PENGARUH GAME ONLINE TERDAHAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP WIJAYA KUSUMA

Muhammad Deden Nur Kholis ZM[1], Ubaidillah[2] Raisul Umam Ghazali[3]
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Darul Ishlah Tulang Bawang[1]
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Darul Ishlah Tulang Bawang[2]
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Darul Ishlah Tulang Bawang[3]
dedentuba@gmail.com[1]
ubaidillah110194@gmail.com[2]
Roizghozali38@gmail.com[3]

ABSTRACT

Ketidakseimbangan antara waktu bermain game dan waktu belajar dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pencapaian akademik secara keseluruhan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak game online terhadap prestasi akademik siswa menggunakan metode penelitian kuantitatif. Uji Kolmogorov-Smirnov Satu Sampel, uji non-parametrik yang umum digunakan untuk menilai distribusi data, digunakan dalam penelitian ini. Temuan studi ini memiliki beberapa implikasi penting, baik secara teoritis maupun praktis, yang dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran dan memantau perilaku digital siswa di lingkungan sekolah dan keluarga. Secara teoritis, studi ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai dampak negatif dari bermain game online secara berlebihan terhadap prestasi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAUD). Studi ini juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana kebiasaan bermain game dapat mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan motivasi, dan memengaruhi internalisasi nilai-nilai agama yang seharusnya ditanamkan melalui PAUD. Semakin tinggi intensitas siswa bermain gim daring, semakin rendah kecenderungan mereka untuk mencapai prestasi akademik yang optimal, terutama dalam mata pelajaran yang menekankan pemahaman moral dan agama seperti Pendidikan Agama. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan, bimbingan, dan pendekatan pedagogis yang relevan dari guru, orang tua, dan lingkungan sekolah untuk mengurangi dampak negatif dari aktivitas digital yang berlebihan.

Keywords: Game Online, Kinerja Akademis, Pelajaran PAI, Pengawasan

ABSTRAK

The lack of balance between gaming time and study time can lead to a decline in academic performance, which in turn may affect overall academic achievement. The purpose of this study is to analyze the impact of online games on students' academic performance using a quantitative research method. The Kolmogorov-

Smirnov One Sample Test, a commonly used non-parametric test for assessing data distribution, was employed in this research. The findings of this study have several important implications, both theoretically and practically, which can serve as a basis for developing learning strategies and monitoring students' digital behavior in both school and family environments. Theoretically, this study reinforces previous findings regarding the negative impact of excessive online gaming on students' academic performance, particularly in Islamic Religious Education (IRE) subjects. It also contributes to the broader understanding of how gaming habits can interfere with learning concentration, decrease motivation, and affect the internalization of religious values that should be instilled through IRE. The higher the intensity of students playing online games, the lower their tendency to achieve optimal academic performance, especially in subjects that emphasize moral and religious understanding like IRE. Therefore, there is a need for supervision, guidance, and relevant pedagogical approaches from teachers, parents, and the school environment to mitigate the negative effects of excessive digital activities.

Keywords: Online Games, Academic Performance, Islamic Education Lessons, Supervision

A. Pendahuluan

Pada era digital fenomena bermain game online telah menjadi suatu keharusan dalam aktivitas hiburan bagi sebagian besar orang. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan akses dan ketersediaan yang tidak dapat diabaikan. Dengan cukup memiliki perangkat yang terhubung dengan internet, seseorang dapat merasakan dunia game online setiap saat dan dimanapun tempat. Keuntungan ini membuat game online termasuk salah satu hiburan yang begitu diandalkan dan tersebar luas di kalangan berbagai kelompok usia.

Eryzal Novrialdy (2019:154) Menjelaskan bahwa Perkembangan pesat teknologi digital membawa popularitas game online di kalangan remaja. Meskipun dihadirkan sebagai hiburan, banyak remaja yang terjebak dalam pemakaian berlebihan, menggunakan game online sebagai pelarian dari realitas hidup. Ketergantungan game online dapat mengakibatkan pengaruh negatif terhadap tanggung jawab sehari-hari, kesehatan fisik, dan interaksi sosial remaja. Sikap bijak dalam penggunaan game online, termasuk pembatasan waktu bermain dan komunikasi terbuka, diperlukan untuk mencegah kecanduan dan

memastikan keseimbangan antara dunia virtual dan nyata.

Game online merupakan jenis permainan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet, membuka peluang bagi pemain untuk berhubungan secara virtual dengan sesama pemain dari berbagai penjuru dunia. Dengan perkembangan teknologi, selain berfungsi sebagai hiburan, game online juga hadir sebagai ruang sosial yang menghubungkan kelompok pemain global (Chairunisa:2022). Jenis-jenis game online sangat beragam, meliputi beragam genre dimulai dari game aksi yang menguji refleks, adventure yang memanjakan imajinasi, hingga game taktik yang membutuhkan kecerdikan taktis. Tak ketinggalan, game olahraga yang memungkinkan pemain untuk merasakan sensasi kompetisi dalam dunia maya. Beberapa contoh game online populer yang sering dimainkan oleh berbagai kalangan termasuk Free Fire yang menawarkan pertempuran intens, Mobile Legends yang menghadirkan pertarungan tim 5v5, dan PUBG yang menantang pemain untuk bertahan hidup di medan pertempuran.

Menurut Ramdani (2018) Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa bisa bervariasi. Beberapa siswa mungkin menghadapi penurunan hasil belajar disebabkan oleh kebiasaan menghabiskan banyak waktu bermain game daripada fokus pada belajar. Sementara itu, ada juga siswa yang mampu menjaga keseimbangan antara game online dan kegiatan belajar. Dengan demikian, guru dan orang tua sangatlah penting untuk selalu memantau serta memberikan arahan terkait penggunaan game online agar tidak mengganggu konsentrasi dan waktu yang sebaiknya diperuntukkan untuk belajar.

Prestasi akademik dapat didefinisikan sebagai hasil dari kemampuan individu dalam bidang tertentu, yang mencerminkan tingkat kematangan yang dapat diukur melalui ujian. Penilaian prestasi ini dapat berupa angka atau huruf. Kesuksesan seorang siswa dalam meraih prestasi akademik disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk daya pikir, kesesuaian materi pembelajaran sesuai bakat dan minat siswa, tingkat perhatian yang maksimal, dorongan belajar yang

positif, strategi belajar yang efektif, dan strategi pengajaran yang diterapkan oleh pendidik. Selain itu, dukungan keluarga yang positif dan lingkungan sekolah yang terorganisir dengan baik, disiplin, dan kondusif juga memainkan peran penting dalam pencapaian prestasi belajar (Budiyono 2023:50).

Nusa (3:2019) Menyatakan bahwa Pengaruh game online terhadap pelajar menjadi perhatian serius karena adanya potensi ketergantungan. Para pelajar yang terlalu sering terlibat dalam game online cenderung mengalami ketagihan terhadap aktivitas tersebut. Kehadiran game online yang menarik dan menantang secara psikologis dapat menciptakan keterikatan emosional yang kuat, membuat pelajar sulit untuk melepaskan diri dari permainan tersebut.

Ketika seorang pelajar menjadi ketagihan pada game online, dampaknya dapat terasa pada penurunan waktu yang semestinya dialokasikan untuk belajar. Aktivitas belajar jadi terabaikan dikarenakan lebih sering waktu dihabiskan untuk main game . Kurangnya manajemen waktu dalam bermain game dan waktu belajar dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kinerja akademis secara keseluruhan (Surbakti, K:2017).

Secara keseluruhan, penting untuk menyadari bahwa sementara game online bisa menjadi saranar hiburan yang mengasyikan, perlu adanya kesadaran dan pengelolaan waktu yang baik untuk mencegah dampak negatifnya terhadap prestasi belajar pelajar. Melibatkan orang tua dan pendidik dalam membimbing para pelajar dalam penggunaan yang bijak terhadap game online juga menjadi faktor kunci untuk menghindari dampak yang merugikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan game online terhadap prestasi belajar, peneliti akan menyelidiki bagaimana game online memengaruhi prestasi belajar. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Online Terdahap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Wijaya Kusuma”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan ex post facto dan desain korelasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan game online sebagai variabel independen (X) dengan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam sebagai variabel dependen (Y) pada siswa kelas VIII SMP Wijaya Kusuma. Penelitian dilaksanakan di SMP Wijaya Kusuma, Desa Tri Tunggal Jaya, Kecamatan Banjar Margo, selama kurang lebih dua bulan, yang meliputi tahap pengumpulan data dan pengolahan data. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 39 orang, dan seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dengan skala Likert untuk mengukur intensitas penggunaan game online serta dokumentasi untuk memperoleh data prestasi belajar siswa. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan korelasi Product Moment dan rumus Alpha. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan kelayakan data dianalisis secara statistik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu fenomena yang paling mencolok adalah meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan remaja, khususnya siswa SMP. Dalam konteks ini, game online bukan hanya menjadi hiburan semata, melainkan telah membentuk suatu budaya digital baru yang mengubah pola interaksi sosial, waktu belajar, bahkan prestasi akademik siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki hubungan yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sebagaimana tercermin dari hasil analisis regresi linear sederhana yang memperlihatkan nilai R^2 sebesar 0.537 dan signifikansi yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh Yunianti (2024), Anggita (2024), dan Pane (2024), yang menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka cenderung diikuti dengan penurunan prestasi belajar siswa. Kondisi ini diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Adeningsih et al. (2025), serta Agustin (2025), yang mengungkap bahwa game online memengaruhi perilaku belajar, konsentrasi, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Data statistik deskriptif yang diperoleh juga memperlihatkan bahwa item-item seperti "menghabiskan banyak waktu untuk game" dan "game sebagai hiburan utama" memperoleh skor rata-rata yang tinggi, mengindikasikan bahwa game telah menjadi bagian penting dari keseharian siswa. Fakta ini tidak dapat diabaikan, karena kecenderungan penggunaan waktu yang dominan untuk aktivitas hiburan akan mengurangi waktu belajar dan memengaruhi efektivitas proses internalisasi nilai-nilai agama yang seharusnya dikembangkan melalui mata pelajaran PAI (Hatim, 2018; Kamal, 2023; Makbul, 2021). Bahkan, Chairunisa (2022) mencatat bahwa industri game di Indonesia mengalami lonjakan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, yang turut mendorong maraknya penggunaan game di kalangan pelajar. Dalam kerangka tersebut, Novrialdy (2019) menekankan bahwa kecanduan game online memiliki dampak serius terhadap kesehatan mental, keseimbangan waktu, dan kualitas belajar siswa. Sebagai tambahan, Darma (2021) menggarisbawahi pentingnya pengelolaan waktu belajar secara efektif untuk mendukung pencapaian akademik, hal yang justru terhambat ketika siswa tenggelam dalam aktivitas game tanpa kontrol.

Namun demikian, tidak semua literatur menyatakan bahwa game online berdampak negatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dalam konteks tertentu, game dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bila dirancang dan dimanfaatkan dengan tepat. Rahmatullah dan Sukmawati (2024) serta Kurniawan (2024) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game atau gamifikasi, seperti penggunaan Kahoot atau game edukatif berbasis digital, mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Bahkan studi

global yang dilakukan oleh Liu et al. (2025) dan Zhang et al. (2025) mengungkap bahwa penggunaan game edukatif berbasis augmented reality dapat meningkatkan hasil belajar, kepuasan siswa, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pendidikan konstruktivis, di mana keterlibatan aktif siswa dalam lingkungan pembelajaran interaktif berperan besar dalam membentuk pemahaman yang lebih mendalam (Mustaghfiroh, 2020; Nana Sudjana, 2014; Mas'ud Hasan, 2015). Akan tetapi, perlu digarisbawahi bahwa jenis game yang digunakan sangat menentukan. Game dengan unsur kekerasan atau yang bersifat kompetitif ekstrem justru cenderung menghasilkan efek negatif terhadap perilaku siswa, seperti ditunjukkan dalam penelitian Jo et al. (2025) dan Amanda (2016).

Dari sudut pandang metodologi, validitas dan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini telah diuji dan terbukti kuat. Semua item dalam kuesioner memiliki r-hitung lebih besar dari r-tabel, dan nilai Cronbach's Alpha untuk kedua variabel berada di atas 0.7, yaitu 0.783 untuk game online dan 0.840 untuk prestasi belajar, yang berarti instrumen ini andal untuk mengukur konstruk yang dituju. Hal ini sesuai dengan kaidah statistik yang diuraikan oleh Andi Supangat (2014) dan Suryadi (2015), di mana reliabilitas tinggi menjamin keandalan data dalam menguji hubungan antar variabel. Validitas instrumen pun semakin menguatkan temuan ini, sebab pengukuran yang tidak valid akan menghasilkan kesimpulan yang menyesatkan (Suharsimi Arikunto, 2015; Syaifuddin Azwar, 2019; Muri Yusuf, 2014). Dengan terpenuhinya prasyarat ini, maka hasil regresi linear yang diperoleh dapat diinterpretasikan secara sahih dan akurat, serta menjadi dasar yang kuat untuk merumuskan rekomendasi kebijakan bagi pihak sekolah maupun orang tua.

Aspek motivasi belajar juga menjadi variabel penting dalam menjembatani pengaruh game online terhadap prestasi akademik. Penelitian yang dilakukan oleh Sulvia et al. (2025) dan Fadhilah & Mukhlis (2021) menyoroti bahwa motivasi intrinsik yang kuat dapat menekan dampak negatif dari aktivitas game terhadap nilai pelajaran. Bahkan, dalam kerangka teori Maslow dan

teori Self-Determination Theory (SDT), kebutuhan akan aktualisasi diri dan pengakuan sosial dapat mendorong siswa untuk tetap berprestasi meskipun berada dalam lingkungan yang terpapar oleh distraksi digital (Azis & Amiruddin, 2020; Marisa, 2019; Suardi, 2018). Maka dari itu, penguatan motivasi belajar yang dilakukan oleh guru PAI melalui pendekatan dialogis dan integratif dapat menjadi kunci keberhasilan dalam menghadapi tantangan era digital ini. Sejalan dengan hal tersebut, Surifah et al. (2018) dan Saputra (2021) menekankan pentingnya pembentukan sikap tanggung jawab melalui metode pembiasaan dan peran aktif keluarga dalam mendampingi anak-anak di rumah.

Selanjutnya, dari uji asumsi klasik diketahui bahwa data dalam penelitian ini telah memenuhi syarat normalitas dan linearitas. Nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0.086 menunjukkan bahwa distribusi residual normal, sedangkan signifikansi linearitas sebesar 0.000 menandakan adanya hubungan linier yang kuat antara game online dan prestasi belajar. Kedua temuan ini mengindikasikan bahwa model regresi yang digunakan adalah tepat dan hasil analisis dapat diinterpretasikan secara statistik. Menurut Sugiyono (2017), pemenuhan asumsi ini penting agar tidak terjadi kesalahan dalam interpretasi sebab-akibat. Endah Saptutyningsih dan Estu Setyaningrum (2019) juga menekankan bahwa regresi yang sahih akan menghasilkan prediksi yang lebih akurat, serta membuka ruang untuk pengambilan keputusan berbasis data. Apalagi dalam konteks pendidikan, pengambilan kebijakan yang salah bisa berdampak pada kehilangan potensi siswa dalam jangka panjang (Budiyono, 2023; Suharsimi Arikunto, 2017).

Dinamika hubungan antara intensitas penggunaan game online dan prestasi belajar siswa semakin menarik untuk dikaji lebih dalam, terutama ketika dikaitkan dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama yang berada dalam fase perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang sangat pesat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 53% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh kebiasaan bermain game online. Hal ini menunjukkan

bahwa meskipun bukan satu-satunya faktor, game online memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap keberhasilan akademik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan ini beririsan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diningrum (2024) dan Nusa (2019), yang menyatakan bahwa kebiasaan bermain game, jika tidak diawasi dengan baik oleh orang tua maupun sekolah, dapat mengganggu konsentrasi, mengurangi durasi belajar, bahkan menurunkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran, termasuk pelajaran yang mengandung muatan afektif dan moral seperti PAI.

Sebaliknya, penelitian lain seperti Musyarofah (2025) dan Sulkifli (2017) menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara bijak, termasuk pemanfaatan media berbasis e-learning atau aplikasi game edukatif, dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam hal ini, yang perlu dicermati adalah sejauh mana siswa dapat membedakan antara penggunaan game sebagai sarana hiburan dan sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam konteks Indonesia, di mana pendidikan agama masih menjadi komponen utama dalam kurikulum nasional, kesadaran untuk menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan kewajiban belajar perlu terus diperkuat melalui kerja sama antara sekolah, guru, dan orang tua (Azis & Amiruddin, 2020; Saputra, 2021; Hatim, 2018). Hal ini juga sejalan dengan gagasan Kamal (2023) yang menekankan pentingnya pendidikan agama sebagai fondasi pembentukan karakter anak di era digital.

Sementara itu, dalam ranah global, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi terus dikembangkan dengan konsep gamifikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Chang et al. (2025), Cigdem et al. (2024), dan Fathi et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi elemen game dalam pembelajaran, seperti tantangan, penghargaan, dan leaderboard, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta hasil akademik secara signifikan. Pendekatan ini mengindikasikan bahwa game, ketika difungsikan secara pedagogis, tidak lagi menjadi distraksi tetapi justru menjadi medium baru dalam pendidikan. Namun, implementasi

pendekatan ini membutuhkan keterampilan digital dari guru dan kesiapan infrastruktur sekolah yang memadai. Pada titik ini, literasi digital guru menjadi faktor penting yang harus dikembangkan, sebagaimana diulas dalam Wulandari et al. (2025), bahwa guru PAI harus mulai beradaptasi dengan era digital agar tetap relevan dengan gaya belajar generasi Z.

Namun tantangan muncul ketika siswa tidak mampu mengatur waktu bermain dan belajar secara seimbang. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan kajian Zhang et al. (2025) dan Drissi et al. (2024), yang menegaskan bahwa efek negatif dari game online terutama muncul ketika durasi bermain sudah masuk kategori berlebihan. Akibatnya, siswa mengalami penurunan konsentrasi, kelelahan mental, dan penurunan motivasi belajar. Dalam banyak kasus, siswa juga menjadi lebih emosional, mengalami gangguan tidur, dan kehilangan ketertarikan terhadap kegiatan sekolah. Kondisi ini sangat berbahaya jika tidak segera ditangani karena dapat berdampak pada perkembangan karakter dan nilai religius yang seharusnya ditumbuhkan melalui pelajaran PAI (Nuraeni & Syihabuddin, 2020; Mustaghfiroh, 2020; Suardi, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran agama harus terus diperkuat dengan pendekatan yang kontekstual dan menyentuh realitas kehidupan siswa, termasuk tantangan dunia digital yang mereka hadapi.

Dalam konteks ini, peran orang tua tidak kalah pentingnya. Diningrum (2024) menyebutkan bahwa pengawasan orang tua sangat berpengaruh dalam mengontrol dampak negatif game online terhadap anak. Jika orang tua berperan aktif dalam memantau dan membatasi penggunaan gadget, maka potensi penyalahgunaan waktu untuk game dapat ditekan. Bahkan dalam beberapa keluarga, pembiasaan pola hidup disiplin dan keseimbangan antara aktivitas dunia maya dan nyata berhasil menciptakan anak-anak yang tetap aktif belajar meskipun berada di tengah era digital. Surifah et al. (2018) juga menegaskan bahwa pola asuh yang dialogis, penguatan komunikasi emosional, serta teladan dari orang tua dalam penggunaan teknologi sangat berpengaruh terhadap perilaku digital anak.

Lebih jauh lagi, dalam studi yang lebih makro, Tlili et al. (2025) dan Dahri et al. (2025) menegaskan bahwa kehadiran kecerdasan buatan (AI) dalam sistem pendidikan berbasis game membawa pengaruh positif terhadap capaian akademik siswa. AI mampu menciptakan personalisasi pembelajaran, mengukur perkembangan siswa secara real-time, dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Ini membuktikan bahwa teknologi, jika dimanfaatkan dengan tepat dan proporsional, mampu menjadi alat transformasi pendidikan yang signifikan. Bahkan dalam studi Jo et al. (2025), elemen self-expression dan interaksi sosial dalam game ternyata mampu memperkuat motivasi siswa, yang pada akhirnya berdampak pada semangat belajar mereka dalam konteks formal.

Namun, di sisi lain, terdapat pula ancaman baru dari game berbasis judi atau konten negatif yang beredar secara bebas di platform daring. Ahyani et al. (2025) mencatat bahwa minimnya regulasi yang ketat terhadap konten game berbasis kekerasan dan judi online menjadi tantangan besar bagi pemerintah dan pendidik. Game semacam ini bukan hanya mengganggu psikologis siswa, tetapi juga membawa dampak jangka panjang terhadap integritas dan moralitas generasi muda. Oleh sebab itu, perlu sinergi antara lembaga pendidikan, keluarga, dan negara untuk mengontrol jenis game yang beredar di masyarakat. Hal ini dapat dimulai dengan melakukan sosialisasi edukatif di sekolah-sekolah serta pemberlakuan kebijakan penggunaan gadget secara bijak selama jam belajar.

Dengan mempertimbangkan semua data dan literatur tersebut, maka jelas bahwa game online merupakan fenomena ambivalen. Di satu sisi, game dapat merusak konsentrasi belajar dan menurunkan prestasi akademik siswa jika digunakan secara berlebihan dan tanpa kontrol. Namun di sisi lain, game juga bisa menjadi alat edukatif yang sangat kuat jika dirancang secara pedagogis dan diintegrasikan dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk tidak memandang game hanya sebagai ancaman, melainkan sebagai realitas yang harus dikelola dengan

pendekatan yang adaptif, edukatif, dan kolaboratif.

Ketika membahas lebih dalam mengenai dampak game online terhadap proses dan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), perlu dicermati bahwa prestasi belajar bukan hanya hasil dari kemampuan kognitif semata, tetapi juga berkaitan erat dengan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Dalam penelitian ini, skor tertinggi dalam variabel prestasi belajar adalah pada item pemahaman konsep keagamaan dan kemampuan mengaplikasikan materi PAI dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang memiliki daya serap baik terhadap materi keagamaan. Akan tetapi, korelasi negatif yang ditemukan terhadap kebiasaan bermain game menunjukkan adanya potensi penurunan pemahaman atau penerapan nilai-nilai PAI jika penggunaan game tidak terkontrol. Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nur (2020), Ramdani (2018), dan Adeningsih et al. (2025), yang menyimpulkan bahwa kecanduan game dapat mengikis waktu untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran, termasuk pelajaran yang berorientasi nilai seperti PAI.

Kecenderungan penurunan prestasi belajar yang terjadi akibat intensitas bermain game online sebenarnya dapat dijelaskan melalui teori perilaku belajar yang menekankan pentingnya penguatan, pengulangan, dan konsentrasi. Seperti yang dikemukakan oleh Mas'ud Hasan (2015) dan Suharsimi Arikunto (2017), pembelajaran yang efektif membutuhkan perhatian penuh dari peserta didik. Dalam hal ini, game online menjadi salah satu sumber gangguan utama, karena menghadirkan rangsangan visual dan emosional yang intens, sehingga siswa cenderung kehilangan fokus terhadap aktivitas akademik. Novrialdy (2019) bahkan mengklasifikasikan kecanduan game online sebagai bentuk gangguan perilaku yang dapat merusak ritme kehidupan siswa, termasuk dalam aspek religius dan sosial. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter melalui PAI menjadi sangat penting untuk mengimbangi pengaruh dunia digital yang terus berkembang.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran tradisional yang monoton dan minim inovasi menjadi

salah satu alasan mengapa siswa lebih tertarik pada game. Lingkungan belajar yang tidak interaktif sering kali membuat siswa merasa bosan dan mencari pelarian dalam dunia game. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah dan Sukmawati (2024), ditemukan bahwa penerapan metode Game Based Learning dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Begitu juga penelitian oleh Chang et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan escape room berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, kerja sama, dan kemampuan problem solving siswa. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital merupakan salah satu solusi untuk mengatasi distraksi game online.

Faktor eksternal seperti lingkungan sosial, gaya pengasuhan orang tua, dan dukungan sekolah juga memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa. Berdasarkan temuan Fadhilah dan Mukhlis (2021), serta Nuraeni dan Syihabuddin (2020), prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, tetapi juga oleh keharmonisan keluarga, interaksi dengan teman sebaya, dan dukungan emosional yang diperoleh. Ketika anak merasa tidak mendapatkan dukungan di rumah atau sekolah, maka mereka akan cenderung mencari pelarian dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan, seperti bermain game. Salsabila dan Puspitasari (2020) menegaskan bahwa faktor-faktor personal, sosial, dan lingkungan secara bersamaan mempengaruhi hasil belajar, sehingga intervensi harus dilakukan secara komprehensif.

Dari sisi kebijakan, sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam melakukan pengawasan terhadap aktivitas digital siswa, terutama terkait penggunaan gadget selama proses pembelajaran berlangsung. Ditmawa (2023) menyarankan adanya kebijakan pembatasan screen time serta pemberian edukasi kepada siswa tentang manajemen waktu dan prioritas belajar. Hal ini juga didukung oleh studi dari Liu et al. (2025) dan Lin & Wang (2025), yang menekankan pentingnya peran

sekolah dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara sehat dan produktif. Program seperti "Screen Time Awareness" atau "Digital Detox School Day" bisa menjadi alternatif solusi untuk membangun kesadaran kolektif siswa mengenai dampak game online terhadap kualitas hidup dan pendidikan mereka.

Rekomendasi intervensi tidak hanya berhenti pada tataran sekolah, melainkan juga harus melibatkan kebijakan pemerintah, terutama dalam hal regulasi industri game dan perlindungan terhadap anak-anak dari konten digital yang tidak sesuai usia. Ahyani et al. (2025) dan Jo et al. (2025) menggarisbawahi perlunya penegakan hukum yang lebih kuat terhadap penyebaran game online yang mengandung unsur kekerasan, judi, atau pornografi. Saat ini, banyak game yang tersedia secara bebas diunduh tanpa filter, bahkan diakses oleh anak-anak usia sekolah dasar. Padahal, eksposur terhadap konten negatif dalam game bukan hanya menurunkan prestasi belajar, tetapi juga membentuk perilaku menyimpang, seperti kekerasan, kecanduan, atau sikap anti-sosial (Amanda, 2016; Surbakti, 2017).

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan agama Islam, di tengah realitas digital yang semakin kompleks. Dengan mengintegrasikan data kuantitatif melalui regresi linear, serta menganalisis validitas dan reliabilitas instrumen secara menyeluruh, penelitian ini tidak hanya menyajikan hubungan antar variabel, tetapi juga menekankan pentingnya intervensi holistik dari berbagai pihak. Sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Budiyono (2023) dan Mustaghfiroh (2020), pendidikan harus mampu menjawab tantangan zaman, termasuk dalam merespons pengaruh teknologi digital terhadap perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, guru PAI harus dibekali dengan kompetensi digital dan pemahaman psikologi remaja agar mampu menyampaikan materi dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan relevan.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan dan hasil analisis, maka dapat ditegaskan bahwa fenomena game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja, termasuk siswa

sekolah menengah pertama. Dalam konteks pendidikan agama Islam (PAI), di mana pembelajaran tidak hanya bertumpu pada aspek kognitif, melainkan juga afektif dan spiritual, kehadiran game online bisa menjadi gangguan serius terhadap proses internalisasi nilai. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar PAI. Ini bukan sekadar korelasi statistik, tetapi mencerminkan sebuah pola perilaku belajar baru yang menempatkan hiburan digital di atas komitmen terhadap tanggung jawab akademik dan spiritual siswa. Fenomena ini senada dengan temuan dari Agustin (2025), Diningrum (2024), serta penelitian terdahulu dari Kautsar (2019) yang menggarisbawahi bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online cenderung kehilangan minat belajar, menurun dalam kemampuan konsentrasi, dan cenderung mengalami regresi nilai-nilai moral yang diajarkan dalam mata pelajaran PAI.

Namun demikian, pengaruh negatif ini bukanlah kondisi mutlak yang tidak dapat diubah. Jika merujuk pada penelitian Zhang et al. (2025), Lin & Wang (2025), serta He et al. (2024), maka tampak bahwa terdapat peluang besar untuk memanfaatkan game sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, selama konten dan konteks penggunaannya sesuai dengan tujuan pendidikan. Misalnya, dengan mengembangkan game edukatif berbasis nilai-nilai Islam atau gamifikasi materi PAI melalui aplikasi pembelajaran interaktif, siswa justru dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan retensi konsep keagamaannya. Gagasan ini selaras dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan (Nana Sudjana, 2014; Mustaghfiroh, 2020). Oleh karena itu, guru PAI perlu berinovasi dengan mengintegrasikan elemen permainan digital dalam metode pengajaran mereka, seperti penggunaan quiz digital, leaderboard, atau simulasi peran yang merefleksikan nilai-nilai keislaman.

Selain itu, pembentukan karakter dan motivasi belajar siswa juga merupakan variabel yang sangat penting dalam membingkai relasi

antara game dan prestasi akademik. Studi oleh Sulvia et al. (2025), Nur (2020), dan Marisa (2019) menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik memainkan peran penentu dalam menentukan sejauh mana siswa dapat mengelola waktunya secara efektif. Siswa yang memiliki orientasi belajar tinggi dan dukungan keluarga yang kuat cenderung lebih mampu membatasi diri dari penggunaan game yang berlebihan. Bahkan menurut Fadhilah dan Mukhlis (2021), keluarga yang harmonis dan memberikan pola asuh berbasis komunikasi terbuka mampu menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan produktif. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan berbasis komunitas, yang melibatkan kolaborasi antara sekolah, guru, orang tua, dan lingkungan sosial sangat dibutuhkan untuk membentuk budaya belajar yang seimbang dengan aktivitas digital.

Penting juga untuk digarisbawahi bahwa keberhasilan akademik siswa dalam pelajaran PAI tidak hanya diukur dari nilai kognitif semata, tetapi juga dari perubahan perilaku, penguatan spiritualitas, dan keterlibatan aktif dalam kehidupan keagamaan sehari-hari. Dalam hal ini, data deskriptif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat penurunan skor pada beberapa indikator prestasi belajar, terdapat pula item-item yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki kemampuan dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai agama. Hal ini merupakan peluang sekaligus tantangan bagi pendidik, di mana mereka tidak hanya berfokus pada pencapaian nilai semata, tetapi juga bagaimana membentuk pola pikir dan karakter siswa agar dapat bersikap bijak dalam menggunakan teknologi digital. Sebagaimana dikatakan oleh Kamal (2023) dan Hatim (2018), pendidikan agama harus mampu mengarahkan siswa untuk menjadi individu yang berkarakter, kritis, dan bertanggung jawab, bukan sekadar menjadi penghafal teori.

Dari aspek kebijakan pendidikan, sudah saatnya pihak sekolah mulai menyusun strategi pencegahan dan pengendalian terhadap potensi kecanduan game online di kalangan siswa. Program seperti pembatasan penggunaan gadget selama jam sekolah, sosialisasi digital literacy kepada siswa dan orang tua, serta

pemberdayaan bimbingan konseling dalam mengidentifikasi perilaku adiktif dapat menjadi langkah awal yang konkret. Di sisi lain, pemerintah juga perlu memperketat regulasi terkait distribusi dan konten game yang masuk ke pasar domestik, terutama yang dapat diakses oleh anak-anak usia sekolah. Penelitian oleh Ahyani et al. (2025) dan Hasyim (2025) mengungkapkan bahwa lemahnya kontrol terhadap konten digital dapat membuka celah terhadap paparan informasi yang tidak mendidik dan berpotensi merusak karakter siswa. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan dan kebijakan digital harus berjalan selaras dalam mendukung tumbuh kembang anak di era digital.

Seluruh temuan ini menegaskan pentingnya transformasi paradigma pendidikan, dari sistem yang bersifat reaktif terhadap teknologi menjadi sistem yang proaktif dan adaptif. Artinya, bukan teknologi yang dihindari, melainkan bagaimana teknologi bisa dikelola agar menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan memotivasi. Suartama et al. (2024) dan Tlili et al. (2025) memberikan pandangan bahwa dalam ekosistem pendidikan modern, keterlibatan siswa akan meningkat secara signifikan apabila mereka merasa menjadi bagian dari proses dan memiliki ruang untuk berekspresi. Oleh karena itu, proses pendidikan harus melibatkan dialog dua arah antara guru dan siswa, dan bukan lagi satu arah seperti dalam model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran PAI yang dikemas dengan pendekatan digital, empatik, dan berbasis pengalaman akan jauh lebih bermakna bagi siswa dibandingkan hanya berfokus pada hafalan dan ceramah.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis, teoretis, dan kebijakan yang penting. Secara praktis, hasilnya mendorong sekolah dan orang tua untuk bersama-sama menyusun strategi pencegahan kecanduan game dan meningkatkan mutu pembelajaran PAI. Secara teoretis, penelitian ini menguatkan literatur tentang pengaruh negatif game online terhadap prestasi akademik, sekaligus membuka ruang untuk inovasi pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi. Secara kebijakan, hasil ini dapat dijadikan acuan bagi pembuat kebijakan pendidikan dan

pengawasan konten digital untuk memperkuat regulasi yang ramah anak dan berbasis nilai-nilai moral. Dengan sinergi antara semua pemangku kepentingan, maka tujuan pendidikan yang holistik dan humanistik sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional dapat lebih mudah tercapai.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Wijaya Kusuma pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan lapangan menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan pengguna aktif game online, dengan intensitas bermain yang cukup tinggi, terutama pada indikator durasi waktu, sehingga aktivitas tersebut berkontribusi nyata terhadap dinamika capaian akademik siswa. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,537, yang mengindikasikan bahwa 53% variasi prestasi belajar PAI dipengaruhi oleh intensitas penggunaan game online, sedangkan 47% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, dukungan orang tua, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran guru. Secara deskriptif, prestasi belajar siswa berada pada kategori menengah-atas dengan kecenderungan tren positif, di mana kelas VIII A menunjukkan capaian yang lebih unggul dan merata dibandingkan kelas VIII B, meskipun secara umum aspek pengetahuan lebih menonjol daripada keterampilan. Namun demikian, intensitas bermain game online yang tinggi terbukti berpotensi mengganggu konsentrasi dan proses belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan game online, semakin rendah kecenderungan siswa mencapai prestasi belajar PAI yang optimal, yang menegaskan pentingnya pengawasan, pengelolaan waktu, dan pendekatan pedagogis yang kolaboratif dari sekolah dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Cet. I; Jakarta: Presadamedia Group,2014), h. 222.

Agustin, E. A. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lumajang.

Ahyani, H., Harahap, A. M., Solehudin, E., Adnan, N. I. M., Mutmainah, N., Siripipatthanakul, S., ... & Novita, D. (2025). Effectiveness of Law Enforcement Against Online Gambling Practices in Indonesia in Supporting the Achievement of SDGs. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, *5*(1), e03686-e03686.

Ahyani, H., Harahap, A. M., Solehudin, E., Adnan, N. I. M., Mutmainah, N., Siripipatthanakul, S., ... & Novita, D. (2025). Effectiveness of Law Enforcement Against Online Gambling Practices in Indonesia in Supporting the Achievement of SDGs. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, *5*(1), e03686-e03686.

Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, *4*(3), 290-304.

Andi Supangat, Statistika dalam Kajian Deskriptif, Infernsi dan Nonparamentrik (Cet. IV; Jakarta: Prenandamedia Group, 2014), h. 3.

Anggita, E. A. (2024). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Azis, N., & Amiruddin, A. (2020). Motivasi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *5*(01), 56-74.

Budiyono;. (2023). *Manajemen Pembelajaran dan Prestasi Belajar Siswa*. Purbalingga: 50.

Chairunisa, 2022. https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya (diunduh 30 November 2023)

Chang, C. Y., Setiani, I., & Yang, J. C. (2025). An Escape Room-Based Computer-Supported Collaborative Learning Approach to Enhancing Students' Learning Achievement, Collaboration Awareness, Learning Motivation and Problem-Solving Skills. *Journal of Educational Computing Research*, *63*(2), 496-524.

Cigdem, H., Ozturk, M., Karabacak, Y., Atik, N., Gürkan, S., & Aldemir, M. H. (2024). Unlocking student engagement and achievement: The impact of leaderboard gamification in online formative assessment for

engineering education. *Education and Information Technologies*, *29*(18), 24835-24860.

Dahri, N. A., Yahaya, N., Al-Rahmi, W. M., Almuqren, L., Almgren, A. S., Alshimai, A., & Al-Adwan, A. S. (2025). The Effect of AI Gamification on Students' Engagement and Academic Achievement: SEM Analysis Perspectives. *IEEE Access*.

Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS* (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2). Guepedia.

Diningrum, I. J. A. (2024). *Pengaruh Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak Di Desa Wonosari Kecamatan Karanganyar KabupatenPekalongan* (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).

Ditmawa (2023).https://dit-mawa.upi.edu/menjagakesehatan-untuk-meningkatkan-kinerja-belajar/(diunduh 2 Desember 2023)

Drissi, S., Chefrour, A., Boussaha, K., & Zarzour, H. (2024). Exploring the effects of personalized recommendations on student's motivation and learning achievement in gamified mobile learning framework. *Education and Information Technologies*, *29*(12), 15463-15500.

Endah Saptutyningsih dan Estu Setyaningrum, Penelitian Kuantitatif Metode dan Alat Analisis (Yogyakarta: Goysen Publishing, 2019), h. 128.

Fadhilah, N., & Mukhlis, A. M. A. (2021). Hubungan lingkungan keluarga, interaksi teman sebaya dan kecerdasan emosional dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, *22*(1), 15-31.

Fathi, J., Ahmadnejad, M., & Nosrati, S. (2024). Investigating the impact of Duolingo on second language learning achievement and self-regulated learning among French as a foreign language learners. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, *25*(4), 379-413.

Fernanda, R., & Sagoro, E. M. (2016). *Pengaruh kompensasi, kepuasan kerja, motivasi kerja dan gaya kepemimpinan terhadap kinerja karyawan. Nominal Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 5(2), 81-95.

Fitria, Sarah Farida, et al. "*Aplikasi Rata-rata Data Tunggal*." Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan. Vol. 6. 2019.

Hasyim, H. (2025). The Impact of Online Games on Elementary School Students' Learning Achievement: A Systematic Literature Review (SLR). *Jurnal Performa Olahraga*, *10*(1).

Hatim, M. (2018). Kurikulum pendidikan agama Islam di sekolah umum. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, *12*(2), 140-163.

He, M., Ratanaolarn, T., & Sitthiworachart, J. (2024). Design and implementation of online gaming for learning motivation and achievement improvement in computer information technology curriculum. *Computer-Aided Design and Applications*, *21*(s5).

https://images.app.goo.gl/CrzihE4J1VrUy1qm7 (diunduh pada 11 Desember 2023)

https://images.app.goo.gl/eyHqjUUpddTKM1xt5 (diunduh pada 11 Desember 2023)

https://images.app.goo.gl/jJ5S7nVNXDwRXSZQA (diunduh pada 11 Desember 2023)

Jo, H., Park, S., Jeong, J., Yeon, J., & Lee, J. K. (2025). Metaverse gaming: analyzing the impact of self-expression, achievement, social interaction, violence, and difficulty. *Behaviour & Information Technology*, *44*(4), 749-763.

Kamal, M. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi. *Journal of Islamic Education*, *9*(1), 43-63.

Kautsar, K. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*.

Kurniawan, J. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot pada pembelajaran PAI terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kasreman* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).

Lin, Y. L., & Wang, W. T. (2025). Using Business Simulation Games to Explore the Effects of Instructional and Technological Support on Students' Psychological Needs, Cognitive Load, and Learning Achievement. *Journal of Educational Computing Research*, *63*(3), 587-626.

Liu, J., Shadiev, R., & Cao, M. (2025). Effects of digital citizenship educational game on teenagers' learning achievement, motivation, cognitive load, and behavioral patterns. *Education and Information Technologies*, 1-54.

Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.

Marisa, S. (2019). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa upaya mengatasi permaslahan belajar. *Jurnal Taushiah*, *9*(2), 20-27.

MARPAUNG, A. I. (2022). *Pengaruh Promosi Dan Persepsi Harga Terhadap Minat Beli Kembali Diamond Game Mobile Legends Di Kota Medan*.

Mas'ud Hasan Abdul Dahar, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 20

Muchlis Solichin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Discovery dalam Pendidikan Agama Islam. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, *12*(2), 215-231.

Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep "merdeka belajar" perspektif aliran progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *3*(1), 141-147.

Musyarofah, F. M. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 2 Prembun* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen).

Nana Sudjana*, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Cet. XIII; Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2014), h. 130.

Nasution, L. M. (2017). *Statistik deskriptif. Hikmah*, 14(1), 49-55.

Novrialdy, Eryzal ;. (2019). *Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi, 154.

Nur, K. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang". *Palembang, Universsitas Muhammadiyah Palembang*.

Nuraeni, N., & Syihabuddin, S. A. (2020). Mengatasi kesulitan belajar siswa dengan pendekatan kognitif. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, *2*(1), 19-20.

Nusa, I. J. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Online dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar Studi pada Siswa Kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018.

Pane, D. F. (2024). *Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI IIS mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).

Rahmatullah, A. R., & Sukmawati, A. (2024, December). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas VIII SMPN 3 Waru. In *Proceedings of Annual Islamic Conference for Learning and Management* (Vol. 1, pp. 112-121).

Ramdani, N. (2018). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. *Skrispi thesis, tidak diterbitkan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar*.

ROSANTI, W. N. (2018). *MOTIF REMAJA BERMAIN GAME RAGNAROK ONLINE DI SURABAYA* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA)

Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar*. Pandawa, 2(2), 284-287.

Saputra, W. (2021). Pendidikan anak dalam keluarga. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(1), 1-6.

Suardi, M. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.11

Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student engagement and academic achievement: the effect of gamification on case and project-based online learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *18*(3), 976-990.

Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D), h. 142.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D), h. 60.

Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara), h. 33.

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Cet, III; Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 134.

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, h. 201

Suharsimi Harikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h.15.

Sulkifli. (2017). *Perbandingan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran Langsung Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 2 Libureng Kab. Bonel,* (UIN Alauddin Makassar)

Sulvia, M., Nahwiyah, S., & Alhairi, A. (2025). Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smpn 3 Sentajo Raya. *Jom FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, *5*(2), 262-276.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, *1*(1).

Surbakti, Krista;. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, 30.

Surifah, J., Rosidah, L., & Fahmi, F. (2018). Pengaruh Metode Pembiasaan Terhadap Pembentukan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Ex-Post Facto Di KB-TKIT Raudhatul Jannah Cilegon Banten). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 113-124.

Suryadi, *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Manajemen dan Ekonomi Islam* (Jakarta: Pranadamedia Group, 2015), h. 109.

Syaifuddi Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), h.

Tlili, A., Saqer, K., Salha, S., & Huang, R. (2025). Investigating the effect of artificial intelligence in education (AIEd) on learning achievement: A meta-analysis and research synthesis. *Information Development*, 02666669241304407.

Wulandari, W., Alawiyah, T., & Guchi, Z. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Islam Terpadu Ad-Durrah Medan Marelan. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, *5*(2), 988-995.

Yulia Adeningsih, V., Sutarto, S., & Idris, M. (2025). *Fenomena bermain Game Online Di Kalangan Siswa MTs N 02 Kepahiang Dan Implikasinya Terhadap pembelajaran PAI* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).

Yunianti, C. (2024). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Viii Smp Negeri 2 Margatiga Lampung Timur* (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Zhang, P., Li, J., & Cai, S. (2025). Timing matters: Effects of augmented reality game on students' learning achievement, satisfaction and acceptance. *British Journal of Educational Technology*, *56*(3), 1273-1293