Jurnal Neo Societal; Vol. 11; No.4; Oktober 2026
ISSN: 2503-359X; Hal. 270 - 278

Pengaruh Multiple Games Terhadap Aktivitas Belajar Dan Kualitas Akademik Siswa Di Sma Negeri 1 Amonggedo

Oleh: Jumadil[1], Syaifudin Suhri Kasim[2], Rety Reka Merlins[3]

[1,2,3] Sosiologi FISIP Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia

Abstract.

The development of digital games among students raises issues related to the balance between play activities, involvement in learning, and academic achievement. This phenomenon is also observed at SMA Negeri 1 Amonggedo, so a study is needed on the influence of multiple games on academic activity and quality. students. This study aims to determine the influence of multiple games on the academic quality of students in grades X-XII at SMA Negeri 1 Amonggedo. This study uses a quantitative method with a correlational approach. The research sample consisted of 81 students determined using proportionate stratified random sampling. Data were collected through closed questionnaires and documentation, then analyzed using simple linear regression with the assistance of SPSS. The results showed that multiple games have a significant effect on student learning activity, with a significance value of 0.001<0.05 and a contribution of 12.2%. Conversely, multiple games do not have a significant effect on students' academic quality, with significance values of 0.053 > 0.05 and a contribution of 4.6%. The results show that the effect of multiple games differs on the two dependent variables studied. The conclusion of this study is that multiple games have a significant effect on students' learning activities. Meanwhile, multiple games do not have a significant effect on students' academic quality.

Keywords: *Multiple Games; Learning Activity; Academic Quality; High School Students*

Abstrak

Perkembangan permainan digital di kalangan siswa menimbulkan persoalan terkait keseimbangan antara aktivitas bermain, keterlibatan dalam pembelajaran, dan pencapaian akademik. Fenomena tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Amonggedo, sehingga diperlukan kajian mengenai pengaruh *multiple games* terhadap aktivitas belajar dan kualitas akademik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multiple games terhadap kualitas akademik siswa kelas X-XII SMA Negeri 1 Amonggedo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sample penelitian berjumlah 81 siswa yang ditentukan menggunakan proportionate stratified random sampling. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multiple games berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,001<0,05 dan kontribusi sebesar 12,2 %. Sebaliknya, multiple games tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas akademik siswa, dengan nilai signifikansi yang diperoleh 0,053 > 0,05 dan kontribusi sebesar 4,6 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh multiple games berbeda pada kedua variable terikat yang diteliti. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa multiple games berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Sedangkan multiple games tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas akademik siswa.

Kata Kunci : Multiple Games; Aktivitas Belajar; Kualitas Akademik; Siswa SMA

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah menghadirkan perubahan yang signifikan dalam cara peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran maupun hiburan melalui pemanfaatan multiple games yang bersifat interaktif dan kompetitif. Kehadiran permainan digital tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga turut membentuk pola baru dalam proses belajar siswa di era modern. Dalam praktiknya, multiple games mampu memberikan rangsangan kognitif yang cukup kuat melalui stimulasi visual, serta tantangan permainan yang dapat

memengaruhi tingkat fokus belajar siswa. Namun, penggunaan yang tinggi juga berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan akademik sehingga berdampak pada berkurangnya waktu belajar yang efektif di rumah maupun di sekolah. Kondisi ini menunjukkan adanya hubungan yang dinamis antara penggunaan game digital dan aktivitas belajar siswa yang mencakup keaktifan, konsentrasi, serta partisipasi dalam pembelajaran. Berbagai penelitian juga menyatakan bahwa game digital dapat meningkatkan motivasi belajar, meskipun penggunaan yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan kontrol diri dalam mengatur proses belajar secara mandiri (Li et al., 2024).

Keterlibatan siswa dalam lingkungan permainan yang bersifat kompetitif dapat memberikan pengaruh nyata terhadap pengelolaan waktu belajar, yang sering kali menyebabkan ketidakseimbangan antara aktivitas akademik dan aktivitas digital apabila tidak diatur dengan baik. Dalam konteks pendidikan, kualitas hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam menyeimbangkan penggunaan teknologi digital dengan kegiatan pembelajaran formal di sekolah, di mana keduanya dapat saling mendukung tetapi juga berpotensi mengganggu jika tidak dikendalikan. Penggunaan game edukatif mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar apabila dimanfaatkan secara terarah dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran, sehingga tidak selalu berdampak negatif jika sesuai dengan tujuan pendidikan. Namun demikian, dampak multiple games terhadap prestasi akademik bersifat bervariasi karena dipengaruhi oleh beberapa hal seperti, jenis permainan dan tujuan utama penggunaannya. Oleh karena itu, keterkaitan antara multiple games, aktivitas belajar, dan kualitas akademik siswa menjadi salah satu isu yang cukup penting untuk dikaji dalam konteks pendidikan modern saat ini (Pertiwi & Gasong, 2025).

Aktivitas belajar merupakan bentuk keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran yang mencakup perhatian terhadap materi, partisipasi aktif, serta interaksi dengan teknologi digital, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga aktif mengolah dan merespons materi yang dipelajari. Tingginya aktivitas belajar mencerminkan kesiapan siswa dalam menerima informasi baru, memahami konsep, dan menyelesaikan tugas secara efektif, yang menunjukkan proses pembelajaran berjalan optimal ketika keterlibatan akademik siswa tinggi, meskipun saat ini aktivitas belajar juga dipengaruhi oleh lingkungan digital di luar sekolah yang memperluas ruang belajar sekaligus menghadirkan tantangan konsistensi belajar. Sementara itu, kualitas akademik siswa yang diukur melalui nilai, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis menggambarkan keberhasilan proses pendidikan yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berkontribusi dalam membentuk hasil belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dan motivasi belajar yang tinggi berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi akademik, namun distraksi dari lingkungan digital dapat menurunkan stabilitas hasil belajar sehingga aktivitas belajar dan kualitas akademik menjadi dua indikator utama yang saling berkaitan dalam keberhasilan pendidikan di era digital (Li et al., 2024).

Multiple games merupakan bentuk permainan digital yang terdiri dari berbagai jenis game yang dimainkan secara individu maupun berkelompok melalui perangkat teknologi, yang menawarkan variasi aktivitas serta ruang interaksi yang lebih luas bagi penggunanya. Di dalamnya terdapat unsur kompetisi, tantangan, dan interaksi sosial yang dapat meningkatkan keterlibatan emosional maupun kognitif pemain dalam durasi tertentu. Dalam pendidikan, multiple games sering dikaitkan dengan game-based learning yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Game digital yang bersifat interaktif juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan dan penurunan fokus belajar akibat berkurangnya waktu untuk kegiatan akademik. Di sisi lain, jika digunakan secara tepat, multiple games dapat menjadi media pembelajaran efektif dan menarik yang turut dipengaruhi oleh fitur multiplayer serta memiliki dimensi edukatif dan psikologis yang penting untuk dikaji dalam dunia pendidikan (Pertiwi & Gasong, 2025).

Multiple games memiliki daya tarik yang membuatnya begitu banyak diminati, karena karakteristik game yang mampu menciptakan keterlibatan mendalam bagi pengguna serta memfasilitasi konektivitas sosial antar pemain yang jarang kita temukan di hiburan tradisional. Itu sebabnya, fenomena ini telah menjadi tren global yang sangat diminati, khususnya oleh para pelajar dan mahasiswa (Satura & Rifayani, 2024).

Pada tingkat global, jumlah pengguna game online menunjukkan tren peningkatan yang konsisten setiap tahun, sehingga berbagai pihak mulai meningkatkan kewaspadaan terhadap potensi dampak yang ditimbulkan, apalagi di dunia pendidikan. Seiring berkembangnya teknologi digital, perhatian dari kalangan akademisi dan lembaga pendidikan terhadap fenomena multiple games juga semakin meningkat. Sejumlah peneliti berupaya menelaah dampak aktivitas bermain game daring terhadap proses belajar siswa, termasuk pengaruhnya terhadap motivasi belajar, keterlibatan akademik, serta capaian prestasi secara umum (Budhiman & Purnomo, 2022).

Pola yang mirip juga nampak cukup jelas di Indonesia. Dari survei nasional tahun 2021 yang melibatkan 10.000 responden, sekitar 14,3 persen masyarakat mengaku sering bermain game online, sementara 5,1 persen mengatakan mereka sangat sering melakukannya. Ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain game sudah jadi rutinitas harian bagi banyak pengguna internet di Indonesia. Laporan lainnya memperkirakan bahwa pada 2022 berdasarkan data yang ada, jumlah pengguna game online di Indonesia tercatat telah mencapai sekitar 68,03 juta orang dari total penduduk nasional. Angka ini jelas menunjukkan skala yang cukup masif dan semakin menegaskan betapa luasnya penyebaran budaya bermain game di negara kita (Rahman et al., 2022).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2022-2023 menunjukkan bahwa konten permainan daring termasuk dalam aktivitas yang paling banyak diakses oleh pengguna internet, dengan persentase sekitar 15,81 persen dari total pengguna aktif. Nah, data ini sebenarnya menggambarkan bahwa game online sudah tidak lagi dianggap sebagai hiburan sesaat saja, melainkan telah terintegrasi penuh dalam ekosistem digital masyarakat Indonesia, terutama di kalangan remaja dan pelajar. Akhirnya, fenomena ini pun memunculkan keprihatinan, karena kalau penggunaannya berlebihan, bisa-bisa mempengaruhi aspek-aspek krusial dalam kehidupan siswa, seperti kegiatan belajar, kemampuan berkonsentrasi, dan bahkan kualitas prestasi akademik mereka secara keseluruhan (Azmi et al., 2025).

Sejalan dengan bertambahnya jumlah pelajar yang menggunakan waktu mereka untuk bermain game online, timbul keprihatinan baru di bidang pendidikan tentang kemungkinan perubahan prioritas siswa. Waktu dan energi yang seharusnya dialokasikan untuk aktivitas akademik dikhawatirkan beralih ke keseruan bermain game. Contohnya, siswa yang sering bermain sampai malam hari rentan mengalami kelelahan, kurang fokus di kelas, bahkan mengulur waktu menyelesaikan tugas sekolah. Dampaknya, waktu belajar jadi berkurang, keterlibatan dalam diskusi kelas pun menurun, dan disiplin akademik secara keseluruhan terganggu (Pamukti et al., 2024).

Fenomena keterlibatan siswa dalam permainan online secara berlebihan tidak hanya mempengaruhi intensitas dan keteraturan aktivitas belajar, tetapi juga berimplikasi langsung pada kualitas akademik yang dicapai. Ketika proses belajar menjadi tidak optimal akibat berkurangnya fokus dan waktu belajar, pencapaian akademik, seperti nilai ujian maupun indikator hasil belajar lainnya, cenderung mengalami penurunan. Kondisi tersebut menjadi semakin signifikan apabila dikaitkan dengan jenjang pendidikan menengah atas, mengingat fase remaja merupakan tahap penting dalam pembentukan cara berpikir, pengembangan kebiasaan belajar, serta penumbuhan kemandirian dalam bidang akademik (Amril et al., 2022).

Fenomena tersebut jika tidak direspons dengan perhatian dan penanganan yang memadai, maka berpotensi menimbulkan dampak jangka panjang, mulai dari menurunnya mutu pendidikan, penggunaan waktu yang kurang produktif, hingga berkurangnya dorongan siswa untuk belajar secara optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, partisipasi aktif guru dan orang tua memegang peranan yang sangat penting, sehingga diperlukan kerja sama yang sinergis di antara keduanya untuk mengarahkan serta mengawasi pemanfaatan teknologi agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Sinergi tersebut diharapkan mampu membangun suasana belajar yang lebih sehat

dan produktif, terutama dalam menghadapi dinamika dan tantangan pendidikan di era digital saat ini (Fatekhah et al., 2024).

Pembahasan mengenai pengaruh permainan online dalam ranah pendidikan telah banyak mendapat perhatian dalam berbagai kajian terdahulu. Sejumlah penelitian mencoba menelaah keterkaitan aktivitas bermain game online dengan berbagai aspek pendidikan, salah satu indikator yang terdampak adalah capaian hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian Karsum Balaga et al. (2023) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama mengindikasikan bahwa terdapat korelasi negatif yang bermakna antara tingkat intensitas bermain game online dengan pencapaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh game online terhadap capaian hasil belajar siswa sebesar 15,8%, sedangkan 84,2% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain game online, maka semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan hasil belajar.

Hasil yang tidak sejalan ditunjukkan oleh penelitian, yang dilakukan Lestari Samantha Simanjuntak et al. (2025) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Temuan penelitian tersebut mengisyaratkan bahwa kecenderungan kecanduan terhadap game online tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi yang menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, keterkaitan antara kedua variabel tersebut dinyatakan tidak signifikan secara statistik. Perbedaan temuan ini diduga berkaitan dengan berbagai faktor pendukung, seperti kemampuan siswa dalam mengelola waktu, tingkat pengawasan dan dukungan orang tua, karakteristik permainan yang dimainkan, serta kondisi lingkungan sosial tempat siswa berinteraksi.

Meskipun berbagai penelitian terkait topik ini telah banyak dilakukan, terdapat perbedaan yang cukup jelas dalam konteks kajian, karakteristik subjek, serta variabel yang diteliti. Sebagian studi menitikberatkan pada siswa sekolah dasar, sementara penelitian lain berfokus pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, dengan objek kajian yang beragam, seperti motivasi belajar, prestasi akademik, hasil belajar, dan tingkat kecanduan game online. Variasi tersebut menunjukkan bahwa walaupun isu ini telah sering dikaji, masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi, khususnya terkait pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pengaruh multiple games terhadap aktivitas belajar dan kualitas akademik siswa pada jenjang Sekolah Menengah Atas, terutama di lingkungan SMA Negeri 1 Amonggedo.

Berdasarkan telaah terhadap sejumlah penelitian sebelumnya, terlihat bahwa mayoritas kajian masih berfokus pada variabel motivasi, prestasi, serta hasil belajar siswa. Sementara itu, keterkaitan antara aspek-aspek tersebut dengan aktivitas belajar belum banyak dikaji secara langsung. Padahal, aktivitas belajar memiliki peran yang tinggi karena merepresentasikan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam mengikuti serta menjalani proses pembelajaran sehari-hari di lingkungan sekolah.

Sebagian besar studi yang telah dilakukan sejauh ini masih berfokus pada siswa di jenjang Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Kajian secara khusus yang memusatkan perhatian pada siswa Sekolah Menengah Atas, yang secara karakteristik mempunyai tingkat kemandirian serta tanggung jawab akademik yang berbeda, masih relatif terbatas. Keterbatasan ini semakin terasa ketika dikaitkan dengan konteks wilayah tertentu, seperti daerah Amonggedo.

Berdasarkan hasil pengamatan awal serta keterangan yang diperoleh dari beberapa guru di SMA Negeri 1 Amonggedo, ditemukan bahwa sekitar 80% siswa bermain game online dan game yang paling dominan dimainkan para siswa adalah Free Fire, Mobile Legends, Magic Chess Gogo, dan Roblox. Dengan berbagai jenis game yang dimainkan, sejumlah siswa sering mengalokasikan waktu yang cukup besar untuk bermain game online, bahkan hingga larut malam. Kebiasaan tersebut berdampak pada keterlambatan siswa di sekolah. Selain itu, guru juga mencatat adanya penurunan konsentrasi selama proses pembelajaran dan rendahnya partisipasi kelas. Kondisi ini menjadi perhatian serius bagi pihak sekolah karena berpotensi menghambat pencapaian akademik siswa secara menyeluruh.

Kajian mengenai pengaruh multiple games terhadap aktivitas belajar dan kualitas akademik siswa penting dilakukan seiring meningkatnya penggunaan permainan digital atau multiple games di kalangan pelajar yang berpotensi memengaruhi keseimbangan antara aktivitas hiburan dan tanggung jawab akademik. Urgensi penelitian ini didasarkan pada fenomena di atas, yaitu penggunaan multiple games di SMA Negeri 1 Amonggedo, dengan sekitar 80% siswa diketahui bermain game online serta ditemukan indikasi penurunan konsentrasi dan partisipasi belajar. Dengan demikian, kajian ini penting untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan multiple games terhadap aktivitas belajar dan kualitas akademik siswa di era perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan fenomena dan kajian tersebut, penelitian ini mengajukan dugaan bahwa multiple games memiliki pengaruh terhadap aktivitas belajar dan kualitas akademik siswa. Hipotesis pertama menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari multiple games terhadap aktivitas belajar siswa kelas X-XII SMA Negeri 1 Amonggedo. Hipotesis kedua menyatakan bahwa multiple games berpengaruh signifikan terhadap kualitas akademik siswa kelas X-XII SMA Negeri 1 Amonggedo. Kedua hipotesis tersebut diuji secara empiris melalui analisis statistik untuk mengetahui perbedaan pengaruh multiple games terhadap kedua aspek yang diteliti.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Pendekatan tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen, yaitu multiple games (X), terhadap dua variabel dependen, yaitu aktivitas belajar (Y1) dan kualitas akademik siswa (Y2), tanpa memberikan perlakuan atau intervensi khusus kepada responden.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Amonggedo, Kecamatan Amonggedo, Kabupaten Konawe, Provinsi Sulawesi Tenggara. Unit analisis dalam penelitian ini adalah individu siswa kelas X-XII SMA Negeri 1 Amonggedo. Jumlah sampel penelitian sebanyak 81 siswa yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan teknik proportionate stratified random sampling, yaitu pengambilan sampel secara proporsional berdasarkan tingkatan kelas dan dilanjutkan dengan pemilihan responden secara acak.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai multiple games, aktivitas belajar, dan kualitas akademik siswa dengan menggunakan skala Likert. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, terutama data nilai rapor siswa sebagai indikator kualitas akademik.

Data yang diperoleh, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan bantuan program SPSS. Pengujian persyaratan analisis meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh multiple games terhadap aktivitas belajar dan kualitas akademik siswa. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi sebesar 0,05 dan perbandingan antara nilai t-hitung dengan t-tabel.

PEMBAHASAN

A. Pengaruh antara Multiple Games terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X-XII

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multiple games memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X-XII SMA Negeri 1 Amonggedo. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3,317, sedangkan nilai t-tabel sebesar 1,990. Nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara multiple games dan aktivitas belajar siswa.

Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y = 57,243 (α) + 0,264 (X). Koefisien regresi sebesar 0,264 menunjukkan arah hubungan positif dalam model penelitian. Artinya, peningkatan satu satuan skor multiple games diikuti oleh peningkatan sebesar 0,264 pada skor aktivitas belajar berdasarkan persamaan regresi. Namun, hasil tersebut perlu dipahami sebagai hubungan statistik dalam model penelitian dan bukan sebagai bukti bahwa peningkatan aktivitas bermain secara langsung memperbaiki proses pembelajaran.

Besarnya kontribusi multiple games terhadap aktivitas belajar dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,122 atau 12,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multiple games mampu menjelaskan 12,2% variasi aktivitas belajar siswa, sedangkan 87,8% lainnya berkaitan dengan faktor-faktor di luar model penelitian. Temuan ini memperlihatkan bahwa multiple games memiliki keterkaitan yang signifikan dengan aktivitas belajar, tetapi bukan satu-satunya faktor yang menentukan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui konsep aktivitas belajar yang menempatkan siswa sebagai individu yang terlibat secara fisik dan mental dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran siswa di kelas, tetapi juga melalui perhatian terhadap materi, partisipasi dalam pembelajaran, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas akademik. Penggunaan multiple games yang melibatkan variasi permainan, keterlibatan pengguna, motivasi, dan beban kognitif dapat berkaitan dengan bagaimana siswa mengelola perhatian serta waktunya. Ketika keterlibatan dalam permainan semakin besar, siswa perlu memiliki kemampuan mengatur aktivitas agar kewajiban belajar tetap terlaksana.

Kondisi tersebut relevan dengan fenomena yang ditemukan di SMA Negeri 1 Amonggedo. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar siswa telah mengenal dan memainkan berbagai permainan digital, seperti Free Fire, Mobile Legends, Magic Chess GoGo, dan Roblox. Sebagian siswa juga menggunakan waktu yang cukup banyak untuk bermain. Kebiasaan tersebut menunjukkan bahwa permainan digital telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa dan berpotensi berkaitan dengan pengelolaan waktu serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini, memiliki kesesuaian dengan penelitian Budhiman dan Purnomo (2022) mengenai pengaruh game online terhadap aktivitas belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian tersebut juga menempatkan aktivitas belajar sebagai salah satu aspek yang berkaitan dengan penggunaan permainan digital. Kesamaan tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan game online dapat menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan aktivitas belajar, meskipun penelitian ini memiliki perbedaan dari segi jenjang pendidikan dan karakteristik responden.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa multiple games memiliki pengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa di SMA Negeri 1 Amonggedo. Namun, kontribusi sebesar 12,2% menunjukkan bahwa aktivitas belajar juga berkaitan dengan berbagai faktor lain di luar penggunaan permainan digital, seperti lingkungan belajar, motivasi, perhatian terhadap pelajaran, interaksi dengan guru dan teman, serta kebiasaan belajar siswa. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan multiple games perlu diperhatikan agar tidak mengganggu keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik.

B. Pengaruh antara Multiple Games terhadap Kualitas Akademik Siswa Kelas X-XII

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa multiple games tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas akademik siswa kelas X-XII SMA Negeri 1 Amonggedo. Hasil analisis regresi linear sederhana memperoleh nilai t-hitung sebesar 1,962 lebih kecil dari nilai t-tabel 1,990. Nilai signifikansi sebesar 0,053 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Artinya, secara statistik tidak terdapat pengaruh yang

signifikan antara multiple games terhadap kualitas akademik siswa pada taraf signifikansi 5%.

Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y = 15,552 (α) + 0,066 (X). Koefisien regresi sebesar 0,066 menunjukkan arah positif dalam model, tetapi pengaruh tersebut tidak terbukti signifikan secara statistik. Dengan demikian, peningkatan skor multiple games tidak dapat dinyatakan memberikan pengaruh yang bermakna terhadap kualitas akademik siswa berdasarkan hasil pengujian penelitian ini.

Hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,046 atau 4,6%. Angka tersebut menunjukkan bahwa multiple games hanya mampu menjelaskan 4,6% variasi kualitas akademik siswa, sedangkan 95,4% lainnya berkaitan dengan faktor-faktor yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Nilai tersebut bukan menunjukkan persentase siswa yang terpengaruh oleh permainan digital, melainkan proporsi variasi kualitas akademik yang dapat dijelaskan oleh variabel multiple games.

Secara konseptual, kualitas akademik siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kecerdasan, minat, bakat, motivasi, efikasi diri, serta karakteristik pribadi siswa. Adapun, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, dukungan keluarga, kondisi sosial, kompetensi guru, pemanfaatan media pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Amila et al., 2023). Keberadaan berbagai faktor tersebut memperlihatkan bahwa pencapaian akademik memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan aktivitas belajar yang berlangsung dalam keseharian siswa.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Susanti (2023) mengenai hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur, konsentrasi belajar, dan prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Sungaiselan. Penelitian tersebut menemukan bahwa kecanduan game online berhubungan dengan kualitas tidur dan konsentrasi belajar, tetapi tidak menunjukkan hubungan signifikan dengan prestasi akademik, dengan nilai signifikansi sebesar 0,193. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan digital tidak selalu berhubungan secara signifikan dengan pencapaian akademik.

Sebaliknya, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Amril et al. (2022) yang menemukan hubungan signifikan antara tingkat kecanduan game online dan prestasi akademik siswa SMA, dengan nilai signifikansi sebesar 0,015 dan koefisien korelasi 0,195. Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan karakteristik responden, variabel yang digunakan, indikator pengukuran, ukuran sampel, serta kondisi lingkungan penelitian. Penelitian ini secara khusus mengukur multiple games dan kualitas akademik siswa dengan menggunakan nilai rapor sebagai indikator pengukuran.

Perbedaan hasil antara kedua variabel terikat memperlihatkan bahwa pengaruh multiple games terhadap aktivitas belajar tidak harus menghasilkan pengaruh yang sama terhadap kualitas akademik siswa. Penggunaan permainan digital dapat berkaitan dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi pencapaian akademik tetap dipengaruhi oleh berbagai aspek lain yang membentuk hasil belajar. Temuan ini sekaligus memperlihatkan bahwa aktivitas belajar dan kualitas akademik merupakan dua aspek yang saling berkaitan, tetapi memiliki karakteristik pengukuran yang berbeda.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh multiple games terhadap aktivitas belajar dan kualitas akademik siswa kelas X-XII di SMA Negeri 1 Amonggedo menunjukkan hasil yang berbeda. Penggunaan multiple games terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X-XII. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital memiliki keterkaitan dengan keterlibatan siswa dalam kegiatan

pembelajaran, sehingga pengelolaan waktu dan aktivitas bermain perlu diperhatikan agar tidak mengganggu kewajiban akademik.

Sebaliknya, multiple games tidak terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kualitas akademik siswa kelas X-XII. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital bukan satu-satunya faktor yang menentukan pencapaian akademik siswa. Kualitas akademik juga berkaitan dengan berbagai faktor lain, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun lingkungan sekitarnya.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam kajian pemanfaatan teknologi digital pada lingkungan pendidikan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa multiple games berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa dengan kontribusi sebesar 12,2%, tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas akademik siswa dengan kontribusi sebesar 4,6%. Hasil tersebut memberikan pemahaman empiris bahwa penggunaan permainan digital memiliki keterkaitan yang berbeda terhadap proses keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan pencapaian akademiknya. Secara keilmuan, penelitian ini memperkaya referensi mengenai dinamika penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Secara praktis, hasil kajian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi digital serta membangun keseimbangan antara aktivitas bermain dan kewajiban akademik

DAFTAR PUSTAKA

Amila, N., Ma'arif, S., & Huda, M. N. (2023). Implementasi *Blended Learning* dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Pembelajaran dan Prestasi Akademik Siswa di SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam, 5*(1), 68–82. https://doi.org/10.15642/japi.2023.5.1.68-82

Amril, A. F., Surur, N., & Hidayat, R. R. (2022). Hubungan antara Tingkat Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMA. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling, 6*(2), 74-82. https://doi.org/10.20961/jpk.v6i2.61295

Azmi, K., Badarudin, B., & Juaini, M. (2025). Game Online Mengganggu Konsentrasi dan Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar di Lenek. *Jurnal Educatio, 20*(2), 266–275. https://doi.org/10.29408/edc.v20i2.30128

Balaga, K., Panigoto, M., Sudirman, Hafid, R., & Akib, F. H. Y. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6*(10), 8336–8341. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2245

Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik di SD. *Jurnal Khazanah Pendidikan, 16*(2), 99-103. https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027

Fatekhah, K., Rahmawati, D., & Handayani, A. (2024). Tantangan dan Peluang Guru dalam Mengatasi Kemalasan Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal penelitian pendidikan dasar, 3*(1), 30-34. https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1402

Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). *The Impact of Digital Educational Games on Student's Motivation for Learning: the Mediating Effect of Learning Engagement and the Moderating Effect of the Digital Environment*. *PLOS ONE, 19*(1), 1-21. e0294350. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350

Pamukti, A., Nuqul, F. L., Idatul Alfain, S. N., & Hannani, R. (2024). The Impact of Online Game Addiction on Student's Attention. *SAHAFA Journal Of Islamic Communication, 6*(2), 35–44.

Pertiwi, A., & Gasong, D. (2025). *Fenomena Game Online di Kalangan Mahasiswa Teknologi Pendidikan: Kebiasaan, Dampak Akademik, dan Potensi Edukatif*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 213–223. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29065

Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners, 5*(2), 85–90. https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438

Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi. *Jurnal Publikasi Ilmu dan Psikologi, 2*(1), 219–233.

Simanjuntak, L. S., Siregar, Z. A., & Machrizal, R. (2025). Pengaruh Kecanduan Game *Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP PKMI Methodist Aek Batu. *Jurnal Ilmiah Biologi, 13*(3), 1860–1866.

Susanti, M. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa SMA Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah tahun 2022. *William Booth Nursing Journal, 12*(1), 40–47.