

**UPAYA PROGRAM NGOPI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KEAGAMAAN BAGI SISWA
KELAS XII YANG TERDAMPAK GAME
MOBILE LEGENDS DI SMK ISLAM 45 WIRADESA**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**UPAYA PROGRAM NGOPI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KEAGAMAAN BAGI SISWA
KELAS XII YANG TERDAMPAK GAME
MOBILE LEGENDS DI SMK ISLAM 45 WIRADESA**

SKRIPSI

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



Oleh :

NAILAL MAGHFIROH
NIM. 20122027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya

Nama : Nailal Maghfiroh

NIM : 20122027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "**Upaya Program Ngopi Untuk Motivasi Belajar Keagamaan Bagi Siswa Kelas XII yang Terdampak Game Mobile Legends di SMK Islam 45 Wiradesa**" ini benar-benar 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 terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap kode etik keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar- benarnya.

Pekalongan, 7 Maret 2026

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The signature is cursive and appears to read 'Nailal Maghfiroh'. The banknote is partially visible, showing the number '10000' and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and 'METEBAL TERVEL'. The signature is written over the right side of the banknote.

Nailal Maghfiroh

NIM 20122027

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
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 : Nailal Maghfiroh
NIM : 20122027
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Upaya Program Ngopi Untuk Motivasi Belajar Keagamaan Bagi Siswa Kelas XII yang Terdampak Game Mobile Legends di SMK Islam 45 Wiradesa**

Dengan ini saya menilai bahwa skripsi tersebut sudah dapat diujikan dalam sidang munaqosah. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 23 Mei 2025

Pembimbing

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag

197301122000031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

Nama : **NAILAL MAGHFIROH**

NIM : **20122027**

Program Studi: **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**


Judul Skripsi : **UPAYA PROGRAM NGOPI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KEAGAMAAN SISWA KELAS XII
YANG TERDAMPAK GAME MOBILE LEGENDS DI SMK
ISLAM 45 WIRADESA**

Telah diujikan pada hari Jum'at, tanggal 6 Maret 2026 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Penguji I

Dewan Penguji

Penguji II


Muthoin, M.Ag
NIP. 197609192009121002


Imam Prayogo Pujiono, M.Kom.
NIP. 199401072022031001

Pekalongan, 10 Maret 2026

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhsinin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa kita panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, petunjuk serta Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat dan salam tetap senantiasa dihaturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang kelak akan memberikan syafa'atnya fiidini, waddunya, wal akhirah. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda tercinta. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai dengan bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Mama tercinta. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Mama menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Terima kasih, sudah menjadi tempatku untuk pulang, ma.
3. Ketiga adik ku tersayang. Khamim, Khuzaimah, Ni'am Mulloh, yang selalu membuat penulis untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik, serta berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang kelak. Yang telah menjadi teman bertukar pikiran, tempat berkeluh kesah, dan menjadi support system terbaik bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Terima kasih atas waktu, dan doa yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan kepada penulis selama ini.
4. Faishal Faqih sebagai *best partner* sejak tahun 2019 saat masih menempuh pendidikan di bangku SMA. Terima kasih selalu sabar dalam menemani, membantu, meluangkan waktunya, tenaga dan pikirannya, serta memberikan dukungan dan motivasinya selama tujuh tahun ini hingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi di perguruan tinggi ini. Dan terima kasih telah menjadi

orang yang paling konsisten dalam memberikan semangat, bahkan di saat penulis sendiri merasa kehilangan motivasi.

5. Sahabat penulis. Tsabita Rahma Kamila, S.Pd., dan Salsa Chalwatus Salwa, S.M., yang telah banyak membantu dan kebersamai proses penulis dari awal berkenalan di saat menempuh pendidikan di bangku SMA. Terima kasih atas segala bantuan, waktu, support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini.
6. Para rekan seperjuangan di angkatan 2022 UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Khususnya para sahabat "REOG" Kartika Sulistioningrum, S.Pd., Kartika Auliasari, S.Pd., dan Aulia Trisnasari, S.Pd., yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sejak semester satu perkuliahan hingga akhir. Meskipun setelah ini akan menjalani kehidupan masing-masing yang berbeda, kesibukan yang berbeda, dan mungkin berada di kota atau negara yang berbeda, semoga pertemanan ini selalu terjaga selamanya.
7. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya untuk bimbingan yang telah di berikan oleh bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, untuk penulis agar tetap mengerjakan skripsinya sampai akhir. Terimakasih atas waktu, arahan, dan motivasinya agar penulis semangat mengejar pendidikan sarjana dan menuju ke jenjang yang lebih tinggi.
8. Teruntuk semua pihak yang berkaitan dalam penelitian penulis saat di SMK Islam 45 Wiradesa, terimakasih telah membantu penulis mengumpulkan data dan informasi yang di perlukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Dan terimakasih atas waktu, doa, dan dukungan yang di berikan agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan keluarga besar Program Studi Pendidikan Agama Islam yang memberikan ilmu, pengalaman, dan relasi dalam menjadi bekal peneliti untuk menggapai cita-cita.
10. Teruntuk Ruth Handler pencipta karakter Barbie, terima kasih karena telah menemani masa kecil hingga masa dewasa saya melalui karya-karya kartun yang luar biasa. Terima kasih telah 'hadir' di layar laptop saya saat saya merasa

buntu dan kesepian dalam menyusun bab demi bab. Tanpa dukungan moral tak langsung dari petualangan Barbie, mungkin perjalanan akademis ini akan terasa jauh lebih membosankan. *This one is for the girl who has everything, including a degree now!*".

11. Untuk Gosho Aoyama, terima kasih telah menciptakan karakter Edogawa Conan. Terima kasih karena setiap episode dan bab manganya telah menjadi 'pelarian' yang menyelamatkan kewarasan penulis. Tanpa misteri-misteri yang Anda suguhkan, mungkin perjalanan skripsi ini akan terasa jauh lebih sunyi dan membosankan. *One truth prevails!*.
12. Terakhir tidak lupa, kepada diri saya sendiri, Nailal Maghfiroh, S.Pd. Meskipun memiliki latar belakang yang mungkin tidak begitu sempurna, terima kasih "Naila" sudah memilih untuk bertahan, mau berjuang untuk tetap ada hingga saat ini, serta menjadi perempuan yang kuat dan ikhlas atas segala perjalanan hidup yang mengecewakan dan menyakitkan itu. Dengan adanya skripsi ini, telah berhasil membuktikan bahwa kamu bisa menyandang gelar S.Pd tepat waktu dan menjadi tekad maupun acuan untuk terus melakukan hal lebih membanggakan lainnya. Bagaimanapun kehidupanmu selanjutnya, hargai dirimu, rayakan dirimu, berbahagialah atas segala proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik dan cerah.

MOTO

الْحَدِيثُ التَّاسِعُ عَشَرَ

عَنْ أَبِي الْعَبَّاسِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ تَعَالَى عَنْهُمَا قَالَ كُنْتُ: خَلْفَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمًا فَقَالَ لِي: ((يَا غُلَامُ! إِنِّي أَعَلَّمْتُكَ كَلِمَاتٍ: احْفَظِ اللَّهَ يَحْفَظَكَ، احْفَظِ اللَّهَ تَجِدْهُ تُجَاهَكَ، إِذَا سَأَلْتَ فَاسْأَلِ اللَّهَ، وَإِذَا اسْتَعَنْتَ فَاسْتَعِنْ بِاللَّهِ، وَاعْلَمْ أَنَّ الْأُمَّةَ لَوِ اجْتَمَعَتْ عَلَى أَنْ يَنْفَعُوكَ بِشَيْءٍ لَمْ يَنْفَعُوكَ إِلَّا بِشَيْءٍ قَدْ كَتَبَهُ اللَّهُ عَلَيْكَ، وَإِنْ اجْتَمَعُوا عَلَى أَنْ يَضُرُّوكَ بِشَيْءٍ لَمْ يَضُرُّوكَ إِلَّا بِشَيْءٍ قَدْ كَتَبَهُ اللَّهُ عَلَيْكَ، رُفِعَتِ الْأَفْئَالُ وَجَفَّتِ الصُّحُفُ)) رَوَاهُ التِّرْمِذِيُّ وَقَالَ: ((حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ))، وَفِي رِوَايَةٍ غَيْرِ التِّرْمِذِيِّ: ((احْفَظِ اللَّهَ تَجِدْهُ أَمَامَكَ، تَعَرَّفْ إِلَى اللَّهِ فِي الرَّحَاءِ يَعْرِفَكَ فِي الشَّدَةِ، وَاعْلَمْ أَنَّ مَا أَحْطَاكَ لَمْ يَكُنْ لِيُصِيبِكَ، وَمَا أَصَابَكَ لَمْ يَكُنْ لِيُخْطِئَكَ، وَاعْلَمْ أَنَّ النَّصْرَ مَعَ الصَّبْرِ، وَأَنَّ الْفَرْجَ مَعَ الْكَرْبِ، وَأَنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا)).

Dari Abul ‘Abbas ‘Abdullah bin ‘Abbas *radhiyallahu ‘anhuma*, ia berkata, “Pada suatu hari aku pernah berada di belakang Nabi *shallallahu ‘alaihi wa sallam*, lalu beliau bersabda, ‘*Wahai anak muda! Sesungguhnya aku akan mengajarkan beberapa kalimat kepadamu. Jagalah Allah, niscaya Allah akan menjagamu. Jagalah Allah, niscaya engkau akan mendapati-Nya di hadapanmu. Jika engkau mau meminta, mintalah kepada Allah. Jika engkau mau meminta pertolongan, mintalah kepada Allah. Ketahuilah apabila semua umat berkumpul untuk mendatangkan manfaat kepadamu dengan sesuatu, maka mereka tidak bisa memberikan manfaat kepadamu kecuali dengan sesuatu yang telah Allah tetapkan untukmu. Dan seandainya mereka pun berkumpul untuk menimpakan bahaya kepadamu dengan sesuatu, maka mereka tidak dapat membahayakanmu kecuali dengan sesuatu yang telah Allah tetapkan bagimu. Pena-pena (pencatat takdir) telah diangkat dan lembaran-lembaran (catatan takdir) telah kering.*” (HR. Tirmidzi, dan ia berkata bahwa hadits ini *hasan shahih*).

ABSTRAK

Nailal Maghfiroh 2026. Upaya Program Ngopi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Keagamaan Siswa Kelas XII Dari Dampak Negatif Game Mobile Legends di SMK Islam 45 Wiradesa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.

Kata Kunci: *Program NGOPI, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Mobile Legends, SMK Islam 45 Wiradesa.*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan efektivitas Program Ngopi (*no gadget tetap happy*) dalam meningkatkan motivasi belajar keagamaan siswa kelas XII di SMK Islam 45 Wiradesa di tengah fenomena adiksi game online Mobile Legends. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini mengeksplorasi strategi sekolah dalam memitigasi degradasi moral dan kedisiplinan ibadah akibat distraksi digital. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan wakil kepala sekolah, guru PAI, guru BK, serta siswa, dengan teknik analisis data meliputi kondensasi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Ngopi (*no gadge tetap happy*) berhasil menjadi ruang dialektika yang efektif dalam mereduksi hambatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik mengenai isu-isu modern. Pendekatan diskusi yang inklusif dan santai terbukti mampu mengubah orientasi belajar siswa yang semula apatis menjadi lebih antusias, yang diiringi dengan penurunan intensitas bermain game di lingkungan sekolah serta peningkatan kesadaran kolektif dalam beribadah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi dakwah persuasif yang humanis berperan signifikan dalam memperkuat ketahanan spiritual siswa di era digitalisasi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada Junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang kelas memberikan syafaatnya fiddini, waddunya, wal akhirah. Aamiin.

Berkat pertolongan Allah, skripsi yang berjudul **Upaya Program Ngopi Untuk Motivasi Belajar Keagamaan Bagi Siswa Kelas XII yang Terdampak Game Mobile Legends di SMK Islam 45 Wiradesa** dapat selesai dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penelitian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Tarifin, S.Ag., M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Ahmad Faridh Ricki Fahmy, M.Pd., selaku sekretaris program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan do'a, arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Dr. Nur Kholis, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada peneliti selama masa studi.

8. Bapak Hartanto, S.Pd selaku kepala sekolah SMK Islam 45 Wiradesa yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian

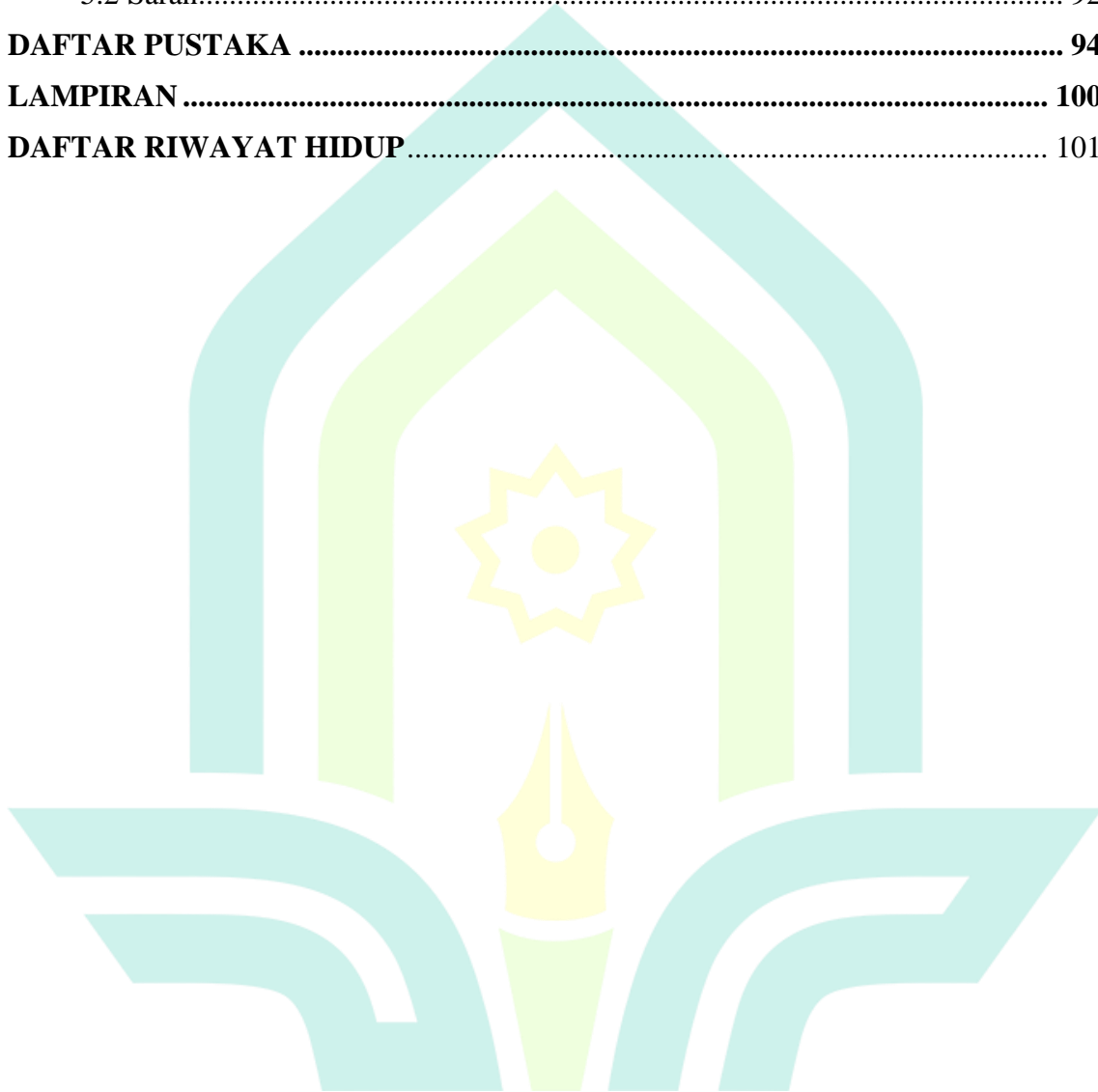
Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan selanjutnya.



DAFTAR ISI

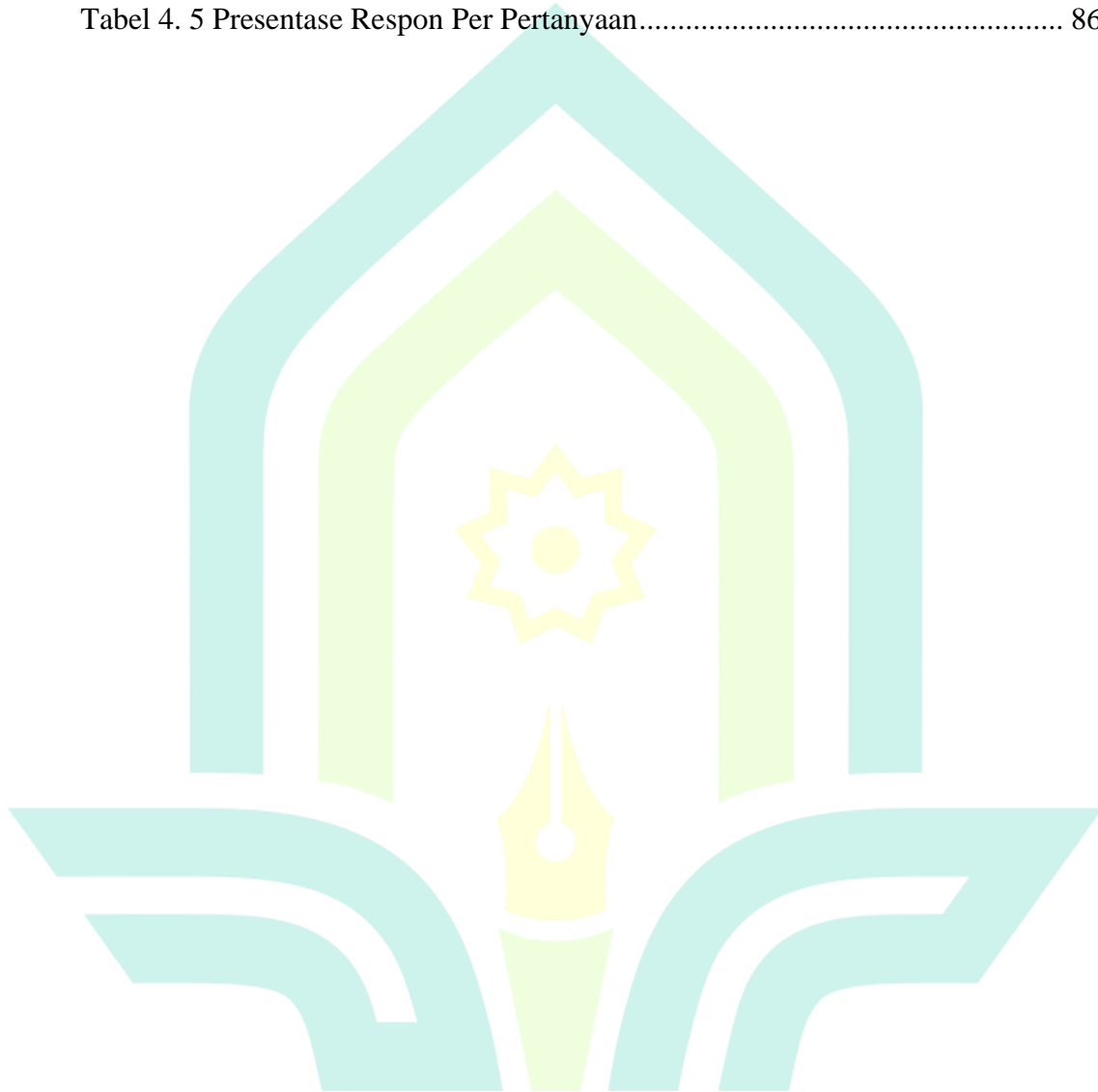
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTO	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Deskripsi Teori.....	10
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Fokus Penelitian.....	32
3.3 Sumber Data.....	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5 Keabsahan Data.....	35
3.6 Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.2 Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	101



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data Guru Staf SMK Islam 45 Wiradesa.....	41
Tabel 4. 2 Data Siswa SMK Islam 45 Wiradesa	45
Tabel 4. 3 Data Sarana dan Prasarana SMK Islam 45 Wiradesa	46
Tabel 4. 4 Hasil Temuan Peneliti	71
Tabel 4. 5 Presentase Respon Per Pertanyaan.....	86



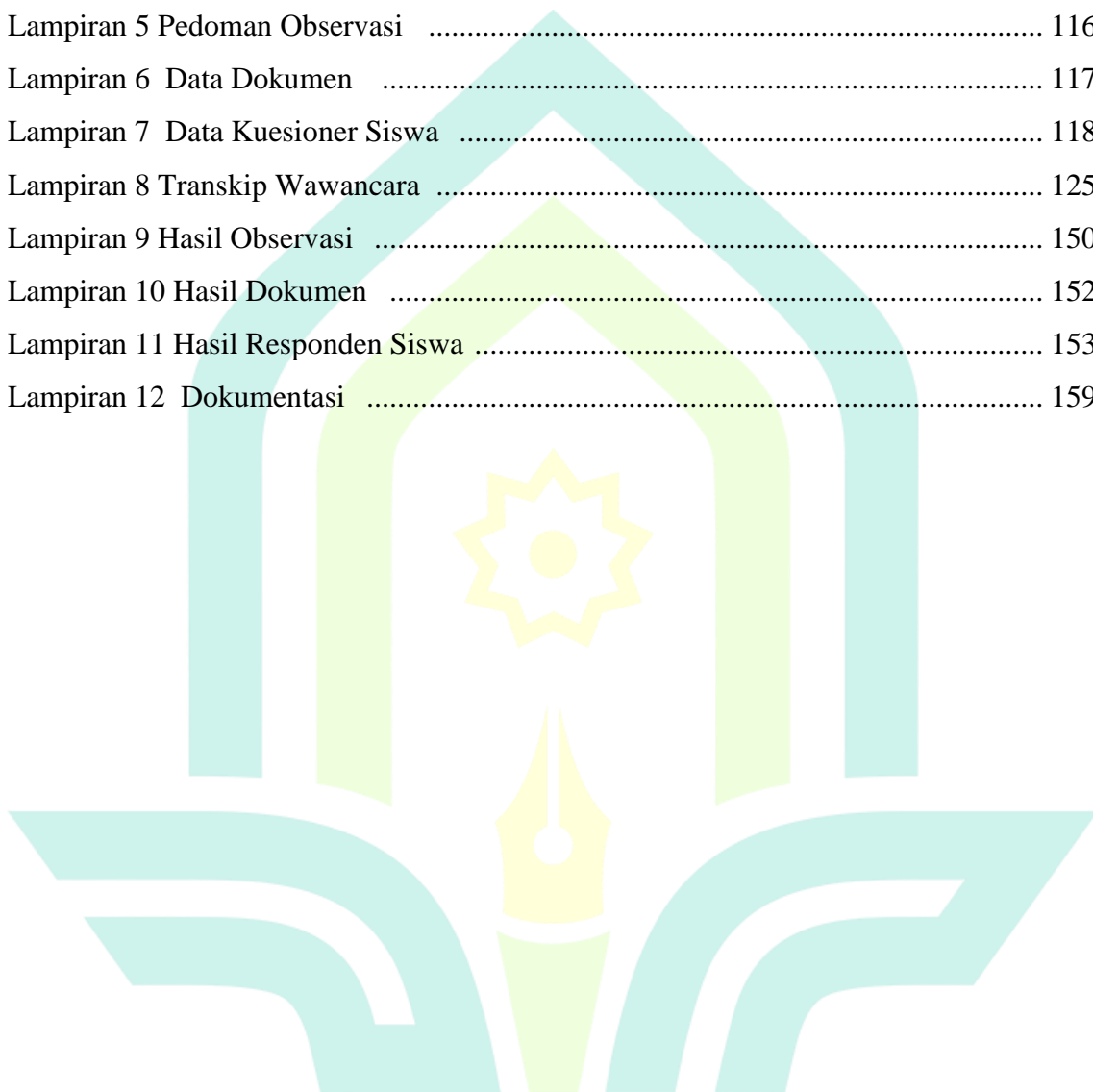
DAFTAR SINGKATAN

- MOBA : Multiplayer online Battle Arena.
MABAR : Main Bareng.
NGOPI : No Gadget Tetap Happy
PBL : Problem Based Learning



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	101
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	102
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	103
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	104
Lampiran 5 Pedoman Observasi	116
Lampiran 6 Data Dokumen	117
Lampiran 7 Data Kuesioner Siswa	118
Lampiran 8 Transkrip Wawancara	125
Lampiran 9 Hasil Observasi	150
Lampiran 10 Hasil Dokumen	152
Lampiran 11 Hasil Responden Siswa	153
Lampiran 12 Dokumentasi	159



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital, gadget sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Meski membawa banyak manfaat, teknologi ini juga memberikan tantangan besar, terutama pada motivasi belajar siswa. Godaan konten digital yang serba instan seperti media sosial dan game online sering kali menjadi gangguan utama yang membuat siswa sulit fokus pada pelajaran. Akibatnya, semangat belajar yang seharusnya muncul dari dalam diri justru menurun karena perhatian mereka teralih oleh kesenangan di dunia maya. (Setiawan, 2017).

Studi menunjukkan bahwa kecanduan game online, termasuk Mobile Legends, sering dikaitkan dengan masalah manajemen waktu, pola tidur, dan prestasi belajar yang buruk. Lebih jauh lagi, efek negatif ini tidak hanya terbatas pada bidang akademik umum, tetapi juga merambah ke keinginan untuk belajar agama. Siswa yang terlalu terlena dengan permainan cenderung mengabaikan kewajiban ibadah mereka, mengurangi interaksi positif dalam kegiatan keagamaan, dan bahkan mengubah nilai-nilai moral dan spiritual karena terpapar konten permainan yang berlebihan. Menurut (Ismi, 2020). Beberapa game online dalam permainannya memiliki banyak pemain, yang membuatnya lebih menarik. Game online seperti ini dapat mengajarkan anak-anak berpikir logis, bekerja sama dalam tim, dan berolahraga. Meskipun demikian, penggunaan berlebihan media hiburan atau permainan tentu akan berdampak negatif. dapat mempengaruhi prestasi akademik

anak-anak, terutama anak-anak di usia sekolah dasar (Jamun, Ntelok, and Bosco 2023).

Briggs berpendapat bahwa model pembelajaran adalah rencana mengajar yang mengambil pola pembelajaran tertentu. Dengan mengatakan bahwa model adalah "seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses". Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Arikunto dan Jabar (2009:21), evaluasi program pendidikan adalah supervisi pendidikan yang ditujukan pada lembaga secara keseluruhan. Evaluasi program dapat dikaitkan dengan akreditasi dan validasi lembaga (Diana & Sari, 2023).

Pendidikan tidak hanya berpusat pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap, perilaku, dan karakter seseorang sehingga mereka dapat hidup dengan pengetahuan dan karakter yang mereka pelajari. Dikhawatirkan kualitas lulusan SMK Islam 45 Wiradesa akan terpengaruh jika masalah ini dibiarkan berlarut-larut. Siswa yang tidak memiliki pemahaman agama yang kuat akan menghadapi masalah dan membuat keputusan yang bijak. Selain itu, hal ini dapat menghambat upaya sekolah untuk menghasilkan generasi muda yang bermoral dan berbudi luhur (Studi, 2021).

Dibutuhkan upaya untuk menarik kembali minat siswa pada pembelajaran agama setelah fenomena ini terjadi. Program Ngopi (*no gadget tetap happy*) adalah inovasi dalam pembelajaran agama yang menggabungkan elemen model pembelajaran dengan materi agama. Konsep Ngopi dipilih karena kegiatan ngobrol

atau diskusi dan komunikasi adalah salah satu cara efektif untuk menyampaikan pesan dan membangun pemahaman. Diharapkan juga bahwa siswa akan merasa lebih nyaman belajar agama dalam lingkungan yang santai tetapi tetap formal (Monariska, Jusniani, and Sapitri 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Islam 45 Wiradesa menunjukkan fenomena yang mengkhawatirkan: minat siswa menurun dalam belajar, terutama di bidang agama. Dengan maraknya penggunaan game online, terutama Mobile Legends, di kalangan siswa, hal ini semakin diperparah. Siswa kecanduan game ini menyebabkan mereka mengabaikan tugas belajar mereka dan menghabiskan waktu mereka untuk bermain game daripada belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Di zaman gadget dan internet saat ini, bermain game online seperti Mobile Legends telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari remaja, termasuk siswa SMK Islam 45 Wiradesa. Namun, karena game ini sangat populer, ada kekhawatiran tentang efeknya terhadap keinginan siswa untuk belajar agama. Studi awal menunjukkan bahwa siswa kelas XII kurang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran keagamaan. Ini diduga karena kecanduan game Mobile Legends.

Berdasarkan observasi awal di temukan bahwa siswa kelas XII di SMK Islam 45 Wiradesa mengalami penurunan motivasi untuk belajar keagamaan, yang diduga sebagai akibat negatif dari kecanduan game online. Problem ini bukan hanya hal baru, itu didasarkan pada gagasan bahwa game online, terutama Mobile Legends, dapat menghabiskan waktu dan perhatian siswa secara berlebihan, menyebabkan mereka kurang tertarik pada kegiatan akademik dan keagamaan. Penelitian sebelumnya telah

menunjukkan korelasi negatif antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar dan perilaku keagamaan siswa. Ini diperkuat oleh penelitian seperti (Sakinah 2023) yang membahas dampak bermain game online terhadap perilaku sosial keagamaan remaja.

Masalah ini sangat memprihatinkan karena dapat berdampak buruk pada moralitas dan kemajuan siswa serta pembentukan karakter pada siswa. Maka dari itu sangat penting melaksanakan program Ngopi untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan idenifikasi masalah tersebut, beberapa masalah utama yang teridentifikasi adalah:

1. Dari Penurunan Motivasi untuk Belajar Keagamaan Siswa, masalah ini akan mencari sinyal yang menunjukkan penurunan motivasi untuk belajar keagamaan. Tanda-tanda penurunan motivasi termasuk partisipasi siswa dalam kegiatan keagamaan sekolah, seperti salat berjamaah, kelas, mentoring, atau sikap apatis terhadap nilai-nilai keagamaan.
2. Dampak Negatif Game online seperti game Mobile Legends ini bisa mengakibatkan perubahan perilaku siswa, seperti peningkatan agresivitas dan emosionalitas, yang diduga dipicu oleh game Mobile Legends. Dan juga penurunan minat siswa terhadap kegiatan keagamaan akibat pengalihan perhatian oleh game Mobile Legends.
3. Motivasi Belajar Keagamaan Siswa ini menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar keagamaan siswa, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan.

4. Bagaimana persepsi siswa kelas XII tentang keefektifan program Ngopi dalam membantu mereka mengatasi efek negatif Mobile Legends dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar agama? Masalah ini berpusat pada sudut pandang siswa: apakah program ini menarik, relevan, dan berhasil memengaruhi perubahan positif pada mereka.
5. Efektivitas program Ngopi dalam meningkatkan motivasi belajar keagamaan siswa, metode penyampaian materi dan kualitas interaksi dalam pembelajaran dan dukungan dari pihak sekolah, orang tua, dan lingkungan sekitar terhadap program Ngopi.
6. Faktor Pendukung dan Penghambat Program Ngopi yaitu faktor lingkungan pergaulan siswa yang mempengaruhi motivasi belajar keagamaan mereka. Baik faktor luar maupun faktor dari dalam diri yang dapat berpengaruh pada penghambat program Ngopi di SMK Islam 45 Wiradesa.

Bagaimana program Ngopi dirancang, dilaksanakan, strategi apa yang digunakan, bagaimana siswa dan guru melihat program, dan bagaimana program ini membantu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar keagamaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Studi ini berfokus pada upaya program Ngopi (*no gadget tetap happy*) yang berarti tidak ada gadget tetapi tetap bahagia, guna meningkatkan keinginan siswa SMK Islam 45 Wiradesa untuk belajar agama. Penelitian ini terbatas pada beberapa elemen berikut karena dampak negatif game Mobile Legends dan kompleksitas motivasi untuk belajar keagamaan bisa saja terjadi.

1. Penelitian ini hanya akan melibatkan siswa kelas XII karena mereka

berada di akhir pendidikan menengah dan menghadapi tantangan dalam transisi ke tingkat berikutnya, sehingga motivasi untuk belajar agama sangat relevan.

2. Studi ini akan berkonsentrasi pada beberapa dampak negatif utama game Mobile Legends yang dilihat siswa: kecanduan game, mengabaikan tugas sekolah, dan kurangnya minat dalam pembelajaran dan kegiatan keagamaan.
3. Penelitian ini akan berfokus pada analisis program Ngopi sebagai upaya intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan keinginan untuk belajar keagamaan. Studi ini tidak akan membahas program lain yang mungkin dilakukan sekolah atau pihak lain.
4. Penelitian ini akan berfokus pada faktor-faktor seperti pemahaman materi keagamaan, kehadiran dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan, dan perubahan perilaku. Faktor-faktor tambahan, seperti kepercayaan pribadi atau spiritualitas, tidak akan menjadi perhatian utama.

Dengan membatasi masalah ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam dan terfokus tentang upaya program Ngopi untuk melindungi siswa kelas XII SMK Islam 45 Wiradesa dari dampak negatif game Mobile Legends terhadap pendidikan keagamaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, Berikut Rumusan masalah dari penelitian ini :

1. Apa saja faktor yang menurunkan motivasi belajar siswa yang terdampak game Mobile Legends?
2. Apakah metode pembelajaran yang digunakan guru bisa meningkatkan motivasi belajar keagamaan siswa yang terdampak game Mobile Legends?
3. Apa saja tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan program Ngopi di SMK Islam 45 Wiradesa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fenomena rumusan masalah yang akan diteliti, berikut Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan faktor-faktor terhadap minat belajar siswa yang terdampak game Mobile Legends
2. Mengkaji efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar keagamaan siswa yang terdampak game Mobile Legends.
3. Mengetahui tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan program Ngopi di SMK Islam 45 Wiradesa.

1.6 Manfaat Penelitian

Dilihat dari tujuan masalah di atas, maka hasil penelitian ini bersifat teoritis dan praktis. Beberapa manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini akan meningkatkan pemahaman kita tentang alasan remaja untuk belajar keagamaan, khususnya dalam konteks disrupsi digital. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang pendorong dan penghambat motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam pembelajaran agama dengan melihat bagaimana program Ngopi (*no gadget tetap happy*) berusaha meningkatkan keinginan untuk belajar agama yang berdampak pada game Mobile Legends. Ini dapat melengkapi teori motivasi yang sudah ada dengan aspek spiritual dan dampak teknologi.

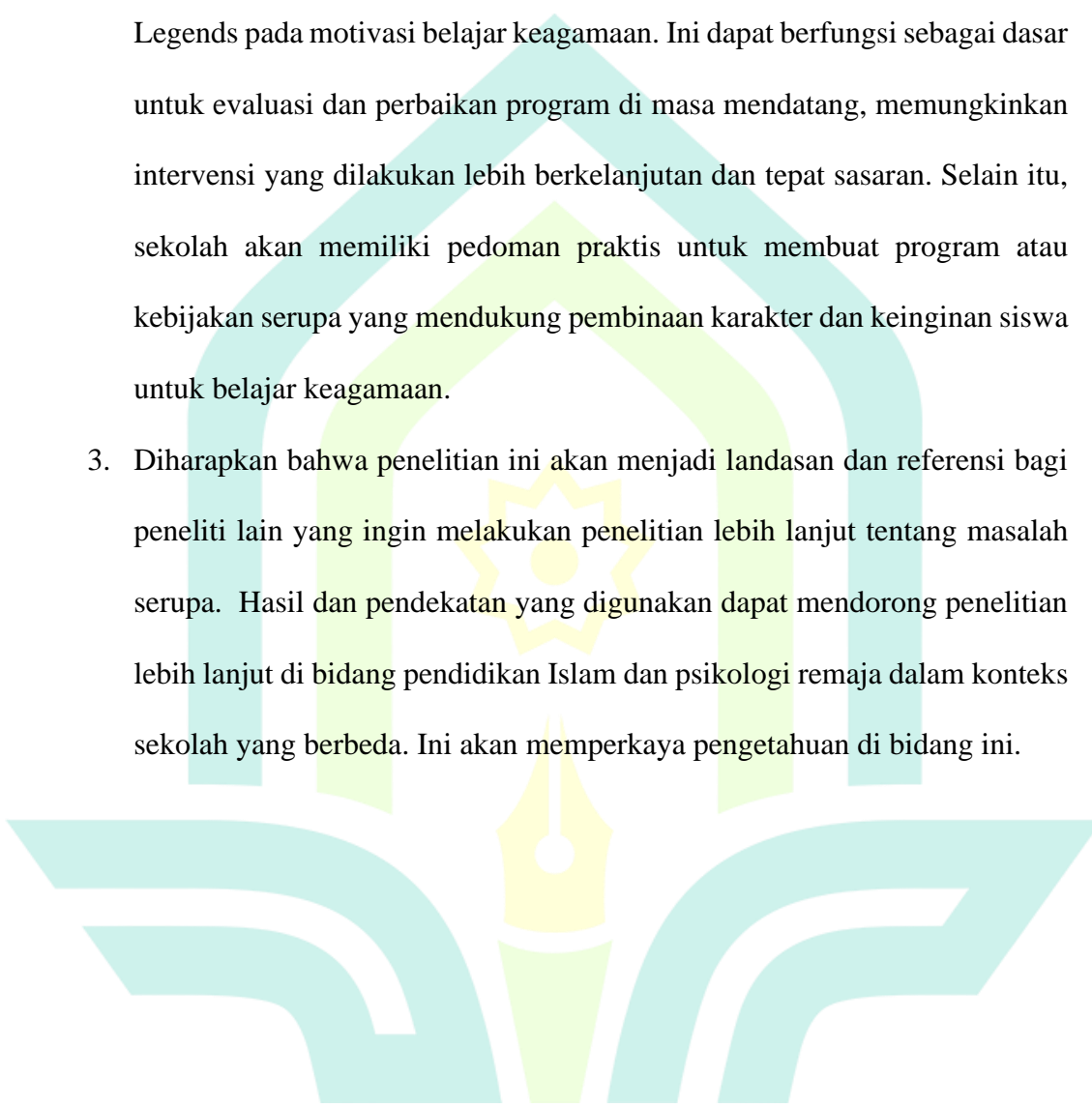
Program ini dapat berfungsi sebagai landasan empiris untuk mengkonfirmasi teori-teori yang relevan tentang belajar, seperti teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik, teori belajar sosial, dan teori selfefficacy. Dengan melihat bagaimana motivasi belajar siswa berubah setelah mengikuti program, kita dapat menguji sejauh mana teori-teori tersebut relevan dalam situasi tertentu (Priyambudi 2024).

2. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini secara tidak langsung akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pengalaman belajar keagamaan siswa. Dengan program yang lebih baik, siswa diharapkan lebih menyadari pentingnya menyeimbangkan hiburan digital dengan kewajiban belajar keagamaan. Ini

akan membantu mereka mengelola waktu dengan lebih baik dan meningkatkan keinginan untuk belajar lebih banyak tentang agama.

2. Penelitian ini akan memberikan data dan analisis konkret tentang seberapa efektif program Ngopi dalam mengatasi dampak negatif game Mobile Legends pada motivasi belajar keagamaan. Ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk evaluasi dan perbaikan program di masa mendatang, memungkinkan intervensi yang dilakukan lebih berkelanjutan dan tepat sasaran. Selain itu, sekolah akan memiliki pedoman praktis untuk membuat program atau kebijakan serupa yang mendukung pembinaan karakter dan keinginan siswa untuk belajar keagamaan.
3. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi landasan dan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang masalah serupa. Hasil dan pendekatan yang digunakan dapat mendorong penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan Islam dan psikologi remaja dalam konteks sekolah yang berbeda. Ini akan memperkaya pengetahuan di bidang ini.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mengenai upaya program ngopi untuk meningkatkan motivasi belajar keagamaan siswa kelas 12 dari dampak negatif game mobile legends di SMK Islam 45 Wiradesa, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang terdampak game Mobile Legends adalah yang pertama terdapat faktor internal, dimana siswa kelelahan fisik yang disebabkan oleh bermain game yang terlalu lama yang juga dikenal sebagai (*insomnia gaming*). Akibatnya, energi mental mereka telah terkuras di dunia virtual, dan keinginan mereka untuk mempelajari nilai-nilai spiritual dan pembelajaran menjadi lemah. Dan faktor eksternal ini didapat dari lingkungan pertemanan (*peer group*) memegang peranan yang sangat dominan dalam membentuk perilaku siswa.
2. Metode pembelajaran yang di gunakan dalam program Ngopi, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar keagamaan siswa yang terdampak game Mobile Legends. Pendekatan yang lebih santai dan berbeda dari pelajaran konvensional ini mampu menarik motivasi belajar keagamaan siswa kelas XII.

3. Tantangan yang di dapat dalam pelaksanaan program Ngopi ini yaitu kondisi fisik dan mental yang tidak prima akibat adiksi game. ini menjadi tantangan besar bagi guru karena efektivitas metode pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa sementara siswa yang mengalami gaming fatigue cenderung pasif dan memiliki daya tangkap yang menurun terhadap pesan-pesan motivasi keagamaan yang disampaikan. Selanjutnya, yang menjadi hambatan dalam program ini adalah kuatnya arus loyalitas pada kelompok pertemanan (peer group) yang memberikan pengaruh negatif. Hambatan ini bukan sekadar masalah keterlambatan jempukan, melainkan berdampak pada efektivitas fokus siswa saat mengikuti sesi diskusi saat program ini berlangsung. Peneliti mendapati bahwa siswa sering kali merasa terdistraksi karena harus memantau jam pelajaran mereka untuk mengabari orang tua di tengah berlangsungnya materi motivasi keagamaan.

5.2 Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi Program Ngopi, peneliti menyarankan agar pihak SMK Islam 45 Wiradesa dapat memformalkan program ini bukan sekadar sebagai kegiatan tambahan, melainkan sebagai sebuah ekosistem belajar yang berkelanjutan dengan menyediakan ruang diskusi yang lebih representatif guna menjaga suasana rileks namun tetap edukatif. Pihak sekolah juga perlu membangun sistem komunikasi digital yang lebih transparan kepada wali murid untuk

memastikan adanya sinkronisasi jadwal, sehingga pengawasan terhadap siswa dapat terintegrasi antara lingkungan sekolah dan rumah. Bagi para Guru Pendidikan Agama Islam, sangat disarankan untuk terus meningkatkan literasi digital dan kepekaan terhadap tren subkultur remaja agar pesan-pesan dakwah yang disampaikan tetap relevan, adaptif, dan mampu menyaingi narasi instan yang ditawarkan oleh dunia game.

2. Selanjutnya, bagi para orang tua atau wali murid, diharapkan dapat mengubah pola asuh dari yang bersifat represif atau sekadar melarang menjadi pola asuh yang komunikatif-dialogis, yang lebih menekankan pada bimbingan manajemen waktu dan pendampingan spiritual di rumah. Untuk para siswa, khususnya kelas 12, diharapkan memiliki kesadaran kritis bahwa kegemaran bermain Mobile Legends tidak seharusnya menggeser identitas spiritual dan tanggung jawab akademik, sehingga mereka mampu memilih lingkaran pertemanan yang positif dan bebas dari budaya toxic. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang (longitudinal) dari program serupa terhadap pembentukan karakter siswa setelah memasuki dunia kerja, serta mengeksplorasi penggunaan media digital yang lebih luas sebagai alat bantu internalisasi nilai-nilai agama yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Mira Nurhati, Rusdi Kasman, and Putri Ria Angelia. 2022. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PAI." *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 3(4):276. doi: 10.32832/jpg.v3i4.7745.
- Adiva Fira Elvadari. 2023. "Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja." *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 10(02):149–60. doi: 10.21009/jkkp.102.03.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Almutazam, Fauzi, and Irman Irman. 2022. "Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah." *KINEMA: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran* 1(2):101. doi: 10.31958/kinema.v1i2.8385.
- Anggreni, D. P. D., & Rudiarta, I. W. (2022). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Agama Hindu Perspektif Teori Belajar Sosial. *Padma Sari: Jurna Ilmu Pendidikan*, 1(02), 142–151. <https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.353>.
- Artikel, I. (2018). Prinsip – Prinsip Pengembangan Kurikulum Dalam. 2(2), 122–130.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1(2):1–9. doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- Ariani Diana. 2020. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 03(02):144–49.
- Belajar Peserta Didik MI Ta'Allamul Huda. UIN Syarif Hidayatullah, 2–
- Cahya Golbin Aisaroh. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Maitreechit Wittayathan School Bangkok, Thailand. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(2), 567–574. <https://doi.org/10.47467/jdi.v6i2.4561>.
- Dedi Dwi, Cahyono, Mohammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi. 2022. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6(1):37–48.
- Diana, A., & Sari, R. (2023). *Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII) Evaluasi Program*

Pendidikan. *Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII)*, 1(1), 157–166.

Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal terhadap Motivasi 28 Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1–7. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/2790/1969>.

Edition, 6(11), 951–952., 2013–2015.

Ena, Z., & Djami, S. H. (2021). Peranan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota. *Among Makarti*, 13(2), 68–77. <https://doi.org/10.52353/ama.v13i2.198>.

Farida, Siti, Munib, and Imamah. 2021. “Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Dalam Meningkatkan Belajar Di SMA Al Arifin Langgarsari Camplong.” *Kabilah: Journal of Social* 6(2):70–87.

Faulintya, Gebby, Yunisca Nurmalisa, and Ana Mentari. 2025. “Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Tindakan Moral Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 1 Belitang.” *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8(1):1–7. doi: 10.12928/citizenship.v8i1.733.

Gulo, Abdiana. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1):334–41. doi: 10.56248/educativo.v1i1.58.

Hamidah, J., & Syakir, A. (2021). Implementasi Pendekatan Andragogi Spiritual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mandiri Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(2), 358–372. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1376>.

Ilmu, Jurnal, Pendidikan Nonformal, and Halim K. Malik. 2025. “AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 17 Kemitraan Pendidikan Antara Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Di Era Industri 4.0.” 11(03):17–26.

Irnawati, Dionisia Retno, Amelia Makmur, and Lucia Sri Istiyowati. 2024. “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(1):82–88. doi: 10.37329/cetta.v7i1.2997.

- Islam, Universitas, Negeri Sunan, Gunung Djati, Jalan Cimencrang, and Kota Bandung. 2022. "Gunung Djati Conference Series , Volume 10 (2022) ISLAMIC RELIGION EDUCATION CONFERENCE I-RECON 2022
- Jamun, Yohannes Marryono, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok, and Fabianus Hadiman Bosco. 2023. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(1):709–19. doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4239.
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, and ISSN.* 2023." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 43(4):342–46.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. 03(1), 25–38.
- Kumala, Kurnia Indera, and Yayi Arsandrie. 2021. "Kenyamanan Psikologis Pada Desain Interior Fasilitas Kebidanan." *Siar Ii 2021: Seminar Ilmiah Arsitektur* 8686:591–98.
- Kurialoh, Nasri. 2025. "Marifah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Peradaban Islam NILAI-NILAI PANCASILA PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM." 2(2):46–54.
- Lestari, Isnaeni Puji Lestari. 2022. "Internalisasi Perilaku Keagamaan Berbasis Wasathiyah Dan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam* 20(2):159–69. doi: 10.35905/alishlah.v20i2.2643.
- Mais, Fraldy Robert, Sefti S. J. Rompas, and Lenny Gannika. 2020. "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja." *Jurnal Keperawatan* 8(2):18. doi: 10.35790/jkp.v8i2.32318.
- Mar, Nur Azaliah, and Danial Hilmi. 2021. "Manajemen Program Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Prasekolah Yayasan PAUD Sultan Qaimuddin Di Kendari." *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* 9(1):1–10. doi: 10.21831/jamp.v9i1.36943.
- Meningkatkan, Dapat, and Pencegahan Tuberkulosis. 2023. "PENYULUHAN DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN METODE CERAMAH PENYULUHAN DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN METODE HEALTH PROMOTION THROUGH AUDIOVISUAL MEDIA AND." (February). doi: 10.19184/ikesma.v18i1.27147.
- Muhammad, S. A., Frizhal, A. J., Herni, R., Sri, C., & Esa, A. S. "Presidential C.

- A. in T. G. E. L. (2024). AsSyar i {Jurnal} {Bimbingan} {Konseling} {Keluarga} 6 no. 6, 1448–1460. <https://doi.org/10.47476/as.v2i2.124>.
- Muhibbin, Maulana Arif, Rien Permata Hati, and Jihan Fadiyah Utami Yusri. 2025. “Pengaruh Dukungan Keluarga Dan Iklim Sekolah Terhadap Student Engagement Siswa Sekolah Menengah.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5(3):28–34. doi: 10.59818/jpi.v5i3.1632.
- P. (2021). Generasi Emas Indonesia The Importance Of Charcter Education For Bundling Penahuluan Pembelajaran Generatif Untuk. 2(2), 12–19.
- Pada, Keagamaan, and Madrasah Aliyah. 2025. “EPISTEMIC : JURNAL PENDIDIKAN EPISTEMIC : JURNAL PENDIDIKAN.” 4(2):360–76.
- Pertanian, Jurnal Ekonomi. 2021. “1) , 2) 1*.” 5:985–97.
- Priyambudi, Surya. 2024. “Analisis Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Konstruktivisme Di Pendidikan Dasar Dan Menengah :” 5(2):94–103. doi: 10.38156/psikowipa.v5i2.132.
- Putra, M. E. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3(1), 45. <https://doi.org/10.47453/permata.v3i1.640>.
- Raymond, D., & Leo, L. (n.d.). Kata kunci: Aktifitas fisik, Game online , intensitas. 6(1), 72–80.
- Relationship, T., Long, O., Of, U., Games, O., Learning, W., In, M., Sat, S., Hamranani, T., Kusumaningrum, P. R., Permatasari, D., & Agus, E. (n.d.). Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja. 1570–1579.
- Rice, V., Nur, I., Natsir, U., Tijjang, B., & Ali, S. M. (2024). Membangun Keunggulan Kompetitif : Studi Pengaruh Ekosistem Kerja dan Motivasi Terhadap Kinerja Pegadaian Parepare. 10(4), 311–318.
- Risdiana Chandra Dhewy. 2022. “Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa.” J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 2(3):4575–78. doi: 10.53625/jabdi.v2i3.3224.
- Rohmah, Nikmatur, Suryo Widodo, and Yuni Katminingsih. 2022. “Meta Analisis: Model Pembelajaran PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1):945–63. doi: 10.31004/cendekia.v6i1.1254.

- Sakinah, Putri Wulan. 2023. "Putri Wulan Sakinah Nim. 1730100002."
- Sherly Zakia Ningtyas, and Sugeng Pradikto. 2025. "Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Dan Game Terhadap Pembelajaran KWU Dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan." *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum* 3(1):115–24. doi: 10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Ed. 1, Cet. 3). Kencana.
- Saputra, Ahmad Rizki, Fera Yunida, Hasriani Hasriani, Indah Febrianti Utami, and Soleha Soleha. 2024. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SDN 1 Pringsewu Timur." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(3):8. doi: 10.47134/pgsd.v1i3.287.
- SMK Islam 45 Wiradesa. (2023). *Profil SMK Islam 45 Wiradesa Pekalongan*. Diakses pada 7 Maret 2026, dari <https://skipatma.vercel.app/>
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Cibiru, K. D., & Indonesia, U.
- Suandi, I. Nyoman. 2022. "Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SD." *Journal of Education Action Research* 6(1):135. doi: 10.23887/jea.v6i1.45083.
- Sultani, Sultani, Alfitri Alfitri, and Noorhaidi Noorhaidi. 2023. "Teori Belajar Humanistik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* 7(1):177. doi: 10.30821/ansiru.v7i1.16108.
- Syafitri, Biuty Prama, and Iswahyudi Joko Suprayitno. 2019. "Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN : 2685-5852 Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019." (X):681–87.
- Taher, M. 2023. "Development : Jurnal Pendidikan Dan Budaya Dampak Kecanduan Games Onlines Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Development : Jurnal Pendidikan Dan Budaya." *Jurnal Pendidikan* 54–67.
- Teknologi, Jurnal, Pendidikan Dan, Pembelajaran Jtpp, Vol No, Oktober Desember, Gery Yehezkiel, and Andy Sapta. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di Smp (Systematic Literature Review)." 3(2):386–95.

Wati, Septa, Bayu Ardiansyah, Alqomari Cahyo, and AXL Antora Abimanya. 2025. "Kritis Menggunakan Metode Problem Based." *Research and Development Journal Of Education* 11(1):494–504.

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. 1(1), 139–148.

