

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA SAAT PEMBELAJARAN
JARAK JAUH**

ALIF MUHAMMAD IHSAN

1404618056



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan gelar sarjana pendidikan (S. Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Universitas Negeri Jakarta



Prof. Dr. Sarkadi, M.Si.

NIP. 196907041994031002

TIM PENGUJI

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	<u>Rihlah Nur Aulia, S.Ag. MA</u> NIP. 197909122008012018		02/08 ²²
2.	Sekretaris	<u>Sari Narulita, Lc, M.Si</u> NIP. 198002282006042002		02/08 ²²
3.	Pembimbing 1	<u>Dr. Izzatul Mardhiah, S.Ag, MA</u> NIP. 197803062009122002		02/08 ²²
4.	Pembimbing 2	<u>Mushlihin, S.Pd.I, MA</u> NIP. 197911202008121002		02/08 ²²
5.	Penguji Ahli	<u>Khairil Ikhsan Siregar, MA</u> NIP. 196803152005011003		02/08 ²²

Tanggal Lulus: 18 Juli 2022

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Alif Muhammad Ihsan

NIM : 1404618056

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul:

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UNJ selama Pembelajaran Jarak Jauh.

Adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Maret 2022 hingga Mei 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menjiplak karya tulis orang lain dan bukan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Bekasi, 14 Juni 2022

Pembuat Pernyataan



Alif Muhammad Ihsan

NIM. 1404618056

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Alif Muhammad Ihsan
NIM : 1404618056
Fakultas/Prodi : fakultas Ilmu Sosial / Pendidikan Agama Islam
Alamat email : alifihsan456@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends
Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam
Universitas Negeri Jakarta Saat Pembelajaran Jarak Jauh.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Agustus 2022

Penulis

(Alif Muhammad Ihsan)
nama dan tanda tangan

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ibu dan Bapak, terima kasih atas semua dukungan yang telah dikorbankan dengan baik moril dan materil, atas doa yang kalian panjatkan untuk keberhasilan anak kalian

ini, dan untuk semua bentuk cinta agar anak Anda bisa menyelesaikannya kepercayaan akademik. Adik tersayang yang selalu menjadi energi positif bagiku untuk bisa terus berikan yang terbaik.

Guru dan Dosen yang tidak pernah berhenti mendidik dan menyalurkan ilmu kepada saya, sehingga banyak manfaat yang bisa saya ambil dari mereka memberi. Sahabat dan orang terdekat yang selalu bisa menjadi tempatku mengadu kesah, jadilah tempatku untuk melepaskan tawa, dan selalu bisa mendukung dan semangat.

Dan untuk almamater yang dibanggakan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

MOTTO

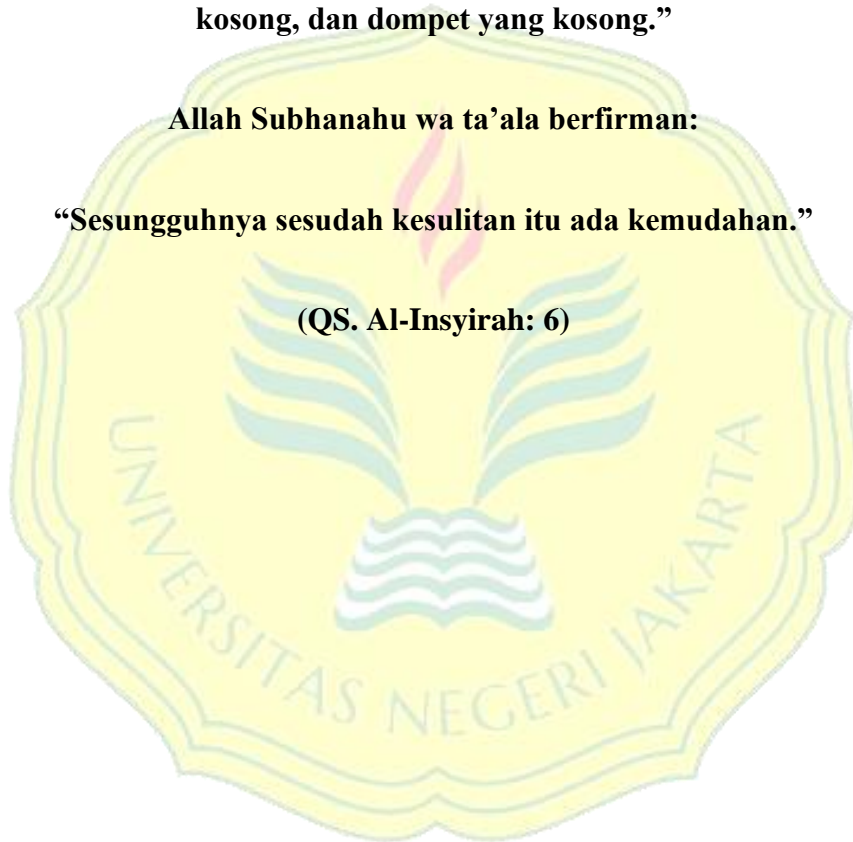
“Hidup itu sederhana. Goreng, angkat, lalu tiriskan.”

“Ada tiga hal yang bikin seseorang tidak disukai: otak yang kosong, omong kosong, dan dompet yang kosong.”

Allah Subhanahu wa ta’ala berfirman:

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 6)



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

ABSTRAK

Alif Muhammad Ihsan, Pengaruh Intensitas Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Pada Mahasiswa PAI Universitas Negeri Jakarta, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebagian besar mahasiswa PAI UNJ yang bermain game online mobile legends sehingga secara tidak langsung mempengaruhi minat belajar mahasiswa tersebut karena kecenderungannya bermain dari pada focus pembelajaran saat perkuliahan jarak jauh. Maka perkuliahan jarak jauh membuat mahasiswa lebih santai, namun disisi lain harus saling melengkapi agar dapat memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis intensitas pengaruh game online Mobile Legends terhadap minat belajar pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta yang berlaku selaku pemain game online mobile legends. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tentang game online, minat belajar, dan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. penelitian dilakukan secara online menggunakan kuisisioner sebagai instrumen guna dibagikan kepada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta yang berperan sebagai pemain dari permainan online Mobile Legends pada angkatan 2018-2020. Waktu dalam riset ini dilakukan sepanjang kurang lebih satu bulan, untuk rentan waktu bulan Maret sampai Mei 2022. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini digunakan table krejcie, dimana perhitungan sampel didasarkan pada kesalahan 5% sehingga sampel yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan populasi 95%. dengan memanfaatkan metode purposive sampling. Dan untuk penyajian datanya disajikan dalam wujud berbentuk tabel, grafik, serta diagram menggunakan skoring dan tabulasi. Hasil penelitian ini dari keempat masing-masing dalam indikator perasaan senang belajar, ketertarikan belajar, perhatian belajar, dan keterlibatan belajar setelah menggunakan metode tabulasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online mobile legends terhadap minat belajar pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam UNJ maka diperoleh skor 45,63 yang mana dapat didefinisikan bahwa keterpengaruhan terhadap minat belajar yaitu kurang baik.

Kata Kunci: game online, minat belajar, pembelajaran jarak jauh.

ABSTRACT

Alif Muhammad Ihsan, The Influence of Mobile Legends Online Game Intensity on Learning Interest in PAI Students, State University of Jakarta, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2022.

This research is motivated by the majority of PAI UNJ students who play mobile legends online games so that it indirectly affects the student's interest in learning because of their tendency to play rather than focus on learning during distance lectures. So distance lectures make students more relaxed, but on the other hand they must complement each other in order to understand the learning material. This study aims to describe and analyze the intensity of the influence of the online game Mobile Legends on interest in learning in Islamic Religious Education students at the State University of Jakarta who act as players in the online mobile legends game. The theory used in this research is the theory of online games, interest in learning, and distance learning. This research uses quantitative research with a descriptive approach. The research was conducted online using a questionnaire as an instrument to be distributed to students of Islamic Religious Education at the State University of Jakarta who played the role of players in the online game Mobile Legends in the 2018-2020 class. The time in this research was carried out for approximately one month, for the period from March to May 2022. To determine the sample in this study, the Krejcie table was used, where the sample calculation was based on an error of 5% so that the resulting sample had a 95% population confidence level. by using purposive sampling method. And for the presentation of the data presented in the form of tables, graphs, and diagrams using scoring and tabulation. The results of this study from each of the four indicators of feelings of pleasure in learning, interest in learning, attention to learning, and involvement in learning after using the tabulation method to find out the extent of the influence of the online game mobile legends on interest in learning in students of Islamic Religious Education UNJ obtained a score of 45,63 which can be defined that the influence on interest in learning is not good.

Keywords: online games, interest in learning, distance learning

امللخص

ألف محمد إحسان ، تأثير لعبة الأساطير المتنقلة على الإنترنت ، كثافة اللعبة على التعلم لدى طلاب التربية الدينية الإسلامية جامعة جاكرتا الحكومية ، برنامج دراسة التربية الإسلامية ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة 2022، جاكرتا الحكومية ،

يحفز هذا البحث معظم طلاب التربية الدينية الإسلامية في جامعة جاكرتا الحكومية الذين يلعبون ألعاب الأساطير المحمولة عبر الإنترنت بحيث تؤثر بشكل غير مباشر على اهتمام الطالب بالتعلم بسبب ميلهم للعب بدلاً من التركيز على التعلم الحالي بالدراسة عن بعد. ثم تجعل المحاضرات عن بعد الطلاب أكثر استرخاءً ، ولكن من ناحية أخرى يجب أن يكملوا بعضهم البعض من أجل فهم المواد التعليمية. تهدف هذه الدراسة إلى وصف وتحليل شدة تأثير الألعاب عبر الإنترنت للأساطير المتنقلة على اهتمام التعلم بطلاب التربية الدينية الإسلامية في جامعة ولاية جاكرتا الذين يلعبون دور أساطير الجوال في الألعاب عبر الإنترنت. النظرية المستخدمة في هذا البحث هي نظرية الألعاب عبر الإنترنت ، والاهتمام بالتعلم ، والتعلم عن بعد. يستخدم هذا البحث البحث الكمي بمنهج وصفي. تم إجراء البحث عبر الإنترنت باستخدام استبيان كأداة لتوزيعها على طلاب التربية الدينية الإسلامية بجامعة في فئة 2018-2020. تم إجراء هذا البحث لمدة Mobile Legends ولاية جاكرتا ، الذين لعبوا دور اللاعبين في الألعاب عبر الإنترنت لتحديد العينة في هذه الدراسة ، حيث Krejcie شهر تقريبًا ، للفترة المعرضة للخطر من مارس إلى مايو 2022. يتم استخدام جدول يعتمد حساب العينة على خطأ بنسبة 5٪ بحيث يكون للعينة الناتجة مستوى ثقة مجتمع بنسبة 95٪. باستخدام طريقة أخذ العينات هادفة. ولعرض البيانات المقدمة في شكل جداول ورسوم بيانية ومخططات باستخدام التسجيل والجدولة. نتائج هذه الدراسة من كل من المؤشرات الأربعة لمشاعر المتعة في التعلم ، والاهتمام بالتعلم ، والاهتمام بالتعلم ، والمشاركة في التعلم بعد استخدام طريقة الجدولة لتحديد مدى تأثير ألعاب الإنترنت على أساطير الجوال في الاهتمام بها. التعلم في الطلاب بالتربية الدينية الإسلامية حصلت جامعة جاكرتا الحكومية بعد ذلك على 45.63 درجة والتي يمكن تعريفها بأن التأثير على الاهتمام بالتعلم ليس

جيدًا

الكلمات الرئيسية: ألعاب الإنترنت ، الاهتمام بالتعلم ، التعلم عن بعد

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta ridho-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta selama Pembelajaran Jarak Jauh” dapat diselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas segala kecintaannya kepada makhluk Allah, kita bisa menjadi insan seperti sekarang.

Pada penulisan skripsi ini, saya sebagai penulis menyadari betul atas kekurangan ilmu yang dimiliki dan jauh dari kata sempurna maka dari itu saya membutuhkan kritik dan saran atas segala kekurangan pada penulisan skripsi ini. Saya menyadari juga bahwa dalam proses penulisan skripsi ini tidak mudah tetapi dengan semangat dan bantuan dari orang-orang terdekat saya, Allah memberikan jalan keluar untuk terselesaikannya skripsi ini.

Adapun skripsi ini disusun sebagai syarat untuk kelulusan Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Dengan demikian, penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Sakardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

2. Dr. Izzatul Mardhiyah, S.Ag. MA., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam dan Pembimbing I Penulis sampaikan terima kasih banyak atas kesempatan, segala motivasi, arahan, serta perhatian yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
3. Mushlihin, MA., selaku dosen pembimbing II. Penulis sampaikan terima kasih banyak karena telah membimbing, memberikan masukan, arahan, mendoakan, mendukung, menasehati, serta pengalaman selama penulis menimba ilmu di program studi Pendidikan Agama Islam.
4. Kepada dosen-dosen dan staff Program Studi Pendidikan Agama Islam. Penulis sampaikan terima kasih banyak karena telah memberikan ilmu di program studi Pendidikan Agama Islam.
5. Kedua orang tua penulis, Ibu dan Bapak yang telah mendukung, mendoakan, memberikan perhatian dan pengertian serta memfasilitasi pendidikan penulis, sehingga penulis dapat masuk ke perguruan tinggi negeri seperti sekarang ini. Kakak penulis dan Adik penulis serta keluarga besar yang telah mendoakan, membantu, dan memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan pendidikan.
6. Sahabat seperjuangan dalam perkuliahan ini, teman-teman angkatan prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberi saran. Terkhusus : keluarga mamangs, keluarga warmeng dan teman-teman lainnya yang telah selalu menyemangati dan menghibur serta memberi banyak sekali saran dan ketenangan untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Kakak-kakak tingkat, yaitu Bang Alfandi Yanto, Bang Yazid Baresi, dan Bang Rizky Raditya yang telah membantu dalam proses penelitian skripsi penulis serta telah membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Almer Almaliki, Rizka Qurratul Aeni dan sahabat lain yang selalu menyemangati dan mendukung dengan sepenuh hati untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Para responden dalam penelitian ini, yaitu mahasiswa PAI FIS UNJ angkatan 2018-2020 yang bermain game online Mobile Legends
10. Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan terimakasih penulis yang sangat mendalam atas bantuannya dalam penyusunan skripsi ini.

Sebagai penutup, penulis mohon maaf apabila ada kata-kata yang kurang berkenan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, dan semoga kritik serta saran dari para pembaca dapat tersalurkan kepada penulis.

Bekasi, 30 Juni 2022

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Alif Muhammad Ihsan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	19
A. Latar Belakang	19
B. Identifikasi Masalah	24
C. Pembatasan Masalah	25
D. Rumusan Masalah	25
E. Tujuan penelitian	26
F. Manfaat penelitian	27
G. Literature Review	28
H. Sistematika Penulisan	29
BAB II	31
KAJIAN TEORI	31
A. Game Online	31
B. Minat Belajar	33
C. Pembelajaran Jarak Jauh	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Jenis dan Pendekatan	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian	41
C. Subjek serta Objek Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian	42

E. Sumber data	44
F. Tekhnik Pengumpulan Data	44
G. Analisis Data.....	47
BAB IV.....	50
PEMBAHASAN.....	50
A. Profil Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta	50
B. Diagram Responden.....	51
C. Durasi Bermain Game Online Mobile Legends Responden Setiap Harinya.....	53
D. Hasil dan Penelitian	55
1. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perasaan Senang Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ Selama PJJ	55
2. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Ketertarikan Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ Selama PJJ.....	65
3. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perhatian Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ selama PJJ.....	73
4. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Keterlibatan Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ selama PJJ.....	83
E. Tabulating.....	89
BAB V	93
PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	100

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Gambar Diagram Angkatan Responden.....	51
Gambar 1 2 Gambar Diagram Durasi Bermain Perhari Responden	53
Gambar 1 3 Diagram Pengaruh game online Mobile Legends Terhadap Perasaan Senang Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ Selama PJJ.....	55
Gambar 1 4Diagram Game online mobile legends dapat merasakan kesenangan tersendiri bagi pemain.....	58
Gambar 1 5 Diagram Game online Mobile Legends membuat rileks selama pjj	60
Gambar 1 6 Tabel Game online Mobile Legends membuat rileks selama pjj	60
Gambar 1 7 Diagram Game online Mobile Legends membantu suasana belajar menjadi lebih asik selama pjj.....	61
Gambar 1 8 Diagram Game online Mobile Legends membantu termotivasi belajar selama pjj	63
Gambar 1 9 Gambar Game online Mobile Legends membantu termotivasi belajar selama pjj	63
Gambar 1 10 Gambar Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Ketertarikan Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ Selama PJJ.....	65
Gambar 1 11 Diagram Game online Mobile Legends dapat meningkatkan semangat dalam belajar selama pjj.....	66
Gambar 1 12 Gambar Game online Mobile Legends membantu bergairah sebelum belajar selama pjj.....	68
Gambar 1 13 Gambar Game online Mobile Legends membuat malas saat belajar selama pjj	70

Gambar 1 14 Diagram Game online Mobile Legends membantu menemukan minat baru saat belajar selama pjj	71
Gambar 1 15 Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perhatian Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ selama PJJ secara keseluruhan	73
Gambar 1 16 Diagram Game online Mobile Legends membuat mengantuk sebelum dan pada saat kelas selama pjj.....	76
Gambar 1 17 Diagram Game online Mobile Legends membuat lupa masuk kelas selama pembelajaran jarak jauh	78
Gambar 1 18 Diagram Game online Mobile Legends membuat lupa mengerjakan tugas-tugas selama pjj	79
Gambar 1 19 Diagram Game online Mobile Legends membantu agar lebih fokus saat pelajaran berlangsung selama pjj	81
Gambar 1 20 Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Keterlibatan Belajar Pada Mahasiswa PAI UNJ selama PJJ.....	83
Gambar 1 21 Diagram Game online Mobile Legends membantu lebih bertanggung jawab dalam setiap aktivitas ketika kelas berlangsung selama PJJ.....	84
Gambar 1 22 Diagram Game online Mobile Legends membantu dalam aktif bertanya dan berdiskusi selama PJJ	86
Gambar 1 23 Diagram Game online Mobile Legends membantu berfikir kritis saat belajar selama PJJ	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1 1 Tabel Krejcie.....	43
Tabel 1 2 Tabel Analisis Data Skala Likert	48
Tabel 1 3 Tabel Kriteria Skor Ideal Tabulasi.....	49
Tabel 1 4 Tabel Angkatan Responden	51
Tabel 1 5 Tabel Durasi Bermain Perhari Responden.....	53
Tabel 1 6 Tabel pengaruh game online mobile legends terhadap perasaan senang belajar secara keseluruhan	58
Tabel 1 7 Tabel Game online Mobile Legends membantu suasana belajar menjadi lebih asik selama pjj.....	62
Tabel 1 8 Tabel Game online Mobile Legends dapat meningkatkan semangat dalam belajar selama pjj.....	67
Tabel 1 9 Tabel Game online Mobile Legends membantu bergairah sebelum belajar selama pjj	68
Tabel 1 10 Tabel Game online Mobile Legends membuat malas saat belajar selama pjj	70
Tabel 1 11 Tabel Game online Mobile Legends membantu menemukan minat baru saat belajar selama pjj.....	72
Tabel 1 12 Tabel Game online Mobile Legends membuat mengantuk sebelum dan pada saat kelas selama pjj	76
Tabel 1 13 Tabel Game online Mobile Legends membuat lupa masuk kelas selama pembelajaran jarak jauh	78

Tabel 1 14 Tabel Game online Mobile Legends membuat lupa mengerjakan tugas-tugas selama pjj	80
Tabel 1 15 Tabel Game online Mobile Legends membantu agar lebih fokus saat pelajaran berlangsung selama pjj	81
Tabel 1 16 Tabel Game online Mobile Legends membantu lebih bertanggung jawab dalam setiap aktivitas ketika kelas berlangsung selama PJJ	85
Tabel 1 17 Tabel Game online Mobile Legends membantu dalam aktif bertanya dan berdiskusi selama PJJ	86
Tabel 1 18 Tabel Game online Mobile Legends membantu berfikir kritis saat belajar selama PJJ	88
Tabel 1 19 Hasil perhitungan berdasarkan tabel tabulasi berdasarkan jawaban responden	91

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*