

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat telah mengubah teknologi menjadi kebutuhan pokok manusia. Kemajuan teknologi telah berkembang dengan cepat dan terus berkembang hingga saat ini, serta merambah ke seluruh dunia. Fenomena ini dapat terlihat melalui banyaknya inovasi dan penemuan yang bervariasi dari yang sederhana hingga yang kompleks.¹ Dalam perkembangan teknologi yang begitu cepat, *smartphone* merupakan produk hasil dari perkembangan teknologi. *Smartphone* atau ponsel cerdas adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsinya menyerupai komputer. Penggunaan *smartphone* telah dijadikan sebagai media komunikasi sehingga merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu, kelompok maupun organisasi yang mempunyai peran menjadi kebutuhan primer sehari-hari. Pada mulanya *smartphone* sebagai alat komunikasi saja tetapi dengan seiring perkembangan, kini bertambah manfaat sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau bermain *game*.² Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan penciptaan produk baru untuk memfasilitasi kegiatan masyarakat. Produk-produk ini salah satunya termasuk: televisi, komputer/laptop, *smartphone* dan *internet*. Salah satu yang paling berpengaruh dari produk teknologi informasi bagi peserta didik yang berguna untuk mendapatkan informasi yaitu penggunaan *internet*.

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Menurut Aji Supriyanto, *internet* merupakan suatu jaringan komputer secara keseluruhan, yang terdiri dari banyaknya komputer sehingga saling menghubungkan dengan menggunakan *protocol* yang sama untuk berbagi informasi seluruh dunia dalam waktu bersamaan. *Internet* merupakan gabungan dari berbagai LAN (*Local Area Network*) yang

¹ Muhammad Rizal Ardiansah Putra, dkk, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi Desa Bahari Kabupaten Buton Selatan", *Community Development Journal* 2, no.1 (2021): 122, <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i1.1390>.

² Mohammad Fitri Rahmadana, *Ekonomi Digital*, ed. Hamdan (Bali: Nilacakra, 2021), 18-19, https://www.google.co.id/books/edition/Ekonomi_Digital/Du5NEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Mohammad+Fitri+Rahmadana,+Ekonomi+Digital+&pg=PA1&printsec=frontcover.

menjadi komputer global atau yang disebut juga dengan WAN (*Wide area Network*). Sekumpulan jaringan tersebut kemudian saling berhubungan antara satu dengan lainnya sehingga terjadi komunikasi dengan berbasis protocol IP (*Internet Protocol*) dan TCP (*Transmission Control Protocol*) atau UDP (*User Datagram Protocol*).³ Di era globalisasi saat ini, internet menjadi simbol kemajuan teknologi yang sangat penting. Oleh karena itu, setiap orang berusaha untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi tersebut agar pengetahuan mereka terus bertambah dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dari lingkungan perkantoran hingga dunia pendidikan, *internet* telah menjadi alat yang digunakan untuk menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari dengan cara yang lebih canggih.

Internet juga memberikan banyak hiburan yang ditawarkan, salah satunya adalah layanan *game*. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks bermain tidak dianggap serius atau bisa disebut sebagai tujuan *refreshing*. Layanan *game* yang ditawarkan dalam *internet* ada dua jenis, yaitu *game offline* dan *game online*⁴. Kedua jenis *game* tersebut memiliki fitur/tampilan menarik sehingga sangat digemari oleh berbagai kalangan yang dimainkan melalui *smartphone*.

Game offline merupakan permainan yang dimainkan dengan cara tidak perlu menggunakan koneksi *internet*, jadi tanpa terhubung ke layanan *internet game* tersebut dapat dimainkan. Sedangkan *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan (baik LAN maupun Internet). *Game-game* ini biasanya dimainkan secara *real time* dengan jumlah pemain yang tidak terbatas.⁵ Menurut Kim dkk, *game online* adalah suatu permainan yang pemainnya berjumlah banyak sekaligus dapat dimainkan dalam waktu bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Dalam bermain *game online* yang terus menerus membuat seseorang mengalami kecanduan. Kecanduan tersebut merupakan salah satu bentuk yang disebabkan oleh teknologi

³ Cynantia Rachmijati, "Penggunaan Internet Sebagai Optimalisasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris", *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdimas)* 1, no.2 (2018): 64-65, <https://doi.org/10.22460/as.v1i2p61-74.106>.

⁴ Asep Prayoga dan Nurjayadi, "Bot Permainan Tebak Gambar Pengenalan Adat Istiadat Riau pada Aplikasi Line dengan Metode Webhooks", *Jurnal Teknologi Terpadu* 6, no.2 (2018): 162, https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/jtt/article/view/507/pdf_1.

⁵ Linawati Novitasari, dkk, "Penyuluhan Kesehatan tentang Bahaya Game Online", *JOURNAL OF Public Health Concerns* 2, no.2 (2022): 71, <https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/phc/article/view/188/319>.

internet (*internet addictive disorder*). Seperti yang disebutkan Young, menyatakan bahwa kemunculan *internet* dapat menyebabkan seseorang kecanduan, salah satunya adalah berlebihan dalam bermain *game online (computer game addiction)*.⁶ Kecanduan bermain *game online* terdapat dampak positif maupun negatif bagi pemainnya terutama bagi peserta didik. *Game online* yang sedang marak saat ini tidak hanya sebagai hiburan saja, tetapi juga sebagai permainan yang dapat berperan merangsang otak dalam berimajinasi. Sifat *game online* juga dapat menunjukkan masalah kemudian memikirkan masalah sehingga bagi para pemainnya berusaha untuk menyelesaikannya dan cukup dibilang menang atau kalah dibutikannya dari pencapaian *skor*.

Game online mobile legends dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu bersamaan. *Game online mobile legends* dimainkan dengan cara di bagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan ini dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan. *Game MLBB (Mobile Legends Bang-Bang)* berjenis *game* strategis yang sangat menarik sehingga membuat para pemainnya menjadi ambisius dalam bermain. *MLBB* adalah suatu permainan yang termasuk dalam *genre multiplayer online battle arena (MOBA)* yang memiliki tujuan untuk menghancurkan menara tim lawan guna meraih kemenangan. Perusahaan yang menciptakan permainan ini adalah Moonton, sebuah perusahaan yang berbasis di China.⁷ Seseorang yang terbiasa memainkan *game online mobile legends* ini dapat melatih otak untuk mencari strategi agar tetap bisa menang hingga mendapatkan *skor* terbanyak dari lawannya. *Game online mobile legends*, sebuah permainan daring yang sangat menyenangkan, sejatinya memiliki manfaat bagi hiburan individu serta meningkatkan keterampilan ketangkasan dalam bermain. Namun, penting bagi para pemain permainan daring untuk mampu mengatur diri dengan baik agar tidak terjerumus ke dalam ketergantungan yang berlebihan.

Peserta didik dari segala usia, termasuk SD, SMP, SMA, sekaligus Mahasiswa Perguruan Tinggi, bahkan orang dewasa telah mendominasi bermain *game online mobile legends*. *Game online* juga memiliki dampak positif antara lain meningkatkan konsentrasi

⁶ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019), 5.

⁷ Devita Rani, dkk, "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa", *Perspektif* 7, no.1 (2018): 7, <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>.

maupun kecerdasan dan memberikan kesenangan akan tetapi peserta didik yang sering bermain *game online mobile legends* berisiko menjadi kecanduan.

Menurut Masfiah dan Resti Vidia Putri, peserta didik yang bermain *game online* memiliki pembelajaran yang lebih buruk prestasinya, karena waktu belajar mereka dihabiskan dengan bermain *game online*.⁸ Sedangkan menurut temuan penelitian Pande dan Marheni, *game online* dapat mempengaruhi kapasitas untuk meningkatkan prestasi.⁹ Hal ini ditegaskan oleh penelitian Rahmadi Saputra, yang menemukan bahwa semakin kuat dorongan belajar seseorang, semakin baik keberhasilan akademiknya, dan semakin rendah motivasi belajar seseorang maka semakin rendah prestasi akademiknya.¹⁰ Dampak-dampak *game* tersebut, khususnya *game online* dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Pelajar yang sering bermain *game online* akan menjadi kecanduan. Adapun bermain *game online* akan berdampak pada pola hidup para peserta didik dan perkembangan kemampuan peserta didik.

Komponen yang mesti ada dalam diri peserta didik yakni pengembangan kognisi, yakni kompetensi dalam mengaitkan, mempertimbangkan dan menilai peristiwa atau kejadian. Proses kognisi terkait dengan intelegensi yang mencirikan seseorang dengan beragam minat, khususnya dalam hal ide-ide dan pembelajaran. Kemampuan kognitif juga bertujuan agar peserta didik dapat menjelajahi dunia sekitarnya melalui penggunaan panca inderanya.¹¹ Pengetahuan yang didapatkan, anak bisa memenuhi potensi hidup dan menjadi manusia selaras dengan hakikatnya sebagai ciptaan Tuhan yang bertugas mengoptimalkan sumber daya di dunia ini demi kepentingan dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan kognisi

⁸ Sofi Masfiah dan Resti Vidia Putri, "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online", *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 1, no.7 (2019): 2, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/viewFile/2970/694>.

⁹ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta", *Jurnal Psikologi Udayana* 2, no.2 (2015): 164, <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/download/25196/16411>.

¹⁰ Rahmadi Saputra dan Suyanto, "Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau", *JOM Fisip* 3, no.2 (2016): 1, <https://media.neliti.com/media/publications/206418-none.pdf>.

¹¹ Andy Prasetyo Wati dan Sri Handayani, "Web Enhanced Course, Solusi Bagi Peserta Didik dalam Pemahaman Materi Perkuliahan", *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 13, no.1 (2020): 61-68, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/12521/5388>.

adalah aspek penting dalam pengembangan peserta didik. Sudah diketahui bahwa peserta didik merupakan subjek yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif memiliki peran krusial dalam kesuksesan mereka di sekolah. Berkenaan dengan pengembangan kognisi di sekolah, guru sebagai pendidik bertanggung jawab atas interaksi edukatif dan perkembangan kognisi peserta didik perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai perkembangan kognitif pada anak didiknya.

Kemampuan kognitif peserta didik yang meningkat salah satunya ditandai oleh latar belakang pendidikan sebelumnya. Adapun kemampuan kognitif yang rendah disebabkan oleh beberapa hal seperti peserta didik belum pernah berlatih untuk berpikir secara kritis. Tetapi, dengan seiring perkembangan teknologi peserta didik telah melakukan aktifitas sehingga menjadi kebiasaan dalam kehidupannya dengan bermain *game online mobile legends*. Dalam bermain *game online mobile legends*, peserta didik secara mudah dapat menyelesaikan tantangan maupun strategi dalam bermain *game online*. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengetahuan dalam bermain *game online mobile legends* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam swasta berbasis NU yang terletak di Desa Prambatan Lor Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus memiliki jumlah peserta didik yang cukup banyak dan berasal dari lingkungan yang berbeda-beda dengan karakter yang heterogen. SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus memiliki enam macam program keahlian yang mampu menghasilkan lulusan kompetitif dan berwawasan global, dengan berbasis religius, sosial dan budaya industri. Dalam hal ini, peneliti tertarik mengangkat kelas XII TPL 2 karena mayoritas terdapat siswa laki-laki yang merupakan *gamers* sekaligus sudah menjadi kebiasaan dalam memainkan *game online mobile legends*. Arus perkembangan teknologi berupa *game online mobile legends* ini telah memberi dampak negatif maupun dampak positif terhadap peserta didik kelas XII yang ada di sekolah tersebut. Adapun dampak negatif terdapat pada peserta didik dalam pembelajaran PAI, peserta didik dikelas asyik mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya sekaligus mengantuk dikelas. Akan tetapi, disamping itu *game online mobile legends* selain menimbulkan dampak negatif juga memiliki dampak positif yaitu secara langsung dapat melatih kemampuan otak peserta didik. Hal ini, dikarenakan sudah terbiasa menyelesaikan berbagai

tantangan dalam memainkan *game online mobile legends* sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam pembelajaran PAI. Peningkatannya dapat diketahui dalam beberapa hal, peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran PAI, sehingga ketika peserta didik mengerjakan soal ulangan harian dapat memperoleh nilai diatas KKM.¹²

Bertitik tolak dari permasalahan ini, akhirnya penulis tertarik untuk meneliti secara lebih mendalam tentang dampak *game online* terhadap peserta didik dengan judul **“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”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang menjadi fokus adalah banyaknya *game online* yang sedang marak di media sosial sehingga mengakibatkan peserta didik berkecanduan dalam memainkan. Maka dari itu, *game online mobile legends* yang telah menimbulkan dampak dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Mengingat luasnya cakupan pembahasan serta permasalahan. Maka, peneliti hanya memfokuskan dampak *game online mobile legends* untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya pada pembelajaran PAI.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implikasi *game online mobile legends* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus pada pembelajaran PAI?
2. Apa kendala dan solusi yang dilakukan guru PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik yang bermain *game online mobile legends* kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah penelitian yang dijabarkan di atas, maka dapat dijelaskan tujuan penelitian sebagai berikut:

¹² Wafinanda Apinusa Resda (Peserta Didik Kelas XII TP LAS 2), wawancara oleh penulis, 5 Juni 2022, wawancara 1, transkrip.

1. Untuk mengetahui implikasi *game online mobile legends* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus pada pembelajaran PAI.
2. Untuk mengetahui kendala dan solusi yang dilakukan guru PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik yang bermain *game online mobile legends* kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Harapan yang diinginkan dengan dijalankannya penelitian ini akan memunculkan manfaat. Manfaat yang diberikan yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil yang didapatkan menjadi informasi dan masukan dalam mendalami pengetahuan dan mengetahui dampak *game online mobile legends* serta cara mengatasinya bagi yang suka memainkan.

Sebagai kontribusi yang berharga, teks ini menjadi sumber referensi yang berharga bagi komunitas akademisi, guru, peserta didik, dan peneliti berikutnya yang tertarik dengan topik terkait. Dengan demikian, teks ini akan menjadi tambahan berharga dalam pengetahuan yang bermanfaat.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai dampak *game online mobile legends* yang dilakukan peserta didik kelas XII TPL 2 untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran PAI.

b. Bagi Guru PAI

Memberikan pengetahuan dan perhatian khusus mengenai pembelajaran peserta didik kelas XII TPL 2 pada mata pelajaran PAI setelah maraknya *game online mobile legends*.

c. Bagi Siswa kelas XII TPL 2

Memberikan pengetahuan bagi peserta didik tentang dampak *game online mobile legends* yang selama ini menimbulkan kecanduan dalam bermain. Sehingga dapat menerapkan pencegahan yang dilakukan oleh Guru PAI, akibat kecanduan dari *game online mobile legends*.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan, informasi, pengalaman dan wawasan tentang dampak *game online mobile legends* dalam

meningkatkan kemampuan kognitif kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

F. Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini didasarkan pada tiga bagian yang saling berhubungan, yaitu:

1. Bagian awal terdiri dari *cover* luar, *cover* dalam, persetujuan pembimbing, pengesahan majelis penguji ujian munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, motto, persembahan, pedoman transliterasi Arab-Latin, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel.
2. Bagian inti terdiri dari 5 bab dan masing – masing bab berisi sub – sub bab, antara lain:
 - a. Bab I “Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan proposal.”
 - b. Bab II “Kajian Teori, dalam bab ini penulis menguraikan dua sub bab, pertama tentang teori-teori terkait seperti; 1) *Game Online*; yang berisi definisi dan sejarah, jenis- jenis *game online*. 2) *Game Online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)*; yang berisi pengertian *game online MLBB*, cara bermain dan karakter *game online MLBB*, faktor yang mempengaruhi bermain *game online MLBB*, dampak positif dan negatif *game online MLBB*, pandangan agama Islam tentang *game online*. 3) Kemampuan Kognitif; yang berisi tentang pengertian kemampuan kognitif, tahap perkembangan kognitif, faktor perkembangan kognitif dan tingkat ranah kognitif. 4) Pembelajaran; yang berisi pengertian pembelajaran dan strategi pembelajaran, 5) Pendidikan Agama Islam; Pengertian Pendidikan Agama Islam, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dan fungsi&tujuan Pendidikan Agama Islam. Kedua, memuat tentang penelitian terdahulu. Ketiga, memuat tentang kerangka berfikir.”
 - c. Bab III “Metode Penelitian, dalam bab ini penulis menguraikan pengertian metode penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek dan obyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data dan teknik analisis data.”
 - d. Bab IV “Hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini berisi tentang hasil penelitian berupa gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian.”

- e. Bab V “Penutup, dalam bab ini berisi hasil kesimpulan dan saran-saran.”
3. Bagian akhir berisi mengenai “daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup. Serta foto – foto pada saat penelitian juga tidak lupa diikut sertakan pada bagian dokumentasi.”

