

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mengkaji pengaruh penggunaan *game online* dan motivasi belajar terhadap pengamalan keagamaan santri kelas VIII MTs di Pondok Pesantren Ali Maksum Krapyak Yogyakarta.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan jumlah populasi sebesar 109 santri yang diperoleh sampel sebanyak 53 santri. Teknik sampling menggunakan *Random Sampling* dengan mengambil perhitungan 50% setiap kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah angket, wawancara, dokumentasi dan observasi, sedangkan instrumen angket menggunakan skala likert. Teknik analisa data menggunakan statistik diskriptif dan Statistik Inferensial yang terdiri dari Korelasi *Product Moment*, Uji T sampel berpasangan, Regresi Linier, Korelasi Ganda, Uji F, dan Regresi Berganda.

Hasilnya menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game Online* terhadap pengamalan keagamaan sebesar 0,374 dengan signifikansi 0,047, (2) terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap pengamalan keagamaan sebesar 0,361 dengan signifikansi 0,028, (3) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar sebesar 0,355 dengan signifikansi 0,018 dan (4) terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan *game Online* dan motivasi belajar terhadap pengamalan keagamaan sebesar 0,298 dengan signifikansinya sebesar 0,024.

*Key-Word:* Penggunaan *Game Online*, Motivasi Belajar, Pengamalan Keagamaan