

Analisis Literatur Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Pembentukan Adab Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di MA Darul Ulum Palangka Raya

Ridho Akbar *¹
Santiani ²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya, Indonesia
*e-mail: ridhoakbarvgr@gmail.com¹, santiani@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan game online terhadap pembentukan adab siswa serta untuk menganalisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data utama melalui angket untuk mengukur pengaruh permainan game online terhadap pembentukan adab di kelas XI. Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes pilihan ganda. Selain itu, observasi, dokumentasi, dan wawancara juga digunakan sebagai teknik tambahan dalam pengumpulan data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Darul Ulum, dengan sampel sebanyak 28 siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai dampak permainan game online terhadap pembentukan adab siswa serta pencapaian hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci : *permainan game online, pembentukan adab, hasil belajar.*

Abstract

This study aims to determine the effect of online game playing on the formation of students' manners and to analyze student learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak in class XI MA Darul Ulum Palangka Raya. This study uses a quantitative method with the main data collection technique through a questionnaire to measure the effect of online game playing on the formation of manners in class XI. Student learning outcomes are obtained through multiple choice tests. In addition, observation, documentation, and interviews are also used as additional techniques in data collection. The population in this study were students of class XI MA Darul Ulum, with a sample of 28 students. The results of this study are expected to provide insight into the impact of online game playing on the formation of students' manners and their achievement of learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak.

Keywords: *online game play, formation of manners, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan tidak hanya untuk memanusiakan-manusia tetapi juga agar manusia menyadari posisinya sebagai khaifatullah fil ardhi, yang pada gilirannya akan semakin meningkatkan dirinya untuk menjadi manusia yang bertakwa, beriman, berilmu dan beramal sholeh. (Ira Puspita & Zainal Abidin Arief, 2015).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang maju merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan seseorang dalam pendidikan. Perkembangan ilmu dan teknologi menjadi tantangan dari waktu ke waktu bagi sebagian besar guru. Ilmu dan teknologi mampu memotivasi, meningkatkan keterlibatan dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. (Ajun Purwanto, & Fera, 2021).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran, hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran.

Bermain game dapat berdampak positif dan negatif bagi anak, salah satu dampak positif dari bermain game adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam game terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan atau tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap

permasalahan dalam game. Namun, anak yang bermain game secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif game lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain game. Dengan adanya game online membuat siswa menjadi terpengaruh sehingga memungkinkan hasil belajar siswa menurun. (Karsum Balaga & Sudirman, 2023).

Selain itu, faktor lingkungan juga berperan penting dalam memahami dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. Karena adanya teman sebaya yang bermain game online membuat sesama siswa ini terpengaruh untuk mencoba hal yang sama. Lingkungan di sekitar siswa yang baik, termasuk dukungan orang tua dan guru, serta ketersediaan sumber daya pendidikan yang memadai, dapat mengurangi dampak negatif game online terhadap prestasi belajarnya. Diperlukan juga dalam memahami secara mendalam terkait game online yang erat hubungannya dengan prestasi belajar siswa serta efektivitas strategi pembelajaran yang dapat mengurangi dampak negatifnya. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang memengaruhi interaksi antara game online, strategi pembelajaran, dan prestasi hasil belajar siswa, pendidik dapat mengembangkan pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital ini. (Ainurrafiq, 2024).

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan secara kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme (mengandalkan empirisme) yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat di atas yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya. Siswa kelas XI B terdapat 28 orang siswa. Pengumpulan data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan, akurat, dan realistis. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sumber primer atau data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Selanjutnya apabila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan observasi (pengamatan), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan ketiganya. (Karsum Balaga & Sudirman, 2023).

Angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang diberikan berkaitan pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa kelas XI B pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Angket akan berfungsi dengan baik jika digunakan untuk mengukur sikap atau hal-hal yang menjadi kebiasaan atau rutinitas responden. Peneliti menggunakan jenis angket tertutup sehingga responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan.

Regresi merupakan suatu alat ukur yang juga digunakan untuk mengukur ada tidaknya korelasi antar variabel. Analisis regresi lebih akurat dalam melakukan analisis korelasi, karena pada analisis itu kesulitan dalam menunjukkan slop (tingkatan perubahan suatu variabel terhadap variabel lainnya dapat ditentukan). Regresi linear adalah regresi yang variabel bebasnya (variabel X) berpangkat paling tinggi satu. Regresi linear sederhana, yaitu regresi linear yang hanya melibatkan 2 variabel (variabel X dan Y). Persamaan regresi linear dari X terhadap Y dirumuskan:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana :

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

Deisain hubungain aintairai vairiaibeil beibais dain vairiaibeil teirikait dipeirlhaitkain paidai gaimbair beirikut: $X \rightarrow Y$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Setelah dilakukan uji asumsi normalitas datadan ternyata terpenuhi. Tahap selanjutnya dilakukan pemodelan data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis dengan bantuan program SPSS ditampilkan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linier

Model	Unstandardized		Standardized		
	Coefficienst		Coefficienst	t	sig
	B	Std Error	Beta		
Kecanduan Game online	-1,062	463	-398	-2,296	,029
a. Dependent Variable (hasil belajar siswa)					

Berdasarkan hasil analisis diatas, model regresi linear sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = 112,988 - 1,062X_1.$$

Nilai konstanta sebesar 112,988 menunjukkan jika tidak terdapat pengaruh dari Game Online maka rata-rata nilai dari variabel Hasil Belajar Siswa adalah sebesar 112,988 satuan. Nilai Koefisien Regresi Variabel X (Game Online) sebesar -1,062 menunjukkan setiap perubahan variabel Game Online sebesar 1 satuan akan mempengaruhi Hasil Belajar Siswa sebesar -1,062 satuan.

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang tidak hanya bertujuan untuk memanusiakan manusia, tetapi juga untuk menyadarkan manusia akan posisinya sebagai khalifah di muka bumi. Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan kualitas individu agar menjadi insan yang bertakwa, beriman, berilmu, dan beramal shaleh. Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat, dan hal ini menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi pendidik. Kemajuan teknologi, khususnya dalam dunia digital, memberi dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran, baik secara positif maupun negatif. Salah satu aspek teknologi yang kini berkembang pesat adalah permainan game online yang, meskipun dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan menalar, juga berpotensi menurunkan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran jika dimainkan secara berlebihan.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan game online memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya di kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, ditemukan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Setiap peningkatan satu satuan pada kecanduan game online dapat menurunkan hasil belajar siswa sebesar 1,062 satuan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game online dapat memberikan dampak positif seperti peningkatan kemampuan berpikir logis, efek negatifnya, terutama dalam bentuk kecanduan, sangat memengaruhi prestasi akademik siswa.

Lingkungan, terutama pengaruh teman sebaya dan dukungan orang tua serta guru, turut mempengaruhi dampak yang ditimbulkan oleh game online. Jika lingkungan siswa mendukung dengan adanya kebiasaan belajar yang baik, maka pengaruh negatif game online terhadap hasil belajar dapat diminimalkan. Sebaliknya, jika lingkungan siswa justru memperburuk perilaku tersebut, dampak negatifnya akan lebih terasa.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan yang bijak terhadap penggunaan teknologi, khususnya game online, sangat penting untuk mengurangi dampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Pendidik dan orang tua diharapkan untuk terus meningkatkan pemahaman mengenai dampak teknologi terhadap pendidikan dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, guna mengoptimalkan potensi siswa di era digital. Oleh karena itu,

penting bagi pendidik untuk mengembangkan pendekatan yang lebih kreatif dan adaptif, serta memberikan perhatian yang lebih terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, termasuk pengaruh game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Puspita Ira, dkk. (2015). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Partisipasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 04 (1), hal. 44
- Purwanto Ajun, Fera. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan Ips*, Vol. 01 (1), hal.1
- Balaga Karsum, dkk.(2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 06 (10), hal. 8337
- Ainurrafiq. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. hal.6-7
- Sugiyono, D. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. hal. 80