

HUBUNGAN MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 KOTA JAMBI

Marshanda Putri Irliadurrah¹, Risnita², Darma Putra³

¹²³Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹Shandampi27@gmail.com, ²risnita@uinjambi.ac.id, ³darmaputra@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the relationship between social media and online game use and student learning behavior in the Aqidah Akhlak (Islamic Creed) subject at MAN 3 Jambi City. The study used a quantitative approach with correlational methods. The sample consisted of 251 students selected using proportionate random sampling. Data were collected through a questionnaire based on indicators for each variable and analyzed using product-moment correlation and multiple correlation. The results showed a positive and significant relationship between social media use and learning behavior ($R = 0.4445$; $KD = 19.75\%$) and between online games and learning behavior ($R = 0.4627$; $KD = 21.41\%$). Simultaneously, both significantly influenced learning behavior ($F\text{-count} = 64.717 > F\text{-table} = 3.03$). This study concludes that social media and online games, as part of students' digital reality, have a strong relationship with learning behavior in Aqidah Akhlak (Islamic Creed) learning. Therefore, the use of digital technology needs to be directed wisely to support character-based and spiritual education.

Keywords: Social Media, Online Games, Learning Behavior, Beliefs and Morals, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara penggunaan media sosial dan game online dengan perilaku belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Kota Jambi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel terdiri atas 251 siswa yang dipilih menggunakan teknik proportionate random sampling. Data dikumpulkan melalui angket berdasarkan indikator setiap variabel dan dianalisis menggunakan korelasi product moment serta korelasi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media sosial dengan perilaku belajar ($R = 0,4445$; $KD = 19,75\%$) dan antara game online dengan perilaku belajar ($R = 0,4627$; $KD = 21,41\%$). Secara simultan, keduanya berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar ($F\text{ Hitung} = 64,717 > F\text{able} = 3,03$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media sosial dan game online, sebagai bagian dari realitas digital siswa, memiliki keterikatan kuat dengan perilaku belajar dalam pembelajaran

Akidah Akhlak. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital perlu diarahkan secara bijak agar mendukung pendidikan yang berkarakter dan bernilai spiritual.

Kata Kunci: Media Sosial, Game Online, Perilaku Belajar, Akidah Akhlak, Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk karakter dan kualitas hidup manusia. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan nilai, moralitas, dan kepribadian yang mencerminkan kemanusiaannya. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana pembentukan keimanan, ketakwaan, dan perilaku moral peserta didik. Pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik, yang bertujuan membentuk pribadi muslim yang berakhlak mulia dan mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, di era revolusi digital saat ini, perilaku belajar siswa mengalami perubahan signifikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan

dunia baru yang memungkinkan interaksi sosial secara virtual melalui media sosial dan game online. Dua fenomena ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan remaja, termasuk siswa madrasah. Media sosial seperti TikTok, Instagram, WhatsApp, dan YouTube tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai ruang ekspresi, hiburan, bahkan pembentukan identitas diri. Di sisi lain, game online seperti Mobile Legends, Free Fire, dan Higgs Domino menjadi bentuk hiburan digital yang digemari, karena mampu memberikan kesenangan dan interaksi sosial secara daring.

Data Badan Pusat Statistik (BPS, 2023) mencatat bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia telah mencapai lebih dari 143 juta orang, dengan sekitar 60% diantaranya merupakan remaja. Indonesia juga termasuk dalam tiga besar negara dengan pengguna game online terbanyak di dunia. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda Indonesia hidup dalam lingkungan digital yang sangat intens. Fenomena ini juga terlihat di Madrasah Aliyah

Negeri (MAN) 3 Kota Jambi, di mana sebagian besar siswa menggunakan media sosial setiap hari dan memainkan game online dalam waktu yang cukup lama. Penggunaan tersebut tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari gaya hidup dan interaksi sosial mereka.

Kondisi tersebut memunculkan berbagai dampak terhadap perilaku belajar siswa. Di satu sisi, teknologi digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif jika dimanfaatkan secara positif. Media sosial, misalnya, dapat digunakan untuk menyebarkan konten edukatif, dakwah, dan nilai-nilai keislaman. Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan tanpa kontrol dapat menyebabkan penurunan disiplin belajar, kurangnya fokus terhadap pelajaran, bahkan kemerosotan moral dan spiritual siswa. Fenomena seperti siswa yang lebih fokus pada notifikasi media sosial dibandingkan materi pelajaran, atau siswa yang menghabiskan waktu larut malam untuk bermain game, kini menjadi tantangan nyata bagi dunia pendidikan, termasuk pendidikan agama Islam.

Dalam perspektif teoritis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui

Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg, yang menegaskan bahwa perilaku moral seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Remaja membentuk nilai-nilai dan keputusan moral berdasarkan interaksi dengan lingkungannya, baik secara langsung maupun melalui media digital. Dengan demikian, konten, komentar, dan interaksi yang mereka alami di media sosial atau game online dapat berkontribusi terhadap pembentukan pola pikir dan perilaku mereka, termasuk dalam konteks belajar agama.

Selain itu, teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses interaksi sosial dan pengalaman personal. Siswa yang berinteraksi dalam dunia digital membangun pemahaman dan nilai-nilai baru melalui komunikasi daring, termasuk nilai-nilai yang dapat berlawanan dengan ajaran Islam jika tidak difilter dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa dunia digital memiliki potensi besar dalam membentuk perilaku belajar dan karakter siswa, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada

bagaimana mereka memanfaatkannya.

Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, pengaruh media sosial dan game online menjadi isu yang sangat menarik untuk dikaji karena pelajaran ini berfungsi sebagai fondasi spiritual dan moral siswa. Pembelajaran Akidah Akhlak bertujuan membentuk insan yang beriman, berilmu, dan berakhlak karimah, namun pengaruh dunia digital sering kali membuat siswa lebih fokus pada kesenangan sesaat dibandingkan dengan internalisasi nilai-nilai agama. Sebagian siswa di MAN 3 Kota Jambi, misalnya, diketahui lebih antusias mengikuti tren media sosial atau permainan daring dibandingkan memperhatikan pembelajaran di kelas. Guru Akidah Akhlak juga menghadapi kesulitan dalam menumbuhkan kesadaran religius dan tanggung jawab belajar di tengah dominasi budaya digital yang serba cepat dan instan.

Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran perilaku belajar yang signifikan pada generasi digital. Perilaku belajar yang seharusnya mencerminkan kesungguhan, kedisiplinan, dan tanggung jawab kini sering kali tergerus oleh distraksi

teknologi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mendalam mengenai hubungan antara penggunaan media sosial dan game online dengan perilaku belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, agar dapat ditemukan pemahaman yang komprehensif mengenai sejauh mana kedua faktor tersebut mempengaruhi perkembangan moral, disiplin, dan spiritual peserta didik.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan gambaran empiris mengenai dampak media sosial dan game online terhadap perilaku belajar, tetapi juga memberikan solusi edukatif dan religius bagi guru, orang tua, serta pihak sekolah dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi digital secara bijak. Dengan demikian, dunia digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan bernilai spiritual, bukan sekadar ruang hiburan yang menjauhkan siswa dari nilai-nilai akidah dan akhlak Islam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional, karena bertujuan untuk mengetahui hubungan antara media sosial (X_1) dan game online (X_2) dengan perilaku belajar (Y) pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa MAN 3

Kota Jambi. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antar variabel secara objektif dengan bantuan analisis statistik. Penelitian dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Kota Jambi, Kecamatan Kotabaru, Kota Jambi, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 (Februari–Mei 2025). Sekolah ini dipilih karena siswanya aktif menggunakan media sosial dan game online, sehingga relevan dengan topik penelitian.

Populasi penelitian berjumlah 710 siswa, terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Sampel sebanyak 251 siswa diperoleh dengan teknik proportionate random sampling, menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Teknik ini memastikan sampel mewakili keseluruhan populasi berdasarkan proporsi tiap tingkat kelas.

Media Sosial (X_1): diukur melalui intensitas, frekuensi, jenis aplikasi, dan tujuan penggunaan. Game Online (X_2): diukur dari frekuensi bermain, durasi, dan jenis game yang dimainkan (Mobile Legends, Higgs Domino). Perilaku Belajar (Y): diukur melalui aspek kedisiplinan, tanggung jawab, perhatian, dan sikap religius dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup berbasis skala Likert (1–5), mencakup pertanyaan seputar penggunaan media sosial, game online, dan perilaku belajar. Sebelum disebarluaskan, instrumen diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan kejelasan butir dan konsistensi jawaban. Data tambahan diperoleh melalui dokumentasi seperti data siswa dan jadwal pelajaran.

Instrumen diuji menggunakan SPSS versi 26. Validitas: diuji dengan korelasi Product Moment Pearson (valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, $sig. < 0,05$). Reliabilitas: diuji dengan Cronbach's Alpha, dengan nilai ($\alpha > 0,70$) menunjukkan reliabel. Analisis data dilakukan secara statistik menggunakan SPSS versi 26 dengan tahapan:

1. Uji Normalitas untuk memastikan distribusi data normal.
2. Korelasi Product Moment* untuk melihat hubungan parsial antara X_1 –Y dan X_2 –Y.
3. Korelasi Ganda dan Uji F untuk mengetahui hubungan simultan antara X_1 dan X_2 terhadap Y.
4. Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk melihat

besarnya kontribusi media sosial dan game online terhadap perilaku belajar siswa.

Hipotesis Statistik dalam penelitian menunjukkan bahwa:

H_1 : Terdapat hubungan signifikan antara media sosial dan perilaku belajar siswa.

H_2 : Terdapat hubungan signifikan antara game online dan perilaku belajar siswa.

H_3 : Terdapat hubungan signifikan secara simultan antara media sosial dan game online dengan perilaku belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan terhadap 251 siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Kota Jambi menggunakan metode kuantitatif korelasional. Data dikumpulkan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis dengan uji korelasi product moment dan uji korelasi ganda.

1. Hubungan Media Sosial dan Perilaku Belajar

Nilai korelasi (r) sebesar 0,4445 menunjukkan adanya hubungan positif sedang antara media sosial dan perilaku belajar. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 19,75%

menunjukkan bahwa media sosial mempengaruhi perilaku belajar sebesar 19,75%, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain.

2. Hubungan Game Online dan Perilaku Belajar

Nilai korelasi (r) sebesar 0,4627 menunjukkan hubungan positif signifikan antara game online dan perilaku belajar. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin besar pula pengaruhnya terhadap perilaku belajar, baik dalam hal kedisiplinan maupun fokus belajar.

3. Hubungan Simultan Media Sosial dan Game Online terhadap Perilaku Belajar

Analisis regresi ganda menghasilkan F Hitung sebesar $64,717 > F$ Tabel (3,03) dan R sebesar 0,586, dengan $R^2 = 34,3\%$. Ini berarti media sosial dan game online secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan sebesar 34,3% terhadap perilaku belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

1. Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Belajar Akidah Akhlak

Media sosial memiliki dua sisi pengaruh terhadap perilaku belajar. Sisi positifnya, media sosial berfungsi sebagai sarana berbagi informasi, diskusi ilmiah, dan memperluas

wawasan keagamaan. Banyak siswa memanfaatkan platform seperti YouTube, WhatsApp, dan Tik Tok edukatif untuk memahami materi Akidah Akhlak secara visual dan kontekstual.

Namun, penggunaan yang berlebihan mengarah pada distraksi kognitif dan penurunan kualitas interaksi belajar langsung. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, bahwa belajar efektif terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna. Ketika interaksi itu tergantikan oleh komunikasi digital superfisial, maka nilai-nilai religius dan moral yang ditanamkan dalam pelajaran Akidah Akhlak menjadi kurang terinternalisasi.

Dengan demikian, pengelolaan waktu dan etika bermedia digital (digital ethics) menjadi kunci untuk memastikan media sosial menjadi instrumen pendidikan, bukan gangguan terhadap perilaku belajar.

2. Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar

Bermain game online pada dasarnya merupakan bentuk rekreasi digital yang menstimulasi kognitif, seperti kerja sama tim, strategi, dan problem solving. Namun, dalam konteks pendidikan agama,

permainan ini juga membawa tantangan besar terhadap nilai moral dan disiplin siswa.

Menurut teori Lawrence Kohlberg, perkembangan moral anak dan remaja dipengaruhi oleh pengalaman sosialnya. Game online yang sarat kekerasan atau kompetisi ekstrem dapat menurunkan sensitivitas moral siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang bermain game secara berlebihan cenderung menunjukkan perilaku belajar yang lebih rendah, seperti keterlambatan, kelelahan di kelas, dan penurunan konsentrasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Sebaliknya, siswa yang mampu mengontrol waktu bermain dan memilih game edukatif menunjukkan peningkatan dalam kemampuan fokus dan tanggung jawab. Artinya, pengaruh game online bersifat situasional, tergantung pada intensitas dan tujuan penggunaannya.

3. Pengaruh Gabungan Media Sosial dan Game Online terhadap Perilaku Belajar

Secara simultan, media sosial dan game online membentuk ekosistem digital yang menyatu dalam kehidupan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi keduanya

mempengaruhi perilaku belajar hingga 34,3%.

Fenomena ini menggambarkan bahwa siswa hidup dalam dunia digital multitasking, di mana kegiatan belajar dan hiburan bercampur. Akibatnya, nilai-nilai disiplin dan kesungguhan belajar perlu dikuatkan melalui pendekatan pendidikan karakter yang adaptif terhadap dunia digital.

Dari perspektif pendidikan Islam, hal ini menguatkan pandangan bahwa guru Akidah Akhlak berperan penting sebagai murabbi (pendidikan moral) yang mampu mengarahkan penggunaan media digital secara islami. Guru dapat mengintegrasikan media sosial dan game edukatif ke dalam pembelajaran sebagai sarana internalisasi nilai tauhid, akhlak, dan tanggung jawab.

Media sosial dan game online secara parsial dan simultan berhubungan positif dan signifikan dengan perilaku belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penggunaan media sosial dan game online yang terarah mampu meningkatkan semangat belajar dan kreativitas siswa, sedangkan penggunaan yang berlebihan menurunkan konsentrasi, kedisiplinan, dan tanggung jawab.

Oleh karena itu, pendidikan agama Islam perlu beradaptasi secara kreatif terhadap budaya digital, agar nilai-nilai akidah dan akhlak tetap relevan dalam dunia modern yang sarat teknologi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pendekatan kuantitatif korelasional terhadap 251 siswa di MAN 3 Kota Jambi, dapat disimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media sosial dengan perilaku belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Hasil uji statistik menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,4445 dengan koefisien determinasi 19,75%, yang berarti semakin baik pemanfaatan media sosial untuk hal-hal positif, seperti mencari informasi keagamaan, berdiskusi tentang pelajaran, atau mengakses konten edukatif, maka semakin baik pula perilaku belajar siswa. Namun, penggunaan media sosial yang berlebihan untuk hiburan semata dapat menurunkan fokus dan kedisiplinan belajar.

2. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan game online dengan perilaku belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan nilai korelasi (r) sebesar 0,4627 dengan koefisien determinasi 21,41%. Artinya, game online dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku belajar apabila dimainkan secara wajar dan terkontrol, seperti meningkatkan konsentrasi, kemampuan strategi, serta kerja sama. Namun, apabila dilakukan secara berlebihan, game online justru menimbulkan dampak negatif berupa kecanduan, penurunan perhatian, dan lemahnya motivasi belajar.

3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan secara simultan antara media sosial dan game online terhadap perilaku belajar siswa.

Hasil uji korelasi ganda menunjukkan nilai F hitung = 64,717 > F tabel = 3,03, dengan koefisien korelasi ganda (R) sebesar 0,586 dan koefisien determinasi 34,3%. Hal ini berarti bahwa sekitar sepertiga variasi perilaku belajar siswa dipengaruhi

oleh penggunaan media sosial dan game online secara bersamaan. Dengan kata lain, perilaku belajar Akidah Akhlak tidak dapat dipisahkan dari pengaruh budaya digital yang melekat pada kehidupan siswa saat ini.

4. Implikasi temuan ini menunjukkan bahwa media sosial dan game online merupakan bagian dari realitas belajar generasi digital yang tidak dapat dihindari, tetapi perlu diarahkan secara positif.

Pemanfaatan media digital harus disertai dengan pembinaan moral dan spiritual agar teknologi tidak menjadi penghambat, melainkan pendukung bagi proses pembentukan karakter Islami. Peran guru Akidah Akhlak, orang tua, dan sekolah sangat penting dalam membimbing siswa agar mampu menyeimbangkan dunia digital dengan tanggung jawab belajar dan keagamaan mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media sosial dan game online memiliki pengaruh nyata terhadap perilaku belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak. Pengaruh tersebut dapat bernilai positif apabila penggunaannya

diarahkan secara bijak dan proporsional, namun akan menjadi negatif apabila tidak terkendali. Oleh karena itu, penguatan literasi digital religius dan pengintegrasian nilai-nilai Islam dalam penggunaan teknologi merupakan langkah strategis untuk membentuk generasi yang cerdas, disiplin, dan berakhlak mulia di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2021). Psikologi Belajar dan Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahyadi, A. A. (2020). Psikologi Agama: Pengaruh Pengalaman Keagamaan terhadap Perilaku Manusia. Bandung: Alfabeta.
- Addiniah, & Lestari, W. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri di Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 12(3), 145–156.
- Bloom, B. S. (2020). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and*
- Wellness. New York: Guilford Press.
- Darmawan, D. (2021). *Pendidikan Abad 21 dan Literasi Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Haenlein, M., & Kaplan, A. M. (2020). *Rethinking the Role of Social Media in Education*. *Business Horizons*, 63(1), 37–50.
- Hansen, D., Shneiderman, B., & Smith, M. A. (2022). *Analyzing Social Media Networks with NodeXL: Insights from a Connected World*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Hartanto, A. (2021). Pengaruh Penggunaan WhatsApp terhadap Komunikasi Interpersonal dan Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 9(2), 220–232.
- Hasan Langgulung. (2020). *Asas-asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru.
- Kohlberg, L. (2020). *Essays on Moral Development: The Philosophy of Moral Development*. New York: Harper & Row.
- Kim, J. (2021). The Psychological Effects of Online Games among Adolescents: A Meta-Analysis. *Computers in Human Behavior*,
- Langgulung, H. (2021). *Manusia dan Pendidikan: Suatu Analisis Psikologi dan Pendidikan*

- Islam. Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru.
- Mansur, M., & Rahman, F. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Sosial dan Kedisiplinan Siswa SMA. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Islam*, 8(1), 32–45.
- Piaget, J. (2021). *The Construction of Reality in the Child*. London: Routledge.
- Rogers, C. (2020). *Freedom to Learn*. New York: Merrill.
- Sari, D. P., & Putra, A. R. (2024). Literasi Digital dan Pembentukan Karakter Religius Siswa di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 9(2), 115–128.
- Setiawan, I., & Rahayu, N. (2022). Dampak Media Sosial terhadap Etika dan Perilaku Keagamaan Remaja Muslim. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan Islam*, 7(1), 87–99.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Waljito, B. (2021). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Young, K. S. (2020). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Zainuddin, M., & Karim, A. (2023). Evaluasi Ranah Afektif dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(1), 67–79.