar PAI bukan hanya tentang dorongan untuk mendapatkan nilai yang baik, tetapi lebih penting lagi tentang membangun dasar yang kuat untuk kehidupan beragama yang sehat dan bermakna. Motivasi ini berfungsi sebagai pendorong utama bagi siswa untuk lebih mendalami dan mengaplikasikan ajaran agama dalam setiap aspek kehidupan mereka.

Keterkaitan antara motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dan penggunaan game online dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Game online, sebagai salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan siswa, memiliki potensi untuk mempengaruhi motivasi belajar, termasuk dalam konteks PAI. Berikut adalah beberapa cara di mana game online bisa berhubungan dengan motivasi belajar PAI:

1. Pendekatan gamifikasi, gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran. Dalam konteks PAI, gamifikasi dapat melibatkan penggunaan elemen game seperti poin, level, dan tantangan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Ini dapat meningkatkan motivasi siswa dengan membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Penyampaian materi dengan metode yang menarik, Game online sering kali memiliki narasi dan alur cerita yang memikat. Materi PAI bisa disajikan dengan cara yang mirip, menggunakan alur cerita atau situasi

yang relevan untuk menjelaskan nilai-nilai agama. Ini bisa membantu siswa merasa lebih terhubung dengan materi dan lebih termotivasi untuk belajar.

3. Penguatan keterampilan dan pengetahuan, beberapa game online mungkin mengintegrasikan elemen edukatif yang berkaitan dengan nilai-nilai atau sejarah agama. Meskipun ini tidak selalu spesifik pada PAI, game yang mengajarkan keterampilan seperti pemecahan masalah, strategi, dan refleksi bisa membantu siswa mengembangkan keterampilan yang berguna dalam memahami dan menerapkan ajaran agama.
4. Motivasi dan keterlibatan, game online dapat meningkatkan motivasi dengan memberikan umpan balik segera dan reward. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang mirip dengan game, siswa mungkin merasa lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi PAI karena adanya rasa pencapaian dan kemajuan.
5. Peningkatan keterampilan kognitif seperti pemikiran kritis dan analisis. Keterampilan ini sangat bermanfaat dalam memahami dan merenungkan ajaran agama secara lebih mendalam.

Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk memastikan keterkaitan ini positif:

1. Keseimbangan waktu penting untuk memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak mengganggu waktu belajar. Penggunaan game online harus dikelola dengan baik agar tidak mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk pembelajaran PAI.
2. Konten yang sesuai jika menggunakan game online sebagai alat bantu pembelajaran, pastikan konten game tersebut sesuai dengan nilai-nilai PAI dan mendukung tujuan pendidikan agama.
3. Pengawasan dan Bimbingan dari orang tua dan pendidik. Perlunya memantau penggunaan game online untuk memastikan bahwa siswa tidak terjebak dalam konten yang tidak sesuai atau berlebihan. Pengawasan juga penting untuk memastikan bahwa penggunaan game memberikan manfaat edukatif dan tidak sekadar hiburan.

Dengan pendekatan yang tepat, game online bisa menjadi alat yang bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar PAI, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa terlibat lebih aktif dalam memahami ajaran agama.

Permasalahan yang dihadapi oleh Siswa MA Wathoniyah Islamiyah yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar siswa serta akan berdampak pada pergaulan sosial dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh

kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.⁹ Penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam bagaimana dampak dari seorang siswa yang bermain *game online* terhadap motivasi belajar selama di sekolah. Pentingnya penelitian ini karena motivasi belajar siswa sangat mempengaruhi keberhasilan siswa di kelas. Pembelajaran akan berlangsung efektif jika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Selain itu, dari penelitian terdahulu, menyatakan bahwa *game online* menjadi salah satu hal yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Maka dari itu penelitian ini akan mengkonfirmasi apakah kecanduan *game online* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik atau tidak. Dalam penelitian ini melihat pada permasalahan dan tempat diadakannya penelitian maka penulis memberikan judul “Hubungan *Game Online* dan Motivasi Belajar

⁹ Wina Sanjaya (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana, hal. 249.

Pendidikan Agama Islam Pada Siswa di MA Wathoniyah Islamiyah Karangduwur Kebumen”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa di MA Wathoniyah Islamiyah Karangduwur Kebumen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh penulis, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu: untuk mengkonfirmasi hubungan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di kalangan siswa di MA Wathoniyah Islamiyah Karangduwur Kebumen.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoretis

Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan terhadap kajian teoritis ilmiah yang lebih mendalam tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa, yang dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di MA Wathoniyah Islamiyah Karangduwur Kebumen.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan dan sumbangan pemikiran, khususnya bagi para guru dalam upaya mengatasi masalah minat dan prestasi belajar peserta didik yang sering bermain *game online*.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan inovasi agar pihak sekolah dapat memanfaatkan *game online* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka untuk pengembangan pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian yang relevan dijadikan masukan peneliti untuk penyusunan dugaan sementara. Berikut ini penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan memiliki kesamaan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wardani yang berjudul “Analisis Korelasi Untuk Menentukan Hubungan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Berdasarkan hasil

penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa tidak ada hubungan atau terdapat hubungan negatif antara *game online* dengan motivasi belajar siswa. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai r hitung sebesar -0,146 yang lebih kecil dari nilai r tabel 0,329. Dengan kata lain, terdapat hubungan negatif antara *game online* dengan motivasi belajar siswa, yang berarti semakin sering siswa bermain *game online*, semakin rendah motivasi belajarnya. Temuan ini menunjukkan pentingnya perhatian terhadap dampak penggunaan *game online* pada motivasi belajar siswa dan perlunya upaya untuk mengatur waktu bermain game agar tidak mengganggu proses pembelajaran.¹⁰

2. Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan yang berjudul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa fenomena kecanduan *game online* telah menyebar luas hingga ke kalangan siswa sekolah dasar, yang menyebabkan mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game daripada melakukan kegiatan belajar atau hal-hal penting lainnya. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III SDN Jagakarsa 07, berjumlah 81 siswa. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data yang diperoleh bersifat normal dan linear, yang memungkinkan dilakukannya analisis korelasi. Hasil uji korelasi

¹⁰ Dian Kusuma Wardani (2014). Analisis Korelasi Untuk Menentukan Hubungan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa, dalam *EPIC: Exact Papers in Compilation*, Vol. 6

menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa, dengan nilai pearson correlation sebesar -0,507 dan nilai p value kurang dari 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin rendah motivasi belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* dapat menggeser fokus siswa dari aktivitas belajar mereka. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan tugas-tugas sekolahnya, bahkan merasa malas untuk belajar. Dampak negatif dari kecanduan game online ini sangat signifikan dan membutuhkan perhatian serius dari orang tua, guru, dan pihak sekolah. Upaya perlu dilakukan untuk mengatur waktu bermain game siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga prestasi akademik tidak terpengaruh oleh kecanduan *game online*.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wiguna yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Anak Usia 10-12 tahun”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa dampak negatif, salah satunya adalah penurunan motivasi belajar pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara

¹¹ Raditya Rizky Darmawan (2024). Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 8 No. 3

bermain *game online* secara berlebihan dan motivasi belajar pada anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode *cross sectional*, yang memungkinkan peneliti untuk mengamati data pada satu titik waktu. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yang dikumpulkan melalui kuesioner standar untuk mengukur tingkat kecanduan *game online*. Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 10-12 tahun yang bersekolah di SDN 2 Leneng Praya. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sehingga didapatkan sebanyak 51 siswa sebagai responden. Analisis data dilakukan dengan uji spearman rank untuk menentukan hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan motivasi belajar anak, yang ditunjukkan dengan nilai p-value sebesar 0,003. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan anak terhadap *game online*, semakin rendah motivasi belajar mereka.¹²

4. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019”. Penelitian ini menyebutkan bahwa salah satu aspek dari teknologi internet yang mengalami kemajuan signifikan adalah *game online*. Secara ideal, siswa seharusnya lebih

¹² Reza Indra Wiguna (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10 – 12 tahun, dalam *Jurnal Surya Muda*, Vol 2 No 1.

memprioritaskan kegiatan sekolah dibandingkan bermain *game online*. Namun, kenyataannya banyak siswa yang lebih memilih bermain *game online* daripada fokus pada sekolah, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya motivasi belajar mereka. Penelitian ini bersifat analitik dengan pendekatan *cross sectional*, yang memungkinkan analisis data pada satu titik waktu tertentu. Dalam penelitian ini, jumlah responden yang dianalisis adalah 546 siswa. Hasil uji univariat menunjukkan tingkat kecanduan bermain *game online* dengan nilai median (minimum-maksimum) yaitu 56 (21-105), dan tingkat motivasi belajar dengan nilai median (minimum-maksimum) yaitu 129 (57-177). Analisis bivariat menggunakan uji Rank Spearman's mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain *game online* dan motivasi belajar, dengan nilai $p = 0.000$ dan nilai $r = -0.999$. Hasil ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan tidak searah antara kecanduan bermain *game online* dan motivasi belajar. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online*, semakin rendah motivasi belajar siswa. Hubungan yang sangat kuat ini mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* merupakan faktor signifikan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa. Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya perhatian dari orang tua, guru, dan pihak sekolah terhadap penggunaan *game online* oleh siswa. Langkah-langkah preventif dan intervensi yang tepat, seperti pengaturan waktu

bermain game dan peningkatan aktivitas pendidikan yang menarik, perlu dilakukan untuk mengurangi dampak negatif kecanduan *game online*.¹³

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang terdahulu yaitu penelitian ini dilakukan pada siswa MA Wathoniyah Islamiyah.



¹³ Elizabeth Theresia (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019, dalam *Psyche: Jurnal Psikologi*, Vol.1, No.2.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada hubungan negatif dan signifikan antara *game online* dengan motivasi belajar belajar siswa MA Wathoniyah Islamiyah ($\text{sig.}=0,005$).
2. Hubungan *game online* dengan motivasi belajar siswa di MA Wathoniyah Islamiyah ternasuk dalam keeratan yang lemah ($r=-0,198$).

B. Saran

Saran yang dapat diberikan penulis dari hasil penelitian ini adalah

1. Bagi MA Wathoniyah Islamiyah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak madrasah tentang gambaran pengaruh game online terhadap motivasi belajar. Pihak madrasah sebaiknya memberikan edukasi kepada siswa secara berkala untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, perlu adanya aturan tentang penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

2. Bagi Orang Tua dan Guru

Penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi dan pengetahuan dalam pengawasan orang tua dan guru untuk meningkatkan pengawasan pada siswa terutama untuk waktu bermain *game online* dalam sehari, dengan

kata lain tetap ada kontrol dan manajemen waktu yang baik antara bermain *game online* dan belajar. Sehingga motivasi belajar siswa tetap tinggi, walaupun siswa bermain *game online*.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa masih terdapat 80,2% faktor lain yang berhubungan dengan motivasi belajar. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya sebaiknya meneliti faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar selain game online. Faktor lain tersebut misalnya peran orang tua, peran guru, lingkungan, teman sebaya, minat belajar, fasilitas, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, A., & Widhiya, A. (2018). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV AE Medika Grafika.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Bavelier, D. (2003). *Action Video Game Modifies Visual Selective Attention*.
- Burhanuddin, H. (2014). Rekonstruksi Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Jurnal Muaddib*, 04(02), 71–92.
- Chapin. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi* terjemahan Kartini Kartono. Rajawali Pers.
- Darmawan, R. R., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Mtivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2292–2302. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2).
- Gentile. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *PEDIATRICS*, 127(7).
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 Edisi 8*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Granic, I. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychological Association*, 69(1).
- Harissudin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. PT Panca Terra Firma.
- Julhadi. (2020). *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)*. Edu Publisher.
- Kardefelt-Winther. (2017). *Conceptualizing Internet Use Disorders: Addiction or Coping Process? Psyhiaty and Clinical Neurosciences*. 71(7), 459–466.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit). *Antro Unair Dot Net*, 4(2), 154–163. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- Mahmudi, M. (2019). Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 89. <https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>

- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Dikdaya*, 05(01).
- Muhaimin. (2013). *Rekonstruksi Pendidikan Islam Cetakan II*. PT Raja Grafindo Persada.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*, 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Novialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2).
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Rahyuni. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 01(2).
- Riwidikdo. (2009). *Statistik Kesehatan*. Mira Press.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Sinulingga, J. N. (2016). Kepribadian Dan Efikasi Diri Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.21009/jpd.071.05>
- Slameto. (2010). *Belajar dari Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Su'dadah, S. (2014). Kedudukan Dan Tujuan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 143–162. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.557>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish Publisher.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Suyadi. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah. *Jurnal IAIN Raden Fatah Palembang*, 1, 37.
- Syafrizal, M. (2005). *Pengantar Jaringan Komputer*. Andi Offset.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi

- Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 5(1).
- Taruh, F. (2020). *Motivasi Kerja (Meniti Suara Hati Menolak Perilaku Korupsi)*. CV Budi Utama.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- Triatmojo. (2019). Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Cognicia*, 07(4).
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis Bidang Pendidikan)*. Bumi Aksara.
- Wardani, D. K., I'anutuzzakiyah, Khotimah, K., & Umardiyah, F. (2024). Analisis Korelasi Untuk Menentukan Hubungan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa. *EPIC: Exact Papers in Compilation*, 6(1), 10–14.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>
- Winkle. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.
- Young, K. (1999). *Cyber-Disorders : The mental Health Concern for the New Mellanium, cyberPsycology & Behaviour*. 3(5).
- Yusup. (2021). *Sumber Daya Manusia Berbasis Kompetensi*. LD Media.
- Zebah, A. C. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Bounaboks.