

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1773

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1773

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright  Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1773

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)

Check this article impact (*)

Save this article to Mendeley

(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Mobile Legends Gameplay and Student Outcomes in Islamic Religious Education: Permainan Mobile Legends dan Dampak terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pendidikan Agama Islam

Alde Rizky Pratama Siregar, alde0301212178@uinsu.ac.id, (1)

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Miswar Miswar, alde0301212178@uinsu.ac.id, (0)

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: Digital gaming has become an integral part of adolescent life, influencing various dimensions of their learning experiences. **Specific Background:** Mobile Legends, a popular multiplayer online battle arena game, is widely played by students, yet its relationship with Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes remains underexamined. **Knowledge Gap:** Previous studies predominantly address general academic performance, leaving a gap regarding how gaming behavior interacts specifically with PAI learning. **Aims:** This study examines the influence of Mobile Legends playing intensity on PAI learning outcomes among students at Sinar Husni Private High School. **Results:** Using a quantitative survey of 67 students and simple linear regression analysis, findings show a very weak positive but statistically insignificant correlation ($R = 0.171$; $R^2 = 0.029$; $p = 0.166$), indicating that gaming activity does not directly predict PAI academic performance. **Novelty:** Unlike earlier research emphasizing negative academic effects, this study highlights the potential indirect benefits of gaming—such as teamwork, decision-making, and emotional regulation—within the context of religious education. **Implications:** The findings suggest that regulated gaming need not be viewed strictly as detrimental; instead, educators may leverage its constructive elements to support character development and design more engaging PAI learning strategies.

Highlights:

- Mobile Legends shows a very weak and non-significant influence on PAI learning outcomes.
- Gaming may offer indirect benefits such as teamwork, decision-making, and emotional regulation.
- PAI teachers can integrate positive gaming elements to support character-based learning.

Keywords: Mobile Legends, Islamic Religious Education, Learning Outcomes, Digital Games, Student Behavior

Published date: 2025-11-14

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia telah mendorong pesatnya pertumbuhan game online, salah satunya *game Mobile Legends: Bang Bang*, yang sangat populer di kalangan peserta didik [1]. Game ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga media untuk mengasah kemampuan strategi dan kerja sama tim [2]. Namun, ketergantungan yang berlebihan terhadap *game Mobile Legends* dapat menimbulkan masalah seperti gangguan konsentrasi belajar dan penurunan prestasi akademik [3]. Selain itu, dampak negatif lainnya adalah kecanduan yang memicu perilaku agresif dan gangguan kesehatan seperti kelelahan mata dan kurang tidur [4]. Meski begitu, jika digunakan secara bijak, game ini dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kemampuan komunikasi dan kerja sama antar peserta didik [2]. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk mengawasi penggunaan *game Mobile Legends* agar manfaatnya optimal dan masalah yang muncul dapat diminimalisir.

Penelitian terdahulu tentang pengaruh *game Mobile Legends* telah ada yang melakukan, tetapi tidak spesifik dikaitkan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mengetahui hal tersebut, berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya, yaitu Pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Falah Kota Bekasi [5], yang menunjukkan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara durasi bermain *Mobile Legends* dengan hasil belajar siswa, sehingga disarankan untuk para siswa agar dapat membatasi waktu bermain agar fokus belajar lebih terjaga.

Selanjutnya, Analisis Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa [6], yang menemukan tingkat kecanduan *game online* siswa berada pada kategori sedang, dengan hasil belajar yang sebagian besar pada kategori cukup. Penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua serta inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih fokus belajar.

Sementara itu, Korelasi antara Waktu Bermain Game Online dan Prestasi Akademik Siswa SMA di Yogyakarta [7], menemukan hubungan negatif yang signifikan, di mana semakin lama waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online, semakin rendah prestasi akademik yang dicapai. Hasil ini memperkuat temuan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat berdampak buruk pada performa belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional dan menemukan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin rendah prestasi akademik siswa secara umum. Namun, peneliti tidak membedakan jenis *game* yang dimainkan atau mata pelajaran tertentu.

Ketiga penelitian terdahulu lebih menekankan pada prestasi akademik umum, perilaku disiplin, atau durasi bermain game tanpa memfokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, penelitian ini secara spesifik mengkaji hubungan antara intensitas bermain *Mobile Legends* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, menggunakan pendekatan kuantitatif dan software JASP untuk mendapatkan data empiris yang terukur. Dengan demikian, penting untuk meneliti lebih lanjut bagaimana pengaruh *game Mobile Legends* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Sinar Husni. Tujuan penelitian ini yaitu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak positif dan negatif *game* digital, serta strategi yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalisir risiko dalam konteks pendidikan agama Islam.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang dilaksanakan di SMA Swasta Sinar Husni dengan populasi siswa yang bermain *game Mobile Legend*. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *non-probability sampling*, dengan mempertimbangkan siswa yang memenuhi kriteria berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu frekuensi dan durasi bermain, intensitas hingga mengganggu waktu istirahat, keterikatan emosional terhadap game, dampak pada konsentrasi, manajemen waktu belajar, serta pengaruh terhadap kewajiban akademik dan ibadah.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang diukur melalui indikator kognitif (pemahaman materi, prestasi akademik), afektif (sikap, motivasi, kesadaran diri), dan psikomotorik (kehadiran, partisipasi aktif, disiplin tugas, kesiapan fisik). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket tertutup kepada siswa yang memenuhi kriteria, dan diperoleh sample sebanyak 67 orang siswa. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan software JASP untuk mengetahui sejauh mana variabel aktivitas bermain *game Mobile Legend* memengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *game Mobile Legends* terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Swasta Sinar Husni terlihat dalam tabel berikut:

1. Descriptive Statistics

Tabel 1. Data Deskriptif

Descriptive Statistics			
	Nama Lengkap	MLBB	Pelajaran PAI
Valid	67	67	67
Missing	0	0	0
Mean		23.716	36.299
Std. Deviation		7.653	8.376
Minimum		10.000	10.000
Maximum		41.000	50.000

Tabel 1 di atas menunjukkan data deskriptif dari hasil data yang diperoleh. Data deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data dari masing-masing variabel penelitian (Goss-Sampson 2019). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu aktivitas bermain *game Mobile Legend* (MLBB) sebagai variabel independen dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai variabel dependen. Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 67 siswa, yang seluruhnya memenuhi kriteria sebagai pemain aktif *Mobile Legend* di lingkungan SMA Swasta Sinar Husni. Berdasarkan output dari software JASP, seluruh data dinyatakan valid dengan tidak adanya data yang hilang (missing value), baik untuk variabel MLBB maupun hasil belajar PAI. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen yang disebarluaskan telah berhasil dijawab secara lengkap oleh para responden.

Rata-rata skor aktivitas bermain *game Mobile Legend* berada pada angka 23,716 dengan standar deviasi sebesar 7,653. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain yang cukup tinggi, namun dengan variasi yang cukup luas di antara mereka. Nilai minimum pada variabel ini adalah 10, sedangkan nilai maksimum mencapai 41, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara siswa yang bermain dengan intensitas rendah dan mereka yang bermain dengan intensitas tinggi. Sementara itu, rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran PAI adalah 36,299, dengan standar deviasi sebesar 8,376. Nilai minimum dan maksimum yang tercatat untuk hasil belajar PAI adalah masing-masing 10 dan 50. Rentang nilai ini menunjukkan adanya variasi performa akademik yang cukup besar di antara para responden, dari siswa yang memperoleh nilai rendah hingga siswa yang mencapai hasil maksimal. Dengan demikian, data deskriptif menunjukkan bahwa terdapat keragaman intensitas bermain game serta keragaman hasil belajar siswa, yang secara statistik memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut guna mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara kedua variabel tersebut.

2. Uji Regresi Sederhana

Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh aktivitas bermain *game Mobile Legends* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, digunakan analisis regresi linear sederhana. Teknik analisis ini dipilih karena hanya terdapat satu variabel bebas (MLBB) dan satu variabel terikat (hasil belajar PAI) (Goss-Sampson 2019). Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan software JASP, yang memberikan hasil rinci dalam bentuk model summary, uji ANOVA, dan koefisien regresi.

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1773

Tabel 2. Model Summary Pelajaran PAI

Model Summary - Pelajaran PAI								
Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE	R ² Change	df1	df2	p
M ₀	0.000	0.000	0.000	8.376	0.000	0	66	
M ₁	0.171	0.029	0.014	8.315	0.029	1	65	0.166

Berdasarkan hasil model summary, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,171, yang menunjukkan bahwa hubungan antara aktivitas bermain *Mobile Legends* dan hasil belajar PAI bersifat positif namun sangat lemah. Ini berarti bahwa secara umum, peningkatan skor aktivitas bermain MLBB cenderung diikuti oleh peningkatan hasil belajar PAI, tetapi hubungan tersebut tidak kuat. Nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,029 menjelaskan bahwa hanya 2,9% variasi dalam hasil belajar PAI yang dapat dijelaskan oleh aktivitas bermain MLBB. Sementara itu, 97,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel ini, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, strategi pembelajaran, dukungan guru, dan faktor personal lainnya.

Nilai Adjusted R² = 0,014, yang mengoreksi nilai R² terhadap jumlah variabel dan ukuran sampel, mengindikasikan bahwa model regresi ini tidak terlalu kuat dalam menjelaskan hubungan antara kedua variabel. Dengan kata lain, meskipun ada hubungan yang terdeteksi, pengaruh variabel MLBB terhadap hasil belajar tergolong sangat rendah, dan hasil ini tidak cukup kuat untuk dijadikan dasar pengambilan kesimpulan tanpa uji signifikansi lebih lanjut.

Tabel 3. Anova

ANOVA						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	135.851	1	135.851	1.965	0.166
	Residual	4494.178	65	69.141		
	Total	4630.030	66			

Analisis of Variance (ANOVA) digunakan untuk mengetahui apakah model regresi secara keseluruhan signifikan atau tidak (Goss-Sampson 2019). Dalam model regresi yang mengikutsertakan variabel MLBB, diperoleh nilai F sebesar 1,965 dan nilai p sebesar 0,166. Nilai F ini mengukur seberapa besar variasi dalam hasil belajar PAI yang dapat dijelaskan oleh model regresi dibandingkan dengan variasi yang tidak dijelaskan oleh model. Nilai p (signifikansi) yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa model regresi tidak signifikan secara statistik.

Dengan demikian, meskipun ada sedikit kecenderungan hubungan antara aktivitas bermain MLBB dan hasil belajar PAI, hubungan tersebut tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara statistik. Ini berarti bahwa aktivitas bermain game *Mobile Legends* tidak dapat dijadikan sebagai faktor yang secara langsung memengaruhi atau memprediksi tinggi rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, hipotesis nol (H₀) yang menyatakan bahwa "tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain MLBB terhadap hasil belajar PAI" tidak dapat ditolak.

Tabel 4. Coefficients

Coefficients						
Model		Unstandardized	Standad Error	Standardized	t	p
M_0	(Intercept)	36.299	1.023		35.474	< .001
M_1	(Intercept)	31.852	3.331		9.564	< .001
	MLBB	0.187	0.134	0.171	1.402	0.166

Hasil koefisien regresi memberikan informasi rinci mengenai kontribusi masing-masing variabel terhadap model (Goss- Sampson 2019). Nilai *intercept* (konstanta) sebesar 31,852 dengan *p-value* < 0,001 menunjukkan bahwa jika seorang siswa tidak memiliki aktivitas bermain MLBB (dengan nilai 0), maka hasil belajar PAI yang diprediksi adalah sebesar 31,852 poin. Sedangkan untuk variabel MLBB, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,187 dengan nilai *standard error* 0,134, *t* = 1,402, dan *p* = 0,166.

Interpretasi dari koefisien ini adalah bahwa setiap peningkatan 1 poin dalam aktivitas bermain Mobile Legend diprediksi akan meningkatkan skor hasil belajar PAI sebesar 0,187 poin. Namun, karena nilai *p* lebih besar dari 0,05, maka hubungan ini tidak signifikan secara statistik, sehingga tidak dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain MLBB secara nyata memberikan dampak terhadap hasil belajar PAI. Selain itu, nilai *t-hitung* (1,402) juga tidak mencapai nilai kritis untuk menolak hipotesis nol. Secara keseluruhan, dari hasil koefisien regresi ini dapat dipahami bahwa meskipun arah hubungan antara kedua variabel bersifat positif, namun tidak terdapat bukti kuat secara statistik yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari aktivitas bermain game terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa aktivitas bermain game Mobile Legend (MLBB) di kalangan siswa SMA Swasta Sinar Husni memiliki rata-rata skor 23,716 dengan standar deviasi 7,653. Variasi yang cukup luas ini, dengan nilai minimum 10 dan maksimum 41, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam intensitas bermain game di antara siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Chang, Ang, and Goh [8], yang menunjukkan bahwa motivasi gaming pada remaja bervariasi berdasarkan faktor sosial, kompetitif, dan pencapaian personal, serta diperkuat oleh Sharma et al. [9], yang mengidentifikasi pola gaming behavior yang heterogen di kalangan siswa Asia Tenggara. Sementara itu, hasil belajar PAI menunjukkan rata-rata 36,299 dengan standar deviasi 8,376, yang mengindikasikan adanya variasi performa akademik yang cukup besar dengan rentang nilai 10-50. Variasi ini dapat dijelaskan melalui penelitian terbaru oleh Defriansyah, Sari, and Puspitasari [10], yang menyatakan bahwa hasil belajar PAI dipengaruhi oleh *multiple factors* termasuk *digital literacy*, *family religious practices*, dan *peer influences* dalam konteks pendidikan Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan korelasi positif yang sangat lemah ($R = 0,171$) antara aktivitas bermain MLBB dan hasil belajar PAI. Meskipun hubungan ini tidak signifikan secara statistik ($p = 0,166$), arah hubungan yang positif ini menarik untuk dianalisis lebih mendalam karena kontras dengan asumsi umum yang sering menganggap gaming sebagai aktivitas yang merugikan prestasi akademik. Temuan ini didukung oleh meta-analisis terbaru dari Putra and Somantri [11], yang menunjukkan bahwa MOBA games dapat memberikan cognitive benefits ketika dimainkan secara moderat, serta penelitian longitudinal oleh Senapartha et al. [12], yang menemukan bahwa *strategic gaming* dapat meningkatkan *executive functions* pada remaja. Khususnya untuk game multiplayer online battle arena (MOBA) seperti Mobile Legend, Koivisto and Hamari [13], menjelaskan bahwa aktivitas ini dapat mengembangkan kemampuan *strategic thinking* dan *problem-solving* dimana pemain harus membuat keputusan cepat dan strategis dalam situasi yang dinamis, *teamwork* dan komunikasi melalui koordinasi tim yang efektif, *attention* dan *multitasking* dengan memantau berbagai elemen permainan secara simultan, serta *adaptability* dalam menyesuaikan strategi berdasarkan situasi yang berubah-ubah.

Hubungan positif yang lemah antara gaming dan hasil belajar PAI dapat dijelaskan melalui transfer skills yang terjadi secara tidak langsung. Menurut penelitian oleh Hidayat [14], *digital-based academic games* merupakan metode pembelajaran yang efektif karena memungkinkan siswa menghadapi tantangan, mencoba berbagai perilaku, serta belajar dari risiko, kegagalan, dan keberhasilan. Proses belajar diperkuat melalui pengulangan dan refleksi atas

pengalaman dalam lingkungan digital tersebut. Kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan melalui game MOBA, dimana pemain dilatih untuk menganalisis situasi kompleks dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia, dapat transferable ke pembelajaran PAI yang memerlukan pemahaman konseptual dan aplikasi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Granic, Lobel, and Engels [15], menunjukkan bahwa gaming dapat mengembangkan *self-regulation* dan *meta-cognitive skills* melalui *goal-setting*, *monitoring progress*, dan *persistence* dalam menghadapi *challenges*, kemampuan yang penting dalam pembelajaran PAI yang membutuhkan konsistensi dalam praktik ibadah dan moral. Selain itu, studi dari Chen and Wu [16], mengaplikasikan *social learning theory* dalam konteks gaming dimana pemain belajar dari *teammate* yang lebih berpengalaman, pola pembelajaran sosial yang dapat membantu dalam diskusi dan pemahaman konsep-konsep PAI, terutama dalam pengembangan *collaborative learning skills*.

Rendahnya nilai R^2 (2,9%) mengindikasikan bahwa 97,1% variasi hasil belajar PAI dijelaskan oleh faktor lain di luar aktivitas gaming. Hal ini sejalan dengan penelitian komprehensif oleh Bronfenbrenner [17], yang mengidentifikasi bahwa *academic achievement* dalam *religious education* dipengaruhi oleh *complex interplay of factors* dalam *multiple ecological systems*. Faktor *microsystem* yang berpengaruh meliputi dukungan keluarga, nilai-nilai keagamaan di rumah, budaya belajar keluarga, pengaruh teman sebaya terhadap motivasi belajar dan praktik keagamaan, serta kualitas pengajaran, iklim sekolah, dan fasilitas pembelajaran [17]. Faktor individual juga berperan penting, dimana pentingnya motivasi *intrinsik* dalam pembelajaran agama, ditambah dengan *prior knowledge* atau pengetahuan dasar agama yang dimiliki siswa sebelumnya, serta *learning styles* atau preferensi gaya belajar individual yang berbeda-beda [18].

Meskipun hasil uji statistik menunjukkan $p-value > 0,05$ ($p = 0,166$), hal ini tidak serta-merta berarti *gaming* sama sekali tidak berpengaruh. Ferguson [19], dalam meta-analisisnya mengingatkan pentingnya mempertimbangkan *effect size* dan *practical significance*, bukan hanya *statistical significance*. Beberapa kemungkinan penjelasan untuk *non-significance* ini antara lain keterbatasan ukuran sampel, dimana dengan $n = 67$, power statistik mungkin tidak cukup untuk mendeteksi *small effect size*, mengingat Cohen [20] menyarankan bahwa untuk mendeteksi korelasi kecil ($r = 0,10-0,30$), diperlukan sampel minimal 84-783 subjek tergantung power yang diinginkan. Selain itu, pengukuran aktivitas gaming mungkin perlu lebih spesifik dengan membedakan antara *time spent vs. skill development*, atau tipe aktivitas dalam *game (casual vs. competitive play)*, serta kemungkinan adanya variabel moderator yang tidak diukur seperti *parental monitoring*, *academic self-efficacy*, atau *religious commitment level*.

Dari perspektif teoritis kontemporer, teori *Uses and Gratifications* yang dikemukakan Katz, Blumler, and Gurevitch [21] dan diadaptasi untuk digital media oleh Ruggiero [22], menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih media berdasarkan kebutuhan yang ingin dipenuhi. Dalam konteks *gaming*, siswa mungkin bermain MLBB untuk memenuhi kebutuhan *entertainment* sebagai hiburan dari tekanan akademik, *social interaction* untuk membangun relasi dengan teman sebaya, *achievement* untuk mendapatkan *sense of accomplishment* dan *competence*, serta *learning* untuk mengembangkan *strategic thinking* dan *problem-solving skills*. *Flow Theory* yang dikemukakan Csikszentmihalyi et al. [23], dan diaplikasikan dalam educational gaming oleh Kiili [24], menunjukkan bahwa *flow experience* dalam gaming dapat meningkatkan *motivation* dan *engagement* yang kemudian dapat transfer ke *academic activities*, meskipun *flow* dalam *gaming* tidak otomatis transfer ke pembelajaran formal tanpa *instructional design* yang tepat, yang mungkin menjelaskan mengapa hubungan *gaming academic performance* dalam penelitian ini lemah.

Dalam konteks khusus Pendidikan Agama Islam, penting untuk mempertimbangkan bagaimana *gaming habits* berinteraksi dengan *Islamic values*. Al-Ghazali dalam *Ihya Ulum al-Din* menekankan pentingnya *balance (tawazun)* dalam segala aktivitas kehidupan, dimana *gaming* yang dilakukan secara moderat dan tidak mengganggu kewajiban agama dapat dipandang sebagai rekreasi yang halal. Beberapa aspek positif *gaming* yang relevan dengan PAI meliputi pengembangan sabar dalam menghadapi kekalahan dan terus berusaha, *teamwork (ta'awun)* melalui kerja sama untuk mencapai tujuan bersama, *strategic thinking* dalam perencanaan yang matang sebelum bertindak, serta *fair play* dengan bermain jujur dan sportif. *Character building* melalui *gaming* ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Islam, meskipun pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI secara langsung masih lemah berdasarkan temuan penelitian ini.

Pembentukan hasil belajar PAI dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa faktor keluarga memiliki pengaruh terbesar, diikuti oleh faktor psikologis, faktor sekolah, masyarakat, serta pengaruh paling kecil yaitu kelelahan [25].

Secara normatif, Al-Qur'an menekankan pentingnya proses belajar yang berkesinambungan. Hal ini sebagaimana terdapat dalam Al-Qur'an Surah Taha ayat 114:

تَعَلَّمَ اللَّهُ الْمُلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجُلْ بِالْفُرُّانِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُفْضِيَ اللَّهُكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ رَزْنِي عَلَمًا

Artinya: "Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Janganlah engkau (Nabi Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai pewahyuannya kepadamu dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.". (Q. S. Taha: 9) [26].

Dalam Tafsir al-Tabari, disebutkan bahwa doa ini merupakan perintah langsung dari Allah kepada Nabi Muhammad ﷺ agar senantiasa meminta tambahan ilmu [27]. Hal ini menandakan bahwa proses belajar dalam Islam adalah kontinu, progresif, dan tidak mengenal batas usia. Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu adalah anugerah Allah yang harus terus dicari dan dimohonkan.

Berdasarkan ayat tersebut diketahui bahwa hasil belajar PAI tidak boleh dipandang sebatas capaian nilai akademis semata, melainkan harus mencerminkan adanya transformasi spiritual dan intelektual. Semakin tinggi ilmu yang

ISSN 2598-9936 (online), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

diperoleh seseorang, semakin besar pula kebutuhan untuk menambahnya. Dengan demikian, hasil belajar PAI idealnya melahirkan insan yang terus berkembang menuju kesempurnaan akhlak, bukan hanya sekadar memenuhi target kurikulum.

Selain Al-Qur'an, hadis Nabi juga memberikan landasan yang kuat tentang pentingnya pemahaman agama sebagai indikator hasil belajar. Rasulullah ﷺ bersabda:

○ أَنْ يُرِدَ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُقْتَهِهُ فِي الدِّينِ

Artinya: "Barang siapa yang dikehendaki Allah kebaikan padanya, maka Allah akan menjadikannya paham dalam agama." (HR. Al-Bukhari No. 71) [28].

Dalam Syarah Shahih Muslim karya an-Nawawi, hadis ini dijelaskan sebagai penegasan bahwa pemahaman agama merupakan ukuran utama kebaikan seseorang, karena dengan pemahamanlah ilmu dapat membentuk perilaku yang benar [29]. Berdasarkan hadis ini ditekankan bahwa hasil belajar PAI bukan hanya berupa kemampuan menghafal materi atau tingginya skor ujian, tetapi lebih kepada sejauh mana peserta didik mampu memahami, menginternalisasi, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupannya. Pendidikan agama yang baik seharusnya menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia, jujur, disiplin, serta mampu memberi manfaat bagi lingkungannya. Maka, indikator keberhasilan hasil belajar PAI tidak cukup diukur dengan instrumen kognitif, melainkan juga melalui perubahan sikap dan perilaku sehari-hari.

Dalam era digital saat ini, pencapaian hasil belajar tidak bisa dilepaskan dari pengaruh media dan lingkungan belajar baru, termasuk *game online* populer seperti *Mobile Legends*. Fajriansyah dkk. menjelaskan bahwa hasil belajar PAI yang berbasis konstruktivisme perlu mengakomodasi realitas kehidupan peserta didik, termasuk budaya digital, agar nilai agama tidak terkesan terpisah dari aktivitas keseharian mereka [30].

Dari perspektif hasil belajar, *game Mobile Legends* dalam pembelajaran PAI dapat diarahkan untuk mengembangkan ranah afektif dan sosial. Misalnya, guru dapat mendiskusikan etika bermain *game*, mengkritisi sikap emosional saat kalah atau menang, serta mengaitkan dengan ajaran Islam tentang sabar, ikhlas, dan mengendalikan hawa nafsu. Menurut Zahra dkk. [31], hasil belajar PAI yang berkualitas adalah yang mampu menanamkan nilai karakter seperti tanggung jawab, toleransi, dan disiplin, bukan sekadar penguasaan teori agama.

Evaluasi hasil belajar PAI di era digital perlu menilai tidak hanya kemampuan kognitif siswa, tetapi juga perubahan sikap dalam konteks penggunaan teknologi dan *game*. Mukti dkk. menegaskan bahwa evaluasi PAI yang efektif mencakup penilaian moral dan karakter melalui praktik nyata, bukan sekadar tes tulis [32]. Dengan demikian, *game Mobile Legends* dapat dijadikan alat sosial untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menerapkan nilai Islam dalam aktivitas yang dekat dengan kehidupannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru tidak perlu selalu menganggap bermain game sebagai hal yang negatif. Sebaliknya, guru bisa mencoba memanfaatkan unsur game dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), misalnya melalui pendekatan gamifikasi yang menarik dan seimbang. Bagi siswa dan orang tua, bermain game tetap boleh dilakukan asalkan tidak berlebihan dan tidak mengganggu waktu belajar. Penting bagi siswa untuk belajar mengatur waktu dan menentukan prioritas agar tetap bisa belajar dengan baik. Bahkan, bermain game bisa membantu mengembangkan keterampilan positif seperti kerja sama, strategi, dan konsentrasi, yang nantinya bisa bermanfaat juga dalam kegiatan belajar. Sementara itu, bagi para peneliti, masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam, dengan mempertimbangkan faktor-faktor khusus di lingkungan siswa dan mencoba menggali sisi positif dari game dalam konteks pendidikan.

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pendidikan agama Islam di sekolah:

1. Bagi guru PAI, hasil ini dapat dijadikan dasar untuk mengintegrasikan pendekatan *gamifikasi* dalam pembelajaran. Unsur kompetisi, strategi, dan kolaborasi dari MLBB dapat diadaptasi menjadi metode pembelajaran interaktif yang menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.
2. Bagi orang tua, temuan ini menjadi refleksi bahwa pengawasan terhadap aktivitas bermain anak tidak harus bersifat represif. Sebaliknya, orang tua dapat mengarahkan game sebagai sarana latihan disiplin waktu dan pembelajaran nilai sabar serta kerja sama.
3. Bagi siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game bukan hal yang salah, selama mampu menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab belajar serta ibadah.
4. Bagi pengambil kebijakan sekolah, diperlukan panduan etika digital berbasis nilai Islam agar siswa dapat berpartisipasi aktif di ruang digital tanpa kehilangan orientasi spiritual dan akademik.

Dengan demikian, hubungan antara aktivitas bermain MLBB dan hasil belajar PAI tidak bersifat langsung, tetapi melalui mekanisme transfer keterampilan sosial, kognitif, dan emosional yang dapat difasilitasi melalui pendekatan pedagogis yang tepat. Pembelajaran PAI perlu menyesuaikan diri dengan budaya digital siswa agar tetap relevan, kontekstual, dan membumi di era teknologi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game Mobile Legends* memiliki hubungan positif yang sangat lemah terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa di SMA Swasta Sinar Husni. Meskipun arah hubungan positif, secara statistik tidak signifikan, sehingga intensitas bermain game tidak secara langsung memengaruhi tinggi rendahnya nilai PAI. Hasil belajar siswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, kualitas pengajaran, serta latar belakang religius dan sosial siswa. Walau demikian, bermain *game* digital secara moderat tidak serta-merta berdampak negatif terhadap pembelajaran agama. Keterampilan non-akademik seperti kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan pengendalian emosi yang diahas dalam *game* berpotensi memberi pengaruh positif secara tidak langsung.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa dampak permainan digital terhadap prestasi akademik bersifat tidak linier dan sangat dipengaruhi oleh konteks penggunaannya. Namun, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) dalam konteks kajian Pendidikan Agama Islam dengan menyoroti bagaimana aktivitas bermain game digital dapat dikaji bukan hanya dari sisi dampak negatifnya, tetapi juga potensi nilai edukatifnya. Berbeda dari penelitian terdahulu yang cenderung menyoroti aspek adiktif dan penurunan konsentrasi, studi ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain game secara moderat dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan non-akademik seperti kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan pengendalian emosi—kompetensi yang relevan dengan pembelajaran nilai-nilai dalam PAI. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengayaan literatur mengenai hubungan antara media digital dan pembelajaran agama di era digital, dengan menawarkan perspektif integratif antara hiburan dan pendidikan. Secara praktis, hasil ini mengisyaratkan perlunya pendekatan pedagogis yang adaptif, di mana guru PAI tidak hanya membatasi permainan digital, tetapi juga memanfaatkan potensi positifnya sebagai media pembelajaran karakter dan nilai-nilai Islam yang kontekstual dengan kehidupan generasi digital saat ini.

References

1. Hadisaputra, N. A. A., and Sulfiana, "Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan: Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 2, no. 2, 2022.
2. Putra, R., and Sari, D., "Pengaruh Bermain Game Mobile Legends terhadap Kemampuan Sosial Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 33–40, 2019.
3. Prasetyo, V. R., Lazuardi, H., Mulyono, A. A., and Lauw, "Penerapan Aplikasi RapidMiner untuk Prediksi Nilai Tukar Rupiah terhadap US Dollar dengan Metode Linear Regression," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 8–17, 2021.
4. Kusuma, A., "Dampak Negatif Game Online terhadap Kesehatan Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, vol. 5, no. 1, pp. 45–52, 2022.
5. Fitriani, S., Aryani, R., and Sukmana, U., "Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Falah Kota Bekasi," *Ekopedia: Jurnal Ilmu Ekonomi*, vol. 1, no. 3, 2025.
6. Setiani, E. A., and Nasution, A. G. J., "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa," *Aulad: Journal on Early Childhood Education*, vol. 6, no. 2, 2023.
7. Nugroho, A., "Korelasi antara Waktu Bermain Game Online dan Prestasi Akademik Siswa SMA di Yogyakarta," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 76–84, 2019.
8. Chang, K. J., Ang, C. C. Y., and Goh, H. S., "Self-Efficacy, Gaming Motives, Social Support and Internet Gaming Disorder among Emerging Adults in Malaysia," *Behaviour & Information Technology*, 2024.
9. Sharma, T. G., Hamari, J., Kesharwani, A., and Tak, P., "Understanding Continuance Intention to Play Online Games: Roles of Self-Expressiveness, Self-Congruity, Self-Efficacy, and Perceived Risk," *Behaviour & Information Technology*, vol. 41, no. 2, pp. 348–364, 2022.
10. Defriansyah, D., Sari, D. P., and Puspitasari, R., "Motivasi dan Keterlibatan dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan dari Psikologi Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, vol. 2, no. 3, 2023.
11. Putra, I. N. T. A., and Somantri, M. F., "Analisis User Experience pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan Probabilitas Kemenangan," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 107–115, 2023.
12. Senapartha, I., Ferdiana, K. D. R., and Hartanto, R., "Pengaruh Game MOBA terhadap Kemampuan Kognitif Pemain," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan (SEMANTIK)*, 2015, pp. 105–110.
13. Koivisto, J., and Hamari, J., "The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research," *International Journal of Information Management*, vol. 45, pp. 191–210, 2019.
14. Hidayat, R., "Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan," *Buletin Psikologi*, vol. 26, no. 2, pp. 71–85, 2018.
15. Granic, I., Lobel, A., and Engels, R. C. M. E., "The Benefits of Playing Video Games," *American Psychologist*, vol. 69, no. 1, pp. 66–78, 2014.
16. Chen, V. H. H., and Wu, Y., "Group Identification as a Mediator of the Effect of Players' Anonymity on Cheating in Online Games," *Behaviour & Information Technology*, vol. 34, no. 7, pp. 658–667, 2015.
17. Bronfenbrenner, U., *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979.
18. Muqarrahmah, M., "Student-Centered Learning Approaches: Learning Design Aqidah Morals for Government Elementary Schools," *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 5, no. 2, 2016.
19. Ferguson, C. J., "The Good, the Bad, and the Ugly: A Meta-Analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games," *Psychiatric Quarterly*, vol. 78, pp. 309–316, 2007.

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1773

20. Cohen, J., *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*, 2nd ed. New York, NY: Routledge, 2013.
21. Katz, E., Blumler, J. G., and Gurevitch, M., "Uses and Gratifications Research," *The Public Opinion Quarterly*, vol. 37, no. 4, pp. 509–523, 1973.
22. Ruggiero, T. E., "Uses and Gratifications Theory in the 21st Century," *Mass Communication & Society*, vol. 3, no. 1, pp. 3–37, 2000.
23. Csikszentmihalyi, M., Abuhamdeh, S., and Nakamura, J., "Flow," in *Flow and the Foundations of Positive Psychology*. Dordrecht: Springer, 2014, pp. 227–238.
24. Kiili, K., "Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model," *The Internet and Higher Education*, vol. 8, no. 1, pp. 13–24, 2005.
25. Majid, M. S., Azizurahman, A., and Rahman, A., "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, vol. 14, no. 1, 2022.
26. Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
27. Thabari, A. J. M. B. J. A., *Tafsir Ath-Thabari*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2009.
28. Al-Bukhari, M. I. I., *Shahih Al-Bukhari*. Beirut: Dar Ibn Katsir, 2002.
29. An-Nawawi, I. M., *Syarah Arbain An-Nawawi*. Jakarta: Darul Haq, 2008.
30. Solichin, M. F., Hastomo, A. B., Mulyawan, M. F., Putra, M. W., and Fadhil, A., "Integrasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI untuk Membentuk Karakter Siswa SMA Kelas XI Fase F," *Sadewa: Jurnal Publikasi Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, 2025.
31. Zahra, M., Uswah, K., and Gusmaneli, G., "Pembelajaran PAI Berbasis Empat Pilar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Ihsanika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 2, no. 4, 2024.
32. Mukti, B. A., Nurokhim, M. A., Mulathif, S., Fandewa, A., and Inayati, N. L., "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 4 Surakarta," *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, vol. 2, no. 1, 2025.