

**PENGARUH FREKUENSI GAME MOBA TERHADAP
PRESTASI BELAJAR RUMPUN PAI SISWA VIII DI
MTS AL-FURQON PETARUKAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh:

Bayu Anantha

NIM. 2120338

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN
WAHID PEKALONGAN**

2025

**PENGARUH FREKUENSI GAME MOBA TERHADAP
PRESTASI BELAJAR RUMPUN PAI SISWA VIII DI
MTS AL-FURQON PETARUKAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh:

Bayu Anantha

NIM. 2120338

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN
WAHID PEKALONGAN**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Bayu Anantha
NIM : 2120338
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul

PENGARUH FREKUENSI GAME MOBA TERHADAP PRESTASI BELAJAR RUMPUN PAI SISWA VIII DI MTS AL-FURQON PETARUKAN ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 16 Juli 2025

Yang menyatakan,



Bayu Anantha

NIM. 2120338

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Bayu Anantha

Kepada Yth.

Dekan Fakultas UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

di

PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara:

Nama : Bayu Anantha

NIM : 2120338

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Judul : PENGARUH FREKUENSI GAME MOBA TERHADAP
PRESTASI BELAJAR RUMPUN PAI SISWA VIII DI
MTS AL-FURQON PETARUKAN

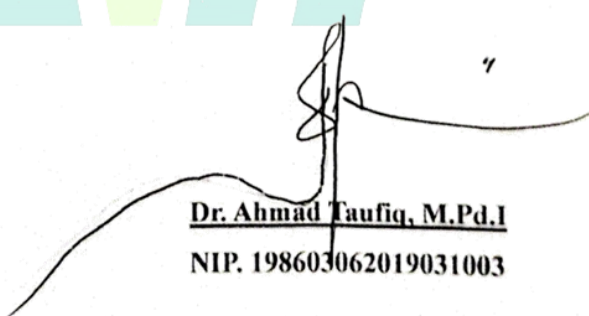
Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 18 Juni 2025



Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I

NIP. 198603062019031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website: ftik.uingusdur.ac.id Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara:

Nama : Bayu Anantha
Nim : 2120338
Judul : Pengaruh Frekuensi Game MOBA Terhadap Prestasi Belajar Rumpun PAI Siswa VIII di MTs Al-Furqon Petarukan

Telah diajukan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid pekalongan pada hari Kamis tanggal 10 Juli 2025 dan telah dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Penguji I

Dian Rif'iyati, M.S.I.

NIP.198301272018012001

Penguji II

Heni Lila Dewi, M.Pd

NIP.199306222019032020

Pekalongan, 10 Juli 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mublisin, M.Ag

NIP.197007061998031001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pada aturan penelitian skripsi ini mempunyai pedoman transliterasi yang berpatokan pada SKB Menteri Agama, Pendidikan dan Kebudayaan No. 158 tahun 1987 dan No. 0543b//U/1987. Mengenai isinya berikut dibawah ini penjelasannya:

A. Konsonan

Dibawah ini adalah tabel penjelasan mengenai konsonan dimana fonem konsonan dalam aturan bahasa arab dilambangkan dengan huruf arab. Untuk transliterasi sebagian dilambangkan dengan bentuk huruf, sebagian dilambangkan dengan bentuk tanda dan sebagian lagi kombinasi dari keduanya

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ث	Ta	T	Te
ر	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ز	Ra	R	Er
ش	Zai	Z	Zet
ض	Sin	S	Es
غ	Syin	Sy	esdan ye
ق	Šad	š	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ز	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	„	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	„	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

B. Vocal

a. Vocal tunggal

Pada bentukan vokal tunggal dapat dilambangkan dengan betuk harokat, berikut tabel penjelasannya:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	a
ِ	Kasrah	I	i
ُ	Dammah	U	u

b. Vokal Rangkap

Pada bentukan vokal tunggal dapat dilambangkan dengan betuk harokat dan huruf dan dalam bentuk transliterasi nya digambarkan huruf digabungkan dengan huruf. Untuk lebih jelasnya dibawah ini tabel gambarannya:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وُ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَيْفَ : kaifa
- حَوْلَ : haula

C. Maddah

Maddah adalah vokal yang cara bacanya dipanjangkan yang dilambangkan dengan bentuk harokat dan huruf dan transliterasinya berbetuk huruf dan tanda, mengenai gambaran terdapat pada tabel dibawah ini:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...اَ...يَ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...يِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...وُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ : qala
- يَقُولُ : yaqulu

D. Ta'marbutah

Ta Marbutah adalah varian dari huruf arab yaitu huruf ta dengan lambang fonem t dan h. Ta Marbutah dibagi menjadi dua macam dalam transliterasinya, berikut penjelasannya:

a. Ta'marbutah hidup

Ta'marbutah hidup digambarkan dengan adanya tanda harokat fathah, kasroh dan dhommah dengan transliterasinya t dan cara bacanya seperti suara ta, ti, tu.

b. Ta'marbutah mati

Ta Marbutah mati digambarkan dengan adanya tanda harakat sukun dengan transliterasinya h dan cara bacanya seperti suara tambahan h. jadi apapun huruf hijaiyah yang ada di depannya menjadi ada tambahan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : raudah al-atfal/raudahtul atfal

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : al-madinah al-munawwarah/ al-madinatul
munawwarah

طَلْحَة : talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau bahasa lainnya adalah tasydid adalah sebuah tanda dalam membaca yang ditandai dengan lambang seperti w. untuk gambaran cara bacanya adalah semisal huruf hijaiyah bertemu dengan huruf hijaiyah yang bertasydid maka cara bacanya dilapisi dengan dilapisi dengan huruf bertasydid tersebut.

Contoh:

- نَزَّلَ : nazzala
- الْبِرُّ : a-birr

F. Kata sandang

Kata sandang biasanya digambarkan dengan huruf alim lam tapi pada transliterasi ini kata sandang terdapat dua macam, berikut penjelasannya:

a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti dengan huruf syamsiyah digambarkan dengan transliterasi jika huruf hijaiyah bacanya seperti huruf I atau huruf hijaiyah berkasroh maka diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti dengan huruf qomariyah digambarkan dengan transliterasi yang cara bacanya menyamakan dengan huruf hijaiyah di depannya yang bersandang.

Dalam kata sandang harus ditulis terpisah dari huruf hijaiyah yang mengikuti, baik itu untuk syamsiyah maupun qomariyah:

Contoh:

- الرَّجُلُ : ar-rajulu
- الْقَلَمُ : al-qalamu
- الشَّمْسُ : asy-syamsu
- الْجَلالُ : al-jalalu

G. Hamzah

Hamzah dalam pedoman transliterasi dapat dikatakan juga sebagai apostrof tapi hanya berlaku jika huruf hamzah terletak pada posisi tengah dan akhir pada suatu kalimat. Untuk hamzah yang letak posisinya berada di awal kalimat dapat dilambangkan dengan huruf alif.

Contoh

- تَأْخُذُ : ta'khuzu
- شَيْءٌ : syai'un
- النَّوْءُ : an-nau'u
- إِنَّ : inna

H. Penulisan Kata

Pada penulisan kata umumnya baik kata, fail, isim ataupun huruf yang ditulis terpisah dan hanya kata-kata tertentu yang bertuliskan dengan bahasa arab dimana dalam rangkaianannya tidak berharokat. Kata arab tersebut juga disatukan dengan kata non bahasa arab, berikut contohnya:

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ : wa innallaha lahuwa khair ar-raziqin/ wa innallaha lahuwa khairurraziqin
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا : bismillahi majreha wa mursaha

I. Huruf Kapital

Bila kalimat tersebut diawali dengan kata sandang maka yang terjadi adalah huruf awal tetap kapital tetapi awal nama diri tidak menjadi awal kata dalam sandang. Berikut contohnya untuk memahamimu lebih jelasnya:

Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ : alhamdu lillahi rabbi al-amin/ alhamdu lillahi
rabbil'amin

الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ : ar-rahmanir rahim/ ar-rahman ar-rahim

Berikutnya dalam penggunaan huruf awal kapital pada lafal Allah berlaku jika tulisan arabnya lengkap dan bila penulisannya di satukan dengan kalimat selain arab maka harus ada huruf atau harokat yang dihilangkan dan huruf kapital tidak berlaku.

Contoh:

اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ : allahu gafurun rahim

بِاللَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا : lillahi al-amru jami'an/lillahil-amru jami'an.

DAFTAR SINGKAT DAN LAMBANG

A. Singkatan

BSNP : Badan Standar Nasional Pendidikan

UU : Undang-Undang

MGMP : Musyawarah Guru Mata Pelajaran

B. Lambang

r_{xy} : koefisien korelasi

$\sum x$: jumlah skor item

$\sum y$: jumlah skor total

$\sum xy$: jumlah perkalian skor item dengan skor total

MOTO

Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga. (HR. Muslim, no. 2699).

Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar. (Surat Al-Baqarah Ayat 153)



PERSEMBAHAN

Penuh rasa syukur penulis ingin mempersembahkan hasil penelitian ini dan mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa dengan karunia dan izinnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur kepada tuhan penguasa segala-galanya yang telah ridho dan mengabulkan segala hajat.
2. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Slamet Orbayanto dan Ibu Masiroh Asih yang telah membesarkan dan mendidik penulis sehingga mampu menghadapi rintangan dalam hidup. Terimakasih sebesar-besarnya atas ketulusan do'a, cinta, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tak terhingga dalam segala bentuk apapun. Penulis merasa sangat bersyukur memiliki kedua orang tua yang sangat hebat, mampu mengorbankan seluruh tenaga dan kemampuan untuk membiayai penulis demi meneruskan Pendidikan yang lebih tinggi. Semoga senantiasa diberi keberkahan, ketabahan, Kesehatan serta panjang umur agar selalu kebersamai segala proses selanjutnya,...aamiin.
3. Kepada kakak perempuan penulis yang paling cantik Wiwit Pristiasih yang tak pernah berhenti memberikan segala motivasi, support, doa dan dukungan. Terimakasih selalu ada untuk segala hiburan dan canda tawa yang diberikan.
4. Kepada Bapak Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi penulis yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini. Terimakasih atas ilmu dan pelajaran yang telah diberikan.
5. Kepada Ibu dirasti Novianti, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan serta memberikan arahan terkait penulisan Skripsi ini.
6. Kepada sahabat-sahabat penulis yang sudah menemani penulis dalam setiap suka dan duka. Terimakasih atas semua dukungan tulusnya.
7. Kepada teman-teman selama di perkuliahan terimakasih selalu menemani penulis selalu menasihati penulis dan selalu mendukung penulis, sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga kita selalu tetap bersama sampai kita menemukan jalan hidup kita masing-masing.
8. Kepada teman-teman PAI angkatan 2020 khususnya kelas PAI H, terimakasih telah mewarnai hidup ini. Nasihat, dukungan, bantuan dan canda tawa kita akan selalu penulis kenang.
9. Kepada diri sendiri Bayu Anantha terima kasih telah percaya pada diri sendiri disaat keadaan saat meragukan, mau bertahan menghadapi segala situasi yang sulit dan mau bertumbuh disaat keadaan tidak menguntungkan. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada diri sendiri karena telah mampu bertahan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.

ABSTRAK

Anantha, Bayu. 2025. “Pengaruh Frekuensi Game MOBA Terhadap Prestasi Belajar Rumpun PAI Siswa VIII di MTs Al-Furqon Petarukan”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid pekalongan. Dibimbing oleh Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I

Media pembelajaran online adalah salah satu media yang tersukses dalam metode pembelajaran. Salah satunya adalah Game MOBA (Mobile legends: bang bang) bagi generasi Z sudah tidak asing lagi. Game ini menjadi salah satu bukti dari revolusi Industri 4.0, dengan fitur yang menarik sebagian besar siswa jika kesering bermain Game MOBA ini akan menjadi kecanduan. Dengan begitu banyak siswa dalam proses belajar menjadi terhambat karena faktor kecanduan Game MOBA ini. Dari fenomena tersebut peneliti ingin menganalisis pengaruh Game terhadap prestasi belajar pada rumpun PAI Siswa Kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh frekuensi game MOBA terhadap prestasi belajar rumpun PAI siswa VIII di MTs Al-Furqon Petarukan. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Wilayah penelitian ini berada di desa kalirandu yang berlokasi di MTs Al-Furqon Petarukan dengan sampel siswa kelas VIII A dengan jumlah siswa ada 24 siswa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian penulis menggunakan skala likert yang isinya berupa instrumen penelitian dan berisi pernyataan mengenai Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dan prestasi belajar rumpun PAI. Untuk menganalisis data penelitian menggunakan dua teknik pertama analisis statistik deskriptif dan teknik kedua analisis statistik inferensial.

Berikutnya hasil penelitian pada variabel Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dan prestasi belajar rumpun PAI. Pada Hipotesis penelitian ada pengaruh signifikan pada pengaruh frekuensi game MOBA ini terhadap prestasi belajar rumpun PAI siswa VIII di MTs Al-Furqon Petarukan. Hal ini dapat dibuktikan pada nilai sig. $0,01 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{table}$ ($2,630 > 2,074$) dari kedua hasil tersebut H_a diterima dan H_o ditolak. Selanjutnya pada hasil penghitungan Koefisien Determinasi ($KD = 24\%$) dari hasil tersebut dapat diartikan pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap prestasi belajar siswa sebesar 24% dan selebihnya 76% pengaruh faktor lain. Dengan hasil penelitian ini penulis berharap dapat dijadikan wawasan tambahan mengenai kelebihan dan kekurangan dari Game MOBA (Mobile legends: bang bang).

Kata Kunci : Game MOBA, Prestasi belajar, PAI, Pengaruh

ABSTRACT

Anantha, Bayu. 2025. "The Effect of MOBA Game Frequency on the Learning Achievement of Islamic Religious Education Cluster VIII Students at MTs Al-Furqon Petarukan". Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, K.H. Abdurrahman Wahid State Islamic University of Pekalongan. Supervised by Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I

Online learning media is one of the most successful media in learning methods. One of them is the MOBA Game (Mobile Legends: Bang Bang) for Generation Z is no longer unfamiliar. This game is one of the evidence of the Industrial Revolution 4.0, with features that attract most students if they often play this MOBA Game will become addicted. With so many students in the learning process is hampered because of the addiction factor of this MOBA Game. From this phenomenon, researchers want to analyze the influence of Games on learning achievement in the PAI cluster of Grade VIII Students at MTs Al-Furqon Petarukan.

The purpose of this study was to determine the effect of MOBA game frequency on the learning achievement of PAI group of VIII students at MTs Al-Furqon Petarukan. The method used in this study uses a quantitative research method. The research area is in Kalirandu village located at MTs Al-Furqon Petarukan with a sample of class VIII A students with a total of 24 students. The technique used to collect research data the author uses a Likert scale whose contents are in the form of research instruments and contain statements about the MOBA Game (Mobile legends: bang bang) and learning achievement of PAI group. To analyze the research data using two techniques, the first is descriptive statistical analysis and the second is inferential statistical analysis.

The following are the results of the study on the MOBA Game (Mobile legends: bang bang) variable and the learning achievement of the PAI group. In the research hypothesis, there is a significant influence on the influence of the frequency of this MOBA game on the learning achievement of the PAI group of VIII students at MTs Al-Furqon Petarukan. This can be proven by the sig. value of $0.01 < 0.05$ and the $t_{\text{count value}} > t_{\text{table}}$ ($2.630 > 2.074$) from the two results, H_a is accepted and H_o is rejected. Furthermore, the results of the calculation of the Determination Coefficient ($KD = 24\%$) from these results can be interpreted as the influence of the MOBA Game (Mobile legends: bang bang) on student learning achievement by 24% and the remaining 76% is the influence of other factors. With the results of this study, the author hopes that it can be used as additional insight into the advantages and disadvantages of the MOBA Game (Mobile legends: bang bang).

Keywords: MOBA Game, Learning Achievement, PAI, Influence

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat kepada makhluk-makhluk ciptaannya dan berkat karunia-nya penelitian yang dibuat oleh penulis dapat terselesaikan dengan baik dengan judul “pengaruh frekuensi game MOBA terhadap prestasi belajar rumpun PAI siswa VIII di MTs Al-Furqon Petarukan”. penelitian skripsi yang dibuat oleh penulis tujuannya sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat dan salam disampaikan kepada baginda nabi kita nabi Muhammad SAW, Semoga kita semua kelak mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Aamin.

Dengan terselesaikannya penelitian ini karena berkat bantuan dan support dari semua pihak, oleh karena itu penulis ingin memberikan ucapan terima kasih dan memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor di UIN. K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. M. Muhlisin, M.Ag. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Dr. Ahmad Ta’rifin, M.A. selaku ketua dalam Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd. selaku sekretaris dalam Prodi Pendidikan Agama Islam Pekalongan.
5. Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan bimbingan, arahan dan support dalam proses penelitian ini sampai selesai.

6. Para dosen Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang sudah memberikan ilmu dan nasihat dengan penuh kesabaran dalam setiap perkuliahan.
7. Untuk kedua orang tua saya yang selalu memberikan support, yang selalu sabar dalam mendidik penulis, yang menampung semua biaya perkuliahan penulis, sehingga penelitian ini terselesaikan dengan baik.
8. Untuk teman-teman penulis juga yang selalu menemani penulis, yang memberikan dukungan dalam setiap proses penelitian penulis, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa setiap langkah pasti ada kekurangan begitupun dalam penelitian ini dengan adanya kritik dan saran yang baik dan membangun dari semua pihak penulis menerimanya dengan senang hati. Dengan penelitian ini penulis berharap dapat menjadi manfaat dan bahan referensi baru bagi semua pihak dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

Pemalang, 19 Juni 2025

Peneliti,

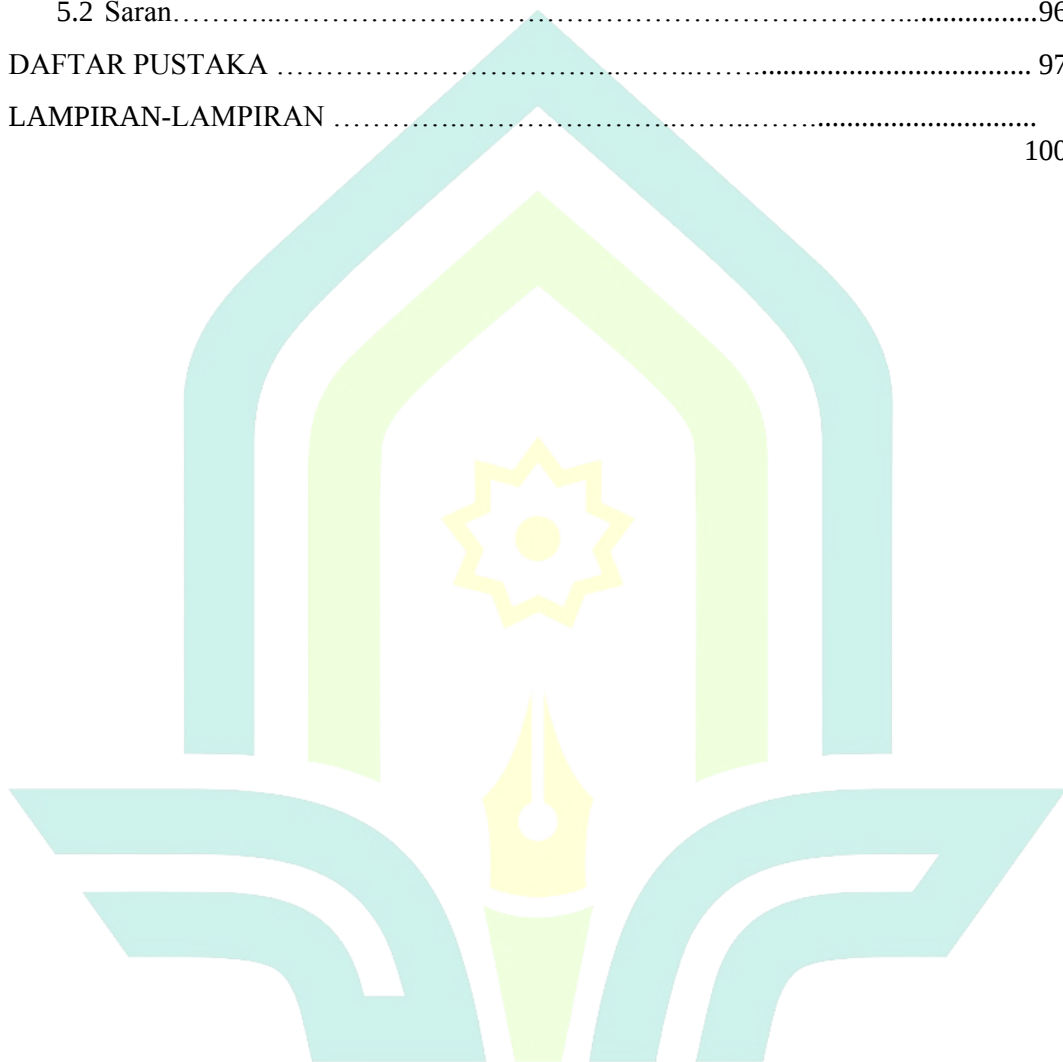


Bayu Anantha
NIM. 2120338

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA BIMBINGAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
MOTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
KATA PENGANTAR.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Fokus Penelitian.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Deskripsi Teoritik.....	8
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	34
2.3 Kerangka Berpikir.....	39
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Desain Penelitian.....	42
3.2 Populasi dan Sampel.....	43
3.3 Variabel Penelitian.....	45
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	46

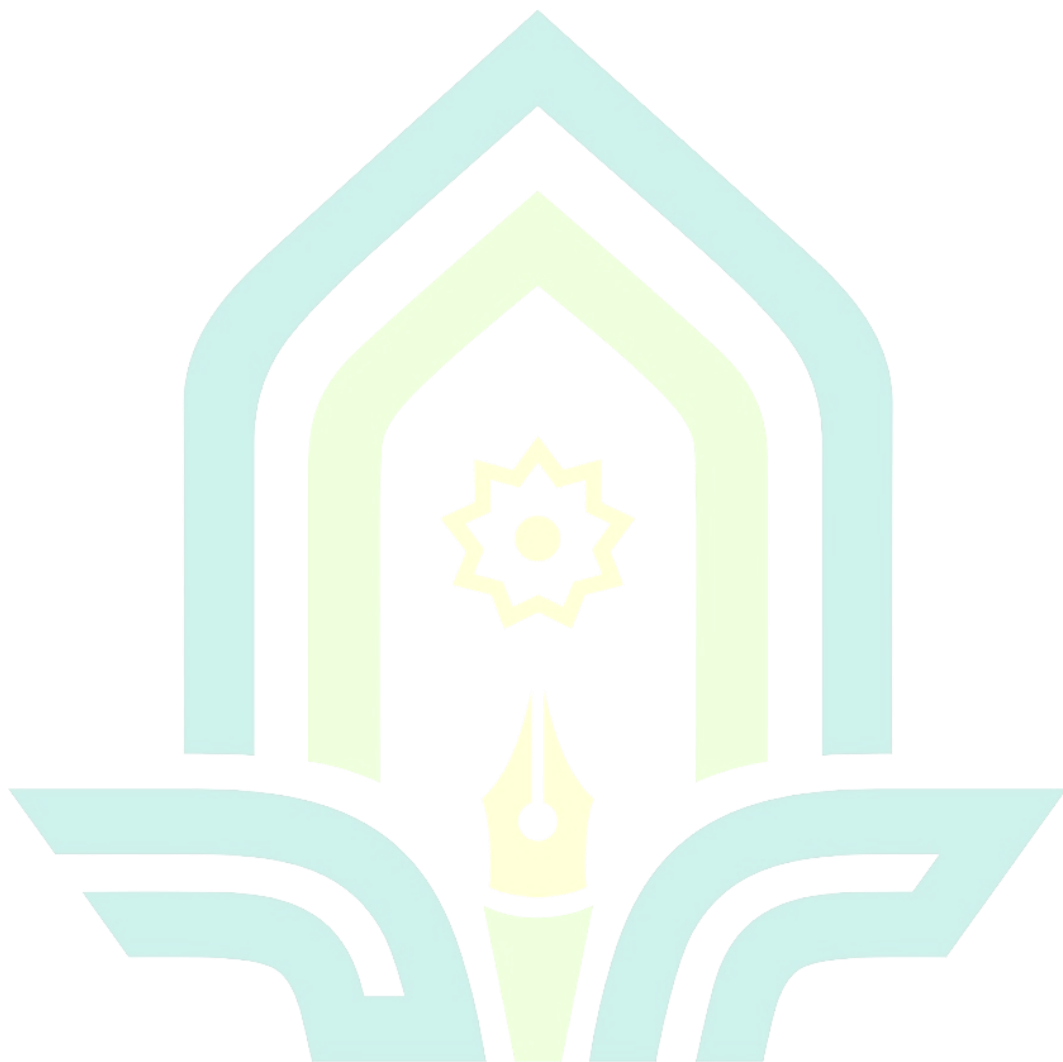
3.5 Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....	59
4.1 Hasil Penelitian.....	59
4.2 Pembahasan Penelitian.....	81
BAB V PENUTUP	95
5.1 Simpulan.....	95
5.2 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	100



DAFTAR TABEL

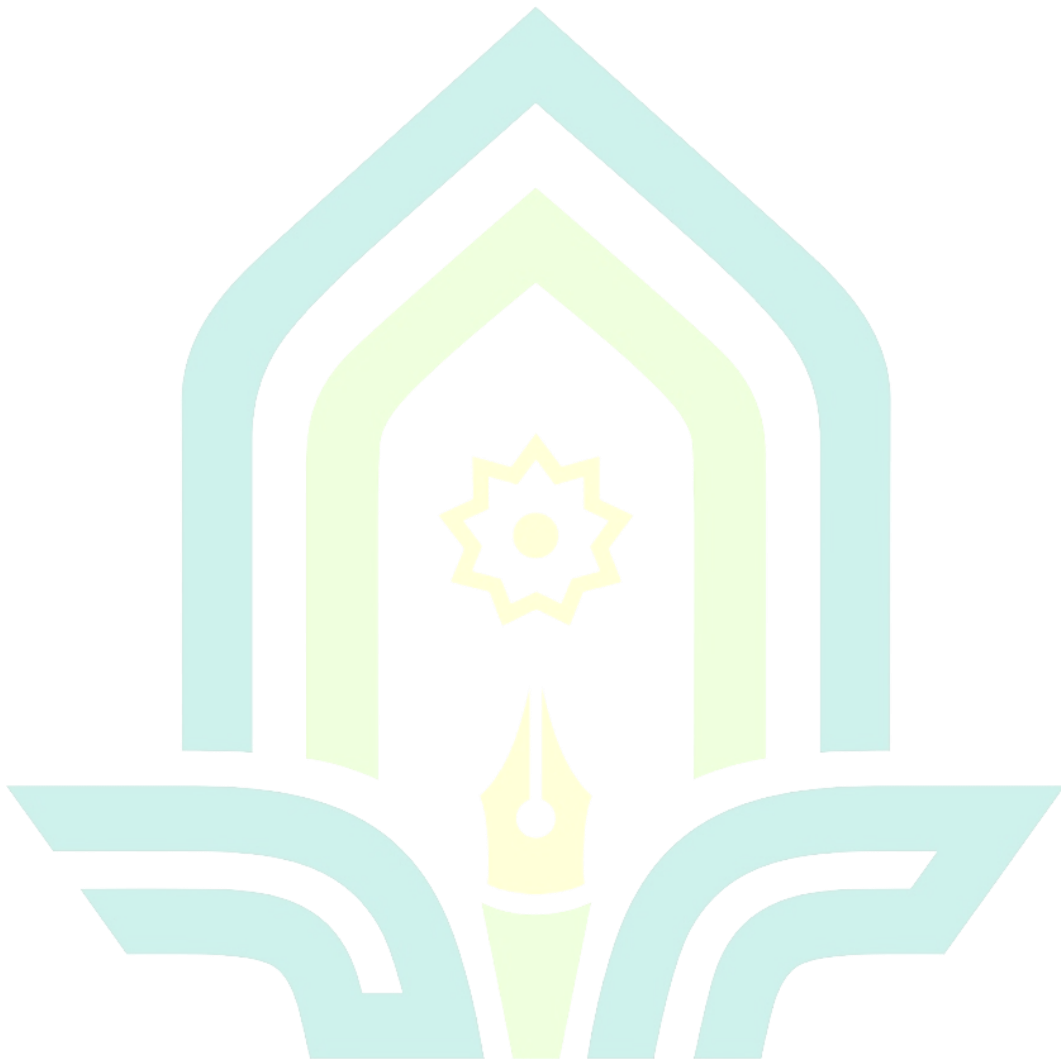
Tabel 3.1 Populasi Siswa di MTs Al-Furqon Petarukan.....	44
Tabel 3.2 Sampel Siswa di MTs AL-Furqon Petarukan.....	44
Tabel 3.3 Skala Likert.....	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Game MOBA (MLBB).....	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Prestasi Belajar.....	48
Tabel 3.6 Validator Instrumen Penelitian.....	49
Tabel 3.7 Interpretasi Validitas Isi.....	51
Tabel 3.8 Hasil Validitas Penelitian Penelitian dengan Statistik Aiken.....	51
Tabel 3.9 Interpretasi Reliabilitas	52
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Game MOBA (MLBB).....	54
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Angket Prestasi Belajar.....	54
Tabel 3.12 Kategori Acuan Awal.....	55
Tabel 3.13 Kategori Persentase Penggunaan Game MOBA (MLBB).....	56
Tabel 3.14 Kategori Persentase Prestasi Belajar.....	56
Tabel 4.1 Struktur Ke Perguruan MTs Al-Furqon Petarukan.....	63
Tabel 4.2 Profil MTs Al-Furqon Petarukan.....	65
Tabel 4.3 Riwayat Pekerjaan Kepala Sekolah.....	66
Tabel 4.4 Keadaan Siswa Sekarang.....	66
Tabel 4.5 Tamatan Tiga Tahun Terakhir.....	67
Tabel 4.6 Prestasi Bidang Akademis.....	67
Tabel 4.7 Prestasi Bidang Non Akademis.....	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Statistik Deskripsi Game MOBA (MLBB).....	70
Tabel 4.9 Distribusi Kategorisasi Variabel Penggunaan Game MOBA (MLBB).....	71
Tabel 4.10 Hasil Analisis Penggunaan Game MOBA (MLBB).....	72
Tabel 4.11 Hasil Uji Statistik Deskripsi Prestasi Belajar.....	74
Tabel 4.12 Distribusi Kategorisasi Variabel Prestasi Belajar.....	75
Tabel 4.13 Hasil Analisis Prestasi Belajar berdasarkan Indikator.....	76
Tabel 4.14 Uji Regresi Sederhana.....	77
Tabel 4.15 Koefisien Determinasi.....	80
Tabel 4.16 Persentase Tiap Butir Angket Frekuensi Game MOBA (MLBB).....	83
Tabel 4.17 Persentase Tiap Butir Angket Lama Waktu Game MOBA (MLBB).....	85

Tabel 4.18 Persentase Tiap Butir Angket Faktor Internal.....	88
Tabel 4.19 Persentase Tiap Butir Angket Faktor External.....	90



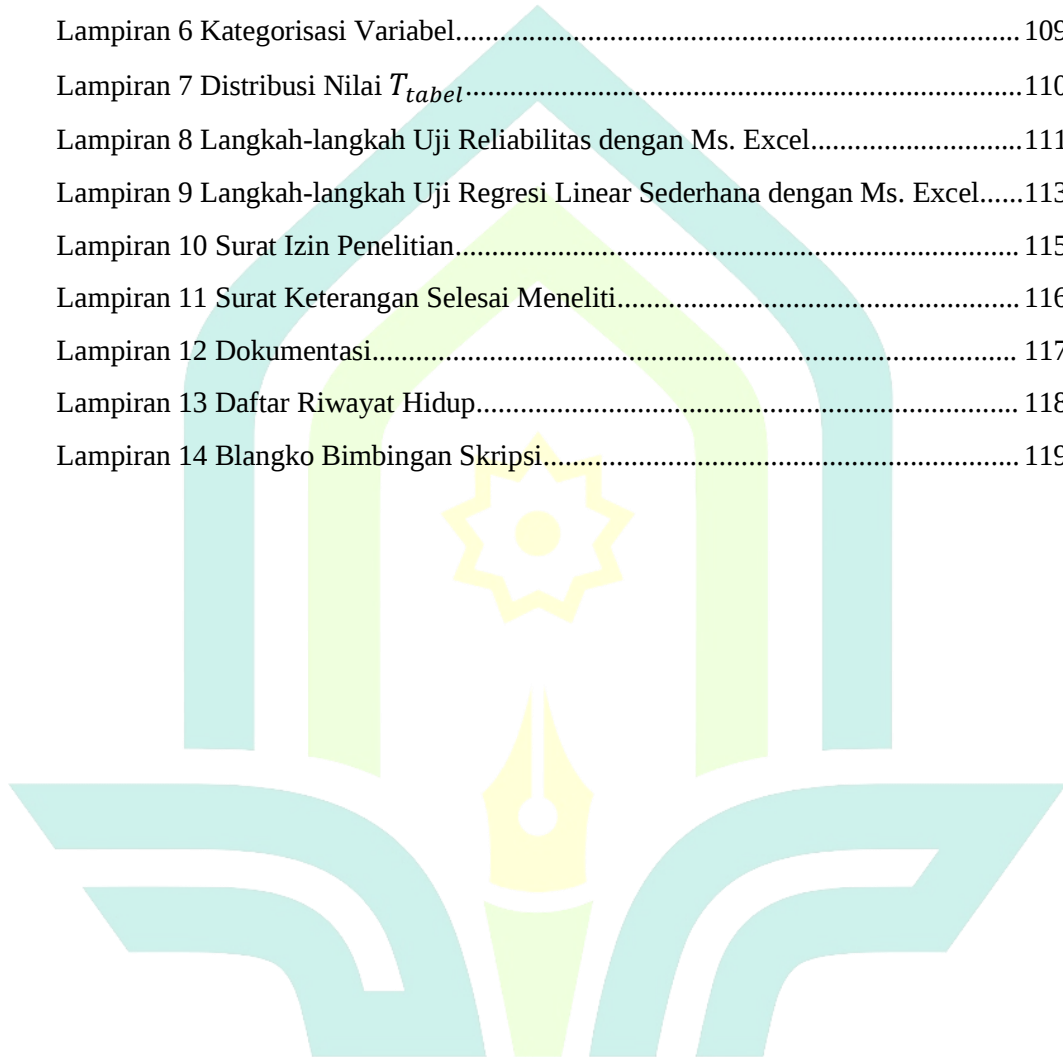
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Skripsi Kuantitatif.....	39
Gambar 3.1 Desain Penelitian Kuantitatif.....	42
Gambar 3.2 Skema Variabel Penelitian.....	46
Gambar 4.1 Grafik persentase Indikator Penggunaan Game MOBA (MLBB).....	73
Gambar 4.2 Grafik Persentase Indikator Prestasi Belajar.....	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	100
Lampiran 2 Lembar Kuesioner Penelitian.....	102
Lampiran 3 Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	104
Lampiran 4 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	105
Lampiran 5 Analisis Data Penelitian.....	106
Lampiran 6 Kategorisasi Variabel.....	109
Lampiran 7 Distribusi Nilai T_{tabel}	110
Lampiran 8 Langkah-langkah Uji Reliabilitas dengan Ms. Excel.....	111
Lampiran 9 Langkah-langkah Uji Regresi Linear Sederhana dengan Ms. Excel.....	113
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Meneliti.....	116
Lampiran 12 Dokumentasi.....	117
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	118
Lampiran 14 Blangko Bimbingan Skripsi.....	119



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan istilah yang merujuk pada ilmu penciptaan alat yang digunakan memudahkan manusia mengelola bahan mentah menjadi bahan jadi. Teknologi diciptakan untuk menyelesaikan segala hal yang dibutuhkan oleh manusia dengan tujuan efisiensi waktu dan tenaga dalam mengelola bahan yang dibutuhkan. Teknologi setiap zamannya mengalami pembaharuan yang dulunya manual sekarang lebih praktis, seluruh dunia sudah merasakan yang namanya teknologi.

Teknologi dapat memberikan dampak besar bagi perkembangan zaman di seluruh dunia. Sebelum terciptanya teknologi modern awalnya manusia mengandalkan alat seadanya dalam mencari makan dan sekarang era revolusi Industri 4.0 yaitu era kemajuan digital dan salah satu kemajuan yang populer di kalangan masyarakat adalah Game Online. Saat ini Game Online yang masih populer di Indonesia adalah MOBA dan salah satunya yaitu Mobile legends: bang bang.

Kelebihan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) (mobile legend: bang bang) itu sendiri yaitu terdapat fitur komunikasi jarak jauh yang memungkinkan pemain bisa saling komunikasi dengan jarak jauh dan tempat yang berbeda di waktu yang sama. Game MOBA (Mobile legends: bang bang) juga dapat dijadikan peluang usaha bagi pemainnya semisal sekarang yang masih populer yaitu streamer Game MOBA (Mobile legends: bang

bang) di youtube, jasa joki push rank, dan yang paling populer yaitu perlombaan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Internasional.

Tetapi disisi lain banyak kasus yang berkaitan dengan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) (mobile legend: bang bang). Kasus tersebut berupa tingkah laku pemain yang menjadi kasar seperti berkata kotor, jual akun palsu Game MOBA (Mobile legends: bang bang), jasa joki push rank yang membuat pemain harus mengeluarkan uang banyak untuk mendapatkan level teratas dan penjualan skin dengan sistem gacha yang membuat pemain juga harus mengeluarkan uang untuk membelinya.

Fitur dalam Game MOBA (Mobile legends: bang bang) sangat menarik mulai dari grafiknya mirip dunia nyata, fitur-fiturnya yang lengkap seperti fitur komunikasi sesama pemain dan lain-lain. maka tak jarang banyak siswa yang mampu membagi waktunya antara bermain Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dengan waktu belajar sehingga tak jarang juga banyak siswa yang kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang).

Banyak pemain Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dari kalangan laki-laki dari pada perempuan, hal ini terjadi karena memang Game MOBA (Mobile legends: bang bang) didesain untuk laki-laki. Amalia Nur fariha (2022: 51) dalam observasinya dan wawancaranya bahwa ketika istirahat rata-rata anak laki-laki sering membicarakan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) tetapi siswa perempuan jarang membicarakan soal Game MOBA (Mobile legends: bang bang). Tetapi saat pelajaran sudah dimulai mereka jarang membicarakan Game MOBA (Mobile legends: bang bang).

Imam Syafe'i (2015: 6) Tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum yaitu membentuk akhlak yang mulia, mempersiapkan siswa yang siap untuk kehidupan dunia akhirat, mempersiapkan siswa yang siap dalam dunia usaha profesional, menumbuhkan semangat ilmiah kepada siswa, dan mempersiapkan siswa yang siap dalam bidang teknik dan pertukangan.

Peran Pendidikan Agama Islam juga sangat penting yang mana tujuan utamanya adalah membentuk akhlak yang baik. Dengan populernya Game MOBA (Mobile legends: bang bang) akan menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik di seluruh Indonesia. Alasannya karena dampak dari kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) bagi siswa salah satunya adalah menurunnya akhlak yang baik.

Selain itu dampak dari covid 19 masih terasa sampai sekarang salah satunya dalam dunia pendidikan seperti naiknya tingkat kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang). Hal ini terjadi saat covid 19 sistem pembelajaran diharuskan lewat online, sehingga siswa lebih banyak menggunakan handphone dalam kesehariannya.

Siswa yang sering memakai handphone saat belajar online membuat siswa juga lebih mudah mengakses Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dari pada mengikuti pembelajaran online. Menurut Rahmatika dkk. (2022: 195) dalam penelitian jurnalnya bahwa salah satu faktor siswa kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) saat covid 19 yaitu karena rasa bosan siswa saat belajar dirumah sehingga siswa melampiaskan rasa bosan dalam Game MOBA (Mobile legends: bang bang).

Di sisi lain saat pembelajaran online guru juga tidak bisa mengawasi siswanya lebih leluasa. Dengan adanya sistem pembelajaran online membuat banyak siswa yang kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) walaupun sekarang pembelajaran sudah normal tatap muka seperti biasa tetapi kebiasaan memainkan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) belum sepenuhnya hilang pada siswa. Sehingga dengan keadaan seperti ini menjadi tantangan dan PR bagi sekolah-sekolah yang membuat peraturan mengenai dilarangnya membawa handphone.

Pada akhirnya segala sesuatu yang berlebihan tidaklah baik dan salah satunya adalah bermain Game MOBA (Mobile legends: bang bang) yang berlebihan. Hal ini sudah dijelaskan dalam hadits Ibnu Mas'ud yang berbunyi:

وَعَنْ ابْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: « هَلَكَ الْمُتَنَطِّعُونَ

» قَالَهَا ثَلَاثًا، رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Dari Ibnu Mas'ud radhiyallahu 'anhu bahwasanya, Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam pernah bersabda:

Binasalah orang-orang yang berlebih-lebihan (dalam melakukan sesuatu dan memberatkan dirinya). Rasul mengucapkan kalimat ini hingga tiga kali. (HR. Muslim, no. 2670).

Dari fenomena tersebut penulis memilih rumpun Pendidikan Agama Islam karena dampak dari Game MOBA (Mobile legends: bang bang) mengganggu tujuan dari pembelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam.

Dampaknya yaitu merubah akhlak siswa menjadi kasar dan proses pembelajaran menjadi terhambat.

Selanjutnya penulis tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah MTs Al-Furqon Petarukan karena siswanya banyak yang berprestasi. Selain itu, penulis memilih sekolah tersebut karena banyak siswa laki-laki, yang mana pada penelitian amalia bahwa laki-laki lebih banyak gemar bermain Game MOBA (Mobile legends: bang bang). Maka dari itu, penulis membuat penelitian yang berjudul “Pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Terhadap Prestasi Belajar Rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Penjelasan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Siswa yang kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) cenderung malas belajar.
- 1.2.2 Siswa yang sudah kecanduan dengan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) cenderung memiliki jadwal tidur yang berantakan.
- 1.2.3 Siswa yang menyukai Game MOBA (Mobile legends: bang bang) lebih rentan kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dan berdampak buruk pada proses belajarnya jika memainkan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) secara berlebihan.

1.3 Fokus Penelitian

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi serta keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki, maka perlu dibuat batasan masalah. Untuk itu peneliti membatasi pada masalah yaitu: Siswa yang menyukai Game MOBA (Mobile legends: bang bang) lebih rentan kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dan berdampak buruk pada proses belajarnya jika memainkan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) secara berlebihan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana penggunaan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) pada siswa kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan?
- 1.4.2 Bagaimana prestasi belajar rumpun Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan?
- 1.4.3 Apakah ada pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap prestasi belajar rumpun Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah ditetapkan oleh penulis, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Untuk menganalisis pengguna Game MOBA (Mobile legends: bang bang) pada siswa kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan.

1.5.2 Untuk menganalisis prestasi belajar rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan.

1.5.3 Untuk menganalisis adakah pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap prestasi belajar rumpun Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII di MTs Al-Furqon Petarukan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap semoga penelitian ini dapat menambahkan manfaat, secara:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat menambahkan sudut pandang baru dan menjadi referensi tambahan bagi perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengenai dampak Game MOBA (Mobile legends: bang bang) di era revolusi Industri 4.0.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat menambahkan ilmu bagi siswa mengenai pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Lembaga, Dapat menambahkan informasi yang lebih relevan mengenai fenomena pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang).
- c. Bagi Peneliti, dapat menambahkan ilmu yang lebih mendalam bagi penulis, sehingga dapat menjadi bahan latihan dan mengembangkan keilmuan penulisan karya ilmiah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian ini mengenai pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI di MTs Al-Furqon Petarukan, penulis memberikan kesimpulan yaitu:

5.1.1 Hasil penelitian mengenai penggunaan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) pada siswa di MTs Al-Furqon Petarukan dengan sampel siswa kelas VIII A bahwa persentase penggunaan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) sebesar 42%. Dari hasil tersebut pada penghitungan analisis statistik deskriptif dapat dikatakan siswa di MTs Al-Furqon Petarukan menyukai Game MOBA (Mobile legends: bang bang) kategori tinggi.

5.1.2 Hasil penelitian mengenai prestasi belajar mata Pelajaran PAI di MTs Al-Furqon Petarukan dengan sampel siswa kelas VIII A bahwa persentase prestasi belajar pada mata pelajaran PAI sebesar 58%. Dari hasil tersebut pada penghitungan analisis statistik deskriptif dapat dikatakan siswa di MTs Al-Furqon Petarukan masuk kategori tinggi pada prestasi mata pelajaran PAI.

5.1.3 Pada penelitian ini sudah dibuktikan dengan uji hipotesis dan uji koefisien determinasi yaitu adanya pengaruh pada penggunaan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap prestasi belajar

rumpun Pendidikan Agama Islam siswa di MTs Al-Furqon Petarukan. dari hasil uji hipotesis dimana nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi ($0,01 < 0,05$) dan nilai t_{hitung} : $2,630 >$ lebih besar dari t_{table} : $2,074$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil uji Koefisien Determinasi dapat dikatakan pengaruh penggunaan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap prestasi belajar siswa sebesar 24% dan selebihnya 76% dipengaruhi oleh faktor lain.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan penulis ingin memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi peserta didik, agar selalu meningkatkan prestasi belajarnya baik secara akademis maupun non akademis dengan cara disiplin belajar dan selalu latihan dengan soal-soal mengenai mata pelajaran PAI.
2. Bagi guru dan sekolah, terus kembangkan kemampuan mengajarnya dengan selalu mengevaluasi metode pembelajaran sebelumnya supaya supaya proses belajar menjadi lebih mudah di pahami dan siswa menjadi nyaman.
3. Bagi penulis, agar jangan puas dengan satu keberhasilan dan selalu menggali informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar di era serba digital.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arif, K., A., & Andy, W., B., U. (2019). *Jangan Suka Game MOBA (Mobile legends: bang bang) (Pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) & Tindakan Pencegahan)*. Media Grafika: Magetan.
- Asfiati. (2014). *Manajemen Pembelajaran PAI*, Bandung: Cita Pustaka Media.
- Fitria, L., A., Rahmawati, M., Purwaningsih, E., & Al Kahfi, A. (2022). *Dasar-Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Teknosain: Yogyakarta.
- Nurdin, I. & Sri, H. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Pramudia, T., R., & Silva, Y., W. (2018). *STOP KECANDUAN GAME MOBA (MOBILE LEGENDS: BANG BANG) mengenal dampak ketergantungan pada Game MOBA (Mobile legends: bang bang) serta cara mengurangnya*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Purwanto, N. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Susilowati A. (2021). *pengembangan Instrumen Karakter dalam pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka rumah Cinta,
- S. Nasution. (2011). *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Sofian. (2013). *Metode penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perhitungan manual & SPSS*. Kencana: Prenada Media Group.
- Siregar, Sofian. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: kencana.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono. (2018). *Analisis Regresi untuk Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Yunita, R., P., E., Desty, D., R., Ratih, A., & Muh., Bambang, E. (2019). *POSITIF NEGATIF GAME MOBA (MOBILE LEGENDS: BANG BANG) Pengaruh fenomena Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap prestasi belajar*. Jombang: LPPM UNHAS YEBUIRENG JOMBANG.

Journal:

- Mutiah, L., S., & Fahruji (2023). Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. Indonesian Journal of Education and Social Science.**
- Nadiyah, F., Nur, K., & Devy, H., M. (2023). *Pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Terhadap motivasi belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*

Misbahul Tholibin *Desa Jorong Probolinggo*. Jurnal Pendidikan dan Konseling.

Rahman, A. (2021). *Pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni*. Jurnal Pendidikan Agama Islam.

Rahmatika A., khosiah N., & M. Habibi D. (2022). *Kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Siswa dan penanganannya pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone*. Pinisi Journal of Art , Humanity & Social Studies.

Riski, S., A., Fera, y., Hasriani, H., Indah, F., U., & Solehah, S. (2024). *Pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Syafe'i, I., (2015). *Tujuan Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan Islam.

Skripsi:

Aditya, Y. (2024). *Pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu*. (Skripsi Sarjana, IAIN Metro).

Gustika, Y. (2020). *Pengaruh Game MOBA (Mobile legends: bang bang) melalui pengguna HP terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara*. (Skripsi Sarjana, IAIN Bengkulu).

Jay, C., M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Luwu*. (skripsi Sarjana, IAIN Palopo).

Nur, F., A. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game MOBA (Mobile legends: bang bang) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'Alamul Huda*. (Skripsi Sarjana, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Tumanggor A., M. (2012). *Hubungan Pemberdayaan Psikologis dengan Organization Citizenship behavior (OCB) pada Guru*. (Skripsi, Sumatera Utara: USU, 2012).

Wahyuni S., R. (2019). *Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan*. (Skripsi Sarjana, IAIN Bengkulu).

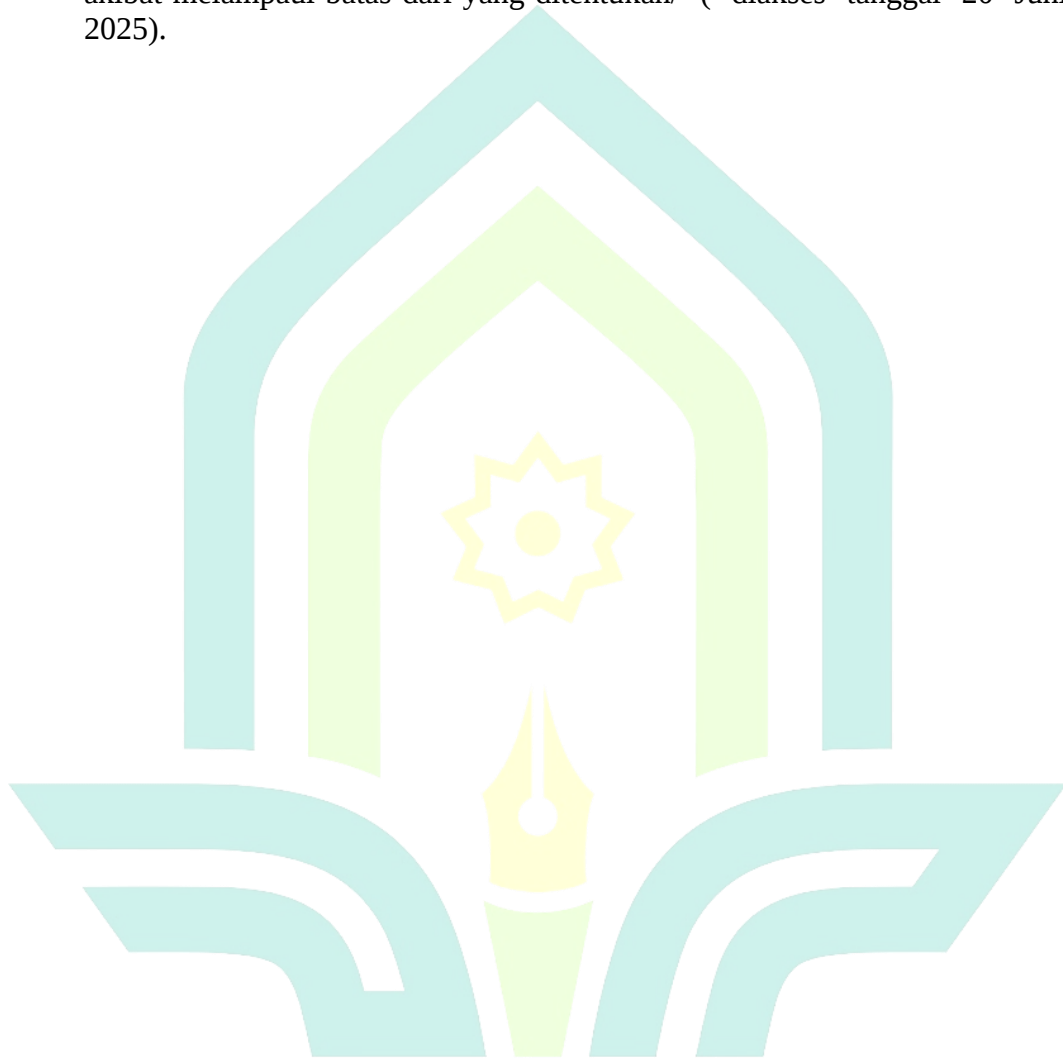
Web:

Setya D. (2024). *12 Ayat Al-Qur'an dan Hadits tentang sabar, Sikap Utama Muslim*. <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-7303153/12-ayat-al->

quran-dan-hadits-tentang-sabar-sikap-utama-muslim (diakses tanggal 20 Juni 2025).

Humas. (2020). *Kewajiban Menurut Ilmu: Dalil dari Al-Quran dan Hadits*. <https://gontor.ac.id/kewajiban-menuntut-ilmu-dalil-dari-al-quran-dan-hadits/> (diakses tanggal 20 Juni 2025).

Gugul F. (2022). Fawaid hadist #117 (Kebiasaan akibat melampaui batas dari yang ditentukan). <https://bimbinganIslam.com/fawaid-hadist-117-kebinasaan-akibat-melampaui-batas-dari-yang-ditentukan/> (diakses tanggal 20 Juni 2025).



Lampiran 13: Daftar Riwayat Hidup

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Bayu Anantha
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Pemalang, 18 Januari 2000
3. Alamat Rumah : Desa Kalirandu RT. 09 RW. 01
4. No. Hp : 0895339062700
5. E-mail : bayuanantha750@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 02 Kalirandu, lulus 2013
2. MTs Negeri 02 Pemalang, lulus 2015
3. SMK Negeri 01 Petarukan, lulus 2018

