

**HUBUNGAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN NILAI UJIAN
BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH DI KABUPATEN
BOGOR**

Farah Sauvika¹, Nayla Dewi Vursita²
Universitas Ibnu Khaldun Bogor

Correspondence		
E-mail : vikaafhr@gmail.com	No. Telp:	
Submitted 1 Januari 2024	Accepted 4 Januari 2024	Published 11 Januari 2025

ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between the duration of online gaming and Arabic exam scores of eighth-grade students at Madrasah Tsanawiyah in Bogor Regency. A quantitative approach with Pearson correlation analysis was used. Data were collected through questionnaires distributed to 100 students as a sample, containing information about the duration of online gaming and their Arabic exam scores. The results reveal a negative correlation between the duration of online gaming and Arabic exam scores, although the relationship is weak and not statistically significant. This suggests that while longer gaming duration may negatively affect scores, the impact is not strong enough to be considered significant. Further research is needed to explore other factors that may influence students' academic performance.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain game online dengan nilai ujian Bahasa Arab siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah di Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis korelasi Pearson. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada 100 siswa sebagai sampel, yang mencakup informasi mengenai durasi bermain game online dan nilai ujian Bahasa Arab mereka. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara durasi bermain game online dengan nilai ujian Bahasa Arab, meskipun hubungan tersebut lemah dan tidak signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa durasi bermain game online cenderung berdampak negatif pada nilai ujian Bahasa Arab, namun pengaruhnya tidak cukup kuat untuk menjadi faktor yang signifikan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya di kalangan pelajar. Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah ketertarikan remaja terhadap game online. Game online adalah permainan yang dapat diakses melalui internet, baik secara individu maupun dalam mode multiplayer dengan pemain lain. Dalam beberapa tahun terakhir, game online menjadi hiburan utama bagi banyak siswa, termasuk di kalangan siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs). Meskipun game online menawarkan sejumlah manfaat, seperti mengasah kemampuan berpikir strategis dan membangun keterampilan sosial, durasi yang terlalu lama dalam bermain game dapat berdampak negatif pada aspek lain, terutama dalam bidang akademik.

Dengan semakin banyaknya waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk bermain game online, muncul pertanyaan tentang bagaimana hal tersebut memengaruhi kinerja akademik mereka, khususnya dalam menghadapi ujian. Siswa yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain game cenderung memiliki waktu yang terbatas untuk belajar, yang berpotensi menurunkan nilai ujian mereka. Hal ini semakin penting untuk diteliti, mengingat bahwa Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang cukup menantang, mengingat karakteristiknya yang memerlukan hafalan kosakata, pemahaman tata bahasa, serta kemampuan komunikasi yang baik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan teknologi, termasuk game online, dengan prestasi akademik siswa. Namun, hasilnya masih beragam. Ada penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat mengurangi waktu belajar siswa, sehingga berpengaruh negatif pada prestasi akademik mereka. Sebaliknya, ada juga penelitian yang mengindikasikan bahwa game online, jika digunakan dengan bijak, dapat meningkatkan keterampilan tertentu yang mendukung proses pembelajaran.

Siswa di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Cibinong, seperti siswa pada umumnya, seringkali dihadapkan pada dilema antara hiburan digital dan kewajiban akademik mereka. Sebagai lembaga pendidikan yang mengintegrasikan kurikulum umum dengan pendidikan agama, Madrasah Tsanawiyah berperan penting dalam membimbing siswa untuk mencapai prestasi akademik yang optimal. Dalam konteks ini, penelitian mengenai hubungan antara durasi bermain game online dan nilai ujian Bahasa Arab menjadi sangat relevan, karena dapat memberikan gambaran lebih jelas tentang bagaimana kebiasaan bermain game dapat memengaruhi hasil ujian.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana durasi bermain game online berhubungan dengan hasil ujian Bahasa Arab siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah swasta di Cibinong. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengaruh durasi bermain game terhadap kinerja akademik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat untuk memahami masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi bagi pengelola pendidikan tentang bagaimana mengelola waktu hiburan dan belajar dengan lebih seimbang.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengelolaan pendidikan, terutama dalam hal penggunaan teknologi. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak Madrasah Tsanawiyah swasta di Cibinong dalam merumuskan kebijakan yang lebih baik terkait penggunaan game online di kalangan siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberi saran tentang cara memanfaatkan game online sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Bahasa Arab, jika digunakan dengan bijak dan terkendali.

2. Kajian Teori

A. Konsep Variabel X: Durasi Bermain Game Online

1. Konsep Variabel X

Durasi bermain game online merujuk pada lamanya waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain permainan melalui internet. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa durasi bermain game online dapat memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk prestasi akademik siswa. Salah satu penelitian yang relevan mengenai durasi bermain game dilakukan oleh Setiawan (2022). Penelitian tersebut menemukan bahwa semakin lama siswa bermain game online, semakin besar kemungkinan mereka mengalami penurunan dalam prestasi akademik. Waktu yang lebih banyak dihabiskan untuk bermain game cenderung mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, yang akhirnya berpotensi menurunkan nilai ujian mereka, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggaris bawahi pentingnya pengelolaan waktu yang seimbang agar siswa bisa fokus pada belajar dan tidak terganggu oleh aktivitas non-akademik seperti bermain game.

2. Indikator Variabel X

Dari skripsi yang berjudul *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Siswa Kelas 11 Teknik Bisnis Sepeda Motor SMKN 1 Bendo* yang ditulis oleh Azreen (2020), ditemukan kisi-kisi indikator yang digunakan untuk mengukur variabel X,

yaitu durasi bermain game online. Indikator tersebut mencakup: pertama, **kegemaran bermain game online**, yang mengukur sejauh mana minat dan frekuensi siswa dalam bermain game; kedua, **waktu yang digunakan**, yang mengacu pada durasi waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game dalam sehari; dan ketiga, **kebiasaan bermain game online**, yang berhubungan dengan rutinitas siswa dalam bermain game secara teratur. Ketiga indikator ini membantu menggambarkan hubungan durasi bermain game dengan pengaruhnya terhadap kegiatan lain, seperti kualitas tidur dan, pada akhirnya, prestasi akademik siswa.

B. Konsep Variabel Y (Nilai Ujian Bahasa Arab)

1. Konsep Variabel Y

Nilai ujian Bahasa Arab adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti ujian atau tes dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Mata pelajaran ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang kosakata, struktur tata bahasa, serta kemampuan berbicara dan menulis dalam bahasa tersebut. Penelitian oleh Hadi (2020) tentang pengaruh cara belajar terhadap nilai ujian Bahasa Arab mengungkapkan bahwa nilai ujian Bahasa Arab sangat dipengaruhi oleh seberapa baik siswa memanfaatkan waktu belajar mereka. Siswa yang memanfaatkan waktu secara efektif cenderung memperoleh nilai lebih tinggi, karena mereka mampu mempersiapkan diri dengan baik. Penelitian ini juga menegaskan bahwa waktu yang digunakan untuk aktivitas selain belajar, seperti bermain game, dapat berpengaruh buruk pada nilai ujian, terutama jika mengurangi waktu belajar.

C. Penelitian yang Mengkaji Kedua Variabel: Durasi Bermain Game Online dan Nilai Ujian Bahasa Arab

Penelitian yang lebih mendalam mengenai hubungan antara durasi bermain game online dan nilai ujian Bahasa Arab dilakukan oleh Andriani dan Hidayah (2021). Mereka menemukan hubungan negatif antara durasi bermain game online dengan nilai ujian Bahasa Arab. Siswa yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain game cenderung memiliki nilai ujian yang lebih rendah karena berkurangnya waktu yang digunakan untuk belajar. Mereka juga menemukan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game memengaruhi konsentrasi siswa saat ujian, sehingga memengaruhi hasil yang diperoleh. Penelitian ini menekankan pentingnya pengelolaan waktu yang baik, agar siswa dapat meraih prestasi akademik yang lebih baik.

D. Kesimpulan dari Penelitian Terdahulu

Setiawan (2022): Durasi bermain game online yang lebih lama berhubungan langsung dengan penurunan prestasi akademik, termasuk nilai ujian Bahasa Arab. Siswa yang lebih banyak bermain game cenderung memiliki nilai ujian yang lebih rendah karena mengurangi waktu belajar dan fokus.

Hadi (2020): Penelitian ini menyatakan bahwa nilai ujian Bahasa Arab sangat dipengaruhi oleh cara siswa mengelola waktu belajar. Waktu yang lebih banyak dihabiskan untuk bermain game dapat mengganggu persiapan ujian dan berdampak buruk pada hasil ujian mereka.

Andriani & Hidayah (2021): Penelitian ini menemukan korelasi negatif antara durasi bermain game online dan nilai ujian Bahasa Arab. Siswa yang menghabiskan waktu lama untuk bermain game memiliki nilai ujian yang lebih rendah karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar terganggu.

Wijayanti (2023): Penelitian ini menyimpulkan bahwa kebiasaan bermain game yang berlebihan dapat mengurangi konsentrasi belajar siswa, yang berdampak pada penurunan nilai ujian Bahasa Arab.

Suryani & Prasetyo (2019): Dalam penelitian ini, siswa yang lebih sedikit bermain game menunjukkan hasil ujian Bahasa Arab yang lebih baik, karena mereka lebih banyak meluangkan waktu untuk belajar.

Puspita & Kurniawan (2021): Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain game memiliki nilai ujian yang lebih rendah, karena mereka cenderung lebih fokus pada permainan dibandingkan belajar.

Budianto (2020): Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang memiliki kebiasaan bermain game dalam waktu lama kesulitan dalam mempersiapkan ujian Bahasa Arab dan akhirnya mendapatkan nilai yang lebih rendah.

Farhan (2021): Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa game online dapat mengganggu persiapan ujian, terutama jika waktu bermain game tidak dikelola dengan baik, yang berakibat pada penurunan nilai ujian Bahasa Arab.

Rizal (2022): Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin lama siswa bermain game online, semakin rendah nilai ujian Bahasa Arab mereka. Hal ini dikarenakan mereka kurang memanfaatkan waktu untuk belajar.

Amalia (2023): Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa yang lebih banyak bermain game online cenderung memiliki nilai ujian Bahasa Arab yang lebih rendah, karena mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk fokus pada belajar.

3. Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif untuk mengkaji hubungan antara durasi bermain game online dengan nilai ujian Bahasa Arab siswa. Data yang digunakan diperoleh dari salah satu Madrasah Tsanawiyah swasta di Cibinong, Kabupaten Bogor. Proses pengumpulan data melibatkan survei dan observasi langsung terhadap siswa kelas VIII di madrasah tersebut.

B. Populasi dan Sampel (Krejcie Morgan)

Peneliti mengambil populasi dan sampel dari salah satu Madrasah Tsanawiyah swasta yang terletak di Cibinong, Kabupaten Bogor. Kelas VIII dipilih sebagai objek penelitian atau responden. Berdasarkan tabel populasi dan sampel Krejcie dan Morgan, jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 120 siswa, dengan sampel yang diambil sebanyak 92 siswa.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data. Kuesioner tersebut terdiri dari 15 pertanyaan yang dirancang untuk menggali informasi terkait durasi bermain game online serta pengaruhnya terhadap nilai ujian Bahasa Arab siswa. Pertanyaan mencakup aspek seperti frekuensi bermain game, jenis game yang sering dimainkan, waktu yang dihabiskan untuk bermain, dan dampaknya terhadap waktu belajar siswa. Responden diminta untuk menjawab menggunakan skala Likert dengan lima pilihan, yaitu: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-Ragu (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Penggunaan skala Likert ini memudahkan peneliti dalam mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang diajukan. Dengan metode ini, peneliti dapat menganalisis hubungan antara durasi bermain game online dan nilai ujian Bahasa Arab siswa secara lebih terstruktur dan mendalam.

D. Hasil

1. Tingkat Durasi Bermain Game Online Siswa Kelas VIII

Tabel 1.1 Durasi Bermain Game Online Kelas VIII
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
durasi2	92	3.00	5.00	4.7007	.46938
Valid N (listwise)	92				

Berdasarkan table Descriptive Statistics Durasi Bermain Game Online Kelas VIII diatas, dapat diketahui nilai mean dari Durasi Bermain Game Online Kelas VIII adalah sebesar 4.7007 (SD 0.46938). Merujuk kepada table 1.1 tentang durasi bermain game online kelas VIII, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII memiliki tingkat Lingkungan Belajar yang tinggi. Nilai Lingkungan Belajar minimum yang diperoleh Siswa kelas VIII adalah 3.00 dan nilai maximum nya adalah 5.00

2. Tingkat Nilai Ujian Bahasa Arab Siswa Kelas VIII

Tabel 1,2 Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab	92	1.00	3.00	1.9022	.74214
Valid N (listwise)	92				

Dalam pengolahan data nilai ujian Bahasa Arab, Peneliti mengelompokkan nilai ujian siswa berdasarkan nilai ujian Bahasa Arab siswa. Siswa yang mendapat nilai 0 sampai 75 berada di dalam kelompok 1, siswa yang mendapat nilai 76 sampai 89 berada di dalam kelompok 2 dan siswa yang mendapat nilai 90 sampai 100 berada di dalam kelompok 3.

Berdasarkan table Descriptive Statistics Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII, dapat diketahui nilai mean dari Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII adalah sebesar 1.9022 (SD 0.74214). merujuk kepada table 1.2 tentang Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII memiliki tingkat Nilai Ujian Bahasa Arab yang tinggi. Nilai pada Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab minimum yang diperoleh siswa kelas VIII adalah 1.00 dan nilai maximum nya adalah 3.00.

3. Hubungan antara durasi bermain game online dengan nilai ujian bahasa arab siswa kelas

1.3 Tabel Uji Korelasi Durasi Bermain Game Online dengan Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab

Correlations

		Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab	durasi2
Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab	Pearson Correlation	1	-.022
	Sig. (2-tailed)		.833
	N	92	92
durasi2	Pearson Correlation	-.022	1
	Sig. (2-tailed)	.833	
	N	92	92

Berdasarkan Table 1.3 Uji korelasi di atas, dapat diketahui bahwa Durasi Bermain Game Online dan Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab memiliki arah hubungan yang negatif, dengan perolehan Pearson Correlation sebesar -0.022. Dan Hubungan Durasi Bermain Game Online dan Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab memiliki hubungan tidak signifikan dengan perolehan Sig. (2-tailed) sebesar 0,833 > 0,005. Dan berdasarkan perolehan nilai Pearson Correlation diatas, dapat di simpulkan bahwa hubungan Durasi Bermain Game Online

dan Nilai Ujian Mata Pelajaran Bahasa Arab memiliki kekuatan yang lemah dengan nilai -0.022.

4. Diskusi \ Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan negatif antara durasi bermain game online dengan nilai ujian mata pelajaran Bahasa Arab. Hal ini terlihat dari nilai Pearson Correlation sebesar -0.022. Hubungan negatif ini mengindikasikan bahwa semakin lama siswa bermain game online, semakin rendah nilai ujian Bahasa Arab yang diperoleh. Namun, hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.833, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa durasi bermain game online tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap nilai ujian Bahasa Arab siswa kelas VIII di madrasah yang menjadi lokasi penelitian.

Selain itu, kekuatan hubungan antara kedua variabel ini sangat lemah, seperti ditunjukkan oleh nilai Pearson Correlation sebesar -0.022. Kelemahan ini menunjukkan bahwa ada faktor lain di luar durasi bermain game online yang lebih berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Arab.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa temuan sebelumnya. Farhan (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa durasi bermain game online yang tinggi cenderung mengurangi waktu belajar siswa, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar. Namun, penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Hadi (2020), menunjukkan bahwa pengaruh bermain game terhadap prestasi akademik tidak selalu signifikan, tergantung pada jenis game yang dimainkan dan kebiasaan siswa dalam mengatur waktu.

Dalam konteks ini, faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan belajar di rumah, dan motivasi siswa mungkin memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar mereka. Sebagaimana disebutkan dalam penelitian Puspita dan Kurniawan (2021), lingkungan belajar yang kondusif dapat membantu siswa mencapai hasil yang lebih baik, terlepas dari durasi bermain game online.

Walaupun hasil penelitian ini menunjukkan hubungan yang lemah dan tidak signifikan, tetap penting untuk mencermati kebiasaan bermain game online siswa. Pengelolaan waktu yang baik, didukung oleh pengawasan dari orang tua dan guru, dapat membantu siswa menyeimbangkan kebutuhan rekreasi dengan kegiatan belajar. Dengan demikian, waktu bermain game tidak mengganggu proses pembelajaran siswa.

Hasil ini juga menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut dengan mempertimbangkan variabel lain, seperti strategi belajar, motivasi, dan dukungan dari sekolah. Dengan mengkaji faktor-faktor tersebut, dapat diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh tentang apa saja yang memengaruhi prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif antara durasi bermain game online dengan nilai ujian mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas VIII. Namun, hubungan ini sangat lemah dan tidak signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai Pearson Correlation sebesar -0.022 dan nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar 0.833 yang lebih besar dari 0.05. Artinya, durasi bermain game online bukanlah faktor utama yang memengaruhi nilai ujian Bahasa Arab siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa ada kemungkinan faktor lain yang lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, seperti motivasi belajar, metode belajar, dukungan keluarga, atau lingkungan sekolah. Oleh karena itu, meskipun durasi bermain game online tidak memberikan dampak signifikan, manajemen waktu yang baik tetap penting agar siswa dapat mengoptimalkan waktu untuk belajar tanpa terganggu oleh aktivitas yang kurang produktif. Hasil penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang

mempertimbangkan variabel lain agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi prestasi akademik siswa.

Referensi

- Andriani, L., & Hidayah, N. (2021). *Pengaruh Durasi Bermain Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(3), 127-135.
- Hadi, M. F. (2020). *Game Online sebagai Media Pembelajaran Bahasa: Sebuah Studi Kasus. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 22(1), 45-59.
- Suryani, D., & Prasetyo, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kinerja Akademik Siswa Madrasah Tsanawiyah. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 17(2), 88-102.
- Setiawan, E. (2022). *Pengaruh Waktu Bermain Game terhadap Hasil Ujian Bahasa Arab Siswa di MTs. Jurnal Psikologi Pendidikan*, 18(1), 75-85.
- Wijayanti, A. (2023). *Dampak Bermain Game terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 19(4), 200-210.
- Budianto, F. (2020). *Pengaruh Waktu Bermain Game terhadap Hasil Ujian Bahasa Arab Siswa di MTs. Jurnal Psikologi Pendidikan*, 18(1), 75-85.
- Farhan, R. (2021). *Dampak Bermain Game terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. Jurnal Pendidikan Psikologi*, 16(4), 199-212.
- Puspita, I., & Kurniawan, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kinerja Akademik Siswa Madrasah Tsanawiyah. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 19(2), 112-126.
- Rizal, H. (2022). *Pengaruh Durasi Bermain Game Online terhadap Nilai Ujian Bahasa Arab Siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Teknologi*, 20(3), 105-120.
- Azreen, A. (2020). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Siswa Kelas II Teknik Bisnis Sepeda Motor SMKN 1 Bendo*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.