

**IMPLIKASI *GAME ONLINE* TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER
DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK MA'ARIF 1 PIYUNGAN**



Oleh:

Hujjatul Fakhrrurridha

Nim: 23204011079

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk Memenuhi

Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hujjatul Fakhrrurridha
NIM : 23204011079
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

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

Yogyakarta, 21 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Hujjatul Fakhrrurridha

NIM: 23204011079

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hujjatul Fakhrrurridha
NIM : 23204011079
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benarbenar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Hujjatul Fakhrrurridha

NIM: 23204011079

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



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-2740/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : IMPLIKASI *GAME ONLINE* TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK MA'ARIF 1 PIYUNGAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HUJJATUL FAKHRURRIDHA, S. Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 23204011079
Telah diujikan pada : Rabu, 06 Agustus 2025
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. H. Mahmud Arif, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 68af3599022c9



Penguji I

Prof. Dr. H. Tasman, M.A.
SIGNED

Valid ID: 68ad76e49a862



Penguji II

Dr. Drs. Ichsan, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 68a7371d38c7e



Yogyakarta, 06 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68afc8c66a0b1

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

IMPLIKASI GAME ONLINE TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMK MA'ARIF 1 PIYUNGAN

Nama : Hujjatul Fakhrruridha
NIM : 23204011079
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M. Ag. ()
Sekretaris/Penguji I : Prof. Dr. H. Tasman, M.A. ()
Penguji II : Dr. Ichsan, M. Pd. ()

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 6 Agustus 2025
Waktu : 10.00 - 11.30 WIB.
Hasil : A- (92)
IPK : 3,89
Predikat : Pujian (Cum Laude)

*coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

“Implikasi Game Online Terhadap Pembentukan Karakter dan Motivasi Belajar Siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan”

Yang ditulis oleh:

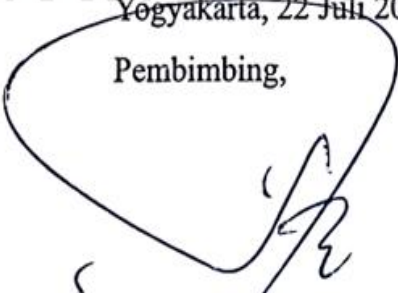
Nama : Hujjatul Fakhrrurridha
NIM : 23204011079
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Pembimbing,


Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M.Ag.

NIP. 19720419 199703 1 003

MOTTO

“Hanya dengan belajar, manusia dapat memperbaiki diri dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan”

Ahmad Mudzalir¹



¹ Imtihan Hanim, *Psikologi Belajar*, (Tangerang: Wade Group, 2022), hlm. 3

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

Almamater Tercinta

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Hujjatul Fakhurridha. NIM. 23204011079. Implikasi *Game online* Terhadap Pembentukan Karakter dan Motivasi Belajar Siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan. Tesis. Program Studi Agama Islam (PAI) Program Magister Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pembimbing: Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M.Ag.

Siswa harus semangat belajar, namun kecanduan game dan penggunaan gadget dapat menurunkan motivasi, banyak siswa lebih memilih *game online* daripada belajar, sehingga motivasi belajarnya menurun. Karakter dan motivasi penting dalam belajar. Penelitian ini fokus pada implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan. Dengan rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana praktik penggunaan *game online* pada siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan; (2) Apa saja implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan; (3) Apa saja implikasi *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana praktik *game online* siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan, menganalisis apa saja implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan dan menganalisis apa saja implikasi *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan.

Jenis penelitian ini adalah studi kasus dan menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan psikologis. Lokasi penelitian di SMK Ma'arif 1 Piyungan. Penelitian ini dimulai pada 6 Januari 2025 sampai dengan 17 Juni 2025. Subjek penelitian adalah guru BK dan peserta didik yang aktif bermain *game online*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan kondensasi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para siswa mampu memainkan *game online* 2 sampai 5 jam dalam sehari. Didominasi game Freefire, Mobile Legends dan PUBG Mobile. *game online* memberikan implikasi yang positif terhadap pembentukan karakter seperti: (1) pengembangan karakter, (2) sistem penghargaan, (3) interaksi Sosial, (4) keputusan dan konsekuensi, (5) pengalaman emosional. Sedangkan implikasi negatif dari *game online* terhadap karakter adalah (1) kecanduan game, (2) perilaku Agresif (3) lalai dalam tanggung jawab. Implikasi positif *game online* terhadap motivasi belajar adalah sebagai hiburan setelah beraktivitas sedangkan implikasi negatifnya adalah (1) mengganggu fokus belajar, (2) waktu belajar yang berkurang dan (3) interaksi sosial yang berkurang. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kepada lembaga-lembaga pendidikan tentang implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Implikasi *Game online*, Pembentukan Karakter, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Hujjatul Fakhrrurridha. NIM. 23204011079. The Implications of Online Games on Character Formation and Learning Motivation of Students at SMK Ma'arif 1 Piyungan. Thesis. Islamic Education (PAI) Study Program, Master's Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta. Supervisor: Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M.Ag.

Students are expected to be enthusiastic about learning; however, addiction to games and the excessive use of gadgets can lower motivation, as many students prefer playing online games over studying, thereby decreasing their learning motivation. Character and motivation are essential in the learning process. This research focuses on the implications of online games for character formation and learning motivation among students at SMK Ma'arif 1 Piyungan. The research questions are: (1) How is the practice of online gaming among students at SMK Ma'arif 1 Piyungan? (2) What are the implications of online games for the character formation of students at SMK Ma'arif 1 Piyungan? (3) What are the implications of online games for students' learning motivation at SMK Ma'arif 1 Piyungan? The purpose of this study is to analyze the practice of online gaming among students of SMK Ma'arif 1 Piyungan, to analyze the implications of online games on students' character formation, and to analyze the implications of online games on students' learning motivation.

This research is a case study using qualitative methods with a psychological approach. The study was conducted at SMK Ma'arif 1 Piyungan, from January 6, 2025, to June 17, 2025. The subjects of this research were guidance and counseling teachers and students who actively play online games. Data collection methods included in-depth interviews, observation, and documentation. Data analysis was carried out through data condensation, data display, and conclusion drawing. To test the validity of the data, this research employed triangulation techniques.

The findings show that students spend between 2 to 5 hours per day playing online games, predominantly Free Fire, Mobile Legends, and PUBG Mobile. Online games provide positive implications for character formation such as: (1) character development, (2) reward system, (3) social interaction, (4) decision-making and consequences, and (5) emotional experience. However, the negative implications include: (1) game addiction, (2) aggressive behavior, and (3) neglect of responsibility. The positive implication of online games on learning motivation is that they serve as entertainment after daily activities, while the negative implications include: (1) disruption of learning focus, (2) reduced study time, and (3) reduced social interaction. This research is expected to provide educational institutions with an overview of the implications of online games for character formation and learning motivation among students.

Keywords: Online Game Implications, Character Formation, Learning Motivation

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ لَا نَبِيَّ بَعْدَهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى أَسْعَدِ مَخْلُوقَاتِكَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Dengan penuh rasa syukur, kami panjatkan puji ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya yang tak terhitung jumlahnya. Semoga sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita menuju kebenaran dan menjadi teladan abadi bagi seluruh umat semesta. Dalam cahaya-Nya, kami menemukan arah, dan dalam jejak langkah-Nya, kami menapaki jalan yang penuh berkah.

Tesis ini adalah sebuah kajian singkat yang mengungkap implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan. Penulis menyadari bahwa karya ini takkan terwujud tanpa sinergi, bimbingan, dan dorongan dari banyak tangan yang penuh kasih. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada setiap jiwa yang telah berkontribusi, bagai cahaya bintang yang menerangi jalan dalam gelapnya malam, menjadikan perjalanan ini lebih bermakna dan berharga:

1. Prof. Dr. Noorhaidi, M.A., M. Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan inspirasi demi kemajuan akademik dan menjadi landasan kuat atas terwujudnya tesis ini.

2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dalam proses akademik maupun non akademik sehingga tesis ini dapat tersusun dan terselesaikan.
3. Dr. Dwi Ratnasari, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan fasilitas dan layanan dengan baik selama masa perkuliahan dan penyelesaian tesis ini
4. Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M.Ag, selaku pembimbing, terimakasih atas bimbingan, kesabaran dan motivasinya dan rasa tanggung jawab sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Segenap Dosen Program Magister PAI dan karyawan Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengajarkan berbagai macam ilmu pengetahuan semenjak awal perkuliahan sampai terselesaikannya tesis ini.
6. Dewi Astuti, S. Kep. selaku kepala sekolah SMK Ma'arif 1 Piyungan yang telah mengizinkan dan memberikan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
7. Para guru dan siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan, yang telah bersedia untuk memberikan informasi dengan senang hati, sehingga penulis mudah mendapatkan data yang diteliti demi menyelesaikan tesis ini.
8. Kedua orang tua Bapak Hasironasi dan Ibunda Jahara, kakak saya Hujjatul Fadhillah yang tak henti mendoakan dan memberikan motivasi kepada

penulis untuk segera menyelesaikan tesis ini, semoga ketulusan doa kalian dibalas dengan surga-Nya.

9. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak kami disebutkan satu-persatu.

Sebagai penulis, kami menyadari bahwa kami hanyalah butiran debu di lautan ilmu, penuh dengan kekurangan. Meskipun telah menerima bimbingan dari berbagai pihak yang berharga, tesis ini tetap memerlukan penyempurnaan. Dengan hati yang tulus, kami merentangkan tangan untuk menerima kritik dan saran yang membangun, agar karya ini dapat bertransformasi menjadi cahaya yang memberi manfaat bagi kita semua. Kami percaya, melalui masukan yang bijak, karya ini dapat tumbuh dan menjelma menjadi sesuatu yang lebih berarti dalam mengarungi samudera pengetahuan.

Yogyakarta, 22 Juli 2025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Hujjatul Fakhrridha

NIM: 23204011079

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Penelitian yang Relevan.....	9
F. Kajian Teori.....	20
1. <i>Game online</i>	21
2. Pembentukan Karakter	27
3. Motivasi	36
4. Belajar	39
5. Motivasi Belajar	43
G. Sistematika Pembahasan.....	53
BAB II METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	55
C. Subjek Penelitian	56
D. Teknik Pengumpulan Data.....	58
E. Uji Keabsahan Data	62

F. Tekhnik Analisis Data	63
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Pola Praktik Penggunaan <i>Game online</i> Siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan	67
1. Durasi dan Waktu Bermain.....	67
2. Tempat Bermain.....	70
3. Game yang dimainkan.....	73
B. Implikasi <i>Game online</i> Terhadap Pembentukan Karakter	78
1. Peran Konten dan Aspek Mekanisme Positif <i>Game online</i> yang Membentuk Karakter Pemain.....	78
2. Aspek Mekanisme <i>Game online</i> yang Memiliki Implikasi Negatif Terhadap Pembentukan Karakter	85
C. Implikasi <i>Game online</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	89
1. Peran Konten dan Aspek Mekanisme Positif <i>Game online</i> terhadap Motivasi Belajar	89
2. Peran Konten <i>Game online</i> yang Memiliki Implikasi Negatif Terhadap Motivasi Belajar	91
D. Keterbatasan Penelitian	102
BAB IV PENUTUP.....	103
A. Kesimpulan	103
B. Implikasi Penelitian	104
C. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Foto, 115.

Lampiran 2 Pedoman Pengumpulan Data Observasi dan Wawancara, 118.

Lampiran 3 Hasil Wawancara, 121.

Lampiran 4 Hasil Wawancara, 126.

Lampiran 5 Hasil Wawancara, 129.

Lampiran 6 Hasil Wawancara, 132.

Lampiran 7 Hasil Wawancara, 135.

Lampiran 8 Hasil Wawancara, 137.

Lampiran 9 Hasil Wawancara, 140.

Lampiran 10 Surat Izin Penelitian, 142.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan di bidang teknologi semakin mengalami peningkatan yang pesat di dalam aspek kehidupan pada diri manusia. Ditengah-tengah perkembangan teknologi yang terjadi saat ini mencakup sejumlah tren dan inovasi yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk teknologi, bisnis, pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Relasi antar manusia mengalami perkembangan yang dapat dikenal ruang tanpa batas karena perkembangan internet semakin pesat.² Perpaduan teknologi komputer dan komunikasi menciptakan teknologi informasi dengan berbagai keunggulan dalam pertukaran informasi dengan berbagai belahan dunia.³

Siswa merupakan seorang pelajar yang memiliki tugas utama belajar, artinya setiap siswa harus memiliki semangat belajar yang tinggi dikarenakan tuntutan dan tugas utama dari seorang pelajar adalah belajar.⁴ Siswa yang kecanduan *game online* akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah.⁵ Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi

² Ester Widiyaningtyas, Clive Johday Welan, and Dony Wijaya, "Peranan Konseling Behavior Dalam Menangani Dampak Adiksi Dari *Game online*", dalam *Skenoo : Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, Vol. 3, Nomor 2, 2023, hlm. 184.

³ Mufadhal Barseli and Vera Sriwahyuningsih, "*Game online* Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa", dalam *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 9, Nomor 1, 2023, hlm. 167.

⁴ *Ibid.*, hlm. 168.

⁵ Briti Nursita, Yansen Alberth Reba, and Sirjon Sirjon, "Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecanduan *Game online* Dan Motivasi Belajar", dalam *Psychocentrum Review*, Vol. 3, Nomor 2, 2021, hlm. 265.

rendah.⁶ Penggunaan teknologi berupa gadget ini berpengaruh pada perilaku dan karakter seseorang. Seperti berubahnya perilaku seseorang yang cenderung lebih apatis.⁷

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah games online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan dan server tertentu. Games online biasa diikat dengan semacam peraturan yang disebut End User License Agreement (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.⁸

Pada era digital saat ini teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game dan lainnya telah berkembang begitu pesat yang membuat banyak individu tidak mengetahui dampak signifikan dan perubahan gaya hidupnya.⁹ Idealnya seorang siswa lebih mementingkan sekolah/belajar daripada bermain *game online* agar siswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap

⁶ Sri Astuti Podungge, Novianty Djafri, and Arifin Arifin, “Hubungan Penguatan Karakter Dalam Bermain *Game online* Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa”, dalam *Student Journal of Educational Management*, Vol. 3, Nomor 2, 2023, hlm. 149.

⁷ Ai Siti Gina Nur Agnia, Yayang Furi Furnamasari, Dinie Anggraeni Dewi, “Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa”, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, Nomor 3, 2021, hlm. 2.

⁸ Krista Surbakti, “Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja”, dalam *Jurnal Curere*, Vol. 1, Nomor 1, 2017, hlm. 28.

⁹ Barseli and Sriwahyuningsih, hlm. 166.

sekolahnya. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah.¹⁰

Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi siswa maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ialah *game online*. Games secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, siswa menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain games ketika proses pembelajaran.¹¹

Karakter menjadi bagian penting dalam proses pendidikan. Karakter yang terbentuk dari proses pendidikan meliputi komponen pengetahuan, sikap, dan kesadaran pentingnya pengamalan nilai-nilai baik terhadap dirinya, sesama, dan lingkungan sekitarnya.¹² Karakter yang terbentuk tak lepas dari motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.¹³ Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi

¹⁰ Inayah Vina Larasati, Suroso, and Karolin Rista, "Kecanduan *Game online* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA): Benarkah Menyebabkan Penurunan Motivasi Belajar?", dalam *INNER: Journal of Psychological Research*, Vol. 3, Nomor 2, 2023, hlm. 360.

¹¹ Fauzan Makatita, "Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama", dalam *Professional Health Journal*, Vol. 4, Nomor 1, 2022, hlm. 31.

¹² Eka Yeni Winantika, Budi Febriyanto, and Shopia Nida Utari, "Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Era Digital", dalam *Jurnal Lensa Pendas*, Vol. 7, Nomor 1, 2022, hlm. 3.

¹³ Sofi Masfiah and Resti Vidia Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan *Game online*", dalam *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2, Nomor 1, 2019, hlm. 2.

pelajar. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Permainan ini dapat mengganggu motivasi belajar. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu.¹⁴

Beberapa dampak negatif bermain game diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. Game kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena games dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain games memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer.¹⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Reza dan Andree menyimpulkan juga bahwa penggunaan *game online* tidak hanya memberikan efek negatif terhadap penggunaanya tetapi mampu memberikan pengaruh baik serta memotivasi siswa dalam belajar dengan catatan jika penggunaan permainan secara online tersebut frekuensinya tidak lebih dari satu kali per hari dengan durasi 3 jam setiap kali penggunaannya.¹⁶

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memberikan semua perhatiannya pada pembelajaran. Namun Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kurang akan menampakkan sikap malas untuk belajar dan

¹⁴ Friska Farida Pardede et al., “Dampak Permainan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar”, dalam *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, Nomor 1, 2023, hlm. 93.

¹⁵ Masfiah and Putri, hlm. 2.

¹⁶ Muhammad Reza Pachlevi and Andree Raymond, “Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa-Siswi Di SMK Bina Putra Jakarta Selatan” dalam *Prosiding Jurnalistik*, Vol. 8, Nomor 1, 2022, hlm. 98.

sering menggunakan waktu luang dan mencuri waktu dari jadwal belajar mereka misalnya untuk bermain *game online*.¹⁷ Siswa yang mempunyai motivasi belajar bisa diukur dari bentuk perhatiannya yang lebih ketika proses belajar, hal itu juga menyangkut keinginannya untuk belajar, kecepatan saat memahami pelajaran, konsentrasi yang baik dan juga ketekunan.¹⁸

Namun pada kenyataannya dampak dari *game online* itu terasa di kehidupan siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan, banyak dari siswa yang terpapar secara tidak langsung efek dari *game online* yang memberikan dampak terhadap karakter dan motivasi belajar mereka. Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa kelas XI di sekolah ini, beberapa siswa mengaku bahwa tidak mengerjakan pekerjaan rumah dan sekolah karena kecanduan bermain *game online*. Ini menunjukkan bahwa *game online* mampu memberikan implikasi terhadap karakter terutama tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Banyak dari peserta didik yang bermain *game online* seperti *Free Fire* dan *Mobile Legends*, bertemu dengan satu peserta didik yang bermain *PUBG Mobile*. Alasannya banyak pemain *Free Fire* adalah karen perangkat yang mereka gunakan hanya bisa memainkan *Free Fire*. Salah satu siswa yang bernama Ibnu Mukti, bermain *game online Mobile Legends* dalam sehari bisa sampai 5 jam. Hal ini sangat memperihatinkan mengingat waktu bermain *game online* perhari dalam batas belum kecanduan adalah 3 jam perhari. Hal ini tentu saja mengganggu waktu intensitas untuk belajar. Ibnu Mukti Mengaku dia tidak

¹⁷ Shieva Nur Azizah Ahmad, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA X", dalam *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, Vol. 5, Nomor 1, 2021, hlm 33.

¹⁸ Pachlevi and Raymond, hlm. 95.

dilarang orang tua bermain *game online* di rumah berjam-jam namun sudah di ingatkan untuk mengingatkan untuk di kurangi intensitas bermain game. Ibnu mengaku dengan dia diperbolehkan bermain *game online* dapat memotivasinya untuk terus belajar karena bermain *game online* adalah hiburan yang bisa dia nikmati setelah belajar dan berkerja di sebuah bengkel milik temannya.¹⁹

Berdasarkan uraian diatas terdapat kesenjangan yang dimana siswa diharapkan memanfaatkan teknologi, termasuk internet, untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, dan memperluas wawasan. *Game online*, apabila digunakan secara proporsional, dapat menjadi media hiburan yang sehat sekaligus sarana pengembangan kemampuan strategi, kerja sama, dan kreativitas tanpa mengganggu kewajiban belajar. namun pada kenyataannya di lapangan, khususnya di SMK Ma'arif 1 Piyungan, kondisi yang terjadi berlawanan dengan harapan tersebut. Banyak siswa menghabiskan waktu bermain *game online* melebihi batas wajar, bahkan ada yang bermain hingga lima jam sehari. Akibatnya, intensitas belajar terganggu, motivasi menurun, dan sebagian siswa lebih memprioritaskan bermain dibandingkan belajar. Beberapa siswa mengaku tidak mendapat larangan keras dari orang tua, hanya sekadar diingatkan, sehingga kebiasaan bermain tetap berlangsung. Meskipun ada siswa yang merasa *game online* menjadi hiburan setelah belajar dan bekerja, kenyataannya durasi bermain yang berlebihan tetap berpotensi menurunkan disiplin, tanggung jawab.

¹⁹ Ibnu Mukti, Siswa kelas XI SMK Ma'arif 1 Piyungan. wawancara penelitian pendahuluan. 6 Juni 2024

Dari hasil kajian peneliti dan hasil observasi, Peneliti berkeinginan untuk memperdalam penelitian yang berjudul “ Implikasi *Game online* Terhadap Pembentukan Karakter dan Motivasi Belajar Siswa SMK Ma’arif 1 Piyungan “.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik penggunaan *game online* pada siswa SMK Ma’arif 1 Piyungan?
2. Apa saja implikasi penggunaan *game online* terhadap pembentukan karakter siswa SMK Ma’arif 1 Piyungan?
3. Apa saja Implikasi penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Ma’arif 1 Piyungan?

C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang di sebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menganalisis bagaimana praktik penggunaan *game online* siswa SMK Ma’arif 1 Piyungan.
2. Menganalisis apa saja implikasi penggunaan *game online* terhadap pembentukan karakter siswa SMK Ma’arif 1 Piyungan.
3. Menganalisis apa saja implikasi penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Ma’arif 1 Piyungan?

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini menjadi titik tumpu perbaikan dan referensi untuk mengembangkan penelitian serupa yang berkaitan dengan implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kepada lembaga-lembaga pendidikan tentang implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi universitas, dengan penelitian ini dapat di jadikan sumber referensi dan informasi keilmuan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga maupun kampus Islam lainnya.
- b. Bagi lembaga yang terkait penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi demi meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran serta menemukan solusi yang efektif dari hasil penelitian implikasi *game online* terhadap motivasi belajar siswa mengingat perkembangan teknologi akan terus maju dan pesat.
- c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam menangani siswa maupun siswi yang kecanduan *game online* sehingga menurunnya motivasi belajar.
- d. Bagi wali murid, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang tepat dalam menegemen waktu antara bermain game

dan belajar. Serta memberikan motivasi dan arahan agar lebih giat belajar.

- e. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memberikan arahan yang bijak dalam penggunaan *smartphone* untuk bermain *game online*. Agar teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah proses belajar bukan mengganggu proses belajar.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan kajian penelitian yang terdahulu yang sejalan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, berikut adalah beberapa penelitian yang sejalan dengan tema penelitian ini.

Anggraeni dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan Karakter” menunjukkan hasil bahwa *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan karakter anak. Dampak negatif yang ditemukan meliputi perubahan sifat dari rajin menjadi malas, berkurangnya respons terhadap panggilan orang tua, kebiasaan membantah, mengabaikan kegiatan belajar, menurunnya prestasi dan produktivitas, gangguan tidur, serta hilangnya fokus. Beberapa anak juga menunjukkan gejala mudah marah dan emosi yang tidak stabil. Dari segi kesehatan, kecanduan *game online* menyebabkan kurangnya aktivitas fisik, pola makan yang tidak teratur, dan daya tahan tubuh yang melemah. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa *game online* dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan bijak, seperti melatih imajinasi dan kreativitas anak. Faktor yang menentukan

besar kecilnya dampak tersebut adalah pola asuh orang tua. Orang tua yang tegas dalam membatasi waktu bermain (*time screening*) dan membimbing anak mampu meminimalisir efek negatif. Penelitian ini menekankan pentingnya kerja sama antara orang tua dan pihak sekolah dalam memberikan edukasi, aturan yang jelas, serta kegiatan alternatif yang positif bagi anak, agar penggunaan *game online* dapat diarahkan untuk mendukung perkembangan karakter yang baik.²⁰ Penelitian ini dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan karena memiliki kesamaan dengan variabel bebas yaitu *game online* dan variabel terikat yaitu karakter. Sedangkan perbedaannya adalah hanya memiliki satu variabel terikat yang sama.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Oktavia dkk meneliti tentang “Hubungan Adiksi *Online Game* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Jakarta Utara”. Temuan penelitian ini menyimpulkan adiksi online game merupakan salah satu masalah yang perlu mendapat perhatian dari masyarakat luas karena sebagian besar pecandunya adalah anak dan remaja. Proporsi adiksi *online game* pada siswa dari enam SMP di Kelurahan Penjaringan Jakarta Utara cukup tinggi (84,3%). Penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan antara adiksi online game dengan motivasi belajar. Walaupun demikian, anak yang mengalami adiksi games, dapat memengaruhi proses dan motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan menyebabkan prestasi akademik

²⁰ Anggraeni, et al. "Analisis Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Karakter", dalam *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 1, Nomor 11, 2024, hlm. 17-23.

yang rendah. Oleh sebab itu, penggunaan internet khususnya online game haruslah bijaksana guna mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan.²¹ Penelitian ini dikatakan relevan dengan penelitian yang dilakukan karena memiliki kesaamaan variabel bebas yaitu *game online* dan variabel terikat yaitu motivasi belajar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian lainnya yang tak kalah menarik dilakukan oleh Sundara dan dkk meneliti tentang “Pengaruh Negatif *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada”. Penelitian ini menyimpulkan berdasarkan uji hipotesis menggunakan rumus Uji T dengan dibantu program IMB SPSS 25 diperoleh nilai t hitung sebesar -5,485 yaitu lebih kecil dari nilai t tabel pada $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ uji satu pihak, $dk = n - 1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar -1,685, yang berarti H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 diterima.²²

Penelitian ini dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan karena

²¹ Gladys Jane Octavia, Surilena Surilena, and Erfen Gustiawan, “Hubungan Adiksi Online Game Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Jakarta Utara”, dalam *Damianus: Journal of Medicine*, Vol. 19, Nomor 2, 2020, hlm. 1-9.

²² Komang Sundara, Hafsah Hafsah, and Muhammad Ahlun Nasar, “Pengaruh Negatif *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada”, dalam *Civicus : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* Vol. 8, Nomor 2, 2020, hlm. 84-90.

memiliki variabel bebas yang sama dan satu variabel terikat yang sama. Namun terdapat perbedaan pada variabel terikat dan metode penelitian.

Penelitian Qurrota A'yun dan Feri yang berjudul "*Exploring the Impact of Online Games on Learning Motivation in Primary Students: A Strong Negative Correlation*" menunjukkan hasil bahwa ada korelasi negatif kuat yang signifikan antara keterlibatan game online dan motivasi belajar di antara siswa kelas lima, menunjukkan bahwa ketika siswa menjadi lebih terlibat dalam game online, motivasi mereka untuk belajar cenderung menurun. Temuan ini menyoroti perlunya strategi pendidikan yang secara efektif menyeimbangkan penggunaan game online, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan bagi siswa.²³ Penelitian ini dianggap relevan karena memiliki variabel terikat yang sama yaitu motivasi belajar.

Penelitian tentang "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA PGRI 1 Jombang" yang dilakukan oleh Wardani dan Amal menunjukkan bahwa game online berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa SMA PGRI 1 Jombang, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan bahwa untuk setiap peningkatan satu unit variabel game online, variabel motivasi belajar menurun sebesar 0,315. Studi ini menggunakan metode kuantitatif, termasuk analisis regresi linier sederhana, untuk membangun hubungan antara game online dan motivasi belajar,

²³ A'yun, dan Tirtoni. "Exploring the Impact of Online Games on Learning Motivation in Primary Students: A Strong Negative Correlation: Korelasi Negatif." dalam *Indonesian Journal of Education Methods Development*, Vol.18, Nomor 4, 2023, hlm. 2598-991

menegaskan bahwa asumsi normalitas dan linearitas terpenuhi untuk data yang dianalisis.²⁴

Studi tentang “Mengungkap Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Dan Motivasi Belajar Anak: *A Literature Review*” yang dilakukan oleh Darmawan dan Wilani menunjukkan *Game online* secara signifikan berdampak pada kehidupan dan perkembangan anak-anak, yang menyebabkan kesulitan dalam memahami materi pendidikan dan mengakibatkan kinerja akademik yang tidak memuaskan karena fokus mereka pada permainan daripada pelajaran yang diajarkan di sekolah. Anak-anak yang terlibat dalam *game online* sering menunjukkan perilaku negatif, seperti menggunakan bahasa kotor ketika kalah, menentang orang tua dan guru, dan berbohong untuk mendapatkan izin bermain, yang juga dapat berkontribusi pada kesehatan fisik yang buruk karena kurangnya aktivitas fisik.²⁵ Penelitian ini dianggap relevan karena memiliki persamaan variabel terikat dan variabel bebas.

Penelitian yang dilakukan oleh Jan Van Looy tentang “*Online games characters, avatars, and identity*” menemukan bahwa Identifikasi dalam *game digital* terkait dengan keterlibatan pemain yang lebih tinggi dan rasa kehadiran diri yang lebih kuat, menunjukkan bahwa pemain yang mengidentifikasi dengan avatar atau karakter *game* mereka lebih tenggelam dalam pengalaman bermain *game*. Penelitian menunjukkan bahwa identifikasi dapat

²⁴ Wardani, and Amal. "Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMA PGRI 1 Jombang" dalam *AS-SABIQUN* , Vol. 5, Nomor 5, 2023, hlm. 1324-1336.

²⁵ Darmawan, Made Agung, And Ni Made Ari Wilani. "Mengungkap Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Dan Motivasi Belajar Anak: *A Literature Review*". dalam *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* Vol. 4, Nomor 4, 2024, hlm 617-626.

meningkatkan kenikmatan dan pembelajaran yang dirasakan dalam permainan edukatif, serta meningkatkan pengenalan merek dan niat perilaku dalam game yang dirancang untuk komunikasi strategis, menyoroti pentingnya identifikasi dalam membentuk pengalaman permainan dan memotivasi pemain.²⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Nurbiba dkk tentang “Implementasi game online terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar” Studi ini menyimpulkan bahwa penggunaan game online dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang berharga dan media dalam proses pendidikan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Ini juga menyoroti bahwa sementara game online dapat mendukung lingkungan belajar yang menyenangkan, ada risiko kecanduan yang dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa.²⁷ Penelitian ini dianggap relevan karena memiliki variabel bebas dan satu variabel terikat yang sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprilianto dan Mariana tentang “Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter” menunjukkan bahwa Pendidikan karakter sangat penting bagi anak-anak dan harus dimulai di lingkungan terdekat mereka, seperti keluarga, dan dikembangkan lebih lanjut di sekolah dan masyarakat untuk menangkali pengaruh negatif dari kegiatan sosial modern. Game edukasi, baik

²⁶ Jan Van Looy. "Online games characters, avatars, and identity", dalam *The international encyclopedia of digital communication and society*, 2015, hlm. 748-758.

²⁷ Rosleny and Madani. "Implementasi Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, Vol. 4, Nomor 1, 2021, hlm. 7-10.

menggunakan media atau tidak, dapat secara efektif menanamkan ciri-ciri karakter positif pada anak-anak melalui kegiatan yang menyenangkan, membuat pembentukan karakter menjadi proses yang menyenangkan dan menarik.²⁸ Penelitian ini dianggap relevan karena memiliki variabel terikat yang sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadillah dan Feri tentang “*The Impact of Online Games on Learning Motivation of Elementary School Students*” menyimpulkan bahwa game online memiliki dampak negatif yang signifikan pada motivasi belajar siswa sekolah dasar, terutama mereka yang kecanduan game, yang menyebabkan penurunan antusiasme mereka untuk belajar akademik dan kesulitan dalam mencapai kesuksesan akademik. Studi ini menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam mengawasi dan mendidik siswa tentang efek merugikan dari game online yang berlebihan, yang sangat penting untuk mengatasi masalah kecanduan game online dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.²⁹

Sebuah penelitian yang berjudul “*The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement*” dilakukan oleh Santinah dan Saluki menunjukkan hasil bahwa game online dapat secara positif mempengaruhi motivasi belajar siswa ketika dimainkan dalam jumlah sedang; Namun, permainan yang berlebihan menyebabkan kecanduan, yang berdampak

²⁸ Aprilianto, Andika, and Mariana. "Permainan edukasi (game) sebagai strategi pendidikan karakter", dalam *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, Nomor 1, 2018, hlm. 139-158.

²⁹ Adhzani, Nadilah, and Tirtoni. "The Impact of Online Games on Learning Motivation of Elementary School Students." *Indonesian Journal of Education Methods Development*, Vol. 18, Nomor 3, 2023, hlm. 1-15.

negatif pada kinerja akademik dan konsentrasi siswa dalam pelajaran. Efek buruk dari game online termasuk berkurangnya kemampuan untuk bersosialisasi dan keasyikan dengan permainan, yang mengalihkan perhatian siswa dari tugas sekolah mereka dan mengurangi fokus mereka pada konten pendidikan.³⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dkk berjudul “Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mapel sosiologi di mas al-muhajirin sintang” dianggap relevan karena memiliki 1 variabel terikat yang sama. Studi ini menunjukkan hasil bahwa tidak ada pengaruh signifikan dari kecanduan game online pada motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi di MAS AL - Muhajirin Sintang, sebagaimana ditunjukkan oleh analisis statistik di mana F_{count} (1.473) kurang dari F_{table} (4.08), yang mengarah pada penerimaan hipotesis nol (H_0) dan penolakan hipotesis alternatif (H_a). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan sampel 40 siswa, menggunakan teknik seperti sampling tujuan dan analisis regresi linier sederhana untuk menilai hubungan antara kecanduan game online dan motivasi belajar, yang pada akhirnya tidak menemukan korelasi antara kedua variabel.³¹

Penelitian tak kalah menarik yang dilakukan oleh Lestari dkk tentang “*The Relationship Among Seventh Grade Students' Participation in Online*

³⁰ Santinah, and Saluky. “The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement”, dalam *ITEj: Information Technology Engineering Journals* Vol. 7, Nomor 1, 2022, hlm. 22–31.

³¹ Fauzi, Rustiyarso, and Al Hidayah. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mapel Sosiologi Di Mas Al-Muhajirin Sintang”, dalam *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 11, Nomor 3, 2022, hlm. 1-9.

Games, English Vocabulary Mastery, and Learning Motivation” menyimpulkan bahwa Penelitian menyimpulkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara partisipasi siswa kelas tujuh dalam permainan online dan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka, yang bersama-sama mempengaruhi motivasi belajar mereka. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi, menganalisis data dari 93 siswa melalui kuesioner dan berbagai tes statistik, mengkonfirmasi hubungan antara variabel partisipasi game online, penguasaan kosakata, dan motivasi belajar.³²

Studi yang dilakukan oleh Waham dkk dianggap relevan karena meneliti tentang akhlak dan motivasi siswa yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online terhadap Akhlak dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara” menyimpulkan bahwa Aktivitas bermain game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap moral siswa, dengan koefisien determinasi yang menunjukkan bahwa 37,9% variasi moral siswa dipengaruhi oleh aktivitas game online mereka, sedangkan 62,1% dipengaruhi oleh variabel lain. Selain itu, aktivitas bermain game online secara signifikan berdampak pada motivasi belajar siswa, terhitung 38,3% dari variasi tingkat motivasi, dengan 61,7% dipengaruhi

³² Lestari, Firdaus, and Yukamana. “The Relationship Among Seventh Grade Students’ Participation in Online Games, English Vocabulary Mastery, and Learning Motivation”, dalam *Journal of English Teaching*, Vol. 10, Nomor 1, 2024, hlm. 76–91.

oleh faktor lain, menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan antara game online dan hasil moral dan motivasi bagi siswa.³³

Penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun” yang dilakukan oleh Lisnaini dkk menyimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai sig (2-ekor) 0.000, yang kurang dari ambang 0,05. Skor rata-rata kelas eksperimental, yang menggunakan permainan edukatif, adalah 87,97, dibandingkan dengan skor rata-rata kelas kontrol 69,69, lebih lanjut mendukung kesimpulan bahwa permainan pendidikan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.³⁴ penelitian ini dianggap relevan karena sama-sama meneliti siswa SMA dan memiliki 1 variabel terikat yang sama.

Dari beberapa penelitian di atas juga berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masfiah dan Putri meneliti tentang gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*. Penelitian ini menunjukan bahwa pandangan mereka yang sudah kecanduan *game online* berawal dari bermain *game online* untuk menghilangkan rasa bosan, mencari kesenangan, dan juga menghilangkan beban, namun pada akhirnya mereka bermain game dengan durasi waktu yang lama. Mereka lebih sering menghabiskan

³³ Wahid Waham et al., “Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Di Kabupaten Penajam Paser Utara,” dalam *Educasia : Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, Vol. 7, Nomor 1, 2022, hlm. 45–66

³⁴ Winda Lisnaini et al., “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kabun,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 5, Nomor 5, 2024, hlm. 6293-6300.

waktu untuk bermain *game online* dari pada menghabiskan waktu untuk belajar, sehingga motivasi untuk belajar dan menuntaskan tugas mereka jadi terbengkalai dan berimbas pada hasil ujian dengan nilai yang rendah. Remaja yang sudah kecanduan *game online* rata-rata ia sulit untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar termasuk keluarga, mereka lebih suka menutup diri.³⁵ Penelitian ini dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan karena memiliki satu variabel terikat yang sama yaitu motivasi belajar dan jenis penelitian yang sama yaitu studi kasus, sedangkan perbedaannya terdapat pada jumlah variabel terikat pada penelitian ini.

Mengkaji hasil-hasil penelitian di atas dapat diketahui persamaan dan perbedaan, nilai kebaruan (*novelty*) penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu tersebut. Persamaan terdapat pada dua aspek yaitu tema dan metode penelitian yang digunakan, penelitian terdahulu mengangkat tema yang sama yaitu mengenai dampak *game online* terhadap motivasi belajar, terutama terhadap dampak positif dan negatif dari *game online* tersebut. Persamaan lainnya dilihat dari metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Jenis metode penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui hasil mendalam dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar, sedangkan perbedaan yang signifikan terlihat dari variabel dan jenis penelitian, dari sisi variabel penelitian terdahulu pada umumnya fokus pada motivasi belajar saja, namun pada penelitian yang dilakukan mengangkat variabel karakter untuk mengetahui sejauh mana

³⁵ Masfiah and Putri, hlm. 1-8

game online dapat memberikan implikasi yang nyata terhadap karakter siswa, terutama dengan melihat aspek dan konten mekanisme implikasi positif dan negatif *game online* terhadap karakter anak dengan pendekatan psikologis. Selanjutnya dari sisi jenis penelitian yang digunakan berbeda-beda dan terdapat satu yang sama namun dengan variabel yang berbeda.

Berdasarkan analisis persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi nilai kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini. Penelitian ini diarahkan pada konteks yang lebih spesifik, yakni mengkaji implikasi *game online* tidak hanya dari sisi pengaruh umumnya terhadap siswa, tetapi juga menelaah secara mendalam aspek konteks dan mekanisme *game online* itu sendiri. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana karakteristik permainan, pola interaksi di dalamnya, serta intensitas penggunaan mempengaruhi pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih terfokus dan menyeluruh dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya membahas pengaruh *game online* secara umum tanpa mengaitkannya secara detail dengan mekanisme permainan yang dihadapi siswa.

F. Kajian Teori

Teori dalam penelitian ini adalah teori *game online*, karakter dan motivasi belajar. Teori *game online* dari Prensky, teori karakter dari Thomas Lickona dan teori motivasi belajar dari Hamzah B Uno. Uraian teori tersebut sebagai berikut:

1. *Game online*

a. Definisi *Game online*

Menurut Ondang dkk *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.³⁶ menggunakan komputer pribadi atau konsol video game.³⁷ *Game online* sendiri merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang atau pemain yang saling dihubungkan dengan internet atau kabel LAN.³⁸

Burhan dan Tsharir dikutip oleh Kurniawan mengemukakan *game online* adalah permainan komputer yang dimainkan banyak orang melalui internet. Saat ini, *game online* dapat diakses tidak hanya di warnet, tetapi juga di rumah atau sekolah melalui perangkat seperti handphone.³⁹ *Game online* dapat juga dimainkan di gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS dan sebagainya.⁴⁰ *Game online* berbeda dari permainan tradisional karena cukup menggunakan kuota internet dan bisa dimainkan di rumah tanpa aktivitas fisik.⁴¹

³⁶ Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, and Shirley YVI Goni. "Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." dalam *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, Vol. 13, Nomor 2, 2020, hlm. 2.

³⁷ Surbakti, hlm. 30.

³⁸ Prilia Nurdiah Ayu Fitriani and Bagus Setiawan, "Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar", dalam *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal*, Vol. 1, Nomor 4, 2023, hlm. 165.

³⁹ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", dalam *Jurnal Koseling Gusjigang*, Vol. 3, Nomor 1, 2017, hlm. 98.

⁴⁰ Ari Amirudin, Riris Setyo Sundari, and Henry Januar Saputra, "Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang", dalam *Wawasan Pendidikan*, Vol. 3, Nomor 1, 2023, hlm. 420.

⁴¹ Mohammad Syahru Assabana, Cecep Sumarna, and Wawan Ahmad Ridwan, "Pengaruh Permainan *Game online* Terhadap Perkembangan Disiplin Dan Prestasi Siswa (Studi

Menurut Anggraeni *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan melalui suatu jaringan yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok bersama pemain yang tidak terbatas.⁴²

Gagasan tentang *game online* akan menjadi hiburan paling menarik dalam sejarah umat manusia di cetus oleh Prensky. Prensky Mengatakan bahwa permainan komputer dan video berpotensi menjadi hiburan paling menarik dalam sejarah umat manusia. Menurut pandangannya, hal ini disebabkan oleh kombinasi dari dua belas elemen. Prensky mengidentifikasi dua belas elemen kunci yang membuat permainan komputer dan video begitu menarik, antara lain memberikan kesenangan, keterlibatan intens, struktur, motivasi, pengalaman langsung, pembelajaran, kondisi *flow*, kepuasan ego, adrenalin, kreativitas, interaksi sosial, dan keterikatan emosional. Elemen-elemen ini menjadikan *game online* bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media interaksi, pembelajaran, dan pengembangan keterampilan tertentu.⁴³

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai media interaksi, pembelajaran, dan pengembangan

Kasus Di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan)”, dalam *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, Vol. 23, Nomor 2, 2023, hlm. 98.

⁴² Anggraeni, et al. "Analisis Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Karakter", dalam *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 1, Nomor 11, 2024, hlm. 18.

⁴³ Marc Prensky, *Digital Game Based Learning*, (United States: Mc-GrawHill Companies, 2001), hlm. 106.

keterampilan. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih jauh implikasinya terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa

b. Sejarah *Game online*

Game online pertama kali muncul pada 1969 dengan tujuan pendidikan. Pada awal 1970-an, sistem time-sharing bernama PLATO dikembangkan agar siswa bisa belajar secara online. Tahun 1972, PLATO IV hadir dengan fitur grafis yang memungkinkan pengembangan game *multiplayer*.⁴⁴ Di Indonesia menurut liga game, *game online* mulai muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.⁴⁵ Perkembangan pesat *game online* dimulai pada 1995 setelah pembatasan NSFNET dicabut, memungkinkan akses penuh ke internet. Kesuksesan finansial mendorong banyak perusahaan masuk ke industri ini, memicu persaingan dan mendorong pertumbuhan *game online* hingga kini.⁴⁶

Di Indonesia, *game online* mulai populer sejak tahun 2000-an, terutama jenis MMOG atau MMORPG, seperti *Emil Chronicle Online* dari Wave Game yang meraih 350.000 lebih pengikut di Facebook. Game FPS seperti *Point Blank* dari Gemscool juga populer, dengan 340.000 lebih pengikut. FPS adalah game tembak-menembak yang

⁴⁴ Surbakti, hlm. 31.

⁴⁵ Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, and Shirley YVI Goni, hlm. 2.

⁴⁶ Surbakti, hlm. 31.

membuat pemain seolah-olah menjadi karakter dalam permainan tersebut.⁴⁷

c. Jenis-Jenis *Game online*

Perkembangan *game online* kini sangat pesat dan bisa diakses melalui konsol, komputer, atau handphone selama terhubung ke internet atau LAN. Jenisnya beragam, dari game berbasis teks sederhana hingga game grafis kompleks dengan dunia virtual dan banyak pemain.⁴⁸ Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan :

1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS)

Game online jenis ini menggunakan sudut pandang orang pertama, membuat pemain seolah menjadi karakter dalam game, dengan kemampuan unik seperti akurasi dan refleks. Biasanya bertema perang, melibatkan banyak pemain, dan dilengkapi perlengkapan seperti body armor, medkit, dan senjata berat.⁴⁹

Contoh permainan jenis ini antara lain Free Fire, Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, PUBG.

2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MMORTS)

⁴⁷ Febriany, “Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi *Game online*”, dalam *Jurnal Selasar KPI : Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, Vol. 2, Nomor 1, 2022, hlm. 3.

⁴⁸ Surbakti, hlm. 32.

⁴⁹ Ach Fauzi, “Pengaruh *Game online* Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”, dalam *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 11, Nomor 1, 2019, hlm. 63.

Game ini menekankan strategi, di mana pemain harus mengatur taktik untuk memenangkan pertandingan dengan menghancurkan "Base" lawan yang berada di ujung peta.⁵⁰ Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah seperti *Age Of Empires*.

3) *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG)

Game RPG melibatkan pemain dalam peran tokoh khayalan dan fokus pada kolaborasi cerita, bukan kompetisi. Jenis ini sering dimainkan dalam kelompok. MMORPG, gabungan MMO dan RPG, menjadi salah satu genre paling populer di dunia, diikuti oleh MOBA dan FPS.⁵¹ Contoh dari genre permainan ini adalah Dota, *World War Craft* dan *Final Fantasi XIV*.

4) *Cross-Platform Online Play*

Game jenis ini bisa dimainkan online lewat berbagai perangkat. Konsol seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox kini mendukung fitur online, contohnya *Need for Speed Underground* yang bisa dimainkan di PC maupun Xbox 360.⁵²

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game ini dimainkan lewat browser seperti Firefox atau Chrome, menggunakan teknologi HTML, JavaScript, Flash, dan

⁵⁰ Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, and Muhammad Muthahari Ramadhani, "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game online* Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin", dalam *Kagangka Komunika: Journal of Communication Science* Vol. 3, Nomor 2 2022, hlm. 149.

⁵¹ Reihan Putra, Betty Purwandari, and Riri Satria, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Pada MMORPG (Studi Kasus: Final Fantasy XIV)", dalam *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, Vol. 4, Nomor 4, 2023, hlm. 172.

⁵² Febriany, hlm. 8.

Java. Browser games berkembang dari game sederhana hingga multiplayer dengan teknologi Ajax, seperti versi online PacMan.

6) *Simulation Games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Pada game jenis ini pemain di arahkan untuk mendapatkan pencapaian tertentu.⁵³ Permainan simulasi meliputi life-simulation, construction and management, serta vehicle simulation. Pada life-simulation, pemain mengelola karakter yang menjalani kehidupan virtual seperti manusia nyata, termasuk bekerja dan bersosialisasi. Contohnya adalah *Harvest Moon*

7) *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

MMOG adalah game dengan dunia besar yang menampung ratusan pemain berinteraksi langsung, muncul berkat perkembangan internet broadband. MMOG sendiri memiliki berbagai macam jenis seperti *strategy games*, *role playing games*, *non-game virtual world*, *microgames*, dan *live-action role playing games* (LARPs).⁵⁴

Dapat di ketahui bahwa dengan banyaknya model permainan dalam *game online* menunjuknya perkembangan game semakin pesat dengan mengikuti banyak platform yang dapat di mainkan oleh para pemain.

⁵³ Irfan Dwi Rahadianto, "Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development", dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 21, Nomor 2, 2021, hlm. 55.

⁵⁴ Wawan Wartono. "Dunia Mmo Game Para Gamer Di Komunitas Forum Indogamers." *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 5, Nomor 1, 2022, hlm. 136.

2. Pembentukan Karakter

a. Pengertian Karakter

Karakter adalah sifat dan perilaku yang membentuk kepribadian seseorang, membedakannya dari orang lain. Karakter bisa positif, seperti jujur dan bertanggung jawab, atau negatif, seperti pemarah dan berbohong. Setiap orang bisa memiliki beragam karakter yang memengaruhi sikap dan perilaku mereka.⁵⁵

Istilah *pendidikan karakter* mulai dikenal sejak awal abad ke-20. Salah satu tokoh utama yang mempopulerkannya adalah Thomas Lickona, terutama melalui karya-karyanya seperti *The Return of Character Education* dan *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Dalam buku-buku tersebut, Lickona menggugah kesadaran masyarakat Barat mengenai pentingnya pendidikan karakter. Ia mengemukakan bahwa pendidikan karakter mencakup tiga aspek utama: memahami nilai kebaikan (*knowing the good*), memiliki rasa cinta terhadap kebaikan (*loving the good*), dan mewujudkan kebaikan dalam tindakan (*doing the good*). Dengan demikian, karakter mencerminkan gabungan dari pengetahuan, sikap, motivasi, perilaku, serta keterampilan. Lickona juga menyatakan dalam *Easterbrooks & Scheets* bahwa, “*Character education is the deliberate effort to develop virtues that are good for the individual and good for*

⁵⁵ Hidar Amaruddin, *Karakter, Nilai Karakter, Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Semesta Aksara, 2023), hlm. 18.

society". Dengan demikian, jelaslah bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah upaya yang disengaja secara sistematis untuk mengembangkan kebajikan yang berdampak positif baik bagi individu maupun lingkungan sosial, dan prosesnya tidak instan, melainkan melalui usaha yang terus menerus (pembiasaan).⁵⁶ Karakter dianggap sebagai karakteristik seseorang yang dapat dilihat dari sikap, perkataan, keadaan tubuh, cara berpikir dan lain sebagainya.⁵⁷

Menurut Thomas Lickona dalam Muzawir dkk, karakter adalah kualitas batin yang mencerminkan nilai moral dalam merespons situasi. Karakter mencakup tiga aspek: pengetahuan, perasaan, dan tindakan moral. Karakter baik ditunjukkan melalui pemahaman, niat, dan perilaku yang mencerminkan kebaikan, serta dibentuk melalui kebiasaan positif dan tindakan sesuai nilai moral.⁵⁸

Secara filosofis, karakter kuat penting untuk kejayaan bangsa. Secara ideologis, pembangunan karakter mencerminkan penerapan Pancasila. Secara normatif, ini sesuai tujuan negara dalam Pembukaan UUD 1945 untuk melindungi, memajukan kesejahteraan, dan mencerdaskan bangsa. Secara historis, pembangunan karakter adalah proses berkelanjutan sejak masa penjajahan. Secara sosiokultural, karakter bangsa penting bagi keberagaman masyarakat Indonesia.⁵⁹

⁵⁶ Akhtim Wahyuni, *Pendidikan Karakter* (Sidoarjo: Umsida Press, 2021), hlm. 10.

⁵⁷ Eka Yeni Winantika, Budi Febriyanto, and Shopia Nida Utari, hlm. 5.

⁵⁸ Muzawir Munawarsyah, Hujjatul Fakhrridha, and Muqowim Muqowim, "Character Education for Teenagers in the Era of Society 5.0 Thomas Lickona's Perspective", dalam *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol. 5, Nomor 2, hlm. 38.

⁵⁹ Siti, hlm. 4.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa pembentukan karakter merupakan proses sistematis untuk menanamkan nilai moral, membentuk kepribadian, serta membangun kebiasaan baik yang bermanfaat bagi individu maupun masyarakat.

b. Nilai Karakter

Nilai karakter adalah gabungan dari "nilai" (norma dan moral) dan "karakter" (sifat dan sikap individu). Nilai karakter berarti sikap penting yang bermanfaat dalam hidup, berfungsi sebagai panduan dalam masyarakat. Nilai ini sering tersirat dan perlu dukungan sosial serta media seperti buku, musik, dan metode belajar untuk diterapkan.⁶⁰ Dalam sistem pendidikan di Indonesia, nilai-nilai karakter telah dirumuskan menjadi 18 poin utama yang dianggap penting untuk ditanamkan :

- 1) Nilai Religius: sikap taat beragama, toleransi terhadap ibadah lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama berbeda
- 2) Nilai Kejujuran: menunjukkan sikap dapat dipercaya dalam ucapan, tindakan, dan tanggung jawab.
- 3) Nilai Toleransi: sikap menghormati perbedaan agama, suku, pandangan, dan tindakan orang lain.⁶¹
- 4) Nilai Disiplin: sikap taat dan tertib dalam mengikuti aturan yang berlaku.

⁶⁰ Amaruddin, hlm. 10.

⁶¹ *Ibid.*, hlm 11.

- 5) Nilai Kerja Keras: sikap serius dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugas sebaik mungkin.
- 6) Nilai Kreatif: kemampuan menciptakan hal baru dari ide atau metode yang sudah ada.
- 7) Nilai Mandiri: sikap mampu menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada orang lain.
- 8) Nilai Demokratis: sikap menghargai hak dan kewajiban orang lain secara adil dan setara.⁶²
- 9) Nilai Rasa Ingin Tahu: sikap aktif untuk terus memahami hal-hal yang dipelajari, dilihat, atau didengar.
- 10) Nilai Semangat Kebangsaan: sikap yang mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi atau kelompok.⁶³
- 11) Nilai Cinta Tanah Air: sikap loyal, peduli, dan hormat terhadap bahasa, budaya, lingkungan, serta kehidupan bangsa.
- 12) Nilai Menghargai Prestasi: sikap menghormati pencapaian orang lain dan termotivasi untuk berkarya bermanfaat.
- 13) Nilai Bersahabat/Komunikatif: sikap senang berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
- 14) Nilai Cinta Damai: sikap dan perilaku yang membuat orang lain merasa nyaman dan aman.

⁶² Eko Handoyo and Tijan, *Model Pendidikan Karakter Berbasis Konservasi* (Semarang: Widya Karya, 2010), hlm 16.

⁶³ *Ibid.*, hlm. 17

- 15) Nilai Gemar Membaca: kebiasaan menyempatkan waktu untuk membaca bacaan yang bermanfaat.
- 16) Nilai Peduli Lingkungan: sikap menjaga dan aktif memperbaiki kerusakan alam.
- 17) Nilai Peduli Sosial: sikap dan tindakan membantu orang atau masyarakat yang membutuhkan.
- 18) Nilai Tanggung Jawab: sikap dan tindakan melaksanakan tugas dan kewajiban kepada diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan .⁶⁴

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa dari delapan belas nilai karakter, terdapat lima nilai yang paling relevan dengan implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa SMK Ma'arif 1 Piyungan, yaitu tanggung jawab, kerja keras, kreatif, bersahabat/komunikatif, menghargai prestasi. *Game online* dapat berpengaruh positif jika mampu menumbuhkan nilai-nilai tersebut, misalnya melatih kerja sama, strategi, dan kreativitas.

c. Dasar Pembentukan Karakter

Secara fitrah, manusia memiliki kecenderungan menuju kebaikan atau keburukan, seperti dijelaskan dalam Al-Quran surah As-Syams ayat 8 tentang fujur dan takwa. Manusia memilih menjadi beriman atau mengingkari Tuhan. Keberuntungan datang bagi yang

⁶⁴ *Ibid.*, hlm. 23.

menyucikan jiwa, sementara kerugian bagi yang membiarkan diri tercemar keburukan:

فَاللَّهُمَّهَا فَجُورَهَا وَتَقْوَاهَا ۝

“Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya” Q.S. Asy Syams [91]: 8

Setiap manusia punya potensi memilih kebaikan atau keburukan, taat atau melanggar perintah Tuhan, beriman atau kafir. Meski diciptakan paling sempurna, jika menyimpang dari fitrah, manusia bisa jatuh lebih rendah dari binatang, sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran :

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ۝ ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ۝

“Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya. kemudian Kami kembalikan Dia ke tempat yang serendah-rendahnya (neraka)” Q.S. At-Tin [95]: 4-5.

Manusia memiliki potensi untuk menjadi baik atau buruk, tergantung pada hati, akal, dan lingkungan. Kebaikan lahir dari hati yang bersih dan pikiran positif, sementara keburukan muncul dari nafsu, sifat tercela, dan pikiran negatif. Perilaku seperti kejujuran dan rendah hati membentuk karakter positif, sedangkan dusta dan kesombongan membentuk karakter negatif. Dalam pandangan Barat, perkembangan manusia dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan, yang digabung dalam teori konvergensi. Karena manusia cenderung pada dua

arah, pendidikan karakter penting untuk menanamkan nilai-nilai positif agar terbentuk pribadi unggul dan berakhlak.⁶⁵

d. Strategi dalam Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter di era digital menjadi kompleks karena adanya perubahan dinamis dalam pola perilaku dan nilai-nilai yang muncul melalui pengaruh teknologi. Era digital membawa kemudahan akses informasi, tetapi juga menimbulkan risiko terhadap pengembangan karakter yang solid.⁶⁶ Pembentukan karakter adalah bagian penting dalam pendidikan Islam yang bertujuan membentuk pribadi jujur, bertanggung jawab, adil, dan menghargai sesama. Proses ini tidak cukup hanya dengan mengenal nilai-nilai, tetapi harus diterapkan dalam kebiasaan sehari-hari.⁶⁷ Pendidikan karakter kini menjadi fokus utama karena diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia unggul. Pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi berkarakter yang siap membangun masa depan bangsa.

Menurut Wiyani sebagaimana yang dikutip oleh Mustoip, di Indonesia, pendidikan karakter didasarkan pada sembilan pilar utama, yaitu:

- 1) cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa dan seluruh ciptaan-Nya;
- 2) tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian

⁶⁵ Nirra Fatmah, "Pembentukan Karakter Dalam Pendidikan", dalam *Jurnal Pemikiran Keislaman*, Vol. 29, Nomor 2, 2018, hlm 380-381.

⁶⁶ Kartika Sagala, Lamhot Naibaho, and Djoys Anneke Rantung, "Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital", dalam *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, Vol. 6, Nomor 1, 2024, hlm. 7.

⁶⁷ Nirra Fatmah, hlm. 377.

- 3) kejujuran
- 4) sikap hormat dan kesantunan
- 5) kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama
- 6) rasa percaya diri, kreativitas, kerja keras, dan ketekunan
- 7) keadilan dan kepemimpinan
- 8) kebaikan dan kerendahan hati
- 9) toleransi, cinta damai, dan semangat persatuan.⁶⁸

e. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Karakter

Wahyuni mengelompokkan faktor yang mempengaruhi karakter menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor external:

1) Faktor Internal

a) Insting atau naluri: sebelum manusia melakukan suatu tindakan atau aktivitas, mereka biasanya digerakkan oleh insting atau naluri. Allah Swt. telah membekali setiap manusia sejak lahir dengan naluri ini.

b) Kebiasaan atau adat: perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh kebiasaan, karena akhlak atau karakter seseorang terbentuk dari tindakan-tindakan yang sering dilakukan.

c) Kemauan atau kehendak: kemauan merupakan salah satu kekuatan utama yang berada di balik perilaku manusia. Ia

⁶⁸ Sofyan Mustoip, Muhammad Japar, and Zulela Ms, *Implementasi Pendidikan Karakter* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), hlm. 60.

menjadi dorongan yang mendorong manusia untuk bertindak secara sungguh-sungguh.

d) Suara hati dan batin: dalam diri manusia ada suara hati yang memberi peringatan saat akan berbuat buruk. Suara hati ini biasanya jernih, namun godaan setan bisa membuatnya diabaikan sehingga manusia memilih berbuat salah.⁶⁹

e) Keturunan: perilaku manusia juga dipengaruhi oleh faktor keturunan, yaitu sifat bawaan yang diwariskan dari orang tua sejak lahir, bukan dari lingkungan atau pendidikan.

2) Faktor External

a) Pendidikan

Pendidikan sangat penting dalam membentuk karakter seseorang. Melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal, kepribadian berkembang dan perilaku tercermin dari pembelajaran tersebut. Pendidikan juga investasi jangka panjang; jika salah, hasilnya mengecewakan, tapi jika tepat, membawa kebahagiaan bagi orang tua.

b) Lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh dalam membentuk perilaku dan sikap seseorang. Lingkungan manusia meliputi segala hal yang memengaruhi hidupnya. Contohnya, anak yang dibesarkan di pesantren cenderung lebih kuat pemahaman

⁶⁹ Wahyuni, hlm. 187-189

agamanya dibandingkan anak dari lingkungan negatif seperti daerah prostitusi.⁷⁰

f. Faktor yang mempengaruhi Pembentukan Karakter

Menurut Sulastris dkk, pendidikan karakter dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat dari dalam maupun luar. Faktor pendukung meliputi kurikulum terbaru yang bertujuan meningkatkan perilaku baik siswa dan menjadi program unggulan sekolah. Sedangkan faktor penghambatnya adalah kurangnya persiapan, pengetahuan, dan fasilitas yang memadai di sekolah.⁷¹

Adapun menurut Agnia dan dkk, faktor-faktor yang memberikan pengaruh positif yang signifikan pada pembentukan karakter siswa adalah faktor lingkungan, dimana pendidikan nilai dari faktor tersebut diperoleh secara bersama-sama. Kemudian secara parsial keluarga, teman sebaya, dan media massa juga memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pembentukan karakter siswa, sedangkan sekolah memberikan sedikit pengaruh terhadap pembentukan karakter siswa.⁷²

3. Motivasi

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu “movere” yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Stanford dalam buku Mangkunegara yang dikutip oleh Dwi dkk, mengatakan bahwa

⁷⁰ *Ibid.*, hlm. 189-190

⁷¹ Astri Sulastris, Fany Octaviany, and Cucu Atikah, “Analisis Pendidikan Karakter Untuk Gen-Z Di Era Digital”, dalam *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, Nomor 6, 2023, hlm. 7 .

⁷² Siti, hlm. 4.

“motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class” (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu).⁷³

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Motivasi adalah: 1) dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, 2) usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapatkan kepuasan dengan perbuatannya.⁷⁴

Secara etimologis kata motivasi berasal dari kata *motiv* yang artinya dorongan, kehendak, alasan atau kemauan. Maka motivasi adalah tenaga-tenaga (*forces*) yang membangkitkan dan mengarahkan kelakuan individu. Motivasi bukanlah tingkah laku, melainkan kondisi internal yang kompleks, dan tidak dapat diamati secara langsung, akan tetapi mempengaruhi tingkah laku. Penafsiran motivasi berdasarkan tingkah laku, baik yang verbal maupun non verbal.⁷⁵

Motivasi dan Motif menurut Nur Hidayah sebagaimana dikutip Nurjan, motivasi adalah suatu proses untuk menggerakkan motif menjadi perilaku/tindakan untuk memuaskan atau mencapai tujuan.

⁷³ Dwi, Khusnul, and Danik, “Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar”, dalam *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, Vol. 6, Nomor 1, 2022, hlm. 39.

⁷⁴ Novia Sandra Dewi, *Pengantar Manajemen (Teori Dan Konsep)* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020), hlm. 117.

⁷⁵ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2016), hlm. 151.

Sedangkan motif adalah setiap kondisi atau keadaan pada diri seseorang yang siap untuk memulai atau melanjutkan seperangkat perilaku.⁷⁶

Menurut Fredrick J. Mc Donal dalam Novia, mendefenisikan motivasi sebagai perubahan energi pada diri seseorang yang ditandai dengan perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. A.W Bernard memandang bahwa motivasi adalah fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan ke arah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha untuk memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.⁷⁷

Adapun Abraham Maslow mengemukakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir, berfluktuasi dan bersifat kompleks, dan hal itu sebagian besar merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme.⁷⁸

Berkaitan dengan pengertian motivasi tersebut beberapa psikolog menyebutkan bahwa motivasi sebagai konstruk hipotetis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan keajegan perilaku yang diarahkan oleh tujuan. Dalam motivasi tercakup konsep-

⁷⁶ *Ibid.*, hlm. 151.

⁷⁷ Ani Himmatul Aliyah. "Motivasi Orang Tua Siswa Menyekolahkan Anaknya Di Madrasah Aliyah Sunan Kalijogo Kemayan Kranding Mojo Kediri", *Al-Fadilah : Islamic Economichs Journal*, Vol. 2. Nomor 1, 2018, hlm. 66.

⁷⁸ Aulia Rahmah. "Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Pegawai Pajak Kantor Pajak Kpp Pratama Tanjung." *Japb* Vol. 8.Nomor 1, 2025, hlm. 425.

konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan, dan keingintahuan seseorang terhadap sesuatu.⁷⁹

Abraham Maslow mengkonstruksi teorinya berdasarkan hierarki atau yang lebih dikenal dengan *Maslow's Needs Hierarchy Theory/ A Theory of Human Motivation*. Menurut Maslow, seseorang berperilaku karena didorong oleh berbagai jenis kebutuhan, kebutuhan yang diinginkan seseorang itu berjenjang. Jika kebutuhan pertama dan kedua sudah terpenuhi, maka kebutuhan ketiga dan seterusnya sampai tingkat kelima akan dikejar. Maslow membagi kebutuhan tersebut ke dalam beberapa jenjang yaitu: Kebutuhan Fisiologis, Kebutuhan Keselamatan dan Keamanan, Kebutuhan Sosial, Kebutuhan Akan Penghargaan, Kebutuhan Aktualisasi Diri.⁸⁰

Dari berbagai pendapat para ahli dapat peneliti simpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan internal yang menggerakkan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku belajar siswa.

4. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan sikap atau perilaku yang relatif permanen akibat pengalaman atau latihan. Proses belajar melibatkan interaksi antara stimulus (dari guru) dan respons (dari siswa).

⁷⁹ Nurjan, hlm. 152.

⁸⁰ Asnah Yuliana, "Teori Abraham Maslow Dalam Pengambilan Kebijakan di Perpustakaan", dalam *Libraria: Jurnal Perpustakaan*, Vol. 6, Nomor 2, 2019, hlm. 351.

Perubahan ini menjadi bukti bahwa seseorang telah belajar, meski stimulus dan respons bersifat abstrak dan sulit diukur tanpa alat ukur yang tepat.⁸¹

Dalam Islam, belajar bukan hanya mengubah perilaku, tapi juga mencapai ilmu hakiki dan memperkuat akhlak. Belajar atau mencari ilmu dalam Islam menurut Yusuf Qardhawi dalam Sarnoto, tidak terbatas di kawasan tertentu, tidak pula pada usia tertentu. Dikalangan umat Islam ada satu pepatah yang sudah terkenal, “Carilah ilmu dari buaian hingga liang lahat”. Sehingga tidak sedikit orang yang menganggap pepatah ini sebagai hadits.⁸²

Pengertian belajar secara khusus dari beberapa ahli pendidikan sebagaimana yang terangkum di bawah ini sebagai berikut:

- 1) Dimiyati dan Mudjiono : belajar adalah sebuah proses mendalam dan kompleks yang di dalamnya mencakup unsur afektif, dan berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, penyesuaian perasaan sosial, ketertarikan, serta apresiasi.
- 2) Djamarah & Zain : belajar ialah proses perubahan perilaku yang diakibatkan berdasarkan pengalaman dan juga latihan. Hal ini berarti, tujuan kegiatan adalah adanya perubahan tingkah laku, baik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap ataupun mencakup segenap komponen organisme atau pribadi.

⁸¹ Imtihan Hanim, *Psikologi Belajar*, (Tangerang: Wade Group, 2022), hlm. 18.

⁸² Ahmad Zain Sarnoto. "Belajar dalam perspektif Psikologi dan Islam." dalam *Madani Institute*, Vol. 1, Nomor 2, 2012, hlm. 43.

- 3) Hamalik : belajar merupakan sebuah proses untuk mencapai target, dan bukanlah suatu tujuan. Belajar ialah modifikasi yang ditujukan untuk memperkuat perilaku melalui pengalaman-pengalaman.
- 4) Hamzah : belajar adalah proses yang berurutan dimana setiap komponen dapat menentukan keberhasilan peserta didik.⁸³

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli diatas maka pada dasarnya memiliki prinsip yang sama yakni belajar merupakan kegiatan yang membawa seseorang melewati sebuah proses perubahan baik secara psikis dan fisik yang bertujuan meningkatkan kecakapan hidup untuk menghadapi perubahan dan meningkatkan kualitas hidup.

b. Ciri-ciri belajar

Belajar menurut Gagne dalam Setiawati, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriiah Berikut ciri-ciri belajar atau melakukan perubahan:

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).

⁸³ Hanim, hlm. 18.

- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.⁸⁴

c. Aspek yang memngaruhi proses belajar

Beberapa aspek yang mempengaruhi proses belajar secara umum dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu aspek internal dan aspek eksternal.

- 1) Aspek fisiologis, terutama pancaindera seperti mata dan telinga, sangat memengaruhi hasil belajar. Jika bekerja dengan baik, proses belajar akan lebih mudah
- 2) Aspek psikologis. Faktor psikologis utama yang memengaruhi belajar meliputi motivasi, intelegensi siswa, sikap, minat, dan bakat peserta didik.⁸⁵

Adapun faktor lain yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu: *pertama*, kematangan/pertumbuhan. *Kedua*, kecerdasan dan intelegensi. *Ketiga*, latihan dan ulangan, *Keempat*, motivasi. *Kelima*, keadaan keluarga. *Keenam*, guru dan cara mengajar. *Ketujuh*, motivasi

⁸⁴ Siti Ma'rifah Setiawati. "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?." dalam *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 35.Nomor 1, 2018, hlm. 33.

⁸⁵ Halim Purnomo. *Psikologi pendidikan*. (Yogyakarta: LP3M Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2019), hlm. 75-78

sosial. *Kedelapan*, lingkungan dan kesempatan. Delapan faktor diatas saling berkaitan dengan yang lain.⁸⁶

5. Motivasi Belajar

Menurut Sardiman sebagaimana dikutip oleh dwi dkk motivasi belajar merupakan Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.⁸⁷

Hamzah B. Uno mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Menurut Uno dalam Harun dan Arsyad, indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.⁸⁸

Menurut W.S Winkel dalam wahyudin, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan

⁸⁶ Binti Maunah. *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung: Lentera Kreasindo, 2014), hlm 153-154

⁸⁷ Dwi, Khusnul, and Danik, hlm. 39.

⁸⁸ Faradilah Harun and Lukman Arsyad, "Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik". dalam *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal*, Vol. 1 Nomor 2, 2020, hlm 143.

kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.⁸⁹

Menurut Sidik dan Sobandi Hakikat motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan luar siswa yang mendorong perubahan perilaku dan keberhasilan belajar. Motivasi ini menggerakkan, mempertahankan, dan mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan tercapai. Siswa dengan motivasi tinggi memiliki energi lebih untuk belajar.⁹⁰ Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan.⁹¹

Peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

a. Jenis Motivasi Belajar

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap

⁸⁹ Nasution Nur Wahyudin, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*, (Medan: Perdana Publishing, 2018), hlm. 46

⁹⁰ Zafar Sidik and A Sobandi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru", dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 3, Nomor 2 2018, hlm. 194.

⁹¹ Ibnur Rusi, "Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Mempertimbangkan Jenis Kelamin", dalam *JBTI: Jurnal Bisnis Teori Dan Implementasi*, Vol. 10, Nomor 1, 2019, hlm. 67.

individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Menurut Makatita dkk, Semakin besar motivasi siswa maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar.⁹² Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapaitujuan.⁹³

Sebagai contoh konkret, seorang siswa/siswi itu melakukan belajar karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain. *Intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purposes*. Penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.⁹⁴

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar, kondisi belajar dan pemberian umpan balik.⁹⁵ Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik sehingga akan dipuji oleh orang tuanya, atau temannya. Jadi yang penting bukan

⁹² Makatita, hlm 31.

⁹³ Zet Ena and Djami. "Peranan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap minat personel bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota" dalam *Among Makarti* Vol. 13, Nomor 2, 2021, hlm. 72.

⁹⁴ Nasrul and Nurus Sa'adah, "Intervention The Impact Of Online Games On Student Learning Motivation And Academic Achievement: Literature Review", dalam *Cons-Ideu*, Vol. 2, Nomor 2, 2022, hlm. 82.

⁹⁵ Nasrul and Nurus Sa'adah, hlm. 82.

karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah. Jadi, kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, motif itu tidak secara langsung mengikuti dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Motivasi ini biasanya dalam bentuk nilai dari suatu materi.⁹⁶ Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.⁹⁷

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi Dalam Belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Sardiman sebagaimana yang dikutip oleh Dwi Dkk, fungsi motivasi ada 3 yaitu:

⁹⁶ Dwi, Khusnul, and Danik, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar", dalam *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, Vol. 6, Nomor 1, 2022, hlm. 40.

⁹⁷ Muhammad Uyun and Idi Warsah. *Psikologi Pendidikan*. (Palembang: Deepublish, 2021), hlm. 136.

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.⁹⁸

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa motivasi dalam belajar berperan sebagai pendorong, penentu arah, sekaligus penyaring perilaku dalam mencapai tujuan belajar.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor fisik: aspek tubuh dan penampilan individu yang memengaruhi proses belajar, mencakup nutrisi, kesehatan, dan fungsi fisik, terutama pancaindera

⁹⁸ Dwi, Khusnul, and Danik, hlm. 158.

- b) Faktor rohani: faktor internal yang berkaitan dengan kondisi rohani siswa yang dapat mendukung atau menghambat belajar.⁹⁹

2) Faktor eksternal

- a) Faktor sosial: merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya.
- b) Faktor non sosial: merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.¹⁰⁰

Menurut Rahmawati Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

a. Peran Guru:

Peran guru sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar, termasuk melalui pengaturan tata tertib. Berdasarkan angket, motivasi siswa meningkat saat guru memberi dorongan dan mengajar dengan cara yang menarik. Peran seorang guru sangatlah signifikan dalam proses belajar mengajar. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti sebagai

⁹⁹ Muhammad Uyun and Idi Warsah, hlm. 137

¹⁰⁰ Muhibbin and Marfuatun, "Urgensi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meminimalisir Prokrastinasi Akademik Di Kalangan Mahasiswa", dalam *Educatio* Vol. 15, Nomor 2, hlm. 10.

pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator.¹⁰¹

b. Ketertarikan terhadap materi

Dalam motivasi belajar intrinsik terdapat perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi misalnya untuk kebutuhan masa depan siswa yang bersangkutan.

c. Lingkungan teman

Teman yang berpengaruh positif dapat meningkatkan motivasi belajar, sementara pengaruh negatif dapat membuat siswa lalai dan cenderung menyimpang..¹⁰² Faktor lingkungan juga mempengaruhi terhadap pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis.¹⁰³

d. Adanya cita-cita atau aspirasi

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan di kemudian hari cita-cita dalam kehidupan. Dari segi emansipasi kemandirian, keinginan yang terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar. Dari segi

¹⁰¹ Jainiyah et al., "Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol. 2, Nomor 6, 2023, hlm. 1309.

¹⁰² Rima Rahmawati, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016", dalam *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, Vol. 5, Nomor 4, 2016, hlm. 333.

¹⁰³ Asnah Yuliana, "Teori Abraham Maslow Dalam Pengambilan Kebijakan Di Perpustakaan", dalam *Libraria: Jurnal Perpustakaan*, Vol. 6, Nomor 2, 2019, hlm. 358.

pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau juga hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan, dan kemudian kemauan menjadi cita cita.

e. Kondisi Siswa

Kondisi Jasmani dan rohani siswa yang stabil akan membuat konsentrasi belajar siswa lebih fokus dan sangat mempengaruhi motivasi belajar.¹⁰⁴

d. **Game online dan Karakter**

Menurut Anggraeni dkk dampak *game online* terhadap perubahan karakter anak dapat ditemukan beberapa, namun sebenarnya dampak dari *game online* sendiri apabila pengguna dapat menggunakan dengan bijak maka *game online* sendiri dapat memperoleh manfaat. Sayangnya tidak semua anak bahkan orang tua mampu mengontrol seberapa lama anak memainkan gadget termasuk memainkan *game online*.¹⁰⁵

Menurut Aziz dan Hidayat menjelaskan hadirnya *game online* di Indonesia membawa suasana baru untuk penggemar *game online*, bermain *game online* memerlukan konsentrasi maka siswa saat bermain *game online* mampu mengabaikan yang berada disekitar mereka. Siswa yang bermain *game online* masih beranggapan bahwa dengan bermain *game online* bisa mendapatkan kesenangan, banyak

¹⁰⁴ Muhammad Uyun and Idi Warsah, hlm. 136-137

¹⁰⁵ Anggraeni, et al. "Analisis Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Karakter", dalam *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 1, Nomor 11, 2024, hlm. 22.

cara yang dapat dilakukan agar mendapatkan kesenangan salah satunya adalah dengan bermain *game online*.¹⁰⁶

Yunus dalam Walidi dan Irwan menyatakan bahwa krisis karakter anak yang diakibatkan oleh kemajuan jaman semakin modern, semua serba otomatis dan digital. Efek dari era modernisasi ini adalah perubahan aktivitas bermain anak dari yang semula permainan tradisional beralih ke permainan modern/digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti games on-line, video game serta play station. Ketertarikan terhadap permainan modern saat ini semakin akut, sehingga sangat mempengaruhi tingkah lalu dan kebiasaan anak. Dampak yang muncul karena fenomena itu sangat memprihatinkan, berpengaruh pada prestasi belajar anak, krisis karakter dan memiliki perilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bias berujung pada kematian.¹⁰⁷

e. *Game online* dan Motivasi Belajar

Game online berkembang seiring kemajuan teknologi dan diminati berbagai usia, termasuk siswa yang mudah terpengaruh. Ketergantungan pada game dapat menimbulkan dampak psikologis dan

¹⁰⁶ Ady Abdul Aziz, and Syarif Hidayat. "Pengaruh *game online* free fire terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 9, Nomor 2, 2022, hlm.8.

¹⁰⁷ Atri Walidi and Irwan. "Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler *game online* e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta", dalam *Journal of Moral and Civic Education*, Vol. 2, Nomor 2, 2018, hlm. 3.

menurunkan prestasi akademik.¹⁰⁸ *Game online* menjadi tantangan bagi pelajar karena masa tersebut adalah fase perkembangan. Menurut teori konvergensi, perkembangan dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan.¹⁰⁹

Menurut Makatita siswa yang kecanduan game cenderung malas belajar, mengabaikan tugas, dan kurang bersosialisasi, sehingga motivasi belajarnya menurun karena lebih tertarik pada kesenangan bermain.¹¹⁰ Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak keseluruhan dalam belajar siswa yang menyebabkan terjadinya aktivitas belajar.¹¹¹ Siswa mencuri waktu untuk bermain *game online* disaat jadwal waktu belajar. Sehingga siswa kurang mengontrol diri dengan mengabaikan kewajiban untuk belajar disekolah akibat kecanduan bermain *game online*.¹¹² Pemanfaatan *game online* tertentu yang memiliki desain edukatif justru berpotensi meningkatkan

¹⁰⁸ Prilia Nurdiah Ayu Fitriani and Bagus Setiawan, "Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar", dalam *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal*, Vol. 1, Nomor 4, 2023, hlm. 165.

¹⁰⁹ Komang Sundara, Hafsah Hafsah, and Muhammad Ahlun Nasar, "Pengaruh Negatif *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada", dalam *Civics : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol. 8, Nomor 2, 2020, hlm. 85.

¹¹⁰ Fauzan Makatita, "Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama", dalam *Profesional Journal Health*, Vol. 4, Nomor 1, 2022, hlm. 32.

¹¹¹ Santinah Santinah and Saluky Saluky, "The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement", dalam *ITEJ: Information Technology Engineering Journals*, Vol. 7, Nomor 1, 2022, hlm. 24.

¹¹² Nurul Ismi and Akmal Akmal, "Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang", dalam *Journal of Civic Education*, Vol. 3, Nomor 1, 2020, hlm. 5.

motivasi belajar peserta didik. Hal ini karena *game online* edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.¹¹³

Menurut Kurniasari *game online* juga memiliki sisi positif diantaranya adalah dapat merasa Bahagia apabila sedang bermain game, tidak merasakan kesepian karena ada *game online* dapat mendapatkan relasi pertemanan yang tidak terduga.¹¹⁴ Hal ini membuat peserta didik mendapatkan pengakuan dari sebuah kelompok tim dan memiliki hubungan baik dengan teman sebayanya.¹¹⁵ Namun tak dapat di pungkiri *game online* adalah bentuk hiburan yang banyak dikenal dari usia, jenis kelamin, dan budaya. Masyarakat banyak menyukai *game online* mulai anak-anak, remaja, maupun dewasa. Penggunaan *game online* dengan berlebihan akan berdampak negatif sehingga timbul masalah, di antaranya tidak mampu mengontrol waktu, kurang peduli dengan kegiatan sosial, motivasi belajar.¹¹⁶

G. Sistematika Pembahasan

Penelitian dimulai dengan pembahasan dalam BAB I sebagai pendahuluan dan pengenalan yang berkaitan dengan penelitian dan pengantar bab berikutnya. Pendahuluan mengemukakan latar belakang

¹¹³ Ahmad Rizki Saputra, “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SDN 1 Pringsewu Timur”, dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1, Nomor 3, 2024, hlm. 3.

¹¹⁴ Lola Kurniasari, “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Remaja Yang Kecanduan *Game online*”, dalam *Proceeding Conference On Psychology and Behavioral Sciences* Vol. 2, Nomor 1, 2023, hlm. 239.

¹¹⁵ Hanim, hlm. 57.

¹¹⁶ Arief Budiman, “Gambaran Prestasi, Ansietas, Kualitas Tidur Dan Motivasi Belajar Remaja Yang Kecanduan *Game online*: Literature Review”, dalam *ProHealth Journal*, Vol. 19, Nomor 2, 2022, hlm. 47.

permasalahan implikasi *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Ma'arif Piyungan. Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan dibahas dalam sub-bab pertama tersebut, tujuan penelitian dan manfaat penelitian ini dilakukan. Kajian penelitian yang relevan digunakan peneliti sebagai acuan peneliti serta dapat memaksimalkan penelitian dan memperdalam kajian yang di teliti.

Pembahasan pada BAB II , membahas mengenai jenis penelitian dan pendekatan yang peneliti pilih sebagai corak penelitian. Jenis dan pendekatan penelitian menentukan hasil dari sebuah penelitian. Pada bab ini di jelaskan latar penelitian, data dan sumber data penelitian, pengumpulan data, uji keabsahan data dan analisis data.

Pada BAB III, mendeskripsikan hasil penelitian, pembahasan dan temuan, keterbatasan penelitian serta pengembangan dari hasil penelitian sesuai dengan kedalaman dan keluasan masalah penelitian ini.

BAB IV, pada bab ini peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian dan implikasi dari penelitian. Pada bab ini peneliti memberikan saran terhadap subjek penelitian SMK 1 Ma'arf Piyungan.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Ma'arif 1 Piyungan, dapat disimpulkan bahwa praktik penggunaan *game online* di kalangan siswa telah menjadi bagian dari rutinitas harian mereka. Sebagian besar siswa memainkan game seperti *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *PUBG Mobile* dengan durasi rata-rata antara dua hingga lima jam per hari. Aktivitas bermain ini dilakukan di berbagai tempat, baik di rumah, warung internet, maupun lingkungan sekitar sekolah. Intensitas bermain yang cukup tinggi menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga memengaruhi pola perilaku, interaksi sosial, dan kebiasaan belajar siswa.
2. *Game online* memberikan implikasi yang beragam terhadap pembentukan karakter. Dari sisi positif, permainan ini dapat menumbuhkan keterampilan kerja sama tim, meningkatkan komunikasi, memotivasi pencapaian melalui sistem penghargaan, memperluas interaksi sosial dalam komunitas game, melatih kemampuan pengambilan keputusan, serta memberikan pengalaman emosional dan pembelajaran berbasis permainan. Namun demikian, dampak negatifnya tidak dapat diabaikan. Intensitas bermain yang tinggi dapat memicu kecanduan, meningkatkan perilaku agresif, mengurangi rasa tanggung jawab,
3. Dalam konteks implikasi terhadap motivasi belajar, *game online* yang dimainkan secara wajar dapat menjadi hiburan yang menyegarkan dan memotivasi siswa untuk kembali belajar setelah beristirahat.

Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan cenderung mengganggu konsentrasi belajar, mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, serta menurunkan kualitas interaksi sosial di dunia nyata. Membuat siswa lebih memilih bermain dibandingkan mengulang materi atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, pengelolaan waktu yang baik, pembiasaan disiplin, serta bimbingan dari guru dan orang tua sangat diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif sekaligus memaksimalkan potensi positif *game online*.

B. Implikasi Penelitian

1. Rekomendasi Pencegahan dini pada kecanduan *game online*. Penelitian ini memberikan gambaran kepada tenaga pendidik dampak *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa di sekolah mengingat pesatnya gelombang revolusi *game online* 10 tahun terakhir serta perkembangan teknologi yang tidak terbatas.
2. Pengembangan program pembinaan. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan program pembinaan kepada siswa dalam pembentukan karakter dan motivasi belajar dengan menyajikan teori dari berbagai pandangan dapat menjadi fondasi pada program yang akan di buat.
3. Keterlibatan siswa. Menyajikan temuan tentang pola praktik *game online* pada siswa serta implikasinya terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar. penelitian ini juga memberikan saran bagi siswa

yang sudah kecanduan *game online* serta memberikan saran untuk memotivasi siswa keluar dari zona ketergantungan pada *game online*.

4. Implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar. Jika ada temuan tentang implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar, penelitian ini dapat memberikan dasar untuk menelusuri kaitan antara aspek konten dan mekanisme *game online*, pembentukan karakter dan motivasi belajar.
5. Keterlibatan orang tua dan pihak sekolah. Temuan dalam penelitian ini menganjurkan keterlibatan orang tua dalam mendukung program sekolah untuk mengatasi maraknya siswa yang bermain *game online* di lingkungan sekolah dan sosial.
6. Pengembangan riset. Penelitian ini menyediakan dasar bagi para peneliti lanjutan untuk mendalami implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa. Membuka peluang penelitian lanjutan dalam bidang yang serupa di lingkungan sekolah yang berbeda.
7. Memberikan panduan bagi sekolah. Menyajikan implikasi yang dapat membantu sekolah lain untuk mendalami dimensi karakter siswa yang kecanduan *game online*.
8. Edukasi dan sosialisasi. Penelitian ini menyajikan implikasi *game online* terhadap pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa yang dapat menjadi dasar bagi lembaga-lembaga pendidikan dalam pelaksanaan penyuluhan dan sosialisasi tentang dampak positif dan negatif *game online*.

C. Saran

1. Karena intensitas bermain *game online* cukup tinggi dan sudah menjadi rutinitas harian siswa, maka diperlukan pengelolaan waktu yang baik. Siswa diharapkan mampu membatasi durasi bermain, sedangkan guru dan orang tua perlu memberikan pengawasan serta arahan agar aktivitas bermain tidak mengganggu kewajiban belajar maupun interaksi sosial di lingkungan sekolah dan keluarga.
2. Mengingat *game online* memiliki dampak positif sekaligus negatif terhadap pembentukan karakter, maka siswa sebaiknya memanfaatkan sisi positifnya, pada saat yang sama, guru dan orang tua perlu memberikan pembiasaan disiplin serta kontrol yang seimbang agar potensi negatif seperti kecanduan atau perilaku agresif dapat diminimalisir.
3. Karena *game online* memberikan implikasi terhadap motivasi belajar, maka siswa perlu diarahkan untuk menjadikannya sebagai sarana hiburan penyegar setelah belajar, bukan sebagai prioritas utama. Guru dan orang tua diharapkan memberikan bimbingan serta motivasi agar siswa mampu menyeimbangkan waktu belajar dan bermain, sehingga manfaat positif dapat dirasakan tanpa menurunkan prestasi akademik maupun kualitas interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*", dalam *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 4, Nomor 1, 2017.
- Ahmad, Shieva Nur Azizah, Siti Latipah, Elang Wibisana, and Siska Ainun Nisa. "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA X", dalam *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, Vol. 5, Nomor 1, 2021.
- Amaruddin, Hidar. *Karakter, Nilai Karakter dan Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Semesta Aksara, 2023.
- Amirudin, Ari, Riris Setyo Sundari, and Henry Januar Saputra. "Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Anak di SDN Gayamsari 02 Semarang" dalam *Wawasan Pendidikan*, Vol. 3, Nomor 1, 2023.
- Andi Sri Bulan, Aminullah and Sri Wahyuni, "Dampak *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTS Annurain Lonrae", dalam *ATTA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4, Nomor 2, 2023.
- Anggraeni, et al. "Analisis Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Karakter", dalam *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 1, Nomor 11, 2024.
- Anggraini, Silvia, Joko Siswanto, and Sukamto. "Analisis Dampak Pemberian Reward and Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang." dalam *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 7, Nomor 3, 2019.
- Alaslan, Amtai. *Metode penelitian kualitatif*. Tasikmalaya: Rumah Cemerlang, 2023.
- Aliyah, Ani Himmatul. "Motivasi Orang Tua Siswa Menyekolahkan Anakanya Di Madrasah Aliyah Sunan Kalijogo Kemayan Kranding Mojo Kediri", *Al-Fadilah : Islamic Economics Journal*, Vol. 2. Nomor 1, 2018.
- Aprilianto, Andika, and Mariana. "Permainan edukasi (game) sebagai strategi pendidikan karakter", dalam *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, Nomor 1, 2018.
- Ardi, Ardi. "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan *Game online*", dalam *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, Vol. 18, Nomor 1, 2019.
- Arief Budiman, Bobby Surya Putra, Rumi Tri Hastani, and Karmila. "Gambaran Prestasi, Ansietas, Kualitas Tidur dan Motivasi Belajar Remaja Yang Kecanduan *Game online*: Literature Review", dalam *ProHealth Journal*, Vol. 19, Nomor 2, 2022.

- Assabana, Mohammad Syahru, Cecep Sumarna, and Wawan Ahmad Ridwan. "Pengaruh Permainan *Game online* Terhadap Perkembangan Disiplin dan Prestasi Siswa (Studi Kasus di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan)", dalam *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, Vol. 23, Nomor 2, 2023.
- Auliya Rohmah, Zaenab. *Teori-Teori Belajar*, Jakarta, 2021.
- Atri Walid and Irwan. "Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler *game online* e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta", dalam *Journal of Moral and Civic Education*, Vol. 2, Nomor 2, 2018.
- Ayu Fitriani, Prilia Nurdiah, and Bagus Setiawan. "Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 8 Mts Ma'arif Bakung Udanawu Blitar", dalam *Mutiara: Multidisciplinary Scientific Journal*, Vol. 1, Nomor 4, 2023.
- A'yun, Qurrota, and Feri Tirtoni. "Exploring the Impact of Online Games on Learning Motivation in Primary Students: A Strong Negative Correlation." *Indonesian Journal of Education Methods Development*, Vol. 1, Nomor 11, 2023.
- Barseli, Mufadhal, and Vera Sriwahyuningsih. "Peran *Game online* Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa", dalam *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 9, Nomor 1, 2023.
- Basruddin. "Urgensi Pendekatan Psikologis Dalam Pembelajaran Yang Efektif (Studi Pada SDN 2 Rante Baru Kec . Ranteangin Kab . Kolaka Utara)", dalam *Jurnal Konsepsi*, Vol. 7, Nomor 1, 2018.
- B.Miles, Matthew, A.Michael Huberman, and Johny Saldana, *Qualitative Data Analysis*, California: Sage Publications, 2014.
- Creswell, John W. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, New York: Pearson, 2021.
- Darmawan, Made Agung, And Ni Made Ari Wilani. "Mengungkap Dampak Game Online Terhadap Perilaku Dan Motivasi Belajar Anak: A Literature Review". dalam *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* Vol. 4, Nomor 4, 2024.
- D. K. Wardani and Muhammad Ichlasul Amal, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA PGRI 1 Jombang," *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 5, Nomor 5, 2023.
- Dwi, Khusnul, and Danik. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar", dalam *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, Vol. 6, Nomor 1, 2022.
- Eka Yeni Winantika, Budi Febriyanto, and Shopia Nida Utari. "Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Era Digital", dalam *Jurnal Lensa Pendas* Vol. 7, Nomor 1, 2022.

- Ena, Zet, and Sirda H. Djami. "Peranan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap minat personel bhabinkamtibmas polres kupang kota." *Among Makarti*, Vol. 13, Nomor 2, 2021.
- Eva Lestari, Masagus Firdaus, and Hanni Yukamana, "The Relationship Among Seventh Grade Students' Participation in Online Games, English Vocabulary Mastery, and Learning Motivation," *Journal of English Teaching*, Vol. 10, Nomor 1, 2024.
- Evanne, Lovia, Adli Adli, and Ngalimun Ngalimun. "Dampak *game online* terhadap motivasi belajar dan keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan", dalam *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, Vol. 8. Nomor 1, 2021.
- Fatmah, Nirra. "Pembentukan Karakter Dalam Pendidikan", dalam *Jurnal Pemikiran Keislaman*, Vol. 29, Nomor 2, 2018.
- Fauzi, Ach. "Pengaruh *Game online* Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik" dalam *ScienceEdu*, Vol. 11. Nomor 1, 2019.
- Febriany. "Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi *Game online*", dalam *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, Vol. 2, Nomor 1, 2022.
- Febriany Nadilah Adhzani and Feri Tirtoni, "The Impact of Online Games on Learning Motivation of Elementary School Students," *Indonesian Journal of Education Methods Development*, Vol. 21, Nomor 3, 2023.
- Gilbert, Oleh, Luis Ondang, Benedicta J Moku, and Shirley Y V I Goni. "Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." Vol. 13. 2024.
- Handoyo, Eko, and Tijan. *Model Pendidikan Karakter Berbasis Konservasi*, Semarang: Widya Karya, 2010.
- Hanim, Imtihan, Khulaifiyah, Sairah, M. Syukri. Sirdjuddin, Titi Rachmi, Ajijah Sadiyah Nufus, Raihana, et al. *Psikologi Belajar*. Tangerang: Wade Group, 2022.
- Harahap, Nursapiah. *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing, 2020.
- Heng, S., Zhao, H., & Wang, M. "In-game social interaction and gaming disorder: a perspective from online social capital", dalam *Frontiers in psychiatry*, Vol. 11, 2021.
- Hill, David, Nusheen Ameenuddin, Yolanda Reid Chassiakos, Corinn Cross, Jenny Radesky, Jeffrey Hutchinson, Rhea Boyd, et al. "Media and Young Minds", dalam *Pediatrics*, Vol. 138, Nomor 5, 2016.

- Iqbal, Mohammad, Slamet Rahayu, and Tri Herdiawan. "Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web Guna Meningkatkan Ranah Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Level SMP", dalam *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, Vol. 6, Nomor 1, 2020
- Ismi, Nurul, and Akmal Akmal. "Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang", dalam *Journal of Civic Education*, Vol. 3, Nomor 1, 2020.
- Jan Van Looy. "Online games characters, avatars, and identity", dalam *The international encyclopedia of digital communication and society*, 2015.
- Kurniawan, Drajat Edy. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", dalam *Jurnal Koseling Gusjigang* Vol. 3, Nomor 1, 2017.
- Lexy J, Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2019.
- Lisnaini, Winda, Nofri nofri Hendri, Novrianti Novrianti, and Septriyani Anugrah. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kabun." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 5, Nomor 5, 2024.
- Lisnawati, Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat. "Dampak *Game online* Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar", dalam *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, Nomor 4, 2021.
- Lola Kurniasari, Rizka Amaliah Putri, Ines Yopanda, Tian Yolanda Puspitasari, Shadam, Rati, Sinta Dianti, Muhammad Paris Alfarizi, Wirandi Nabila Risky, and Serli Sapitri. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Remaja Yang Kecanduan *Game online*", dalam *Proceeding Conference On Psychology and Behavioral Sciences*, Vol. 2, Nomor 1, 2023.
- Makatita, Fauzan. "Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama", dalam *Professional Health Journal*, Vol. 4, Nomor 1, 2022.
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan *Game online*", dalam *FOKUS: Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan* Vol. 2, Nomor 1, 2019.
- Maunah, Binti. *Psikologi Pendidikan*, Tulungagung: Lentera Kreasindo, 2014.
- Miao, Jingxuan. "Mobile Game Marketing Strategy: A Case Study of PUBG Mobile." *BCP Business & Management*, Vol. 33, 2022.
- Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, and Muhammad Muthahari Ramadhani. "Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game online*

- Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin”, dalam *Kagangka Komunika: Journal of Communication Science*, Vol. 3, Nomor 2, 2022.
- Muhibbin, Muhibbin, and Marfuatun Marfuatun. “Urgensi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meminimalisir Prokrastinasi Akademik Di Kalangan Mahasiswa”, dalam *Educatio*, Vol. 15, Nomor 2, 2020.
- Munawarsyah, Muzawir, Hujjatul Fakhurridha, and Muqowim Muqowim. “Character Education for Teenagers in the Era of Society 5.0 Thomas Lickona’s Perspective”, dalam *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 5, Nomor 2, 2024.
- Mustoip, Sofyan, Muhammad Japar, and Zulela Ms. *Implementasi Pendidikan Karakter*, Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018.
- Nasrul, and Nurus Sa’adah. “Intervention The Impact Of Online Games On Student Learning Motivation And Academic Achievement: Literature Review”, dalam *Cons-Ideu*, Vol. 2, Nomor 2, 2022.
- Novia Sandra Dewi. *Pengantar Manajemen (Teori Dan Konsep)*, diedit oleh Hartini. Bandung: Cv. Media Sains Indonesia, 2020.
- Nurhidayatullah, Nurhidayatullah. “Pengaruh Teknik Self-Management Dalam Mengatasi Siswa Yang Mengalami Kecanduan *Game online* Di Smp Negeri 17 Makassar”, dalam *Al-Qalam*, Vol. 23, Nomor 1, 2017.
- Nurjan, Syarifan. *Psikologi Belajar*, Ponorogo: Wade Group, 2016.
- Nursita, Briti, Yansen Alberth Reba, and Sirjon Sirjon. “Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecanduan *Game online* Dan Motivasi Belajar.” dalam *Psychocentrum Review*, Vol. 3, Nomor 2, 2021.
- Nurul Ismi and Akmal Akmal, “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”, dalam *Journal of Civic Education*, Vol. 3, Nomor 1, 2020.
- Octavia, Gladys Jane, Surilena Surilena, and Erfen Gustiawan. “Hubungan Adiksi Online Game Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Jakarta Utara”, dalam *Damianus: Journal of Medicine*, Vol. 19, Nomor 2, 2020.
- Pachlevi, Muhammad Reza, and Andree Raymond. “Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa-Siswi Di SMK Bina Putra Jakarta Selatan”, dalam *Prosiding Jurnalistik* Vol. 8, Nomor 1, 2022.
- Pardede, Friska Farida, Muhammad Riki Alfari Lubis, Muhammad Fikri Siregar, Erwin Sinurat, Anna Maria, Jultri Purba, and Hamela Sari Sitompul. “Dampak Permainan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar”, dalam *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, Nomor 1, 2023.

- Podungge, Sri Astuti, Novianty Djafri, and Arifin Arifin. "Hubungan Penguatan Karakter Dalam Bermain *Game online* Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa", dalam *Student Journal of Educational Management*, Vol. 3, Nomor 2, 2023.
- Prajatama, Alit, Muhammad Rusli, and Ni Wayan Deriani. "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Strategi Permainan Catur", dalam *Jurnal Sistem Dan Informatika*, Vol. 9, Nomor 2, 2015.
- Purnomo, Halim. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: LP3M Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2019.
- Putra, Reihan, Betty Purwandari, and Riri Satria. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Pada MMORPG (Studi Kasus: Final Fantasy XIV)", dalam *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, Vol. 4, Nomor 4, 2023.
- Rachmawati, Putri. "Pengaruh Motivasi Bermain *Game online* Mmorpg Dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi *Game online* Pada Remaja Di Tangerang", dalam *TAZKIYA: Journal of Psychology*, Vol. 6, Nomor 1, 2019.
- Rahmah, Aulia. "Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Pegawai Pajak Kantor Pajak Kpp Pratama Tanjung." *Japb*, Vol. 8, Nomor 1, 2025.
- Rahadiano, Irfan Dwi. "Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development", dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 21, Nomor 2, 2021.
- Rahmawati, Rima. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016", dalam *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi* Vol. 5, Nomor 4, 2016.
- Rosleny and Madani. "Implementasi Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, Vol. 4, Nomor 1, 2021.
- Rusi, Ibnur. "Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Mempertimbangkan Jenis Kelamin", dalam *JBTI : Jurnal Bisnis Teori Dan Implementasi*, Vol. 10, Nomor 1, 2019.
- Sagala, Kartika, Lamhot Naibaho, and Djoys Anneke Rantung. "Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital", dalam *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi* Vol. 6, Nomor 1, 2024.
- Santinah, Santinah, and Saluky Saluky. "The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement", dalam *ITEJ: Information Technology Engineering Journals*, Vol. 7, Nomor 1, 2022.
- Saputra, Ahmad Rizki, Fera Yunida, Hasriani Hasriani, Indah Febrianti Utami, and Soleha Soleha. "Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta

- Didik Di SDN 1 Pringsewu Timur”, dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1, Nomor 3, 2024.
- Sarnoto, Ahmad Zain. "Belajar dalam perspektif Psikologi dan Islam." dalam *Madani Institute*, Vol. 1, Nomor 2, 2012.
- Setiawati, Siti Ma'rifah. "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?." dalam *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 35.Nomor 1, 2018.
- Sidik, Zafar, and A Sobandi. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru", dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3, Nomor 2, 2018.
- Siti, Ai, Gina Nur Agnia, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi. "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa" dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, Nomor 3, 2021.
- Sulastrri, Astri, Fany Octaviany, and Cucu Atikah. "Analisis Pendidikan Karakter Untuk Gen-Z Di Era Digital", dalam *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, Nomor 6, 2023.
- Sundara, Komang, Hafsah Hafsah, and Muhammad Ahlun Nasar. "Pengaruh Negatif *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada", dalam *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol. 8, Nomor 2, 2020.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja", dalam *Jurnal Curere* Vol. 1, Nomor 1, 2017.
- Torres-Rodríguez, Alexandra, Mark D. Griffiths, and Xavier Carbonell. "The Treatment of Internet Gaming Disorder: A Brief Overview of the PIPATIC Program", dalam *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 16, Nomor 4, 2018.
- Uyun, Muhammad and Idi Warsah. *Psikologi Pendidikan*. Palembang: Deepublish, 2021
- Vina Larasati, Inayah, Suroso, and Karolin Rista. "Kecanduan *Game online* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA): Benarkah Menyebabkan Penurunan Motivasi Belajar?", dalam *INNER: Journal of Psychological Research*, Vol. 3, Nomor 2, 2023.
- Waham, Wahid, Mahadzir Z.A, Rifka Novi Utami, Andri Wardana Putra, Sherly Susilo Rahayu, and Siti Aisyah Sirajuddin. "Pengaruh Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Dan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Di Kabupaten Penajam Paser Utara." *Educasia : Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, Vol. 7, Nomor 1, 2022.
- Wahid, Muhammad, and Ahmad Fauzan. "*Game Online* Sebagai Pola Perilaku", dalam *KINESIK*, Vol. 8, Nomor 3 2021.

Wahyuni, Akhtim. *Pendidikan Karakter*. Edited by Fika Megawati, Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021.

Wartono, Wawan. "Dunia Mmo Game Para Gamer Di Komunitas Forum Indogamers." *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 5, Nomor 1, 2022.

Widiyaningtyas, Ester, Clive Johday Welan, and Dony Wijaya. "Peranan Konseling Behavior Dalam Menangani Dampak Adiksi Dari *Game online*", dalam *Skenoo : Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, Vol. 3, Nomor 2, 2023.

Yuliana, Asnah. "Teori Abraham Maslow Dalam Pengambilan Kebijakan Di Perpustakaan" dalam *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, Vol. 6, Nomor 2, 2019.

