

Intensitas Bermain *Game Online*, Minat, dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan

M. Arif Khoiruddin,^{1*} Alfi Rohmatu Mudawwamah,²

^{1,2}Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

¹arif@uit-lirboyo.ac.id, ²alfirohmatul16@gmail.com

Received: 2025-06-30

Revised: 2025-07-22

Approved: 2025-08-13

*) Corresponding Author

Copyright ©2025 Authors

Abstract

This study aims to determine the relationship between the intensity of online game playing, learning interest, and Islamic Religious Education (PAI) learning achievement in Vocational High School (SMK) students. This study is based on increasing online game use among adolescents and the lack of empirical studies specifically highlighting its influence on interest and learning achievement in religious subjects. This study uses a quantitative approach with a correlational design. A sample of 82 grade X students of SMK PGRI 2 Kediri was randomly selected. The research instruments consisted of a questionnaire on the intensity of online game playing, a questionnaire on PAI learning interest, and documentation of Islamic Religious Education (PAI) report card grades. Data were analyzed using multiple linear regression. The results showed that learning interest had a significant positive effect on Islamic Religious Education (PAI) learning achievement ($p < 0.05$). In contrast, the intensity of online game playing did not show a significant effect. However, high intensity of online game playing has the potential to take up students' study time and does not provide tangible benefits to improving their learning achievement. The coefficient of determination (R^2) of 0.248 indicates that the two variables explain 24.8% of the variation in Islamic Religious Education (PAI) learning achievement. These findings emphasize the importance of strengthening learning interest as a primary strategy in improving learning outcomes and the need for wise time management in digital activities such as online games.

Keywords: Game Online, Islamic Religious Education, Learning Achievement, Learning Interest.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online*, minat belajar dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini didasarkan pada fenomena meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan remaja serta kurangnya kajian empiris yang secara khusus menyoroti pengaruhnya terhadap minat dan prestasi belajar dalam mata pelajaran keagamaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel sebanyak 82 siswa kelas X SMK PGRI 2 Kediri diambil secara acak. Instrumen penelitian terdiri dari angket intensitas bermain *game online*, angket minat belajar PAI, dan dokumentasi nilai rapor PAI. Data dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar PAI ($p < 0,05$), sedangkan intensitas bermain *game online* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Meskipun demikian, intensitas bermain *game online* yang tinggi berpotensi

menyita waktu belajar siswa dan tidak memberikan manfaat nyata terhadap peningkatan prestasi belajar mereka. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,248 menunjukkan bahwa kedua variabel bersama-sama menjelaskan 24,8% variasi prestasi belajar PAI. Temuan ini menegaskan pentingnya penguatan minat belajar sebagai strategi utama dalam meningkatkan hasil belajar, serta perlunya pengelolaan waktu yang bijak dalam aktivitas digital seperti bermain *game online*.

Kata Kunci: *Game Online*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Prestasi Belajar.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan. Internet sebagai produk utama revolusi digital telah membuka akses luas terhadap informasi, hiburan dan interaksi sosial lintas batas. Di tengah kemajuan ini, salah satu fenomena yang menjadi sorotan adalah meningkatnya intensitas bermain *game online* di kalangan remaja. *Game online* tidak lagi menjadi sekadar aktivitas hiburan, melainkan telah menjelma menjadi gaya hidup digital yang menyatu dengan keseharian remaja termasuk para siswa.¹

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 menunjukkan bahwa dari total 221,56 juta pengguna internet di Indonesia, sekitar 45,3 juta berada pada kelompok usia 15–19 tahun. Sebagian besar dari mereka menggunakan internet untuk *game online* secara aktif.² Fenomena ini menunjukkan *game online* telah menjadi bagian integral dari rutinitas remaja Indonesia. *Game online* yang bersifat interaktif, kompetitif dan menyuguhkan pengalaman realitas virtual yang menarik memberikan daya tarik tersendiri yang sulit dihindari oleh pengguna usia remaja.³

Di sisi lain, kemudahan akses terhadap *game online* yang didukung oleh perangkat gawai yang terjangkau dan konektivitas internet yang semakin luas, menimbulkan kekhawatiran tersendiri dalam konteks pendidikan. Banyak pihak menyuarakan kecemasan mengenai potensi dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* secara berlebihan terhadap kehidupan akademik siswa.⁴ Beberapa penelitian

¹ Alican Kaya et al., "Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility," *International Journal of Mental Health and Addiction*, January 10, 2023, 1–25, <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>.

² APJII, "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia," 2024, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

³ Marwinda Marwinda and Irman Irman, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7755–61, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9587>.

⁴ Rizky Ramadhoni and Farid Imam Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 5, <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.

menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* dapat mengganggu fokus belajar, menurunkan prestasi akademik, mengurangi interaksi sosial nyata serta berdampak pada kondisi psikologis siswa seperti kecemasan dan gangguan tidur.⁵

Namun, hubungan antara bermain *game online* dan prestasi akademik ternyata tidak bersifat linier dan absolut. Berbagai penelitian menghasilkan temuan yang beragam, bahkan saling bertolak belakang. Misalnya, Liu dan Peng menemukan bahwa tingginya intensitas bermain *game online* berkontribusi negatif terhadap performa akademik siswa, khususnya karena terganggunya fokus dan waktu belajar.⁶ Sebaliknya, studi Gabrito dkk., tidak menemukan korelasi yang signifikan antara kebiasaan bermain *game* dengan prestasi akademik.⁷ Bahkan, beberapa peneliti seperti Gee justru menyoroti potensi edukatif dari *game online* dalam mengembangkan keterampilan kognitif, pemecahan masalah dan kerja sama tim.⁸ Inkonsistensi ini menunjukkan pentingnya mengkaji kembali fenomena ini dalam konteks spesifik salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMK.

PAI memiliki karakteristik yang unik dibandingkan mata pelajaran lain, karena selain menyampaikan aspek kognitif berupa pengetahuan agama, juga mengandung dimensi afektif dan spiritual yang berorientasi pada pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai moral.⁹ Dalam konteks pendidikan Islam, PAI memegang peranan penting sebagai media pembinaan akhlak dan penguatan identitas keagamaan siswa. Oleh karena itu keberhasilan pembelajaran PAI tidak hanya diukur dari nilai akademik semata, tetapi juga dari sejauh mana siswa mampu menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

⁵ Shohel Mahmud et al., "Online Gaming and Its Effect on Academic Performance of Bangladeshi University Students: A Cross-sectional Study," *Health Science Reports* 6, no. 12 (2023): e1774, <https://doi.org/10.1002/hsr2.1774>; Rui-Qi Sun et al., "The Effects of Online Game Addiction on Reduced Academic Achievement Motivation among Chinese College Students: The Mediating Role of Learning Engagement," *Frontiers in Psychology* 14 (July 2023), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>.

⁶ Ming Liu and Wei Peng, "Cognitive and Psychological Predictors of the Negative Outcomes Associated with Playing MMOGs (Massively Multiplayer Online Games)," *Computers in Human Behavior* 25, no. 6 (2009): 1306–11, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.002>.

⁷ Ricky Capinig Gabrito et al., "Impact of Online Gaming on the Academic Performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus Students," *Scientific Journal of Informatics* 10, no. 4 (2023): 4, <https://doi.org/10.15294/sji.v%2525vi%2525i.45007>.

⁸ James Paul Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy," *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 20–20, <https://doi.org/10.1145/950566.950595>.

⁹ Herwati Herwati, "Pendidikan Dalam Perspektif Islam Dan Peranannya Dalam Membina Kepribadian Islami," *BAHTSUNA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.55210/bahtsuna.v6i1.320>.

¹⁰ Mukhammad Rabbani Ilyas and Askhabul Kirom, "Instilling Student's Social Character Values in Learning Islamic Religious Education," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 7, no. 2 (2025): 2, <https://doi.org/10.31605/ijes.v7i2.4852>.

Dalam kerangka psikologi pendidikan, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor motivasi seperti minat belajar. Minat belajar dapat didefinisikan sebagai keterarahan perhatian dan keinginan seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih fokus, tekun dan memiliki persepsi positif terhadap pelajaran yang diikuti.¹¹ Dalam hal ini, minat belajar terhadap PAI menjadi kunci dalam memastikan keberhasilan pembelajaran yang bukan hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif secara moral dan spiritual.

Teori *Self-Determination* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan menegaskan bahwa motivasi intrinsik merupakan faktor fundamental yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.¹² Minat belajar sebagai bagian dari motivasi intrinsik berperan penting dalam memunculkan rasa ingin tahu, ketekunan dan pemaknaan terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran PAI, siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih mudah menyerap nilai-nilai keagamaan dan mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata.

Namun, minat belajar siswa tidak berdiri dalam ruang hampa. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhinya adalah paparan terhadap media hiburan, termasuk *game online*. Beberapa studi mengindikasikan bahwa penggunaan *game online* dalam waktu yang berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar dan menggeser prioritas siswa dari aktivitas akademik ke aktivitas hiburan digital.¹³ Hal ini dapat mengganggu keterlibatan siswa dalam pelajaran, termasuk pelajaran yang bersifat nilai seperti PAI.

Meski demikian, belum banyak studi yang secara khusus mengkaji dampak intensitas bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar PAI, khususnya di tingkat SMK. Sebagian besar penelitian terdahulu bersifat umum atau berfokus pada mata pelajaran eksakta dan sosial. Selain itu, sebagian besar kajian tidak menyertakan konteks pendidikan Islam dan tidak memperhitungkan aspek afektif. Di sinilah letak kesenjangan penelitian yang ingin diisi oleh studi ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara intensitas bermain *game online*, minat belajar dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas X di SMK PGRI 2 Kediri. Studi ini akan memberikan gambaran empiris mengenai

¹¹ Dale Schunk, *Learning Theories: An Educational Perspective*, 8th edition (Pearson, 2019).

¹² Edward L. Deci and Richard M. Ryan, "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior," *Psychological Inquiry* 11, no. 4 (2000): 227–68, https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01.

¹³ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 2.

bagaimana dinamika kebiasaan digital remaja dapat mempengaruhi dimensi kognitif dan afektif pembelajaran agama. Dengan memahami hubungan antara ketiga variabel tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru, orang tua dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran dan pengasuhan yang adaptif dan kontekstual.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat belajar serta prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar PAI. Melalui kajian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejauh mana aktivitas bermain *game online* memengaruhi aspek afektif dan kognitif siswa, serta bagaimana peran minat belajar dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran PAI.

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam memahami pengaruh dunia digital terhadap minat dan prestasi belajar keagamaan siswa SMK, serta memperkuat pentingnya integrasi pendekatan psikologis dan pedagogis Islam dalam proses pembelajaran di era modern.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online*, minat belajar dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Desain korelasional dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antar variabel secara objektif dan sistematis tanpa manipulasi.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK PGRI 2 Kediri yang berjumlah 427 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*, karena memberikan peluang yang sama kepada seluruh anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Jumlah sampel yang diperoleh adalah 82 siswa, yang ditentukan berdasarkan pedoman yang menyarankan minimal 5–10 responden per variabel bebas dalam penelitian korelasional, dengan pertimbangan efisiensi dan keterbatasan akses pada populasi target. Meskipun ukuran sampel ini cukup untuk analisis korelasional dasar, peneliti mengakui keterbatasan dari segi

generalisasi dan akan merekomendasikan penelitian lanjutan dengan ukuran sampel lebih besar dan multi-sekolah.

Desain dan Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan terdiri dari tiga skala pengukuran 1). Intensitas Bermain *Game Online*. Skala ini terdiri dari 15 item dengan skala Likert 4 poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 4 = Sangat Setuju). Aspek yang diukur meliputi: frekuensi bermain, durasi harian, dampak terhadap aktivitas belajar dan interaksi sosial dalam *game*. Contoh item: “*Saya lebih memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah.*” 2). Minat Belajar dalam Mata Pelajaran PAI. Instrumen ini terdiri dari 15 item dengan skala Likert 4 poin. Aspek yang diukur mencakup ketertarikan terhadap materi PAI, motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Contoh item: “*Saya merasa antusias ketika mengikuti pelajaran PAI.*” 3). Prestasi Belajar PAI. Data ini diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor semester ganjil siswa untuk mata pelajaran PAI. Nilai ini digunakan sebagai representasi prestasi kognitif siswa.

Seluruh instrumen dikembangkan berdasarkan kajian teoritis dan adaptasi dari penelitian sebelumnya.¹⁴ Validitas isi dalam penelitian ini diperoleh melalui *expert judgement* oleh dua dosen pendidikan dan satu psikolog pendidikan. Selanjutnya, uji validitas empiris dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach’s Alpha pada uji coba terbatas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai korelasi lebih dari 0,30, yang meskipun termasuk kategori korelasi lemah, tetap dianggap valid apabila melebihi nilai *r* tabel pada taraf signifikansi tertentu (misalnya, *r* tabel untuk *N* = 30 pada $\alpha = 0,05$ adalah sekitar 0,361). Nilai korelasi item yang melebihi atau mendekati batas tersebut menunjukkan bahwa item memiliki hubungan yang cukup dengan skor total. Selain itu, nilai Cronbach’s Alpha untuk setiap skala berada di atas 0,60, mengindikasikan instrumen memiliki reliabilitas yang dapat diterima dan layak digunakan dalam konteks penelitian ini.

Variabel Pengganggu

Penelitian ini menyadari adanya kemungkinan pengaruh variabel pengganggu yang belum dikendalikan secara eksplisit, seperti jenis kelamin, latar belakang sosial ekonomi, serta genre permainan yang dimainkan (misalnya: strategi, aksi, edukatif). Variabel-variabel ini tidak dimasukkan dalam analisis utama karena keterbatasan data

¹⁴ Andreas Krapp, “Structural and Dynamic Aspects of Interest Development: Theoretical Considerations from an Ontogenetic Perspective,” *Learning and Instruction* 12, no. 4 (2002): 383–409, [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00011-1](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00011-1).

dan cakupan studi, tetapi akan menjadi pertimbangan penting dalam studi lanjutan. Peneliti merekomendasikan agar studi selanjutnya memasukkan variabel demografis dan preferensi permainan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner cetak yang diisi secara mandiri oleh siswa di kelas, dengan pendampingan dari peneliti dan guru pendamping untuk memastikan pemahaman item. Waktu pengisian sekitar 20–25 menit. Data nilai PAI diperoleh melalui kerja sama resmi dengan pihak sekolah dan wali kelas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara intensitas bermain *game online*, minat belajar dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas X di SMK PGRI 2 Kediri. Data diperoleh melalui kuesioner intensitas bermain *game online* dan minat belajar, serta dokumentasi nilai prestasi belajar PAI. Berikut disajikan hasil deskriptif dan inferensial dari analisis data.

Intensitas Bermain Game Online

Data intensitas bermain *game online* pada siswa kelas X SMK PGRI 2 Kediri dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu kategori rendah, sedang dan tinggi. Kategorisasi ini didasarkan pada skor hasil pengisian angket yang mengukur frekuensi dan durasi bermain *game online*. Sebanyak 61 siswa (74,3%) berada dalam kategori sedang. Siswa dalam kelompok ini tercatat memiliki kebiasaan bermain *game online* selama 1 hingga 4 jam per hari.

Sebanyak 2 siswa (2,6%) termasuk dalam kategori rendah, yaitu siswa yang bermain *game online* kurang dari 1 jam per hari atau memiliki skor intensitas di bawah 30. Sementara itu, sebanyak 19 siswa (23,1%) tergolong dalam kategori tinggi, yaitu siswa yang bermain *game online* dengan intensitas tinggi atau skor ≥ 45 . Jumlah total siswa yang menjadi responden pada pengukuran ini adalah 82 siswa. Berikut adalah tabel distribusi intensitas bermain *game online*:

Tabel 1. Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online			
Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X \geq 45$	19	23,10%
Sedang	$30 \leq X < 45$	61	74,30%
Rendah	$X < 30$	2	2,60%
Total		82	100%

Temuan ini sejalan dengan penelitian Griffiths yang mengungkapkan bahwa kebiasaan bermain *game online* pada remaja umumnya berada pada rentang waktu 1–4 jam per hari dianggap sebagai pola bermain yang normal dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵ Meskipun demikian, adanya 23,1% siswa yang masuk dalam kategori tinggi menandakan potensi risiko kecanduan yang dapat memengaruhi konsentrasi belajar. Hal ini didukung oleh Gentile yang menemukan bahwa intensitas bermain yang tinggi berhubungan dengan penurunan fokus akademik dan keterlibatan siswa dalam belajar.¹⁶

Di sisi lain, dominasi kategori sedang juga sesuai dengan hasil penelitian Ismi dan Akmal yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa SMA memiliki intensitas bermain pada level sedang, sehingga belum sepenuhnya mengarah pada perilaku adiktif.¹⁷ Namun demikian, siswa dengan intensitas tinggi perlu menjadi perhatian serius, karena penelitian Laeliah dan Fachrurroji menunjukkan adanya korelasi negatif antara intensitas bermain *game online* yang tinggi dengan prestasi belajar, khususnya pada mata pelajaran PAI.¹⁸

Maksudnya semakin sering atau lama siswa bermain, maka semakin rendah prestasi belajar yang mereka capai. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain, maka semakin tinggi prestasi belajar siswa. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa meskipun sebagian besar siswa masih berada pada level aman, kelompok dengan intensitas tinggi berisiko mengalami hambatan dalam pencapaian akademik, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan dari guru maupun orang tua.

Minat Belajar dalam PAI

Tingkat minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu kategori rendah, sedang dan tinggi. Pengkategorian dilakukan berdasarkan skor hasil pengisian angket minat belajar. Sebanyak 61 siswa (74,4%) berada dalam kategori sedang, yaitu siswa yang memiliki skor minat belajar dalam rentang 30 hingga kurang dari 45.

¹⁵ Mark D. Griffiths, "The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence," *International Journal of Mental Health and Addiction* 8, no. 1 (2010): 119–25, <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>.

¹⁶ Douglas A. Gentile et al., "Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study," *Pediatrics* 127, no. 2 (2011): e319–29, <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>.

¹⁷ Nurul Ismi and Akmal Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang," *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10, <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.

¹⁸ Siti Mutiah Laeliah and Fachrurroji Fachrurroji, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1–6, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>.

Sebanyak 21 siswa (25,6%) tergolong dalam kategori tinggi, yaitu siswa yang memiliki skor minat belajar ≥ 45 . Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori rendah (skor < 30). Dengan demikian, seluruh siswa yang menjadi responden memiliki tingkat minat belajar minimal pada kategori sedang. Jumlah total responden yang mengisi angket minat belajar adalah 82 siswa. Berikut adalah tabel distribusi tingkat minat belajar siswa:

Tabel 2. Kategorisasi Minat Belajar

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X \geq 45$	21	25,60%
Sedang	$30 \leq X < 45$	61	74,40%
Rendah	$X < 30$	0	0,00%
Total		82	100%

Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Angraini dkk., yang menegaskan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor internal utama yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Minat yang berada pada kategori sedang menandakan sebagian besar siswa masih memiliki motivasi cukup baik untuk mengikuti proses pembelajaran, meskipun belum sepenuhnya optimal.¹⁹

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Fajri dkk., yang menyatakan bahwa minat belajar berbanding lurus dengan keterlibatan siswa dalam kelas, di mana siswa dengan minat belajar tinggi lebih aktif, lebih konsisten dalam mengerjakan tugas, dan lebih mudah mencapai prestasi yang baik.²⁰ Kehadiran 25,6% siswa dengan minat belajar tinggi menjadi indikator bahwa masih terdapat kelompok siswa yang memiliki motivasi kuat untuk mendalami PAI, sehingga dapat menjadi *role model* bagi teman sekelasnya.

Selain itu, penelitian Dodent dkk., juga menekankan bahwa tidak adanya siswa yang tergolong dalam kategori rendah merupakan suatu kondisi positif yang dapat mendukung iklim belajar yang kondusif.²¹ Artinya, meskipun mayoritas siswa berada pada kategori sedang, potensi untuk meningkatkan minat belajar ke arah yang lebih tinggi masih sangat terbuka melalui strategi pembelajaran yang tepat, seperti metode

¹⁹ Wilda Dwi Angraini et al., "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 5, no. 8 (2016), <https://doi.org/10.26418/jppk.v5i8.16253>.

²⁰ Ramadhan Mulia Fajri et al., "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pemrograman Website Di SMKN 11 Malang," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 9, no. 5 (2025), <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14751>.

²¹ Ria Rapina Dodent et al., "Iklim Sekolah Positif Dan Kondusif Berbasis Penguatan Nilai Cinta Kasih," *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 90–98, <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46056>.

diskusi, penerapan teknologi digital, maupun pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa.

Dengan demikian, hasil ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran PAI di SMK PGRI 2 Kediri telah mampu menumbuhkan minat belajar pada tingkat yang memadai, namun masih memerlukan upaya peningkatan agar lebih banyak siswa dapat berpindah dari kategori sedang ke kategori tinggi.

Prestasi Belajar PAI

Prestasi belajar PAI diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Klasifikasi ini berdasarkan skor nilai yang diperoleh dari dokumentasi nilai rapor. Sebanyak 44 siswa (53,7%) berada dalam kategori sedang, yaitu siswa yang memiliki skor prestasi belajar antara 10 hingga kurang dari 15.

Sebanyak 32 siswa (40,0%) termasuk dalam kategori tinggi, yaitu siswa dengan skor prestasi belajar ≥ 15 . Sebanyak 6 siswa (7,3%) berada dalam kategori rendah, yaitu mereka yang memiliki skor prestasi belajar < 10 . Jumlah siswa yang dianalisis dalam kategori prestasi belajar PAI adalah 82 siswa. Rincian distribusi disajikan pada Tabel 3:

Tabel 3. Kategorisasi Prestasi Belajar PAI

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X \geq 15$	32	40,00%
Sedang	$10 \leq X < 15$	44	53,70%
Rendah	$X < 10$	6	7,30%
Total		82	100%

Uji Normalitas

Uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan untuk menguji normalitas residual model regresi. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Konstanta)	1,980	2,579	-	0,768	0,445
Bermain Game Online	0,091	0,063	0,163	1,441	0,154
Minat Belajar	0,209	0,060	0,396	3,505	0,001*

Koefisien Determinasi

Tabel 5. Koefisien Determinasi (Model Summary)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,498	0,248	0,229	2,345

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar PAI, sedangkan intensitas bermain *game online* tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor internal seperti minat belajar lebih berkontribusi terhadap pencapaian akademik siswa dibandingkan dengan kebiasaan hiburan digital seperti bermain *game online*.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,248 mengindikasikan bahwa 24,8% variasi dalam prestasi belajar PAI dapat dijelaskan oleh kombinasi variabel minat belajar dan intensitas bermain *game online*. Sisa 75,2% kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lain seperti strategi belajar, dukungan orang tua, lingkungan belajar, serta kondisi psikologis siswa. Nilai beta sebesar 0,396 pada variabel minat belajar menunjukkan kontribusi yang substansial terhadap prestasi belajar, menandakan pentingnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran PAI.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung teori *Self-Determination* Deci & Ryan yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik yang tercermin dalam minat belajar mendorong keterlibatan aktif dan pencapaian akademik yang lebih baik.²² Begitu pula dengan teori *Expectancy-Value* Wigfield & Eccles yang menekankan bahwa persepsi nilai dan minat terhadap tugas berperan penting dalam usaha belajar siswa.²³

Tidak ditemukannya pengaruh signifikan dari intensitas bermain *game online* terhadap prestasi PAI dapat dijelaskan dari distribusi data yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dalam durasi bermain. Hal ini konsisten dengan temuan Gabrito dkk., dan Van Rooij dkk. yang menunjukkan bahwa dampak negatif *game online* terhadap performa akademik cenderung muncul pada kasus kecanduan berat, bukan pada penggunaan moderat.²⁴ Sebaliknya, beberapa jenis *game* terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan strategi Gee, yang jika diimbangi dengan pengaturan waktu yang baik, tidak harus berdampak negatif pada akademik.²⁵

Dari perspektif psikologi pendidikan, temuan ini juga dapat dijelaskan melalui kerangka *Executive Functioning* Zelazo dkk., yaitu kemampuan siswa untuk mengatur

²² Deci and Ryan, "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits."

²³ Allan Wigfield and Jacquelynne S. Eccles, "Expectancy-Value Theory of Achievement Motivation," *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000): 68–81, <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015>.

²⁴ Gabrito et al., "Impact of Online Gaming on the Academic Performance."

²⁵ Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy."

waktu, fokus dan tanggung jawab secara efektif. Siswa dengan fungsi eksekutif yang baik mampu tetap berkinerja baik meskipun terlibat dalam aktivitas hiburan digital.

Dalam konteks pendidikan Islam, hasil ini memperkuat pentingnya pembentukan minat belajar terhadap PAI, yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman kognitif, tetapi juga internalisasi nilai-nilai spiritual dan moral. Prinsip pedagogi Islam seperti keteladanan (*uswah*), penguatan motivasi (*targhib dan tarhib*) dan pengendalian diri (*mujahadah an-nafs*) relevan dalam memperkuat peran minat belajar dalam menghadapi tantangan digital modern.²⁶ Dengan minat belajar yang tinggi, siswa lebih siap secara afektif dan spiritual untuk menerima materi PAI dengan baik, sekaligus membangun daya tahan terhadap pengaruh negatif dari lingkungan digital.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, desain penelitian yang bersifat *cross-sectional* tidak memungkinkan penarikan kesimpulan kausal. Kedua, tidak adanya kontrol atas variabel demografis seperti jenis kelamin, status sosial ekonomi dan *genre* permainan dapat memengaruhi hasil. Ketiga, pengukuran prestasi hanya terbatas pada nilai kognitif dalam PAI, tanpa mencakup dimensi afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan desain longitudinal, pendekatan multi metode dan variabel kontrol yang lebih komprehensif sangat dianjurkan untuk memperdalam pemahaman terhadap hubungan kompleks ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar PAI pada siswa kelas X SMK PGRI 2 Kediri. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan prestasi akademik yang lebih baik dalam mata pelajaran PAI. Sebaliknya, intensitas bermain *game online* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar, yang kemungkinan disebabkan oleh tingkat penggunaan *game* yang moderat dan keterampilan pengaturan waktu yang dimiliki sebagian besar siswa. Minat belajar terbukti sebagai prediktor penting dalam pencapaian prestasi PAI yang perlu diperkuat melalui strategi pedagogis yang relevan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran PAI di tingkat SMK. Guru dan sekolah perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang

²⁶ Sidarman Sidarman et al., "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik," *Muaddib: Islamic Education Journal* 4, no. 2 (2021): 2, <https://doi.org/10.19109/muaddib.v4i2.14666>.

kontekstual, interaktif, dan berbasis nilai kehidupan guna meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Orang tua dan pendidik juga perlu menyadari bahwa *game online* tidak selalu berdampak negatif jika digunakan secara wajar dan disertai regulasi diri. Oleh karena itu, bimbingan dalam manajemen waktu dan aktivitas digital menjadi penting. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan dalam merancang kurikulum atau program pembinaan karakter yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan pendekatan psikologis untuk membentuk siswa yang tangguh di era digital.

Referensi

- Angraini, Wilda Dwi, Aminuyati, and Achmadi. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 5, no. 8 (2016). <https://doi.org/10.26418/jppk.v5i8.16253>.
- APJII. "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia." 2024. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. "The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior." *Psychological Inquiry* 11, no. 4 (2000): 227–68. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01.
- Dodent, Ria Rapina, Mawardi Mawardi, and Bambang Ismanto. "Iklim Sekolah Positif Dan Kondusif Berbasis Penguatan Nilai Cinta Kasih." *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 90–98. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46056>.
- Fajri, Ramadhan Mulia, Satrio Hadi Wijoyo, and Nurul Hidayat. "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pemrograman Website Di SMKN 11 Malang." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 9, no. 5 (2025). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14751>.
- Gabrito, Ricky Capinig, Roger Yatan Ibañez Jr, and Jacob Frederick Palabiano Velza. "Impact of Online Gaming on the Academic Performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus Students." *Scientific Journal of Informatics* 10, no. 4 (2023): 4. <https://doi.org/10.15294/sji.v%2525vi%2525i.45007>.
- Gee, James Paul. "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy." *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>.
- Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liau, et al. "Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study." *Pediatrics* 127, no. 2 (2011): e319–29. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>.
- Griffiths, Mark D. "The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence." *International Journal of Mental Health and Addiction* 8, no. 1 (2010): 119–25. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>.
- Herwati, Herwati. "Pendidikan Dalam Perspektif Islam Dan Peranannya Dalam Membina Kepribadian Islami." *BAHTSUNA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.55210/bahtsuna.v6i1.320>.

- Ilyas, Mukhammad Rabbani, and Askhabul Kirom. "Instilling Student's Social Character Values in Learning Islamic Religious Education." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 7, no. 2 (2025): 2. <https://doi.org/10.31605/ijes.v7i2.4852>.
- Ismi, Nurul, and Akmal Akmal. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Kaya, Alican, Nuri Türk, Hasan Batmaz, and Mark D. Griffiths. "Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility." *International Journal of Mental Health and Addiction*, January 10, 2023, 1–25. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>.
- Krapp, Andreas. "Structural and Dynamic Aspects of Interest Development: Theoretical Considerations from an Ontogenetic Perspective." *Learning and Instruction* 12, no. 4 (2002): 383–409. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00011-1](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00011-1).
- Laeliah, Siti Mutiah, and Fachrurroji Fachrurroji. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 1 (2023): 1–6. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>.
- Liu, Ming, and Wei Peng. "Cognitive and Psychological Predictors of the Negative Outcomes Associated with Playing MMOGs (Massively Multiplayer Online Games)." *Computers in Human Behavior* 25, no. 6 (2009): 1306–11. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.002>.
- Mahmud, Shohel, Md. Abdullah A. Jobayer, Nahid Salma, Anis Mahmud, and Tanzila Tamanna. "Online Gaming and Its Effect on Academic Performance of Bangladeshi University Students: A Cross-sectional Study." *Health Science Reports* 6, no. 12 (2023): e1774. <https://doi.org/10.1002/hsr2.1774>.
- Marwinda, Marwinda, and Irman Irman. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7755–61. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9587>.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 2.
- Ramadhoni, Rizky, and Farid Imam Kholidin. "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 5. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.
- Schunk, Dale. *Learning Theories: An Educational Perspective*. 8th edition. Pearson, 2019.
- Sidarman, Sidarman, Kasinyo Harto, and Abdul Hadi. "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik." *Muaddib: Islamic Education Journal* 4, no. 2 (2021): 2. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v4i2.14666>.
- Sun, Rui-Qi, Guo-Fang Sun, and Jian-Hong Ye. "The Effects of Online Game Addiction on Reduced Academic Achievement Motivation among Chinese College Students: The Mediating Role of Learning Engagement." *Frontiers in Psychology* 14 (July 2023). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>.
- Wigfield, Allan, and Jacquelynne S. Eccles. "Expectancy–Value Theory of Achievement Motivation." *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000): 68–81. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015>.