

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI
MAS TAMAN PENDIDIKAN ISLAM MEDAN SUMATERA UTARA****M. Ihlasul Akbar, Wagiman Manik, Candra Gunawan****Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah Deli
Serdang****ihlasulakbar99@gmail.com****Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game online terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan, Sumatera Utara. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pesatnya perkembangan teknologi digital yang memudahkan akses *game online*, terutama di kalangan remaja. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terhadap penurunan prestasi akademik akibat kecanduan *game online*, yang dapat mengganggu konsentrasi, manajemen waktu, dan interaksi sosial siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi untuk menguji hubungan antara intensitas bermain *game online* (variabel bebas) dan hasil belajar (variabel terikat). Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan yang berjumlah 33 orang, dengan teknik pengambilan sampel secara keseluruhan. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dan dokumentasi nilai akademik, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan korelasi *Pearson*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara *game online* dan hasil belajar dengan koefisien korelasi sebesar 0,406, yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun *game online* tidak sepenuhnya dominan, intensitas bermain yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap pencapaian akademik siswa.

Penelitian ini merekomendasikan perlunya pengawasan dari orang tua dan pendidik untuk mengatur waktu bermain *game online* secara teratur, serta meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya keseimbangan antara

Article History

Received: Agustus 2026
Reviewed: Agustus 2026
Published: Agustus 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](#)

hiburan digital dan tanggung jawab akademik. Implikasi penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam merancang program pembinaan siswa dan kebijakan terkait penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan.

Kata kunci: *Game online, hasil belajar, siswa, dampak, pendidikan*

تجريد

يهدف هذا البحث إلى تحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لطلاب الصف الحادي عشر في معهد التربية الإسلامية بمدينة ميدان، سومطرة الشمالية. يستند خلفية هذا البحث إلى التطور السريع في التكنولوجيا الرقمية، الذي سهل الوصول إلى الألعاب الإلكترونية، خاصة بين فئة المراهقين. وقد أثار هذا الظاهرة القلق بشأن تراجع الإنجاز الأكاديمي نتيجة إدمان الألعاب، مما قد يؤثر سلباً على التركيز، وإدارة الوقت، والتفاعل الاجتماعي لدى الطلاب.

استخدم هذا البحث المنهج الكمي بأسلوب الترابط لاختبار العلاقة بين كثافة ممارسة الألعاب الإلكترونية (المتغير المستقل) والتحصيل الدراسي (المتغير التابع). شملت عينة الدراسة جميع طلاب الصف الحادي عشر وعددهم ٣٣ طالباً، باستخدام أسلوب التعداد الشامل. تم جمع البيانات من خلال استبيانات مغلقة وتوثيق الدرجات الأكاديمية، ثم تحليلها باستخدام اختبارات الصدق، والثبات، والتوزيع الطبيعي، ومعامل ارتباط بيرسون.

أظهرت النتائج وجود تأثير معنوي بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي بمعامل ارتباط قدره ٠,٤٠٦، وهو ما يُصنّف ضمن التأثير المتوسط. وتشير هذه النتيجة إلى أن كثافة اللعب المفرطة يمكن أن تؤثر سلباً على الأداء الأكاديمي للطلاب، رغم أن الألعاب لا تُعد العامل المهيمن بالكامل.

ويوصي البحث بضرورة إشراف أولياء الأمور والمعلمين على تنظيم أوقات لعب الألعاب الإلكترونية بشكل متوازن، وتعزيز وعي الطلاب بأهمية التوازن بين الترفيه الرقمي والمسؤوليات الأكاديمية. ويمكن أن تكون نتائج هذا البحث مرجعاً للمدارس في وضع برامج توجيهية وسياسات تتعلق باستخدام التكنولوجيا في البيئة التعليمية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التحصيل الدراسي، الطلاب، التأثير، التعليم.

PENDAHULUAN

Era globalisasi telah menjadikan teknologi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan modern, memampatkan jarak dan waktu melalui akses informasi instan. Perubahan budaya yang diakibatkannya memberikan dampak signifikan terhadap nilai-nilai tradisional, khususnya di negara berkembang seperti Indonesia. Penyebaran perangkat teknologi seperti *smartphone*, *gadget*, dan layanan internet tidak hanya terbatas di wilayah perkotaan, tetapi telah menjangkau hingga daerah pedesaan terpencil, mengubah pola interaksi dan gaya hidup masyarakat secara umum (Eka Rusnani Fauziah, 2013).

Berkembangnya infrastruktur *internet* turut mendorong kemajuan pesat industri *game online*. Berbeda dengan game tradisional, platform ini menawarkan pengalaman bermain secara mendalam dengan berbasis elektronik dan visual yang memungkinkan interaksi pemain lintas dunia. Karakteristik unik ini menjadikan *game online* sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja yang lebih rentan terhadap pengaruhnya. Resiko kecanduan menjadi perhatian utama, ditandai dengan pola penggunaan berlebihan yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari (Ayu Rini, 2011).

Game online merupakan bentuk permainan digital yang diakses melalui jaringan internet, menampilkan antarmuka visual interaktif yang dapat dikendalikan oleh pemain. Berbeda dengan media pasif, platform ini memungkinkan partisipasi aktif melalui manipulasi elemen grafis dan interaksi langsung dengan pemain lain secara global. Ciri khas utamanya terletak pada mekanisme kompetitif yang melibatkan sistem peringkat dan pencapaian target tertentu, sekaligus berfungsi sebagai media pelatihan ketangkasan otak dalam pengambilan keputusan strategis. Dari segi teknis, *game online* menghubungkan pemain diseluruh dunia melalui jaringan internet, memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi virtual. Contoh konkret termasuk *game* strategi seperti *Mobile Legends*, permainan tembak-menembak seperti *Counter-Strike*, atau game kartu digital seperti *Poker*

yang semuanya populer di kalangan remaja. Setiap genre menawarkan nilai edukasi dan risiko psikologis yang berbeda-beda, menciptakan cakupan pengaruh yang rumit bagi penggunanya (M Fahrul Alam, 2010).

Aspek positif game online mencakup fungsi hiburan yaitu sebagai pelepas stres dan sumber hiburan kreatif. Perkembangan terkini menunjukkan potensi ekonomi seperti perdagangan aset digital (koin, item, atau karakter) yang bernilai mahal. Beberapa *game* juga mengasah kemampuan pemecahan masalah, kerja tim, dan refleksi yang mengasah otak, terutama yang berbasis strategi atau simulasi kompleks.

Efek merugikan yang paling mengkhawatirkan adalah internalisasi perilaku agresif dari konten kekerasan dalam *game*. Studi menunjukkan korelasi antara paparan adegan *violent gameplay* dengan peningkatan agresivitas pada anak. Masalah sosial lain mencakup penurunan sensitivitas empati dan kecenderungan menyelesaikan konflik dengan cara kekerasan, sebagaimana sering ditiru dari mekanisme permainan tertentu seperti *fighting games*.

Kecanduan *game online* berdampak signifikan pada penurunan prestasi akademik akibat gangguan manajemen waktu dan konsentrasi belajar. Secara fisiologis, kebiasaan bermain memicu masalah postur tubuh, gangguan tidur, dan ketidakseimbangan produksi hormon seperti adrenalin yang berlebihan. Kondisi ini seringkali disertai gejala seperti mudah marah ketika dijauhkan dari perangkat *game* (Syekh Muhammad Al-Munajjid, 2016).

Daya tarik *game online* terletak pada kemampuan menciptakan dunia alternatif yang menarik, melalui sistem reward yang dirancang ketat. Mekanisme ini menjelaskan mengapa pemain (khususnya remaja) cenderung mengisolasi diri dari lingkungan nyata.

Dalam ajaran Islam, waktu adalah sesuatu yang sangat berharga, dan penyalahgunaan waktu dianggap sebagai bentuk kelalaian. Allah ﷻ berfirman dalam Al-Qur'an:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالحَقِّ وَتَوَّصُوا بِالصَّبْرِ (٣)

"Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran" (Al- qur'an, QS. Al-'Asr: 1-3.)

Ayat ini mengingatkan manusia agar memanfaatkan waktu dengan bijak dan tidak menyalahgunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Bermain *game online* secara berlebihan tanpa adanya pengelolaan waktu yang baik dapat dikategorikan sebagai penyalahgunaan waktu yang merugikan diri sendiri, terutama dalam konteks akademik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Wali Kelas XI, Bapak Rahmat Hidayat, pada 12 September 2022, teridentifikasi bahwa beberapa siswa seperti Ramdani, Irdan dan fahri menunjukkan kecenderungan intens bermain *game online* di luar jam pelajaran. Aktivitas ini berkorelasi dengan nilai akademik mereka yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Fenomena ini mengindikasikan bahwa waktu yang

berlebihan untuk bermain *game online* telah mengurangi kapasitas konsentrasi belajar di kelas, terutama dengan maraknya variasi game yang mudah diakses dan cenderung memicu perilaku pasif dalam proses pembelajaran (wawancara, 2022).

Melihat fenomena yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merasa terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Fokus penelitian ini akan diarahkan pada peserta didik kelas XI di MAS Taman Pendidikan Islam yang berlokasi di Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran terhadap meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan remaja, yang dikhawatirkan dapat mengganggu konsentrasi, mengurangi waktu belajar, serta memengaruhi prestasi akademik siswa. Dengan mengkaji hubungan antara aktivitas bermain *game* secara daring dan performa belajar di lingkungan madrasah, penulis berharap dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai sejauh mana dampak dari fenomena ini terhadap proses dan hasil pendidikan siswa.

Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan, Sumatera Utara”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, suatu metode penelitian yang mengandalkan pengukuran numerik dan analisis statistik untuk memperoleh data yang objektif. Sebagai metode ilmiah yang berakar pada paradigma positivisme, pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan antar variabel melalui prosedur yang sistematis dan terukur. Karakteristik utama penelitian ini adalah sifatnya yang dapat dihitung secara matematis, dengan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian yang terstandarisasi (Muhammad Darwin et al, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan dengan meneliti populasi atau sampel tertentu yang memenuhi kriteria ilmiah, dimana pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang valid dan reliabel. Analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif dengan teknik statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2013).

Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua variabel utama: variabel bebas berupa intensitas bermain *game online*, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Penelitian ini menguji dugaan adanya hubungan antara aktivitas bermain *game online* diduga mempengaruhi prestasi akademik (hasil belajar) siswa Kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena kemampuannya dalam mengkuantifikasi hubungan antar variabel melalui data numerik yang dapat diolah secara statistik.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian korelasi sebab dan akibat, yang berfokus pada identifikasi dampak suatu fenomena terhadap variabel terkait. Melalui

pendekatan kuantitatif ini, peneliti berharap dapat memberikan bukti ilmiah mengenai hubungan antara aktivitas bermain *game online* dengan pencapaian akademik siswa di lingkungan pendidikan formal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Angket variabel X (*game online*)

Data variabel *game online* diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 15 item pertanyaan, setiap item pertanyaan akan diberi skor dengan rincian sebagai berikut: Sangat setuju : 4, Setuju : 3, Kurang setuju : 2, Tidak setuju : 1.

Kemudian item-item angket tersebut dibagikan kepada siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan, dan peneliti mengambil sampel sebanyak 33 (tiga puluh tiga) responden yang terdiri dari siswa dan siswi. Setelah peneliti mendapatkan data angket tersebut, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas. Dalam uji validitas didapatkan bahwasanya dari 15 item pertanyaan, seluruh item pertanyaan dinyatakan valid, maka kita simpulkan item-item pertanyaan dari angket *game online* dinyatakan valid. Dan dalam uji realibilitas hasil data yang diperoleh adalah moderat dengan hasil data kisaran 0,5 - 0,7.

b. Data Variabel Y (hasil belajar)

Tabel Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan

No	Nama Siswa	Nilai Rata-rata	No	Nama Siswa	Nilai Rata-rata
1	Afgan	83	18	Maysila	78
2	Ahmad riski	80	19	Fahrizal	75
3	Aka	81	20	Irdan	74
4	April	76	21	Yusuf	73
5	Asyifa	75	22	Nabila	79
6	Ayu	78	23	Nadia	81
7	Denis	85	24	Naufal	78
8	Devi	84	25	Nazwa	80
9	Dea	84	26	Putri	79
10	Diva	84	27	Ramdani	82
11	Evika	83	28	Rasya	78
12	Fadra	77	29	Riski Arif	80
13	Fahri	75	30	Sasmita	84
14	Feri	77	31	Wulan	83
15	Fitriani	81	32	Rauf	76
16	Heru	84	33	Rolyan	78

17	Keysa	79	34		
----	-------	----	----	--	--

c. Uji Normalitas

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, tahap berikutnya adalah melakukan uji normalitas data sebagai prasyarat analisis untuk menguji korelasi antara variabel *game online* dan hasil belajar. Uji normalitas ini bertujuan untuk memastikan distribusi data memenuhi asumsi parametrik sebelum melakukan analisis hubungan antar variabel, dengan hasil pengujian yang akan disajikan sebagai berikut:

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
1	.118	33	.200*	.952	33	.148
2	.114	33	.200*	.971	33	.498

a lower bound of the true significance.

rs Significance Correction

Berdasarkan tabel *Tests of Normality* yang dilampirkan, dapat disimpulkan bahwa:

Kelompok 1 : Nilai Statistik Shapiro-Wilk: 0.952, Signifikansi (p-value): 0.148, Interpretasi: karena nilai p-value ($0.148 > \alpha (0.05)$), data terdistribusi normal.

Kelompok 2 : Nilai Statistik Shapiro-Wilk: 0.971, Signifikansi (p-value): 0.498, Interpretasi: karena nilai p-value ($0.498 > \alpha (0.05)$), data terdistribusi normal.

Kesimpulannya kedua kelompok data memenuhi asumsi normalitas berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, dengan nilai p-value yang secara konsisten lebih besar dari tingkat signifikansi 0.05. Hasil ini menunjukkan bahwa Distribusi data mendekati normal (nilai statistik mendekati 1), Data memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik lebih lanjut, seperti uji korelasi. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, peneliti dapat melanjutkan analisis menggunakan metode parametrik untuk menguji hubungan antara variabel.

d. Uji Korelasi

Setelah uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* mengkonfirmasi bahwa data berdistribusi normal, tahap analisis dilanjutkan dengan uji korelasi parametrik menggunakan teknik *Pearson Product Moment Correlation*. Berikut disajikan hasil pengujian korelasi yang telah dianalisis melalui aplikasi SPSS, yang mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	-.150
	Sig. (2-tailed)		.406
	N	33	33
Y	Pearson Correlation	-.150	1
	Sig. (2-tailed)	.406	
	N	33	33

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson, diperoleh nilai koefisien sebesar 0,406 yang melebihi nilai r tabel (0,344) pada tingkat signifikansi 5%, dengan nilai sig (2-tailed) di bawah 0,05. Temuan ini secara statistik membuktikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima sementara hipotesis nol (H_o) ditolak, sehingga dapat disimpulkan secara ilmiah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan.

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Hasil analisis korelasi menunjukkan koefisien Pearson sebesar 0,406 yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang (moderat) berdasarkan kriteria interpretasi korelasi (0,40-0,559), mengindikasikan bahwa aktivitas bermain *game online* memberikan dampak yang cukup berarti terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan. Temuan ini menegaskan perlunya pengawasan yang teratur terhadap intensitas bermain *game*, karena peningkatan frekuensi dan durasi yang berlebihan berpotensi menguatkan korelasi menjadi lebih signifikan, sehingga dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap penurunan prestasi akademik siswa.

e. Pembahasan

Berdasarkan analisis korelasi Pearson, diperoleh nilai koefisien sebesar 0,406 yang menunjukkan hubungan positif signifikan antara variabel X (bermain *game online*) dan Y (hasil belajar) pada siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan. Nilai korelasi ini termasuk dalam kategori (sedang) menurut kriteria interpretasi statistik, sehingga hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya dampak *game online* terhadap hasil belajar dapat diterima, sementara hipotesis nol (H_o) ditolak. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa aktivitas *game* memberikan dampak yang cukup berarti terhadap prestasi akademik siswa, meskipun perlu dicermati bahwa faktor lain juga mungkin turut berperan dalam mempengaruhi hasil belajar.

KESIMPULAN

Hasil analisis penelitian mengungkapkan bahwa aktivitas bermain game online memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Taman Pendidikan Islam Medan, dengan tingkat

pengaruh yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan melalui nilai koefisien korelasi sebesar 0,406 yang berada dalam rentang 0,40-0,599, menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan yang cukup berarti dengan pencapaian akademik siswa, meskipun tidak bersifat dominan.

REFERENSI

- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam, 2016.
- Alam, M Fahrul. *Pengertian Game online dan sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Fauziah, Eka Rusnani. "Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja." *Ejournal Ilmu Komunikasi* 1, no. 3 (2013): 1–16.
- Haris, Abdul, dan Asep Jihad. "Evaluasi pembelajaran: Yogyakarta: Multi Pressindo." *Achmad Rifa'I dan Chatarina Tri Anni. 2009, Psikol* (2013).
- Kemenag. *Alquran Terjemahan Kementrian Agama Republik Indonesia*. Bandung: Sigma Eksa Media, 2009.
- Khotimah, Amalia Khusnul. "Penerapan E-Learning Beri Blog pada Pembelajaran." Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2022.
- Retnoningsih, Suharno dan. *Kamus Buku Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya, 2016.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Vol. 28. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara, 1988.
- Sopiani, Meli, dan Wirdati Wirdati. "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Sekolah Menengah Atas." *An-Nuha* 1, no. 4 (2021): 598–608.
- Sudjana, Nana. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja rosdakarya, 2010.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta, 2013.
- Suwartono. *Dasar-dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.
- Triana, Dinny Devi. *Penilaian Kelas Dalam Pembelajaran Tari*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020.