



PENGARUH GAME ONLINE DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PESERTA DIDIK

Novianti^{1*}, Masdin², Tandri Patih³

^{1,2,3}IAIN Kendari

*Email: noviantinovi193@gmail.com

Abstract

Many SMAN 07 Bombana students like playing online games and find it difficult to study, thus they are concerned that this will have an impact on their academic performance. The goal of this research was to determine and analyze the impact of parental practices and online gaming on the PAI student learning outcomes at SMAN 07 Bombana. Correlational quantitative research is the method employed. The findings revealed that: 1) Student use of online games is in the medium category with a percentage of 68%; 2) Parenting style had the highest percentage of 89%; 80 students had democratic parenting patterns; 3) Student PAI learning outcomes have a mean of 75.84; 50 students or 56% of them fall into the complete category; and 4) There is no relationship between online game use and parenting style and student PAI learning outcomes. The online game factors and parental practices did not alter the PAI learning outcomes of SMAN 07 Bombana kids, according to the variable significant value of $0.177 > 0.05$. The variable X to Y has a contribution of 5.54%, according to the coefficient of determination, while the remaining 94.46% is impacted by other variables.

Keywords: *Online Games, Parenting Patterns, Learning Outcomes*

Abstrak

Banyak siswa SMAN 07 Bombana yang suka bermain game online dan merasa kesulitan untuk belajar, sehingga dikhawatirkan akan berdampak pada prestasi akademik mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak pola asuh orang tua dan game online terhadap hasil belajar PAI siswa SMAN 07 Bombana. Penelitian kuantitatif korelasional adalah metode yang digunakan. Temuan menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan game online siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 68%; 2) Pola asuh orang tua memiliki persentase tertinggi yaitu 89%; 80 siswa memiliki pola asuh demokratis; 3) Hasil belajar PAI siswa memiliki rata-rata 75,84; 50 siswa atau 56% masuk dalam kategori tuntas; dan 4) Tidak terdapat hubungan antara penggunaan game online dan pola asuh orang tua dengan hasil belajar PAI siswa. Faktor game online dan pola asuh orang tua tidak mengubah hasil belajar PAI siswa SMAN 07 Bombana, sesuai dengan nilai signifikan variabel sebesar $0,177 > 0,05$. Variabel X terhadap Y memiliki kontribusi sebesar 5,54%, sesuai dengan koefisien determinasi, sedangkan sisanya sebesar 94,46% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: *Game Online, Pola Asuh Orang Tua, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Melalui kegiatan atau penilaian hasil belajar, adalah satu dari sejumlah cara menilai nilai pembelajaran siswa. Hasil terbaik yang mungkin diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar untuk mempelajari topik tertentu dikenal sebagai hasil belajar (Lathifa & Ilmi, 2022). Karena sudah diketahui bahwa setiap topik menghasilkan hasil belajar tertentu, begitu juga dengan pelajaran PAI. Pelajaran ini yang diajarkan di sekolah sangat penting dalam membantu siswa mendapatkan pengetahuan sehingga, setelah mereka memilikinya, mereka dapat menggunakannya dalam berbagai lini kehidupan manusia. PAI memegang peranan utama, jadi sekolah perlu meningkatkan upaya mereka secara menyeluruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan setelah hasil tes siswa diketahui, mereka dapat menemukan solusi untuk masalah yang mereka alami saat ini. Hasil yang dicapai siswa tidak sesuai dengan tujuan dan sasaran yang diantisipasi karena alasan ini. Untuk mengambil langkah-langkah yang sesuai guna mendukung pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik, perlu dipahami variabel-variabel apa saja yang berkontribusi terhadap penurunan hasil belajar peserta didik (Syahputra, 2020). Prestasi akademis pelajar dibentuk oleh faktor internal dan eksternal. Kecanduan bermain *game online* termasuk di antara faktor internal yang berpengaruh terhadap prestasi akademis, sementara pola pengasuhan orang tua adalah salah satu faktor eksternal.

Game online adalah *game* yang mampu dilakukan di mana pun, kapanpun, dan dengan orang lain di seluruh dunia. Mereka dihubungkan oleh jaringan internet. Karena pertumbuhan yang cepat dari periode globalisasi dan kemajuan teknologi, popularitas *game online* di kalangan siswa dapat memiliki efek yang merugikan pada hasil akademik siswa. Siswa yang sering bermain *game* internet akan mengalami kecanduan. Ketergantungannya bermain *game online* akan memberikan pengaruh yang signifikan, terutama terhadap hasil belajar PAI. Cara asuhan orang tua dalam konteks keluarga menjadi satu dari sejumlah variabel yang berkontribusi terhadap menurunnya prestasi akademis buah hatinya, kesukaannya bermain *game online*, dan kemalasannya untuk belajar. Agar anak menjadi orang dewasa yang mandiri, orang tua harus mengembangkan, membimbing, dan menopang mereka. Hal ini dikenal sebagai pola pengasuhan. Karena semua sikap dan perilaku orang tua di lingkungan rumah memiliki dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan anak-anak mereka.

Beberapa siswa SMA Negeri 07 Bombana melanggar peraturan sekolah sebagai akibat dari bermain *game online*, menurut observasi awal peneliti pada tanggal 28 Agustus 2022, banyak siswa termasuk tidak menyelesaikan tugas, sering terlambat masuk kelas, terlambat, dan yang paling parah adalah membolos pada jam pelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa SMA Negeri 07 Bombana yang gemar bermain *game online*, dan menemukan bahwa siswa tersebut menggunakan *game online* untuk bersantai, menghabiskan waktu, dan menemukan kesenangan karena mereka percaya bahwa kehidupan anak-anak mereka dibatasi oleh orang tua mereka sendiri.

Research gap penelitian pada penelitian sebelumnya menjadi inspirasi untuk penelitian ini. Berdasarkan penelitian mereka, Aqwa (2021) dan Arimin (2022) sampai pada kesimpulan bahwa *game online* meningkatkan keberhasilan belajar PAI siswa. Anisa (2020) menyimpulkan dari studinya bahwa hasil belajar siswa berkorelasi negatif dengan kebiasaan bermain *game online*. Selain itu, penelitian tentang dampak cara asuhan orang tua pada prestasi akademis pelajar oleh sejumlah penelitian sebelumnya, termasuk penelitian Astutik et al., (2022), menemukan relasi yang substansial dari cara asuhan orang tua serta prestasi

akademi pelajar. Sementara itu, Pratini et al., (2021) menyatakan bahwa cara asuhan orang tua (permissif dan otoriter) tidak banyak berpengaruh terhadap hasil prestasi akademik siswa. Penelitian tersebut masih dalam tahap awal (berdiri sendiri), dan penelitian ini mempunyai tujuan untuk melihat secara bersamaan dampak gaya pengasuhan orang tua serta permainan internet pada capaian akademis siswa untuk mata pelajaran PAI

Penulis merasa perlu untuk mengangkat penelitian "Pengaruh *Game Online* dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA Negeri 07 Bombana" mengacu pada uraian tersebut di atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif korelasional ialah jenis penelitian yang dipergunakan, yang dilaksanakan di SMA Negeri 07 Bombana pada tanggal 1 Februari sampai dengan 20 Mei 2023. Sebanyak 90 siswa kelas XI SMA Negeri 07 Bombana berpartisipasi dalam penelitian ini, yang terbagi dalam 4 kelas dan diambil dengan menggunakan pendekatan sampel jenuh. Dalam penelitian ini, tiga metode pengumpulan data digunakan: kuesioner, wawancara, serta dokumentasi. Teknik yang dipergunakan dalam menganalisa data ialah analisa regresi dengan menggunakan variabel dummy, uji inferensial, dan analisis statistik deskriptif, yang di antaranya adalah mencari nilai rata-rata dan standar deviasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tak perlu dikatakan bahwa orang dewasa, remaja, dan anak-anak semuanya bermain game online. Siswa di SMA Negeri 07 Bombana sering bermain game online *Free Fire*, *Mobile Legend*, dan *Higgs Domino Island*. Menurut temuan penelitian ini, ada tiga tingkat penggunaan game online di SMA Negeri 07 Bombana: rendah, sedang, dan tinggi. Informasi ini dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan tiga indikator: indikasi pertama adalah durasi waktu yang digunakan untuk bermain game online, indikator kedua adalah efek bermain game online, dan indikator ketiga adalah perkembangan kecanduan game online. Sembilan puluh siswa dipilih sebagai responden, dan kuesioner diberikan kepada mereka. Angka paling tinggi ialah 80 dan paling rendah yaitu 44, dengan rerata 64 dan standar deviasi 8,03.

Tabel 1. Kriteria Penggunaan *Game Online* oleh Siswa

Kategori	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tinggi	$X \geq (X + S)$ $X \geq 72,03$	16	18%
Sedang	$(X-S) < X < (X + S)$ $55,97 < X < 72,03$	61	68%
Rendah	$X \leq (X-S)$ $X \leq 55,97$	13	14%
Jumlah		90	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Sebanyak 61 siswa rata-rata bermain game online, dengan tingkat 64, yang menunjukkan bahwa penggunaan game online masuk ke dalam kelompok sedang menurut perhitungan kategorisasi. Namun, nilai variansnya adalah 64,5.

Cara asuhan yang dominan ditemukan ialah jenis demokratis, menurut hasil kuesioner tentang pola asuh yang peneliti berikan kepada 90 responden. Hasilnya, 4 murid mendapatkan

4% jenis otoriter, 89% jenis demokratis, dan 7% jenis permisif masing-masing diberikan kepada 80 murid dan 6 murid. Informasi rinci disertakan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Pola Asuh Orang Tua Siswa Kelas XI

No	Tipe Pola Asuh	Jumlah Siswa	Persentase
1	Otoriter	4	4%
2	Demokratis	80	89%
3	Permisif	6	7%
Jumlah		90	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Perhitungan menunjukkan bahwa pola asuh demokratis diberikan kepada 80 siswa. Hal ini menunjukkan relasi yang bermakna dari kedua pihak, sikap responsif dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari, cinta dan perhatian penuh dari orang tua kepada anak, kebebasan bagi anak untuk berdebat dan berdiskusi, serta menunda hukuman untuk pelanggaran kecil dan lebih memilih untuk memberikan nasihat dan penjelasan tentang perilaku yang pantas dan tidak pantas.

Berdasarkan hasil penelitian, capaian akademik pelajar kelas XI di SMA Negeri 07 Bombana termasuk dalam kategori baik, yaitu sebesar 56%. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, para siswa memperoleh nilai mulai dari 55 hingga 90. Kesimpulan ini diperoleh dengan menyusun hasil ulangan harian siswa yang belajar PAI.

Tabel 3. Kategorisasi Hasil Belajar PAI Siswa:

Kategori	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	$X \geq 75$	50	56%
Tidak Tuntas	$X < 75$	40	44%
Jumlah		90	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel yang mengkategorikan hasil belajar, 50 siswa (56%) memenuhi semua persyaratan, sedangkan 40 siswa (44%) tidak memenuhi persyaratan. Penelitian ini menyajikan bahwa hasil belajar siswa SMA Negeri 07 Bombana cenderung memenuhi semua persyaratan.

Nilai signifikansi untuk variabel independen (X) adalah $0,177 > 0,05$ sesuai dengan temuan analisis data yang menggunakan analisis regresi dengan variabel dummy, maka H_0 dapat diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* serta pola asuh orang tua tidak berpengaruh pada capaian akademis PAI pelajar SMA Negeri 07 Bombana.

Tabel 4. Uji F

Pencarian	DF	Adj SS	Adj MS	F-Nilai	Sig
Regresi	3	274.28	91.43	1.68	0.177
Game Online	1	208.60	208.60	3.83	0.054
Pola Asuh	2	20.68	10.34	0.19	0.827
Ortu					
Error	86	4681.04	54.43		
Lack-of-Fit	35	1908.32	54.52	1.00	0.489
Pure Error	51	2772.72	54.37		
Total	89	4955.32			

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Temuan analisis menunjukkan bahwa pola asuh orang tua, baik otoriter, demokratis, maupun permisif, tidak berdampak pada hasil belajar PAI siswa. Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Pratini et al., (2021) yang menemukan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara pola asuh otoriter dan permisif. Studi oleh Lestari (2015) kemudian menunjukkan bahwa pola asuh demokratis tidak berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam contoh ini, temuan untuk variabel *game online* bertentangan dengan penelitian Astuti et al., (2021) yang sampai pada kesimpulan bahwa bermain *game online* secara teratur memiliki dampak yang cukup besar pada hasil belajar siswa. Dalam hal ini, bermain *game online* oleh siswa dan pendekatan pengasuhan yang lebih demokratis yang digunakan oleh orang tua di SMA Negeri 07 Bombana tidak berdampak pada hasil akademik anak-anak.

Tabel 5. Hasil uji Koefisien Determinasi

S	R-sq	R-sq(adj)	R-sq(pred)
7.37772	5.54%	2.24%	0.00%

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Nilai R Square adalah 5,54, yang menunjukkan bahwa faktor independen (*game online* dan pola asuh orang tua) memberikan kontribusi sebesar 5,54% terhadap variabel dependen (hasil belajar PAI), sesuai dengan temuan uji koefisien determinasi. Hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 07 Bombana sebesar 94,46% dipengaruhi oleh faktor selain *game online* dan pola asuh orang tua, sedangkan sisanya sebesar 94,46 persen merupakan kontribusi variabel lain. Menurut hasil wawancara dengan siswa, minat dan dorongan siswa untuk belajar menentukan apakah mereka belajar dengan penuh perhatian atau tidak. Hal ini berdasarkan penuturan seorang siswa, yaitu Arjun dari kelas XI. Salah satu anak, Mia 1, menyatakan bahwa meskipun dia mengatur jam belajarnya sendiri, orang tua tetap mengawasinya. Hal ini bergantung pada keputusannya sendiri apakah dia ingin belajar atau tidak. Kemudian ada Adelia dari kelas XI Is 1, salah satu anak yang berprestasi di sekolah, yang tidak bermain *game online* dan tinggal terpisah dari orang tuanya, namun tetap berprestasi dalam hal belajar, memperoleh nilai yang lebih tinggi dari nilai KKN.

Menurut Saputra et al., (2018) terdapat dua jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri) seperti kecerdasan, minat, bakat, dan motivasi, serta faktor eksternal (faktor dari luar diri) seperti keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan. Hal ini sesuai dengan hipotesis Clark dalam Hakim (2013) yang

menyatakan bahwa hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuannya dan 30% dipengaruhi oleh lingkungannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa siswa menggunakan *game online* pada tingkat 68% dalam kategori sedang, dan pola asuh demokratis lebih cenderung dipraktikkan oleh orang tua siswa. Hasil belajar PAI mereka berada pada kategori tuntas. Temuan penelitian ini mendukung kesimpulan bahwa *game online* dan pola asuh orang tua tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis regresi linier dengan variabel *dummy* yang memperoleh nilai signifikansi $0,177 > 0,05$ dan menunjukkan bahwa H_0 diterima yaitu secara bersama-sama *game online* dan pola asuh orang tua tidak berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa SMA Negeri 07 Bombana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Aqwa, M. F. (2021). *Pengaruh Bermain Game Online Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Ngadiluwih*. Institut Agama Islam (IAIN) Kediri.
- Arimin, F. R. (2022). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar*. UIN Alauddin Makassar.
- Astuti, Satriani, & Hafid, A. (2021). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka*. 5(3), 544–552.
- Astutik, F. I., Zainulllah, & Fajriyah. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI At-Tabligiyah Ponjangan Timur. *Jurnal Kependidikan MI*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/mpgmi.v8i1.445>
- Hakim, S. N. (2013). Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 287–292.
- Lathifa, N., & Ilmi, D. (2022). Problematika Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Candung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8753–8763.
- Lestari, F. P. (2015). *Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 1Donorojo Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Pratini, S., Sripatmi, Azmi, S., & Sarjana, K. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 570–577.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.