

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. R. (2024). Pengaruh game online teradap produktivitas otak : Antara hiburan atau bahaya. *MIJ: Maliki Interdisciplinary Journal*, 2(8), 354–358. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/8559>
- Agustaf, B. R. (2025). The Relationship Between Online Gaming Addiction and Learning Motivation Among High School Students : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMA. *IJIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 13(2), 1–13. <https://doi.org/10.21070/ijis.v13i2.1802>
- Aisyah, Z. (2022). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-Laki Kelas VII SMP Negeri 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2021/2023* (Vol. 2022). [/https://digilib.unila.ac.id/68388/3/SKRIPSI%20TANPA%20PEMBAHASAN.pdf](https://digilib.unila.ac.id/68388/3/SKRIPSI%20TANPA%20PEMBAHASAN.pdf)
- Amalia, N. P. (2022). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/62058>
- Anwar, A. (2009). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasi dengan SPSS dan Excel*.
- Ariyansah, F., Lannasari, & Sarwili, I. (2024). Intensitas Bermain Game Online dan Kualitas Tidur Berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Anak Remaja di Kelurahan Tugu Cimanggis Kota Depok. *Journal of Health Sciences*, 1–10. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v3i9.364>
- Arroyyani, R., Setianingsih, I. S., & Sari, D. M. (2024). ESP Students ' Demotivation In Learning English : A Study Of An Islamic Education Study Program. *Journal on Education*, 07(01), 1056–1065. https://www.researchgate.net/publication/382888096_ESP_Students'_Demotivation_In_Learning_English_A_Study_Of_An_Islamic_Education_Study_Program
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Profil Internet Indonesia 2024*. <https://apjii.or.id>
- Association, E. S. (2023). *ESRB ratings guide*. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- Biu, E. O., Nwakuya, M. T., & Wonu, N. (2019). Detection of Non-Normality in Data Sets and Comparison between Different Normality Tests. *Asian Journal of Probability and Statistics*, 5(4), 1–20. <https://doi.org/10.9734/AJPAS/2019/v5i430149>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022b). *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed methods Approaches*.

- Daniati, N. H., S, N., & Nirwana, H. (2024). Konsep Dan Penerapan Motivasi Dalam Belajar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(3), 1099–1104. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>
- Darani, N. P. (2021). Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Perspektif Hadis. *Jurnal Riset Agama. Jurnal Riset Agama*, 1(April), 133–144. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14345>
- Daulay, R., & Mahdar, A. Z. (2024). Overcoming Students Pleasure of Online Games at Medan City Private Universities. *Aksaqila*, 3, 50–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/aihss.v3i1.510>
- Fadilla, D. A., Nurfadhilah, S., Studi, P., Pendidikan, T., & Indonesia, U. P. (2021). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 34–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fajarini, S., Mukhlizar, & Valentin, R. (2024). Bahaya Penggunaan Gadget dan Game Online Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Serawai*, 4, 58–72. <https://doi.org/10.36085/jams.v4i2.6566>
- Fatoni, I. (2025). Taklim Muta'alim: Menanamkan Adab dan Keberkahan Dalam Pendidikan. *Al'ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 73–81. <https://doi.org/10.54090/alulum.684>
- Febriandita Tedjomurti, S.Sosio., M. S. P. (2024). *Pedoman Skripsi dengan Metode Kuantitatif*.
- Firdaus, M., & Nugraha, M. S. (2026). At-Tadbir : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam ISSN 2715-7210 (e) | 2580-3433 (p) DOI Prefix : *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7210(1), 39–52. <https://doi.org/10.51700/attadbir.v6i1.1442>
- Ghozali, I. (2016). Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. *Jakarta. PT. Rajagrafindo Persada*, 1(4), 52–53.
- Ghozali, I., & Karlina Aprilia Kusumadewi. (2023). *Partial Least Squares Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 4.0 Untuk Penelitian Empiris*.
- Giardina, A., Schimmenti, A., Starcevic, V., King, D. L., & Di, M. (2024). Computers in Human Behavior Problematic gaming , sosial withdrawal , and Escapism : The Compensatory-Dissociative Online Gaming (C-DOG) model. *Computers in Human Behavior*, 155(September 2023). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108187>
- Hakiem, M. L., Andoko, N. B. P., Abdillah, I., & Sinlae, F. (2024). Perkembangan Cyber di Era Globalisasi. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 2, 341–344. <https://doi.org/10.572349/scientica.v2i1.828>

- Handayani, D., Sudirman, M., & Agus, A. A. (2022). Dampak Permainan Game Online Terhadap Manajemen Waktu Siswa di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Tomalebbi: Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9, 230–235. <https://doi.org/https://doi.org/10.56680/jt.v9i4.35855>
- Hayati, A. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sosiologi Antropologi Budaya. *JLI: Jurnal Literasi Indonesia*(, 1(3), 112–120. <https://jli.staiku.ac.id/index.php/st/index>
- Husain, M. T., Maulana, I., & Hanif, M. (2025). Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1–5. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/385/325>
- Iqlimah, S. N. F., & Hazim. (2023). *Can The Intensity of Playing Online Games Affect Interest in Learning?* 12(3), 409–414. <http://dx.doi.org/10.30872/psikostudia.v12i3.11515>
- Irawan, D. (2025). Studi Kepustakaan : Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa Lingkungan Sekolah. *JSII: Jurnal Studi Islam Indonesia*, 3(2), 297–308. <https://doi.org/10.61930/jsii.v3i2.1425>
- Kasingku, J. D., & Mononutu, H. (2022). Hubungan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Agama Di Kelas IX SMP Unklab. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.170>
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As-Syamil*, 03(1), 25–38. <https://doi.org/10.24260/as-syamil.v3i1.1130>
- Larantika, P., Amatiria, G., & Sujiah. (2025). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja di SMA Negeri 1 Muara Dua Kisam Kabupaten Ogan Komering Oku Selatan. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 20(1), 7–14. <https://doi.org/10.61902/motorik.v20i1.1333>
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Sosial Science*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Li, Y., Chen, D., & Id, X. D. (2024). The Impact of Digital Educational Games on Students' S Motivation for Learning : The Mediating Effect Of Learning Engagement And The Moderating Effect Of The Digital Environment. *PLOS ONE*, 1–21. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>

- López-fernández, D. G., Pérez, A., Tovar, J., & Edmundo. (2023). Learning and Motivational Impact of Game-Based Learning : Comparing Face-To- Face and Online Formats on Computer Science Education. *IEEE Transactions on Education*, 66(4), 360–368. <https://doi.org/10.1109/TE.2023.3241099>
- Mahmud, S., Mahmud, A., Jobayer, A. A., Tamanna, T., & Salma, N. (2023). Online gaming and its effect on academic performance of Bangladeshi university students : A cross - sectional study. *Health Science Reports*, December. <https://doi.org/10.1002/hsr2.1774>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mourina, R., Natasha, W., & Muhdiana, D. (2022). Bermain Game Online melalui Media Smartphone dan Motivasi Belajar pada Siswa SMP di Jakarta. *IJNSP: Indonesian Journal of Nursing Science and Practice*, 31–34. <https://doi.org/Doi.10.24583/ijnspp.5.1.31-34>
- Munandar, A., Suhartono, & Mustaqim, F. (2020). Konsep normatif pendidikan keluarga muslim. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.56>
- Muzdalifah, Roja, V. M., Maharani, F. F., Niklah, W. L., Ardianti, S. D., & Ismaya, E. A. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Kelas V SD 2 Karang Bener. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 5, 64–71. <https://doi.org/10.29303/pendas.v5i2.4829>
- N, J. L. N. G. (2024). Pengaruh Game Online dalam Perkembangan Sosial dan Kognitif Anak : Pendekatan Teori Vygotsky. *ICIECE: Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 8(November), 27–31. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/1513>
- Nabila, A. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembentukan Niat dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam : Telaah Psikologi Pendidikan Afrilianti Nabila. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, September. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i3.2853>
- Nadeem, M., & Oroszlanyova, M. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Nelson, K. R., & Rinaldi. (2025). Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Manggarai Barat di Yogyakarta. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 9(7), 261–268. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jmi/article/view/13576>
- Ningrum, E. P., & Cahyono, R. (2022). Hubungan Self-Control dengan Intensitas Bermain Game Online pada Remaja Akhir. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 2(1), 693–703.

<https://doi.org/https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i1.36579>

- Nisa, K., Tiara, M., Irama, D., Ristianti, D. H., & Hamengkubuwono. (2023). Pengaruh Lingkungan Pergaulan Rekan Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS Negeri Lebong. *Jurnal Literasiologi: Literasin Kita Indonesia*, 13, 248–258. <https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4>
- Octavia, G. J., Surilena, & Gustiawan, E. (2020). Hubungan Adiksi Online Game dengan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Jakarta Utara. *Damianus Journal of Medicine*, 19(2). <https://doi.org/10.25170/djm.v19i2.1243>
- Padli, A., & Yensharti. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Musik di Sekolah Menengah Pertama. *ARTED: Jurnal Ilmiah Seni Dan Pendidikan Seni*, 1(1), 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.70078/arted.v1i1.67>
- Prabowo, A. (2025). *Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pekanbaru* (Issue 7447).
- Prasetyo, A. D. C. (2025). *Eksplorasi Dampak Lingkungan Asrama Putri Ma'had Bilal Bin Rabbah Terhadap Motivasi Belajar Santri Muhammadiyah Boarding School Kabupaten Sorong Papua Barat Daya*.
- Proulx, J., Romero, M., & Arnab, S. (2016). Mechanics Under the Perspective of Self-Determination Theory to Foster Motivation in Digital Game Based Learning . *Simulation & Gaming , Learning Mechanics and Game Mechanics Under the Perspective of Self-Determination Theory to Foster Motivation in Digit. Simulation and Gaming*. <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.1805.08053>
- Pujiyana, P., Sawitri, S., Setiawan, I., & Anggraeni, L. (2025). Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial mahasiswa (Studi di Universitas Nasional Pasim). *IJSS: Indonesian Journal of Sosial Science*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.58818/ijss.v3i2.127>
- Putri, N. F., Adienda, Y. M., & Novrian, N. (2025). Peran Media dalam Pembentukan Ekosistem E-Sport: Antara Hiburan, Bisnis, dan Budaya Digital. *Orbit : Jurnal Ilmu Multidisplin Nusantara*, 1(4). <https://doi.org/10.63217/orbit.v1i4.156> Peran
- Qomaruddin, M., Suyati, T., & Ismah. (2023). Hubungan Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Karangawen. *JUBIKOPS : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(September), 96–105. <https://jurnal.umbaru.ac.id/index.php/jubikops/article/view/427/173>
- Rahmadanti, I. (2022). *Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar*

Peserta Didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong.

- Rais, M., Sukmawati, & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Rinaldi, M. R., Andartono, S. W., & Anggawijayanto, E. (2024). Academic Anxiety and Online Gaming Addiction : The Moderation Effect of Emotional Regulation in Adolescent. *JPTT: Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 15(03), 236–246. <https://doi.org/10.26740/jppt.v15n03.p236-246>
- Risma, N., & Hanif, M. (2024). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 81–91. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i4.377>
- Rosyidi, M., Sa'adah, J. Q., Latifah, U., Maharani, D. K., Aj-Jaudah, S., & Wulandari, A. (2024). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII di MAN 4 Jombang. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(Masni 2015), 141–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/tnw9hy51>
- Santinah, S., & Saluky, A. (2023). (2022). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement. *ITEJ: Information Technology Engineering Journals*, 7, 22–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/itej.v7i1.100>
- Santoso, A., Hermawati, T., & Nur, S. W. (2020). *Problematika manajemen pendidikan islam (Telaah Input, Proses, dan Output Dalam Pendidikan Islam)*. 2(2), 148–155. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i2.40>
- Saputra, A., & Ahmar, A. S. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=mZgMEAAAQBAJ>
- Saputra, A. R., Yunida, F., Hasriani, H., Utami, I. F., & Soleha, S. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur. *PGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3). <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/287>
- Sari, A. S., Yuliyanti, B, L. P. W., & Supriadi. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa. *Diagnosis Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 18, 15–22. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4177364>
- Satrial, A., Jaafar, A., & Sari, W. W. (2023). Exploring the Impact of Online Gaming on Students Academic Engagement. *Ahlussunnah: Journal of Islamic Education*, 2, 63–69. <https://doi.org/10.58485/jie.v2i2.208>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

- Sulaiman, R., Basri, H., & Mohammed, M. (2021). *Model-Model Kesejahteraan Mental Dari Perspektif Islam : Satu Sorotan Literatur Models of Mental Well-Being from an Islamic Perspective : A Literature Review*. 8(2), 79–91. <https://doi.org/10.22452/ris.vol8no2.8>
- Sun, R., Sun, G., & Ye, J. (2023). The Effects of Online Game Addiction on Reduced Academic Achievement Motivation among Chinese College Students: The Mediating Role of Learning Engagement. *Frontiers in Psychology*, 13(July), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Syahidah, S., Neviyarni, & Nirwana, H. (2025). Konsep dan Penerapan Motivasi Dalam Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Implikasi Dalam Bimbingan Konseling. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(6), 600–606. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i6.1698>
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksarad
- Veri, T., Joni, T., Aristo, V., & Awang, I. S. (2023). Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(April), 92–102. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2225>
- Wardani, D. K., Khotimah, K., & Umardiyah, F. (2024). Analisis Korelasi Untuk Menentukan Hubungan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa. *EPic :Exact Papers in Compilation*, 6(1). <https://doi.org/10.32764/epic.v6i1.1074>
- We Are Social. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Yazici, Z. N., & Kumcagiz, H. (2021). *The Relationship Between Problematic Online Game Usage , Depression , And Life Satisfaction Among University Students*. 10(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2021.101.3>
- Yusup, F. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. 7(1), 17–23.
- Zainudin, A. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa. *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 231–237. <https://doi.org/10.56013/fj.v2i2.2650>
- Zakiah, A., Mu'alimin, & Mukaffan. (2025). Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam : Integrasi Niat , Keikhlasan , dan Pahala. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, November, 1–5. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i4.728>
- Zamroji, I. (2018). Etika Menuntut Ilmu dalam Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v1i2.614>