

## ABSTRAK

**Wahyu Shinta Prameswari, 1810110189, Dampak *Game Online Mobile Legends* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 pada Pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online mobile legends* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI serta kendala dan solusi yang dilakukan guru PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara deskriptif berupa tertulis dan peristiwa yang terkait secara akurat dan sistematis. Data diperoleh menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Subyek dari penelitian ini adalah kepala sekolah, guru mata pelajaran PAI kelas XII TPL 2, dan peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Data penelitian dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, menggunakan bahan referensi dan mengadakan member *check*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Dalam kegiatan pembelajaran PAI, tingkat kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 yang bermain *game online mobile legends* mampu mencapai pada tingkatan analisis (C4) dan sebagian besar hasil peserta didik mampu menunjukkan hasil di atas rata-rata, yakni mencapai 76,47 pada percobaan pertama, rata-rata 82,79 pada percobaan kedua, dan rata 84,11 pada percobaan ketiga. Dampak positif *game online mobile legends* terhadap pembelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik adalah peserta didik mampu berlatih berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan kemampuan kognitif dan konsentrasi peserta didik. Adapun dampak negatif dari bermain *game online mobile legends* adalah peserta didik sulit mengontrol waktu belajar, berkurangnya kedisiplinan, berkata kotor dan berpengaruh kepada hal yang negatif. Kendala yang dialami oleh guru PAI selama pembelajaran PAI adalah kurangnya semangat dan motivasi belajar peserta didik. Adapun solusi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik adalah pihak madrasah memberikan wadah untuk mengembangkan *softskill* melalui turnamen *game online mobile legends*, memberikan edukasi melalui konseling, menerapkan pendidikan karakter religius dan memberikan tugas kepada peserta didik kelas XII TPL 2 agar tetap memperhatikan waktu belajar mereka.

**Kata Kunci:** *Game Online Mobile Legends, Kemampuan Kognitif, Pembelajaran PAI.*