

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang *Game Online*

a. Definisi dan Sejarah *Game Online*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang artinya “permainan”. Sedangkan, menurut KBBI istilah permainan dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghibur hati dengan menggunakan media tertentu. Teori *Game* pertama kali dikemukakan oleh John Von Neumann and Oskar Morgenstern pada tahun 1944.

Secara umum, *game* merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat pemain, peraturan, hubungan serta sasaran. *Game* terdapat sistem dengan melibatkan pemainnya dengan konflik dan sistem yang sebenarnya buatan dan rekayasa. Di dalam *game*, juga memiliki aturan yang tujuannya memberikan batasan pada sikap pemain dan penentu arah pemainnya. Ada juga beragam target yang wajib dicapai pemain.

Berdasarkan pengertian diatas, beberapa para ahli menyimpulkan pengertian *game*, diantaranya:

- 1) Menurut Suits, *game* merupakan upaya yang dilakukan seseorang secara sadar dan sukarela yang bertujuan menyelesaikan rintangan yang diberikan.
- 2) Menurut Salen & Zimmerman, *game* adalah sistem dengan melibatkan pemainnya pada permasalahan buatan, yang ditentukan oleh suatu aturan yang menghasilkan nilai yang dapat terukur bagi si pemain.¹

Dari pandangan *game* yang diberikan, maka dari itu *game* adalah suatu cara yang dilakukan seseorang yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan maupun *stress* dengan melakukan aktifitas melalui pemikiran yang cerdas dengan menggunakan strategi untuk berkomunikasi dengan beberapa sistem dan konflik yang direkayasa secara kesengajaan agar dapat menimbulkan keseruan dalam bermain sehingga pemainnya ada yang kalah ataupun menang.

¹ Teguh Arie Sandy dan Wahyu Nur Hidayat, *Game Mobile Learning* (Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2019), 3-4, https://www.google.co.id/books/edition/Game_Mobile_Learning/ICePDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+game+mobile+learning&pg=PA3&printsec=frontcover.

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang telah memberikan kemudahan pada aktifitas manusia. Semakin berkembangnya *gadget* membuat manusia telah mencari hiburan di dunia maya dibandingkan di dunia nyata. Banyak seseorang yang mencari hiburan untuk menghilangkan kepenatan dari aktifitas sehari-hari yaitu dengan bermain *game online*.

Sedangkan pengertian *game online* dapat didefinisikan dari beberapa pendapat para ahli antara lain:

- 1) Menurut Kim dkk, *game online* merupakan suatu permainan atau tantangan yang dimainkan oleh banyak orang diwaktu secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*.
- 2) Menurut Winn dan Fisher, *game online* merupakan *multiplayer online game* yang dimainkan satu orang dalam pengembangan yang besar, sehingga dilakukan secara waktu yang sama dengan menggunakan bentuk dan metode yang sama juga.
- 3) Menurut Burhan, *game online* merupakan sebagai *game computer* yang dimainkan oleh beberapa pemain melalui jaringan *internet*. Didalam *game online* terdapat layanan penyedia jasa *online* yang dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan dari pemilik *game*. Dalam memainkan *game online* harus memiliki dua perangkat yaitu seperangkat komputer dan *internet*.²

Dari beberapa pengertian *game online* diatas menurut para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengertian *game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh jumlah banyak orang dalam waktu yang sama melalui jaringan *internet* atau *online* yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan akibat dari segala aktifitas keseharian yang telah dilakukan seseorang sehingga bersifat menantang dan terdapat pemain yang kalah ataupun menang.

Perkembangan *game online* tidak bisa dilepaskan dengan teknologi yang semakin canggih serta jaringan komputer yang dapat menghubungkan satu sama lain secara waktu yang bersamaan. Dari kemajuan teknologi yang semakin canggih serta cepatnya jaringan komputer yang mulanya skalanya kecil sampai sekarang telah membuat

² Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Main Game Online*, 4-5.

internet berhasil mengembangkan *game online*. *Game online* diawali dengan permainan untuk berperang atau mengendalikan pesawat dengan keperluan militer dan pada akhirnya dikomersialkan. Jenis *game* tersebut pada akhirnya menginspirasi untuk munculn berbagai *game* lain berkembang lebih cepat. Menurut Gupta di tahun 1995, NSFNET "*National Science Foundation Network*" sudah membatalkan aturan yang sudah dikenalkan pada industri *game* sesudah dibatalkan, maka perkembangan mengenai *game online* semakin pesat.³ Pada zaman dahulu jaringan komputer sangatlah terbatas untuk diakses seseorang yang hanya dapat terhubung di lokasi wilayah tertentu. Dengan perkembangan zaman kini jaringan komputer dapat saling tehubung antara satu dengan lainnya. Sehingga perkembangan teknologi dan jaringan yang semakin canggih kini terciptanya *game online* yang semakin marak. Sebelum *game online* marak hanya terdapat jenis *game* tertentu saja, tetapi semakin jaringan *internet* semakin meluas kini bertambah jenis *game online*.

Game online terbagi kedalam beragam jenis, diawali dari permainan sederhana dengan bentuk teks sampai pada pemanfaatan beragam grafik yang sangat komplek sehingga merancang dunia virtual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain. *Game online* memiliki dua komponen, yakni *client* dan *server*. Fungsi *server* yaitu menjadi administrator pemain serta penghubung *client*, kemudian *client* berfungsi menjadi pemain yang menggunakan kemampuan *server*. *Game online* merupakan bagian dari aktifitas sosial, dikarenakan pemain dapat berkomunikasi secara virtual sehingga dapat menciptakan komunitas di dunia maya.⁴ Pada era millennial, *game online* semakin disukai oleh semua orang dikarenakan jenis *game online* semakin bertambah banyak dan cara memainkannya mudah untuk dimainkan orang banyak dalam waktu yang sama sekaligus didukung dalam jaringan koneksi *internet* yang terhubung secara cepat.

³ Andri Arif Kustiawan dan Andhy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Main Game Online*, 6-7.

⁴ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 32, <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>.

b. Jenis-jenis *Game Online*

Pada awalnya, *game online* dikenal dengan “Game Jaringan” dimana terdapat *Personal Computer* yang dihubungkan satu sama lain sehingga dapat bermain *game* dengan sepuasnya. Pada waktu itu “Game Jaringan”, terdapat permainan yang sering dimainkan adalah *Counter Strike*. “Game Jaringan”, menyebabkan anak-anak hingga orang dewasa rela duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Seiring berkembangnya teknologi *game* yang begitu pesat, maka *game* jaringan mulai tersingkir setelah keberadaan *game online*. Pada intinya, *game* jaringan dengan *game online* hampir sama dengan menggunakan media PC dan dapat bermain dalam beberapa orang. Hanya saja yang membedakan ialah, jika *game online* tidak hanya dimainkan dengan orang yang hanya dalam satu ruangan tetapi juga dapat dimainkan dengan jumlah orang banyak dari berbagai lokasi atau secara mendunia.⁵

Game online saat ini sedang marak dan disukai oleh semua kalangan, ketertarikan *game online* ini bermotivasi dari adanya bertambah jumlah jenis *game online* yang bermacam-macam serta dapat dijadikan sebagai *e-sports* yang dapat dipertandingkan dalam kompetisi *game online* dengan melibatkan orang-orang dari seluruh negara. Adapun jenis-jenis *game online* diantaranya:

- 1) MMOFPS atau "*Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games*". Jenis *game online* ini memanfaatkan sudut pandang orang pertama yang menjadikan pemain ada dalam permainan menjadi tokoh yang dimainkan. Setiap tokohnya mempunyai kemampuan yang berlainan berkenaan dengan refleksi, akurasi dan lain-lain. Pelibatan banyak orang dilakukan dalam permainan ini dan *setting* yang digunakan adalah peperangan menggunakan berbagai senjata militer. Contohnya: *Counter Strike* dan *Call of Duty*, *Point Black* dan *Condition Zero*.

⁵ Ni Made Diah Purnamasari dan Amaliah Sabrina, “Tinjauan Kriminologis terhadap Anak Pecandu *Game Online* khususnya di Kota Balikpapan,” *Jurnal Lex Suprema* 2, no.2 (2020): 157, <https://jurnal.law.uniba-bpn.ac.id/index.php/lexsuprema/article/view/415/PDF>.

- 2) MMORTS "*Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games*". *Game* jenis ini memberikan penekanan pada kemampuan strategi yang dijalankan pemain. Pada jenis *game online* ini terdapat aneka macam tema permainan. Misalnya tema berupa sejarah, seperti *Age of Empires* yang sangat populer, fantasi seperti *Warcraft*.
- 3) MMORPG "*Massively Multiplayer Online Role-playing Games*". Jenis *game* ini dapat memerankan tokoh khayalan dan bekerjasama dalam merancang cerita. Dalam RPG merujuk pada kerjasama sosial daripada kompetisi. Contohnya: *Ragnarok Online*, *DotA* dan *Final Fantasy*.
- 4) Jenis "*Cross-platform Online Play*" yaitu memainkan *game* dengan perangkat yang berlainan. saat ini *console games* mengalami perkembangan yaitu menjadi komputer dengan adanya jaringan terbuka. Misalnya Xbox, Playstation 2, *Dreamcast* yang juga telah dilengkapi menggunakan *fitur online*.
- 5) jenis "*Massively Multiplayer Online Browser Game*". Jenis *game* ini dijalankan pada *browser* seperti *Google Chrome*, *internet explorer*, *operasi* atau *mozilla firefox*. *Game* ini tergolong sederhana sehingga dalam memainkannya bisa melalui HTML dan *scripting HTML* "*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*". Contohnya: *java games* atau *java game*.
- 6) "*Simulation Games*". Tujuan *games* ini yaitu menyajikan pengalaman dengan simulasi yang diberikan. Contoh: "*life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*".
- 7) MMOG atau "*Massively Multiplayer Online Games*". *Game* jenis ini dijalankan oleh pemain diatas 100 orang dan pemainnya bisa berkomunikasi layaknya dunia nyata. MMOG hadir dengan perkembangan internet *broadband* dan menjadikan ribuan pemain bisa memainkannya secara bersamaan. Jenis genre permainan ini memiliki empat jenis, antara lain: MMORPG "*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*", MMORTS "*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*", MMOFPS "*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*" dan MMOSG "*Massively Multiplayer Online Social Game*".⁶

⁶ Ni Made Diah Purnamasari dan Amaliah Sabrina, "Tinjauan Kriminologis terhadap Anak *Pecandu Game Online* khususnya di Kota Balikpapan.", 157-158.

8) MOBA atau "*Multiplayer Online Battle Arena*". Jenis *game* ini merupakan *game* yang memadukan RTS atau "*Real Time strategy*" dan RPG atau "*Role Playing Game*" yang pemainnya melaksanakan karakter dua tim yang bermusuhan dan tujuannya menghancurkan markas lawannya. Contoh: "*League of Legends, Clash Royale, Vainglory, Call of Champions, Ace of Arenas, Mobile Legends*".⁷

Peneliti melakukan penelitian pada jenis *game* MOBA atau "*Multiplayer Online Battle Arena*" yaitu MLBB atau "*Game Mobile Legends: Bang-Bang*". keadaan ini disebabkan jenis *game mobile legends* telah disukai banyak kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa terutama pada remaja yang masih menjadi pelajar. *Game online mobile legends* merupakan *game* yang cara bermainnya bisa menekankan fokus pada kehebatan strategi dalam pemainnya dengan cara bekerjasama dengan anggota tim.

2. Tinjauan Tentang Game Online Mobile Legends Bang-bang (MLBB)

a. Pengertian *Game Online Mobile Legends Bang-bang*

MLBB dirintis 11 juli 2016 dimana penerbitnya yaitu Moonton. Moonton menjadi perusahaan China dan berfokus untuk mengembangkan *game* MLBB. Tidak sedikit perusahaan *game* dengan *moba* sebagai basisnya, tetapi MLBB menjadi *game* yang sangat diminati berbagai kalangan masyarakat. Orang dewasa dan anak-anak menyukai *game* ini dimana pemainnya bisa menentukan *hero* yang dipakai dengan tujuan menghancurkan tim lawan. Pemain juga bisa menentukan teman bermainnya supaya strateginya bisa dilaksanakan dengan baik. Pemain bisa membentuk squad dengan pilihannya sendiri dan bermain dalam kejuraan *game* lokal, nasional dan internasional. MLBB adalah MOBA atau "*multiplayer online battle area*" yang memiliki kemiripan dengan RPG yaitu Dota.⁸

⁷ Nur Fikri Khoiri, "*Dampak Bermain game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Orung-Orung, Siman, Ponorogo)," (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2021), 23-24, http://etheses.iainponorogo.ac.id/13916/1/211516030_NUR%20FIKRI%20KHOIRI_BPI.pdf.

⁸ Daniel P Bangun dan Elza Ismy Sara Sintia Harahap, "*Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi antar Pribadi Mahasiswa Fakultas*

Multiplayer game ialah *game* yang bisa dijalankan oleh 10 orang yang terbagi menjadi dua tim yaitu tim diri sendiri beranggota 5 orang dan 5 orang beranggota sebagai tim musuh. Pemain ada di dunia virtual untuk berperang bersama musuhnya memanfaatkan konsep strategi tantangan sehingga dalam bermain ada yang menang ataupun kalah.

b. Cara Bermain dan Tampilan MLBB

MLBB dijalankan oleh dua tim dimana setiap timnya terdiri atas 5 orang. Dua tim tersebut akan berlaga dalam penyerangan base lawan dan mempertahankan base pribadi dengan durasi 15 menit dalam sekali main. Pemain bisa memanfaatkan *hero* yang ada. *Hero* yang dimiliki adalah *hero* yang sudah dibeli dan disediakan oleh sistem. Setiap *hero* dilengkapi dengan *skill* tertentu dimana hal ini menjadi nilai tambah yang dimiliki MLBB yang dapat dimaksimalkan yaitu kemampuan dari *hero* yang dimanfaatkan.

Pengenalan terhadap ciri khas yang dimiliki menjadi kunci dalam pengembangan kemampuan *hero* yang dipakai, serta *hero* yang digunakan tersebut disiapkan dari pengembang *game*. Agar dapat menggunakan *hero*, pemain memiliki opsi untuk mendapatkannya secara cuma-cuma atau membelinya dengan diamond. Setiap *hero* akan memiliki empat kemampuan yang terdiri dari satu kemampuan pasif dan tiga kemampuan aktif. Dalam permainan *mobile legends*, *hero-hero* ini terbagi menjadi beberapa tipe, di antaranya sebagai berikut:

- 1) *Fighter*, *hero* yang mempunyai kemampuan yang tidak mengandalkan "mana energi" yang dimiliki setiap *hero*. Selain itu, *hero fighter* memiliki *damage* dan *basic attack* yang bernama "Warmonger".
- 2) *Assassin*, *hero* yang mempunyai daya serang yang tinggi dan lincah dalam permainan dan dilengkapi dengan kemampuan yang menjadikan karakternya kokoh ketika berhadapan dengan serangan lawan.
- 3) *Tank*, *hero* yang menjadi barrier bagi *hero* lainnya ketika menyerang lawan. *Hero* ini sangat cocok berada di garis depan untuk membuka jalan bagi rekan *setimnya*. Walaupun memiliki pertahanan yang kuat, tetapi *hero*

- tank* tidak memiliki *damage* yang mahir. *Hero* ini mampu memecah belah formasi lawan.
- 4) *Marksman*, *hero* yang mempunyai skill dan *basic attack* yang tinggi. Selain itu, *hero marksman* memiliki jangkauan *skill area* yang besar. *Hero* ini memiliki peran besar saat membunuh lawan. Namun, untuk permasalahan mengenai *defense hero* ini kurang mendukung karena perlu adanya kiat agar tidak mudah dibunuh saat menggunakan *hero marksman*.
 - 5) *Support*, dalam permainan *mobile legends hero support* kerap dijadikan sebagai permasalahan disaat kalah. Tetapi, *hero* ini juga berperan penting dalam permainan yang dapat memberikan dukungan serangan tim ketika menghadapi lawan.
 - 6) *Mage*, *hero* yang sering membuat lawan takut untuk melawan. Hal ini, dikarenakan *hero mage* memiliki *damage* yang cukup besar. *Hero mage* dilengkapi *efek ability* yang tinggi, *hero mage* juga kerap dijadikan lawan untuk mendukung *hero* lainnya saat akan menyerang.⁹

Berikut macam-macam tampilan atau *mode* dalam *game online mobile legends*, adalah:

1) *Classic*

Mode *classic* memberi kesempatan pemain dalam permainan 5 lawan 5 dengan tidak ada kekhawatiran turun peringkat ketika kalah. Mode *classic* cocok untuk pemula yang sedang membiasakan diri bermain *game online mobile legends*. Pada mode *classic*, pemain dengan bebas dapat memilih *hero* yang sedang dimiliki yaitu *hero* gratis mingguan dan *trial*. Namun, dalam satu tim tidak boleh memiliki *hero* yang sama pula.

2) *Rank*

Pada mode *rank*, pemain akan dicocokkan oleh sistem lawan dengan memiliki kekuatan yang sama. Para pemain dapat mengundang temannya yang memiliki peringkat sama untuk bergabung dalam

⁹ “Arti ML atau Mobile Legends, Ketahui Juga Cara Main dan Istilah Bermain dalam Game Online Ini,” Kapanlagi Plus, 30 Desember, 2021, <https://plus.kapanlagi.com/arti-ml-atau-mobile-legends-ketahui-juga-cara-main-dan-istilah-lain-dalam-game-online-ini-d6ff38.html>.

permainan. Ada total 7 divisi dalam mode *Rank*, yaitu "*Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, dan Mythic.*"

3) *Draft Pick*

Dalam mode ini, pemain diberikan sekitar 32 detik untuk memilih apakah akan memblokir atau menghindari penggunaan *hero* tertentu. Hanya anggota ke-4 dan ke-5 dari setiap tim yang dapat membatasi penggunaan 2 *hero*. Setelah *hero-hero* tertentu dilarang, kedua tim akan secara bergantian memilih *hero* dalam pola rotasi 1/2/2/2/1 untuk memasuki pertempuran. Oleh karena itu, pemain tidak diperbolehkan memilih *hero* yang telah dipilih oleh pemain lain.

4) *Brawl*

Mode ini terdiri dari satu jalur dan dua menara, di mana setiap tim dapat mempertahankan pangkalan mereka. Pertandingan *brawl* umumnya berakhir lebih cepat daripada mode *classic* dan *rank*. Mode ini sangat berguna untuk meningkatkan skor kredit yang hilang akibat laporan dan perilaku AFK.

5) *Human vs A.I*

Dalam mode permainan ini, pemain diberi kesempatan untuk terlibat dalam pertarungan 5 lawan 5 seperti mode lainnya. Tetapi dalam mode ini, pemain akan bermain bersama pemain asli sementara program kecerdasan buatan *game* akan mengendalikan lawan dalam pertandingan.¹⁰

Dalam memudahkan uraian diatas tentang *game online mobile legends*, maka dapat dilihat tampilan *game online mobile legends* dibawah ini:

Gambar 2. 1 Tampilan Lobby Game Online Mobile Legends



¹⁰ Ananda Mohammad Abraham, "Cara Main Mobile Legends Sendiri" October 17, 2021, <https://esportsnesia.com/game/cara-main-mobile-legends-sendiri/>.

Gambar 2. 2 Tampilan Profil Akun Pemain Game Online Mobile Legends



Gambar 2. 3 Tampilan Hero Favorit Pemain Game Online Mobile Legends



Gambar 2. 4 Tampilan Room Pemain Game Online Mobile Legends sebelum Match



Gambar 2. 5 Tampilan Draft Sebelum Pemain Memasuki Pertandingan



Gambar 2. 6 Loading Screen Pemain Saat Memasuki Match



Gambar 2. 7 Hasil Akhir dari Match



c. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain Game Online**

Game online telah menjadi aktifitas sehari-hari manusia yang tiada hari tanpa memainkannya. Adapun terdapat faktor-faktor yang menjadi penyebab seseorang telah bermain *game online* secara terus-menerus, antara lain:¹¹

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan jenis faktor yang ada pada dalam diri individu masing-masing yang sedang mengalami kecanduan bermain *game online*. Adapun faktor internal yang terdapat pada peserta didik, antara lain:

- a) Remaja muncul rasa ingin tahu yang kuat untuk mendapatkan skor tertinggi dalam bermain *game online*.

Game online bersifat menantang yang cara bermainnya menggunakan strategi sehingga terdapat beberapa aturan. Dengan adanya tantangan tersebut para pemain berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tertinggi, hal ini dipungkiri agar mereka mendapat kepuasan apa yang telah dimainkan.

¹¹ Sapto Irawan dan Dina Siska W, “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik,” *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no.1, (2021): 12-13, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/5646/2918>.

- b) Menghilangkan rasa bosan dari peserta didik yang sedang berada dirumah maupun sekolah.

Game online dianggap untuk menghilangkan kepenatan pada seseorang yang diakibatkan merasa bosan belajar disekolah maupun melakukan kegiatan aktifitas dirumah yang setiap hari dilakukannya.

- c) Kurangnya *selfcontrol* dalam memperhatikan dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan.

Peserta didik kurang memperhatikan cara untuk mengendalikan dirinya sendiri untuk mengurangi aktifitas dalam bermain *game online* secara berlebihan. Apabila peserta didik terus-menerus bermain *game online* maka akan timbul dampak negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri sehingga mengganggu aktifitas belajarnya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat dari luar diri peserta didik, misalnya dari lingkungan masyarakat, sekolah dan keluarga. Diantaranya faktor-faktor eksternal yang dapat menyebabkan peserta didik kecanduan terhadap *game online*, sebagai berikut:

- a) Kurangnya memperhatikan lingkungan sehingga berpengaruh untuk bermain *game online* secara berlebihan.

Lingkungan menjadi salah satu tempat anak dalam bergaul. Dalam hal ini, apabila lingkungan yang kurang terkontrol maka dapat memperburuk pergaulan anak. Perlu diketahui, apabila seseorang dapat memilih lingkungan yang baik maka seorang individu akan mengikuti orang-orang disekitar yang bertingkah baik. Seperti maraknya *game online* jika seseorang memilih lingkungan yang cenderung bermain *game online*, maka dirinya sendiri akan mulai mengikutinya untuk bermain *game online*.

- b) Kurangnya memiliki hubungan sosial yang baik dengan sesama.

Komunikasi memang menjadi hal yang sangat penting dalam kelangsungan hidup seseorang, karena manusia telah dianggap sebagai makhluk sosial yang saling berkomunikasi antar sesama. Apabila anak jarang melakukan komunikasi yang baik dengan antar sesama, hal ini akan menyebabkan anak merasa kesepian,

kemudian anak lebih memilih bermain *game online* yang dianggap sebagai aktifitas yang dapat menghibur dirinya.

- c) Orang tua berharap supaya anak-anaknya melakukan kegiatan positif yang mendukung pendidikannya.

Harapan orang tua untuk menuntut anak-anaknya melakukan kegiatan positif yang dapat mendukung pendidikannya, seperti mengikuti les mata pelajaran maupun kursus keterampilan. Perlunya para orang tua untuk selalu memperhatikan kegiatan anak diluar jam sekolah. Demi meningkatkan kualitas belajarnya anak orang tua mewajibkan anak untuk mengikuti kegiatan yang positif.

d. Dampak Bermain *Game Online*

Game online diciptakan untuk diselesaikan tantangannya dari para pemain yang memiliki aturan bermain maupun urutan strateginya. Dari jumlah jenis *game online* memiliki tingkat kesukaran atau level yang berbeda mulai dari yang sangat mudah hingga sangat sulit. Para pemain *game online* diharapkan untuk menyelesaikan tingkat kesukarannya atau dapat mengalahkan lawannya sesuai aturan bermain yang terdapat di *game online*. Bermain *game online* dapat melatih para pemain untuk menyelesaikan permainan secara cepat dan benar sehingga dapat mengumpulkan *point* terbanyak serta dapat menaiki tingkat level selanjutnya.

Dampak bermain *game* dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu dampak positif dan dampak negatif:

- 1) Dampak Positif

Menurut Emy, dampak positif dari *game online* untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi para penggunanya, diantaranya adalah:¹²

- a) Melatih Logika

Game bergenre strategi dapat melatih pengguna *game online* untuk menggunakan berbagai strategi agar dapat memenangkan *game* tersebut. Permainan tersebut dapat membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

¹² Emy Yunita Rahma Pratiwi, *Positif Negatif Game Online (Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar)*, (Jombang: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2019), 22.

- b) **Cepat Menyelesaikan Masalah (*Problem Solving*)**
 Kebiasaan pemain dalam bermain *game* yang sering memecahkan teka teki agar dapat menyelesaikan *level* dalam bermain *game online*. Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa rata-rata pemain ketika belajar di kelas cepat menyelesaikan soal pemecahan masalah (*problem solving*) pelajaran dengan persentase sebesar 40%.
- c) **Melatih Kemampuan Spasial**
 Anak yang bermain *game online* berhubungan kecerdasan gambar dan visualisasi sehingga kemampuan spasial anak akan terasah. Kemampuan ini berpengaruh pada kemampuan berhitung. Selain itu, bermain *game online* juga akan membantu perkembangan motorik halus anak.
- d) **Stimulasi Otak**
 Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berfikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sehingga dapat meningkatkan perkembangan kreativitas mereka.
- e) **Mempercepat Pola Pikir**
 Apabila seseorang memainkan permainan *game online* hal ini akan mempercepat pola pikir pemain. Karena *game* yang mengusung tema strategi akan merangsang otak untuk berpikir lebih cepat dalam mengambil sebuah keputusan. Sehingga semakin sering otak dilatih dalam mengambil keputusan, maka pola pikir dalam keseharian juga akan semakin cepat.
- f) **Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing**
 Dalam *game online* terdapat bahasa asing terutama bahasa Inggris, semakin seseorang memainkan *game online* semakin pula seseorang akan memahami arti kata yang berbahasa Inggris di dalam *game online*. Karena jika pemain tidak dapat memahami arti kata dari bahasa Inggris tentunya tidak akan bisa bermain *game online*.
- g) **Membantu Bersosialisasi dengan Orang Lain**
 Para pemain *game online* saling terhubung dengan pemain lainnya yaitu dengan lawannya atau musuh. Dari perlawanan ini para pemain *game online* saling berkomunikasi untuk meraih faktor kemenangan

dalam pertandingan. Dari perlawanan inilah membuat pemain mudah untuk bersosialisasi dengan lawannya.

2) Dampak Negatif

Game online mempunyai banyak manfaat bagi para penggunanya. Namun, apabila seseorang terlalu berkecanduan dalam memainkannya dapat menyalahgunakannya. *Game online* jika dimainkan secara berlebihan dapat merugikan banyak pengguna khususnya bagi anak-anak dan remaja terutama yang masih menjadi seorang peserta didik. Adapun dampak negatif dari *game online*, antara lain:¹³

a). Mengakibatkan Kecanduan Para Pemain

Game online yang sedang marak membuat orang untuk memainkannya, karena tampilan *game online* yang semakin menarik membuat para pemain menyukainya. Disamping tampilan menarik, juga para pemain menganggap bahwa *game online* menjadi penghibur seseorang.

b). Membawa ke hal-hal yang negatif

Game online dapat membuat para pemain melakukan kegiatan yang bersifat negatif seperti pencurian ID. Pencurian ID ini, biasanya pemain lainnya berusaha mengambil uang yang ada di akun *game online*. Pencurian ID ini biasanya juga berlanjut dalam pencurian ID akun media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger* dan *software cracking*. Dalam pencurian yang dilakukan pada *game online* juga dapat menimbulkan pencurian yang ada dalam dunia nyata seperti: mencuri uang temannya, dan pencurian waktu seperti membolos waktu jam pelajaran untuk digunakan bermain *game online*. Contoh kasus lainnya adalah tawuran antar pelajar hal ini diakibatkan terlalu sering memainkan *game online* yang cara bermainnya seperti tembak-tembakan maupun perang-perangan.

c). Mendorong Pemain untuk Berbicara Kotor dan Kasar

Dalam mencari kemenangan atau mendapat nilai tertinggi dari *game online*, para pemain harus

¹³ Ismi Zakiah dan Ritanti, *Kecanduan Game Online Pada Remaja dan Penanganannya* (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021), 23, https://www.google.co.id/books/edition/Kecanduan_Game_Online_Pada_Remaja_Dan_Pe/erU2EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kecanduan+game+online&printsec=frontcover.

menyelesaikannya dengan aturan maupun strategi bermain. Dengan mencari kemenangan terkadang bagi pemain menimbulkan sifat emosi apabila yang dimainkan tidak mendapatkan nilai tertinggi atau kalah dari musuh.

- d). Melalaikan Seseorang untuk Melakukan Aktifitas yang Bersifat Positif

Apabila seseorang sudah berkecanduan bermain *game online*, akan berakibat melupakan waktunya untuk melakukan aktifitas lainnya. Seperti: beribadah, belajar, bekerja maupun aktifitas lainnya yang bersifat positif.

- e). Berkurangnya Nafsu Makan dan Kurang Tidur

Keseruan dalam bermain *game online*, pemain telah mengalami penurunan pola makan dan istirahat yang disebabkan tidak dapat mengontrol dirinya sendiri.

- f). Radiasi Mata

Game online dimainkan dengan menggunakan alat perangkat yang saling terhubung seperti komputer dan *smartphone*. Para *gamers* secara terus-menerus menatap layar komputer maupun *smartphone*, akibat cahaya silau ini menyebabkan radiasi yang dapat mengganggu kesehatan mata.

- g). Pemborosan

Apabila seseorang telah mengalami kecanduan bermain *game online*, mereka tidak akan mengkhawatirkan modal yang akan dikeluarkan. Seperti bermain *game online* tentunya harus memiliki modal kuota atau paket *internet* yang dapat menghubungkan kedalam permainan virtual. Selain membutuhkan koneksi jaringan, biasanya *gamers* mengeluarkan dana sebanyak mungkin untuk membeli *skin* atau kostum mahal agar memperindah tampilan pada *game online* sehingga terlihat beda dari pengguna lainnya.

- h). Prestasi Akademik Menurun

Akibat dari kecanduan *game online* telah berdampak pada pemain terutama terhadap peserta didik. Peserta didik telah menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *game online* sehingga menyebabkan prestasinya menurun.¹⁴ Peserta didik tidak hanya bermain *game*

¹⁴ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online*, 32.

online dirumah saja, bahkan di ruang kelas pada saat guru menjelaskan materi mereka masih bermain *game online*. Sehingga materi pembelajaran yang dijelaskan oleh gurunya peserta didik tidak dapat memahaminya secara mendalam.

Bermain *game online* menjadi hal yang sangat menyenangkan bagi semua kalangan. Banyak kalangan yang saat ini terus menerus memainkannya sehingga berdampak besar bagi pemain *game online*. Untuk menghindari hal tersebut, maka secara langsung harus dapat mengatasinya. Untuk menghindari kecanduan *game online*, ada dua cara antara lain:

1) *Therapy Keluarga (Family Therapy)*

Therapy merupakan suatu perlakuan dan pengobatan yang ditunjukkan kepada seseorang sehingga dapat menyembuhkan dalam suatu kondisi seseorang.¹⁵ *Family Therapy* adalah suatu bentuk cara yang dapat membantu mengatasi permasalahan dalam keluarga dengan melibatkan keluarga inti untuk mencapai keseimbangan sehingga terciptanya kebahagiaan dan muncul rasa tenang serta damai dalam keluarganya. Dalam hal ini, keluarga merupakan peran penting dalam mengatasi anak yang berkecanduan *game online*, keluarga harus tetap memperhatikan aktifitas anak baik dirumah maupun diluar rumah dan membutuhkan perhatian khusus dari orang tua. Dengan ini, orang tua dapat mengatur jadwal kegiatan anak untuk melakukan kegiatan positif yang dapat mendukung keberhasilan belajarnya disekolah.

2) *Konselor Teman Sebaya*

Teman sebaya juga memiliki peran penting dalam mencegah kecanduan *game online*. Secara naluriah, anak akan jauh lebih mudah mendengarkan dan mempercayai perkataan dari teman sebayanya.¹⁶ Sebagai teman sebaya harus dapat menjadi konselor bagi temannya yang sedang kecanduan *game online*, karena sebagai teman harus dapat mengayomi serta

¹⁵ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online*, 35-36.

¹⁶ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online*, 38-39.

mengarahkan temannya untuk terlibat dalam kegiatan konseling. Teman sebaya harus dapat mendengarkan dan memahami permasalahan temannya dalam menghadapi kecanduan *game online* serta dapat memberikan jalan keluar agar terhindarnya kecanduan *game online*.

e. Pandangan Agama Islam Tentang *Game Online*

Hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah Fikih karya Imam As-Suyuthi dalam *Asyba' wan Nadhoir* yang artinya:

“Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya).”¹⁷

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan melepas lelah. Dalam agama Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah Swt. Namun Islam merupakan agama yang menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar kehidupannya dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar.

Imam Muslim dalam kitab shahihnya meriwayatkan yang artinya:

“Demi Dzat yang jiwaku berada ditangan-Nya, jika kalian berada disisiku dan ketikaberdzikir, niscaya para malaikat akan menjabat tangan kalian dalam perjalanan hidup dan langkah-langkah kalian, namun (ingatlah) wahai Hanzalah! (Yang demikian itu akan kau dapatkan jika kau rutinkan) sedikit demi sedikit waktu ke waktu.” Beliau mengucapkannya tiga kali.” (HR. Muslim)

Hadits di atas menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi Muhammad Saw. bahkan mengatakan “*orang yang dalam dirinya tidak ada hal tersebut, maka ia akan disalami Malaikat*”. Hal tersebut merupakan ucapan simbol yang menunjukkan sesuatu yang mustahil terjadi. Maknanya adalah agama Islam tidak mengajarkan umat

¹⁷ Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), 41.

manusia untuk menjauhi bahkan meninggalkan kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari kesenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Isla tidak mengharamkan hiburan sama sekali. Jadi boleh saja ketika hendak bermain *game online*, selagi permainan tersebut tidak membuat penggunanya lupa akan waktu, yakni tidak melalaikan tugas pokok manusia terutama dalam menjalankan ibadah kepada Allah Swt.¹⁸

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa agama Islam tidak mengharamkan hiburan atau permainan seperti *game online*, akan tetapi tidak semua hiburan atau permainan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Sehingga Islam hanya memperbolehkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang didalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya.

3. Tinjauan Tentang Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan berasal dari kata “Ability” yang artinya kesanggupan, ketangkasan dan bakat serta merupakan dari tenaga (daya kekuatan) dalam melakukan suatu tindakan. Secara umum kemampuan yaitu keterampilan yang ada dalam diri manusia yang menjadi hasil pelatihan, pendidikan dan pengalaman. Dalam pembelajaran, kemampuan diartikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan dengan upaya secara sistematis dan rasional dapat berakumulasi menjadi sebuah kompetensi manusia yang memunculkan kecerdasan fisik dan intelektual dalam proses pelatihan, pendidikan dan pengalaman sehingga menjadikan sesuatu menjadi bermanfaat dan bermutu yang dilakukan.¹⁹

Sedangkan kognitif merupakan istilah dari kata “Cognition” atau kognisi yang artinya memahami atau mengerti, perolehan, penataan dan pemanfaatan pengetahuan. Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan yang

¹⁸ Irsa Egi Lestari,dkk, “Penggunaan Koin Shopee dalam Jual Beli Salam di Shopee”, *Jurnal el-Qist* 9, no. 1, (2019): 81-82, <https://doi.org/10.15642/elqist.2019.9.1.70-86>.

¹⁹ Syafaruddin , ed. *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* (Medan: Perdana Publishing, 2012), 71-72, https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_dan_Pemberdayaan_Masyarakat/EQDZvOJfaoYC?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+kemampuan&pg=PA72&printsec=frontcover.

berhubungan dengan kegiatan mental (otak) yang dimiliki oleh semua orang. Hal ini, kognitif dapat berguna untuk membantu manusia mengembangkan kemampuannya dalam berfikir secara rasional.²⁰ Kognisi dalam *Dictionary of Psychology* diartikan dengan mode pemahaman yakni penalaran, penilaian, pengungkapan makna, imajinasi dan persepsi. Hal tersebut hampir sama dengan pendapat Chaplin, bahwa kognitif merupakan konsep yang meliputi seluruh bentuk pengenalan, yaitu menilai, menduga, memperkirakan, membayangkan, menyangka, memberikan, memerhatikan, melihat dan mengamati. Sejumlah ahli psikologi juga menggunakan istilah kognitif sama halnya berupa thinking atau fikiran yang mencakup berbagai aktifitas mental, meliputi pembentukan konsep, pemecahan masalah dan penalaran. pengembangan kognisi ditentukan oleh interaksi dan manipulasi aktif manusia dengan lingkungannya.²¹ Meningkatnya penegeban kognisi manusia, akan meningkatkan keterampilan dan kemampuannya dalam merespon beragam pengetahuan dan informasi yang diterima dari lingkungannya.

Piaget berpendapat bahwa pengetahuan didapat melalui tindakan. Ia menyatakan bahwa pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan memiliki peran penting dalam perkembangan manusia. Ahli psikologi menggunakan istilah kognitif untuk menggambarkan aktivitas mental yang terkait dengan persepsi, pemikiran, ingatan, dan pengolahan informasi. Aktivitas ini memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, merencanakan masa depan, serta melibatkan proses psikologis seperti belajar, memerhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, mengevaluasi, dan memikirkan lingkungan sekitarnya.²²

Dengan meningkatnya kemampuan kognitif, para peserta didik akan lebih mudah dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas. Hal ini memungkinkan mereka untuk

²⁰ Nur Aeni, dkk. *Kenali Peserta Didikmu* (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2022), 62,

https://www.google.co.id/books/edition/Kenali_Peserta_Didikmu/MUBZEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=kemampuan+kognitif+adalah&pg=PA62&printsec=frontcover.

²¹ Gusman Lesmana, ed. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Medan: UMSU Press, 2021), 143.

²² Gusman Lesmana, ed. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, 144.

melanjutkan fungsi-fungsinya dengan baik saat berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang berhubungan dengan pengetahuan. Perkembangan kognitif melibatkan semua proses psikologis yang terkait dengan bagaimana individu mempelajari dan memahami lingkungannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk berpikir, menghubungkan informasi, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu peristiwa dengan cara yang lebih kompleks. Selain itu, kemampuan kognitif juga mencakup kemampuan berpikir logis dan analitis yang memungkinkan seseorang untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

b. Tahap Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah proses berpikir, di mana individu memiliki kemampuan untuk mengaitkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif ini terkait dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang mencirikan seseorang dengan minat khusus dalam ide-ide dan pembelajaran. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek dari perkembangan mental yang bertujuan untuk:

- 1) Membedakan antara fakta sebenarnya dan khayalan,
- 2) Mengeksplorasi realitas dan menemukan aturan-aturannya,
- 3) Memilih informasi-informasi yang bermanfaat dalam kehidupan,
- 4) Mengidentifikasi esensi sebenarnya di balik suatu penampilan.²³

Adapun menurut Piaget, terdapat empat tahapan dalam perkembangan kognitif manusia, diantaranya yaitu:²⁴

- 1) *Sensory Motor Stage* (Tahap Sensori Motorik)

Pada tahap ini, periode dimulai saat seseorang lahir dan berlangsung hingga sekitar usia 2 tahun. Selama tahap ini, anak mulai membangun pemahaman tentang dunia dengan menggabungkan pengalaman sensorik

²³ Uswatun Hasanah, dkk. *Psikologi Pendidikan* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2018), 23.

²⁴ Uswatun Hasanah, dkk. *Psikologi Pendidikan*, 24.

(seperti penglihatan dan pendengaran) dengan tindakan fisik dan motorik. Cara anak memahami dunia bergantung pada ruang dan kesempatan mereka untuk menjelajahi dan memperkaya pengalaman sensorik mereka. Oleh karena itu, pengalaman sensorik masing-masing anak cenderung berbeda tergantung pada kesempatan mereka untuk menjelajahi pengalaman sensorik mereka.²⁵ Kemudian, pada fase ini, anak berinteraksi dengan lingkungannya, terutama melalui perasaan dan otot-ototnya. Saat berinteraksi dengan lingkungan dan orang tuanya, anak mengembangkan kemampuannya untuk menyadari, menyentuh, melakukan gerakan, dan perlahan-lahan belajar mengoordinasikan tindakannya.

2) *Praoperational Stage* (Tahap Praoperasional)

Pada periode ini, yang terjadi pada rentang usia 2-7 tahun, juga dikenal sebagai fase intuisi, perkembangan kognitif melibatkan kecenderungan yang ditandai oleh nuansa intuitif. Ini berarti bahwa tindakan-tindakan yang dilakukan oleh anak tidak didasarkan pada pemikiran rasional, melainkan lebih dipengaruhi oleh perasaan, naluri alami, dan pengaruh orang-orang berarti serta lingkungan sekitarnya. Menurut Piaget, pada tahap ini, anak juga bersifat egosentris, yang seringkali menghadapi kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk dengan orang tua. Dalam berinteraksi dengan orang lain, anak cenderung sulit memahami sudut pandang orang lain dan lebih mementingkan pandangannya sendiri. Pada tahap ini, anak mampu mengingat dan menggunakan kata-kata, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan mereka. Mereka juga mulai siap untuk belajar bahasa, membaca, dan bernyanyi.²⁶

3) *Concrete Operational Stage* (Tahap Operasional Konkret)

Pada rentang usia 7-11 tahun, terjadi tahap perkembangan dimana anak-anak usia sekolah dasar mulai menunjukkan kemampuan operasional dan berpikir

²⁵ Uswatun Hasanah, dkk. *Psikologi Pendidikan*, 24.

²⁶ Afi Parnawi, eds. *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 29-30.

secara rasional. Mereka mampu mengambil keputusan secara logis dengan berfokus pada hal-hal konkret, serta mampu mempertimbangkan dua aspek seperti bentuk dan ukuran.²⁷

4) *Formal Operational Stage* (Tahap Operasional Formal)

Pada tahap ini, yang terjadi pada usia 11-15 tahun atau saat berada di sekolah menengah pertama dan awal sekolah menengah atas, anak mencapai kemampuan untuk menghasilkan hasil kerja yang utuh melalui pemikiran logis. Aspek moral dan etika juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugas yang dihadapi. Pada tahap ini, individu mulai melampaui pengalaman dunia yang konkret dan aktual. Mereka dapat berpikir secara abstrak dan logis, dan mampu menggunakan pemikiran operasional formal secara sistematis untuk memecahkan masalah. Selain itu, anak-anak juga mulai dapat mengembangkan hipotesis mengenai alasan mengapa suatu hal terjadi.

Oleh karena itu, Piaget berpendapat bahwa anak yang lebih matang memiliki kemampuan kognitif yang lebih besar. Mereka memiliki pengalaman yang lebih beragam dan mampu mengolah informasi dengan cara yang lebih terlatih, karena adanya perkembangan biologis dan adaptasi struktur kognitif.²⁸

Menurut pandangan Piaget, pengetahuan diperoleh melalui tindakan, dan perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh sejauh mana mereka aktif dalam memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Seorang anak dihadapkan pada tantangan, pengalaman, peristiwa baru, dan masalah yang perlu mereka tangani secara mental. Hal itu setiap anak harus mengembangkan skema pikiran lebih umum dan rinci atau perlu perubahan, menjawab dan menginterpretasikan pengalaman-pengalamannya tersebut dan pada akhirnya akan terbentuk dan selalu berkembang. Adapun proses perkembangan kognitif menurut Piaget terdiri dari empat, yaitu.²⁹

²⁷ Mudjiran. *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2021), 114.

²⁸ Uswatun Hasanah, dkk. *Psikologi Pendidikan*, 25.

²⁹ Maskun dan Valensy Rachmedita, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 37.

- 1) Skema/Skemata yaitu struktur kognitif yang memungkinkan seseorang untuk beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut Erwati, skema adalah potensi umum untuk melakukan serangkaian tindakan.
- 2) Asimilasi menurut Baharuddin yaitu proses kognitif serta penyerapan pengalaman baru ketika seorang anak memadukan stimulus atau persepsi kedalam skema atau sikap yang sudah ada.
- 3) Akomodasi adalah upaya dalam menyesuaikan struktur kognisi dengan keadaan baru.
- 4) Ekuilibrasi (penyeimbangan) yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Konsep ini didasarkan atas asumsi bahwa seseorang ada kecenderungan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara dirinya dengan lingkungannya.³⁰

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Terdapat macam-macam faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, sebagai berikut:³¹

- 1) Menurut Schopenhauer, faktor keturunan atau hederitas menjelaskan bahwa manusia dilahirkan dengan potensi yang tidak dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) John Locke berpendapat bahwa faktor lingkungan memainkan peran penting. Manusia dilahirkan tanpa pengaruh apa pun, seperti kertas putih yang masih bersih.
- 3) Faktor kematangan merujuk pada kemampuan fisik dan psikis manusia dalam menjalankan fungsi-fungsinya.
- 4) Faktor pembentukan mengacu pada pengaruh eksternal yang memengaruhi perkembangan intelegensi seseorang.
- 5) Minat dan bakat memainkan peran penting. Minat mendorong seseorang untuk berusaha lebih keras, sementara bakat merupakan kemampuan bawaan yang dapat ditingkatkan melalui latihan. Individu dengan bakat tertentu cenderung lebih cepat dalam mempelajari suatu hal.
- 6) Kebebasan merupakan kemampuan manusia untuk berpikir secara beragam dan memilih metode atau cara yang sesuai

³⁰ Mudjiran, *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam pembelajaran*, ,113.

³¹ Muh Daud, dkk. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2021), 68-69.

dalam memecahkan masalah. Manusia juga bebas memilih masalah sesuai kebutuhannya.

d. Tingkatan Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kecerdasan mental (otak). Adapun tingkat ranah kognitif terdiri dari 6 jenjang, diantaranya:³²

1) Pengetahuan atau Ingatan (Knowledge)

Pengetahuan melibatkan memori terhadap informasi yang telah dipelajari dan disimpan di dalam pikiran. Informasi tersebut dapat diakses saat diperlukan melalui proses mengingat (recall) atau mengenali kembali (recognition). Beberapa tindakan konkret yang digunakan untuk mengukur kemampuan ingatan meliputi menyebutkan, mendefinisikan, menyajikan secara garis besar, mengulangi dengan kata-kata sendiri, dan memberikan nama.

2) Pemahaman

Pada tingkat pemahaman peserta didik diharapkan mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Adapun kata kerja operasional yang dipakai dalam indikator kemampuan pemahaman adalah menjelaskan, memberikan contoh, meringkas mengkategorikan, menguraikan, membedakan, merangkum dan menjabarkan.

3) Aplikasi/Penerapan

Penerapan aplikasi terjadi ketika abstraksi diterapkan dalam situasi kongkret atau khusus. Dalam hal ini, aplikasi melibatkan kemampuan untuk menggunakan aturan atau metode dalam menghadapi situasi konkret, baru, dan nyata. Saat kita secara berulang-ulang menerapkan aturan ini pada situasi yang sudah kita kenal, pengetahuan kita akan berubah menjadi pengetahuan yang dihafal atau keterampilan yang terampil. Beberapa kata kerja yang menggambarkan kemampuan aplikasi antara lain mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, melaksanakan, dan menggunakan.

4) Analisis

Analisis merupakan usaha untuk mengurai suatu kesatuan menjadi elemen-elemen atau komponen-

³² Sukiman, *Sistem Penilaian Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 52-57.

komponen, sehingga struktur dan hierarkinya menjadi lebih terang. Dalam konteks pendidikan, analisis diharapkan dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik dan memungkinkan mereka untuk memisahkan kesatuan tersebut menjadi bagian-bagian yang saling terkait. Mereka dapat memahami prosesnya untuk beberapa hal, cara kerjanya untuk hal lain, dan juga keberkesanannya secara sistematis pada hal lainnya. Jika seseorang telah mengembangkan kemampuan analisis, mereka dapat mengaplikasikannya secara kreatif dalam situasi yang baru. Beberapa kata kerja yang digunakan dalam mengukur kemampuan analisis meliputi memecahkan, mendiagnosis, memilih, memperinci, menemukan, dan menghubungkan.

5) Sintesis

Berpikir sintesis adalah suatu cara yang dapat mendorong seseorang menjadi lebih kreatif. Kreativitas merupakan salah satu tujuan dalam proses pendidikan. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif seringkali mampu menemukan atau menciptakan hal-hal baru. Pada jenjang sintesis, peserta didik diharapkan mampu membuat kesimpulan dari uraian materi pelajaran yang baru saja dipelajari/didiskusikan. Adapun kata kerja operasional yang dipakai dalam indikator kemampuan sintesis yakni, mengatur, mengunpulkan, mengkategorikan, menyusun, mengarang, menghubungkan, merencanakan, menggabungkan, memadukan, merangkum dan merekrontuksi.

6) Penilaian

Kemampuan untuk mengevaluasi suatu materi pembelajaran, mengulas argumen yang terkait dengan topik yang diketahui, dipahami, dikerjakan, dianalisis, dan dihasilkan. Penilaian adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode dan materi. Adapun kata kerja operasional yang dipakai dalam indikator kemampuan penilaian yakni, membandingkan, menilai, mengkritik, menafsirkan, memerinci, memalidasi, mengetes, mendukung dan memilih.

4. Tinjauan Tentang Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pendidikan memiliki peran yang signifikan karena tanpa melalui pendidikan, mencapai transformasi dan aktualisasi pengetahuan akan menjadi sulit. Hal yang sama berlaku untuk sains sebagai bentuk pengetahuan ilmiah, yang juga memerlukan pendidikan yang ilmiah untuk mencapainya. Belajar adalah hasil dari interaksi antara rangsangan dan tanggapan. Seseorang dianggap berhasil belajar ketika mereka dapat menunjukkan perubahan dalam perilaku mereka.³³ Secara umum, belajar adalah suatu proses di mana seseorang mengembangkan perilaku baru atau mengubah perilaku yang sudah ada. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi karena faktor kematangan atau sesuatu yang sementara, tetapi hasil dari respons utama yang terbentuk. Belajar melibatkan aktivitas fisik dan mental yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang konsisten pada individu yang sedang belajar. Perubahan tersebut berupa kemampuan yang relatif tetap dan tidak dipengaruhi oleh faktor kematangan atau hal-hal yang bersifat sementara.³⁴ Dari pernyataan diatas, bahwa melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengalaman yang dapat menghasilkan pengetahuan dan pemahaman secara mendalam dari pelaksanaan pembelajarannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Belajar menjadi aktifitas penting bagi semua orang dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak paham menjadi paham dan tidak bisa menjadi bisa sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

Dalam agama Islam, setiap muslim, baik pria maupun wanita, memiliki tanggung jawab untuk belajar. Melalui proses belajar, seseorang akan memperoleh pengetahuan yang harus diterapkan baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Pengalaman belajar harus didasari oleh iman dan nilai-nilai moral. Dalam konteks

³³ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 1.

³⁴ Cucu Sutianah, *Belajar dan Pembelajaran* (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2021), 21, https://www.google.co.id/books/edition/BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/b0BgEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+belajar&pg=PA6&printsec=frontcover.

agama Islam, belajar tidak terlepas dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang merupakan upaya untuk memperdalam pemahaman dan pendekatan kepada Tuhan Yang Maha Agung. Tujuan belajar dalam Islam adalah untuk mencapai kesejahteraan umat manusia dan lingkungan, dengan motivasi beribadah, sebagaimana ditegaskan dalam QS al-Ankabut ayat 69.³⁵

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: “Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik”.³⁶

Ayat diatas telah menjelaskan bahwa seseorang melakukan aktifitas yang berkaitan dengan ilmu maupun pengembangannya harus dapat mempertanggungjawabkan secara moral kepada Allah swt. Baik dalam proses pembelajaran maupun sesudah melakukan suatu pembelajaran.³⁷ Jadi, jalan yang dapat ditempuh seorang mukmin agar mendapat keridaan Allah Swt., harus diniatkan dengan menegakkan kebenaran, keadilan dan kebaikan.

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang terjadi sebagai hasil dari proses pembelajaran. Dalam hal ini, perubahan tersebut dapat diamati oleh individu, tetapi tidak merujuk langsung pada proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang bertujuan membantu peserta didik agar dapat belajar dengan efektif. Meskipun pembelajaran memiliki kesamaan makna dengan pengajaran, sebenarnya keduanya memiliki konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar dengan tujuan

³⁵ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 46-47.

³⁶ Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat 69, <https://quran.kemenag.go.id/sura/29/69>.

³⁷ Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, 47.

agar peserta didik dapat belajar dan memahami materi pelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang baik.³⁸

Pembelajaran dapat diartikan dengan proses pemberian bantuan atau bimbingan kepada manusia untuk menjalankan pembelajaran. Guru memiliki peran dalam membimbing manusia yang didasarkan pada manusia yang memiliki permasalahan. pembelajaran yang dijalankan tentunya berbeda dimana manusia bisa mencerna materi pelajaran dan manusia yang lamban dalam mencerna materi. Perbedaan tersebut mengakibatkan guru memiliki kemampuan dalam menyusun strategi pembelajaran yang selaras dengan keadaan masing-masing manusia. Sehingga hakikat pembelajaran ialah “perubahan”, sedangkan hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.³⁹ Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik, guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dalam proses tersebut, guru berusaha mengembangkan kreatifitas atau kemampuan berpikir peserta didik dalam menguasai karakter dan keterampilan dalam membentuk kepercayaan dan sikap peserta didik. UU No 20 Tahun 2003 memaknai pembelajaran dengan:

“Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan dengan bekerja dan berpikir dan informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa”.⁴⁰

Bisa diketahui bahwasanya belajar dan pembelajaran mempunyai hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi dalam keduanya. Belajar menjadi bagian dalam pembelajaran dengan pembelajaran sebagai

³⁸ Ida Bagus Made Astawa dan I Gede Ade Putra Adnyana, *Belajar dan Pembelajaran*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), 12.

³⁹ Hani Subakti, dkk, *Inovasi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021),4,

https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran/0mI9EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&pg=PR7&printsec=frontcover.

⁴⁰ Hani Subakti, dkk, *Inovasi Pembelajaran*, 4, https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran/0mI9EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&pg=PR7&printsec=frontcover.

usaha demi optimalisasi aktivitas pembelajaran demi mengembangkan potensinya.

b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah rencana tindakan pembelajaran yang digunakan dan dipilih pendidik selaras dengan konteks, termasuk cirikhas manusia, keadaan sekolah, tujuan pembelajaran dan lingkungan yang sudah ditetapkan. Para ahli seperti Miarso menyatakan bahwa strategi pembelajaran melibatkan pendekatan holistik dalam pembelajarannya, dan hal ini menjadi kerangka kerja dan panduan umum dalam menggapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan, hal ini didasarkan dari pandangan filosofis dan teori belajar. Strategi pembelajaran yang dikembangkan menggambarkan pendekatan teori yang menjelaskan cara pembelajaran yang mesti dijalankan. Dengan demikian, Hamalik menjelaskan bahwasanya strategi pembelajaran menjadi sistem yang didalamnya membahas mengenai komponen baik masukan, proses dan hasil yang hendak didapatkan.⁴¹

Pada intinya, strategi pembelajaran merupakan kombinasi dari berbagai kegiatan, metode, dan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Tujuannya adalah mencapai pembelajaran yang efektif dengan cara yang efisien. Aspek-aspek ini meliputi urutan kegiatan, metode pengajaran, media yang digunakan, dan alokasi waktu yang melibatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dick dan Carey, para pakar dalam bidangnya, telah mengungkapkan bahwa ada lima elemen dalam strategi pembelajaran. Komponen pertama adalah kegiatan pendahuluan, yang melibatkan persiapan awal sebelum proses pembelajaran dimulai. Komponen kedua adalah penyampaian informasi, di mana materi pembelajaran disampaikan kepada peserta didik. Komponen ketiga adalah partisipasi peserta didik, di mana peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Komponen keempat adalah tes, di mana evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Komponen

⁴¹ Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 3-5.

terakhir adalah kegiatan lanjutan, yang melibatkan tindakan lebih lanjut setelah pembelajaran utama selesai.

1) Pertama, kegiatan pembelajaran pendahuluan.

Kegiatan pendahuluan mempunyai peranan utama dalam pembelajaran. Tindakan ini harapannya bisa memunculkan minat peserta didik mengenai materi pembelajaran yang hendak diberikan oleh pendidik. Kegiatan pembelajaran pendahuluan dapat dilakukan dengan dua teknik yakni, 1) menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh peserta didik dan 2) melakukan apersepsi yakni tindakan yang mengaitkan pengetahuan lama dan baru yang hendak dipahami.

2) Kedua, penyampaian informasi.

Pada kegiatan ini, pendidik memastikan mengenai prinsip, aturan, konsep dan informasi yang mesti diberikan kepada peserta didik. Kegiatan penyampaian informasi dilakukan dengan tiga teknik yakni, 1) urutan penyampaian, dalam hal ini penyampaian materi pelajaran harus runtut berdasarkan tahapan berfikir dari hal yang bersifat abstrak/mudah dilakukan ke hal-hal yang lebih kompleks/sulit dilakukan. Urutan penyampaian informasi yang sistematis akan mempermudah peserta didik cepat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, 2) ruang lingkup materi yang disampaikan, dalam penyampaian materi sangat bergantung pada karakteristik peserta didik dan jenis materi yang akan dipelajari. Pada umumnya, ruang lingkup materi sudah tergambar pada saat menentukan tujuan pembelajaran dan 3) materi yang akan disampaikan, materi pelajaran umumnya merupakan gabungan antara jenis materi berbentuk pengetahuan (fakta dan informasi yang terperinci), keterampilan (langkah-langkah, prosedur, keadaan, dan syarat-syarat tertentu) dan sikap (berisi pendapat, ide, saran atau tanggapan).

3) Ketiga, partisipasi peserta didik.

Keterlibatan peserta didik memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai dengan peserta didik secara aktif melakukan latihan yang langsung terkait dengan tujuan pembelajaran yang telah

ditentukan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam partisipasi peserta didik, yaitu: 1) pelaksanaan latihan dan praktik untuk memastikan bahwa materi yang dipelajari benar-benar terinternalisasi dalam diri mereka, 2) pemberian umpan balik setelah peserta didik menunjukkan perilaku belajar tertentu. Dalam hal ini, pendidik memberikan tanggapan terhadap hasil belajar yang ditunjukkan. Melalui umpan balik tersebut, peserta didik dapat segera mengetahui apakah jawaban yang mereka berikan benar atau salah, tepat atau tidak tepat, serta memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi.

4) Keempat, tes.

Tes, atau sering disebut sebagai penilaian, digunakan untuk mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai dan apakah peserta didik sudah benar-benar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. Terdapat dua jenis tes, yaitu pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran. Biasanya, tes dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran setelah peserta didik menjalani berbagai proses pembelajaran, seperti penjelasan tujuan di awal pembelajaran dan penyampaian informasi dalam bentuk materi pembelajaran yang diperbaiki.

5) Kelima, kegiatan lanjutan.

Kegiatan tindak lanjut, juga dikenal sebagai follow up, pada dasarnya terkait dengan hasil tes yang dicapai oleh siswa. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memaksimalkan pencapaian belajar siswa. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk memaksimalkan pencapaian belajar siswa meliputi: 1) memberikan tugas atau latihan yang harus diselesaikan di rumah, 2) menjelaskan kembali materi pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, 3) membaca materi pelajaran tertentu, dan 4) memberikan motivasi dan bimbingan belajar agar kegiatan pembelajaran selanjutnya dapat berjalan optimal.⁴²

⁴² Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*, 5-9.

5. Tinjauan Tentang Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

PAI atau "Pendidikan Agama Islam" terdiri dari dua kata yaitu "Pendidikan" dan "Agama Islam". Kata "Agama Islam" merujuk pada pemberian sifat pendidikan, bahwasannya Islam merupakan karakter pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar, di mana peserta didik terlibat aktif dalam melakukan pengembangan pada potensi diri berkenaan dengan spiritualitas, keterampilan, akhlak, kecerdasan, kepribadian dan pengendalian diri. Agama Islam merupakan kepercayaan yang menjadi semangat dan pedoman manusia dalam memiliki perilaku dan sikap yang baik dan dengan mudah bisa berhadapan dengan realitas dan problematika kehidupan.⁴³

Menurut para ahli, pengertian PAI diantaranya:

- 1) Menurut Zakiyah Daradjat, PAI yaitu upaya untuk mendidik dan membina peserta didik agar senantiasa dapat memahami isi ajaran Islam sehingga pada akhirnya memahami pentingnya tujuan dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.
- 2) Menurut Tayar Yusuf, Pendidikan Agama Islam yaitu upaya dalam mengalihkan pengalaman, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan kepada generasi muda agar menjadi muslim yang bertakwa, berakhlak mulia dan memiliki kepribadian untuk memahami, menghayati sehingga dapat mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupannya.
- 3) Menurut A. Tafsir, Pendidikan Agama Islam yaitu suatu bimbingan yang diberikan oleh seseorang yang agar berkembang dengan maksimal sesuai ajaran agama Islam.⁴⁴

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha

⁴³ M. Saekan Muchith, Karakteristik Pembelajaran *Pendidikan Agama Islam Meneropong Pola Pembelajaran pada Jenjang MI, MTs dan MA* (Kudus: Yayasan Tasamuh Indonesia Mengabdikan, 2019), 55-56.

⁴⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 12.

yang dilakukan orang muslim secara sadar dan disengaja untuk membimbing sekaligus mendidik anak agar setelah pendidikan selesai, diharapkan dapat memahami, menghayati dan menerapkan ajaran Islam berdasarkan nilai-nilai etika Islam dengan mempertahankan cinta kasih yang berhubungan baik kepada Allah Swt, sesama manusia, diri sendiri dan alam sekitar sehingga memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.

Pendidikan Agama Islam ialah suatu proses yang mengajarkan Agama Islam dilakukan dalam lingkungan formal dengan melibatkan tiga aspek yaitu pendidik (guru), peserta didik dan sumber belajar. Pendidikan Agama Islam menekankan dalam proses pembelajaran dalam pendidikan formal (schooling) dengan menggunakan berbagai macam pendekatan, metode dan strategi untuk mencapai tujuan yang ditentukan.⁴⁵ Dalam istilah lain, Pendidikan Agama Islam merujuk pada proses pengajaran agama Islam yang dilakukan oleh guru di dalam konteks formal, yakni di sekolah. Inti dari pembelajaran ini adalah menjalankan interaksi yang efektif dan deduktif antara peserta didik dengan sumber-sumber pembelajaran. Hal ini sejalan dengan definisi pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran di lingkungan pendidikan.⁴⁶

Struktur kurikulum Nasional untuk mata pelajaran agama merupakan suatu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada seluruh sekolah baik di semua sekolah maupun semua jurusan hingga jenjang pendidikan di sekolah negeri maupun swasta. Hal tersebut, menunjukkan bahwa pemerintah menyadari pentingnya pendidikan agama di sekolah. Misi utamanya adalah mengembangkan individualitas peserta didik secara keseluruhan dengan harapan agar para peserta didik kelak menjadi peserta didik yang dapat beriman kepada Allah Swt. Dan mampu mengabdikan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia.⁴⁷ Dalam menyelenggarakan dan menerapkan PAI sekolah perlu dibedakan mengenai

⁴⁵ M. Saekan Muchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Meneropong Pola Pembelajaran pada Jenjang MI, MTs dan MA*, 56.

⁴⁶ M. Saekan Muchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Meneropong Pola Pembelajaran pada Jenjang MI, MTs dan MA*, 57.

⁴⁷ Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2014), 11.

program yang hendak dituju. PAI di sekolah menjadi program pendidikan Islam yang fungsinya yaitu media pendidikan melalui lembaga formal yang disediakan oleh sekolah.

Di sekolah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai misi yang luas dengan memberikan tentang ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam lebih fokus dalam membentuk kepribadian peserta didik berdasarkan ajaran Islam dengan membekali pengetahuan tentang agama Islam. Pendidikan Agama Islam merupakan suatu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada seluruh peserta didik yang sebelumnya program pembelajarannya telah dirumuskan secara baik dan benar. Walaupun terdapat sekolah yang menerapkan pelajaran Pendidikan agama Islam hanya dua jam dalam satu minggu sekali, namun apabila dikelola secara optimal akan mencapai hasil yang baik.

Adapun mata pelajaran PAI terdapat ruang lingkup yang tercantum dalam SK Kemenag No 211 Tahun 2011 PAI, meliputi empat aspek diantaranya:⁴⁸

- 1) Akidah Akhlak materi ini mengajarkan peserta didik untuk percaya akan adanya Tuhan yang memiliki kekuasaan diatas segala-galanya. Setiap umat Islam harus mengakui bahwa Allah Swt itu Maha Mengetahui segala apapun yang ada di langit dan dibumi beserta segala isinya. Oleh karena itu, setiap manusia harus memiliki kesadaran bahwa apa yang dikerjakan selama hidupnya maka Allah akan mengetahui. Hal ini sesuai dengan firman Allah Swt, dalam QS. Al-Ankabut ayat 52.⁴⁹

قُلْ كَفَىٰ بِاللَّهِ بَيْنِي وَبَيْنَكُمْ شَهِيدًا ۖ يَعْلَمُ مَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ

وَالَّذِيْنَ اٰمَنُوْا بِالْبٰطِلِ وَكَفَرُوْا بِاللّٰهِ اُوْلٰئِكَ هُمُ الْخٰسِرُوْنَ

Artinya: “Katakanlah: Cukuplah Allah menjadi saksi, antaraku dan antaramu. Dia mengetahui apa yang ada di langit dan bumi. Dan orang-orang

⁴⁸ Ismatul Maula, dkk. *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19*, (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021), 28, https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Metode_Pembelajaran_PAI_di/Yp9BEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=ruang+lingkup+PAI&pg=PA28&printsec=frontcover.

⁴⁹ M. Saekan Muchith, *Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menempong Pola Pembelajaran pada Jenjang MI, MTs dan MA*, 57.

*yang percaya kepada yang batil dan ingkar kepada Allah, mereka itulah orang-orang yang merugi.*⁵⁰

Selain mengakui Keesaan Allah, setiap manusia juga harus berusaha untuk bersikap dan berperilaku baik oleh karena itu, peserta didik diharapkan untuk taat pada perinath Allah, takut akan azab yang diberikan-Nya, menghindari maksiat dan menjadi orang yang bertakwa kepada diri sendiri dan masyarakat sekitar.

- 2) Fikih (Hukum Islam), materi ini mengajarkan peserta didik untuk memahami hukum atau peraturan Allah dalam mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesama manusia maupun hubungan manusia dengan makhluk lain sesuai norma yang berlaku baik norma agama atau norma sosial.
- 3) Tarikh Islam (Ilmu Sejarah Islam), materi yang mengajarkan peserta didik tentang sejarah yang berkaitan dengan pertumbuhan maupun perkembangan umat Islam.⁵¹ Sebagai peserta didik diharuskan untuk memahami secara mendalam tentang makna peristiwa masa lalu sehingga dapat memetik ibrah yang terkandung dalam peristiwa untuk dijadikan pelajaran guna memperbaiki masa depannya.
- 4) Al-Qur'an dan Hadis, materi yang mengajarkan peserta didik dalam membaca, menulis dan menerjemahkan serta memahami isi kandungan ayat yang terdapat dalam Al-Qur'an untuk dijadikan pedoman hidup manusia. Sehingga peserta didik diharapkan dapat mengamalkan dan menerapkan isi kandungan ayat Al-Qur'an secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari melalui contoh dan kebiasaan agar kehidupannya selamat dunia sampai akhirat.⁵²

⁵⁰ Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat 52, <https://quran.kemenag.go.id/sura/29/52>.

⁵¹ Sayid Habiburrahman dan Suroso PR, *Materi Pendidikan Agama Islam I* (Palembang: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022), 21, https://www.google.co.id/books/edition/MATERI_PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM_I/6FZrEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=ruang+lingkup+PAI&pg=PA19&printsec=frontcover.

⁵² Asep Nurjaman, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure"*, Indramayu: CV Adanu Abimata, 2020, 64.

b. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Adapun fungsi dari PAI untuk sekolah/madrasah, diantaranya yaitu:

- 1) Pengembangan dilakukan dengan tujuan memberikan peningkatan keimanan dan kepercayaan peserta didik kepada Allah Swt., yang sudah diinternalisasikan dalam keluarga mereka. Sekolah berperan sebagai tempat di mana manusia bisa berkembang dan tumbuh dengan pelatihan, pengajaran dan bimbingan supaya kepercayaan dan takwa tersebut bisa mengembang secara optimal.
- 2) Penyaluran bertujuan untuk mengarahkan anak-anak dengan bakat tertentu dalam bidang PAI supaya bakat yang dimiliki bisa berkembang dengan maksimal.
- 3) tujuan dari perbaikan ialah memperbaiki kelemahan, kekurangan dan kesalahan dalam praktik, pemahaman dan keyakinan ajaran Islam dalam keseharian manusia.
- 4) Pencegahan bertujuan untuk melindungi siswa dari pengaruh negatif di sekitarnya dan budaya lainnya yang bisa memberikan bahaya mereka serta memberikan hambatan pengembangan manusia untuk menjadi manusia Indonesia yang utuh.⁵³
- 5) Penyesuaian mental yakni dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya baik sosial dan fisik serta bisa merubah lingkungannya sesuai dalam ajaran agama Islam.
- 6) Penanaman nilai, yaitu menjadi pedoman hidup dalam mendapatkan kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- 7) Pengajaran, yaitu ilmu pengetahuan mengenai agama secara umum baik nyata ataupun tidak, fungsional dan sistem.⁵⁴

Selain fungsi diatas, Asnelly Ilyas juga berpendapat bahwasannya fungsi Pendidikan Agama Islam adalah:

“Pendidikan Islam berfungsi sebagai sarana atau alat untuk menyelamatkan manusia dari siksaan api neraka”.⁵⁵

⁵³ Furqon Syarief Hidayatulloh, *Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi* (Bogor: Percetakan IPB, 2018), 11, https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Teks_Pendidikan_Agama_Islam_pada_Pe/D2ZYEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=fungsi+pendidikan+agama+islam&pg=PA9&printsec=frontcover.

⁵⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 15-16.

⁵⁵ Furqon Syarief Hidayatulloh, *Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi*, 12.

Dari macam-macam fungsi Pendidikan Agama Islam tersebut telah disimpulkan bahwasannya Pendidikan Agama Islam memiliki peran sangat penting untuk bekal peserta didik dalam membentuk karakternya sehingga menjadi pribadi muslim yang sempurna serta memperoleh kesejahteraan dan kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat dengan melalui pengajaran maupun kegiatan yang ada di sekolah.

Pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah berkaitan dengan prinsip-prinsip inti ajaran Islam yang diharapkan bisa dipahami, dikembangkan, dan diterapkan oleh siswa dalam praktik keagamaan mereka. Tujuan dari pengajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama/Sekolah Menengah Atas juga termasuk dalam materi pembelajaran ini.⁵⁶

Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah memiliki tujuan untuk memberikan peserta didik dengan pemahaman, pengalaman, dan praktik kehidupan Islami agar mereka menjadi individu Muslim yang terus mengembangkan iman, ketakwaan, memiliki identitas bangsa dan negara, serta dapat melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam konteks ini, tujuan Pendidikan Agama Islam berasal dari tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam UUSPN (UU No.20 Tahun 2003), yang menyatakan:

“Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁵⁷

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum di sekolah diantaranya:

- 1) Menumbuhkembangkan Aqidah dengan memberikan ilmu keislaman dengan pengalaman, pembiasaan, pengamalan, penghayatan, pengembangan pengetahuan, pemupukan, pemberian pengalaman peserta didik

⁵⁶ Asfiati, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid 19, dan Era New Normal* (Jakarta: Kencana, 2020), 60, https://www.google.co.id/books/edition/Visualisasi_Dan_Virtualisasi_Pembelajaran/IukREAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tujuan+pai+di+sekolah+menurut+UU&pg=PA59&printsec=frontcover.

⁵⁷ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 16-17.

mengenai PAI sehingga peserta didik mampu menjadi manusia muslim yang terus mengembangkan keimanannya dan ketakwaanya kepada Allah Swt.

- 2) Mewujudkan bangsa Indonesia yang menaati agama dan memiliki akhlak contohnya manusia yang berilmu, beretika, toleran, disiplin, adil, jujur, produktif, cerdas, beribadah, rajin menjaga hubungan yang harmonis secara sosial, personal dan pengembangan budaya keagamaan dalam lingkup sekolah.⁵⁸

Dari pernyataan yang sudah diberikan, tujuan PAI di sekolah bertujuan untuk mendorong siswa dalam melakukan pengembangan keimanan, pengalaman, penghayatan dan pemahaman peserta didik mengenai Islam sehingga menjadi manusia yang memiliki ketakwaan dan keimanan kepada Allah Swt. serta mempunyai akhlak yang mulia dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini akan dideskripsikan mengenai berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini, sekaligus telah menjadi rujukan untuk membandingkan. Adapun terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait, diantaranya:

1. Jurnal yang ditulis oleh Faradila Harun dan Lukman Arsyad berjudul “Dampak *Game Online* dan Implikasinya terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di MI Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi”, (2020).

Hasil penelitian yang didapatkan yaitu ada dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak negatif yang terjadi pada peserta didik lebih besar apabila terlalu berlebihan bermain *game online*. Adanya timbul dampak tersebut membuat peserta didik sudah ketergantungan dalam memainkan sehingga berdampak pada motivasi belajar peserta didik semakin menurun. Dalam bermain *game online* terdapat faktor yang dapat mempengaruhinya, faktor ini bukan hanya berasal dari peserta didik sendiri, tetapi dari faktor lingkungannya yaitu *relationship*, *manipulation*, *emersion* dan *achievement*. Selain itu ada

⁵⁸ Yunus dan Abu Bakar Dja'far, *Manajemen Pendidikan Islam (Konsep, Prinsip, Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan)* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021) ,112, https://www.google.co.id/books/edition/MANAJEMEN_PENDIDIKAN_ISLAM_Konsep_Prinsi/Fo1VEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tujuan+PAI&pg=PA112&printsec=frontcover.

berbagai solusi dan kendala yang bisa dijalankan oleh guru atau orang tua dalam mengatasi dampak *game online* dalam diri peserta didik.⁵⁹

Adapun persamaan antara hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas tentang *game online* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan yang ditemukan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang dampak *game online* dan implikasi terhadap motivasi belajar sedangkan, penulis meneliti tentang dampak *game online mobile legends* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, kemudian perbedaan lainnya terdapat tempat penelitian, penelitian terdahulu meneliti pada peserta didik MI Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi, sedangkan penulis fokus meneliti pada peserta didik kelas XII TPL 2 di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

2. Jurnal yang ditulis oleh Rezki Perwita Arum, Aat Mar'atun Sholehah dan Fatmawati berjudul "Pemanfaatan *Game Online* sebagai Permainan Edukatif Modern untuk Mengembangkan Kreativitas Anak", (2021).

Hasil penelitian yang didapatkan yaitu *game online* dianggap sebagai permainan modern yang harus diketahui oleh peserta didik untuk mengaktualisasikan imajinasi anak dalam sebuah ide dan gagasan. Diperlukan adanya pengetahuan kepada AUD agar anak mengetahui permainan modern yang bermanfaat untuk menambah wawasan anak dalam memahami permainan modern yang edukatif. Dengan melakukan permainan ini, segala macam hal segi kecerdasan dapat melekat pada peserta didik. Dari aktifitas tersebut, bermain *game online* dianggap tidak ada manfaatnya untuk anak-anaknya.⁶⁰

Adapun persamaan antara hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang *game online*. Sedangkan perbedaan yang ditemukan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang pemanfaat *game online* sebagai permainan

⁵⁹ Faradila Harun dan Lukman Arsyad. "Dampak Game Online dan Implikasinya terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di MI Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi," *Jurnal Educator* 1, no. 2 (2020): 26-37, [file:///C:/Users/HP/Downloads/3duc4t012,+3.+pak+lukman-dikonversi%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/3duc4t012,+3.+pak+lukman-dikonversi%20(3).pdf).

⁶⁰ Rezki Perwita Arum, dkk. "Pemanfaatan Game Online sebagai Permainan Edukatif Modern untuk Mengembangkan Kreativitas Anak," *Jurnal Buah Hati* 8, no. 2 (2021): 33-48, <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1342/1145>.

edukatif modern untuk mengembangkan kreativitas anak dan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian studi kapustakaan (Library Research), sedangkan, penulis meneliti tentang dampak *game online mobile legends* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kemampuan kognitif kelas XII, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, kemudian perbedaan lainnya terdapat tempat penelitian, penelitian terdahulu meneliti pada anak usia dini, sedangkan penulis fokus meneliti pada peserta didik kelas XII TPL 2 di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

3. Skripsi yang ditulis oleh Cut Mutia Malahayati yang berjudul “Studi tentang Manfaat Aktivitas Bermain *Game Online* dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten”, (2021).

Hasil penelitian yang didapatkan yaitu bermain *game online* mempunyai manfaat untuk peserta didik diantaranya: mengasah kecekatan otak, menambah wawasan kosa kata berbahasa Inggris, mempunyai banyak teman dan menghilangkan kepenatan. dari manfaat tersebut, dapat dilihat dari pemikiran seseorang masing-masing apabila diri sendiri tidak membatasi waktu dalam bermain *game online* agar tidak menimbulkan dampak yang serius terhadap anak.⁶¹

Nilai persamaan yang dimunculkan yaitu berkenaan dengan pembahasan mengenai *game online* dengan memanfaatkan teknik kualitatif. perbedaan yang muncul yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang manfaat *game online* terhadap prestasi belajar sedangkan, penulis meneliti tentang dampak *game online mobile legends* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, kemudian perbedaan lainnya terdapat tempat penelitian, penelitian terdahulu meneliti pada peserta didik kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten, sedangkan penulis fokus meneliti pada peserta didik kelas XII TPL 2 di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

⁶¹ Cut Mutia Malahayati, “Studi tentang Manfaat Aktivitas Bermain *Game Online* dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten”. (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2021), <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/31809/17422122%20Cut%20Mutia%20Malahayati.pdf?sequence=1>.

C. Kerangka Berfikir

Game online ialah kegiatan yang sering dimainkan beragam kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bagi para pemain *game online* menanggapi bahwa memainkan *game online* untuk bersenang-senang dalam arti menghilangkan kepenatan maupun kebosanan. Adapun yang sering memainkan *game online* adalah orang-orang yang sedang beranjak memasuki usia remaja yaitu peserta didik. Dengan adanya kemajuan teknologi dan komunikasi juga terdapat *smartphone* yang dapat digunakan untuk mendownload berbagai macam *game online* di media sosial.

Dari kemajuan *smartphone*, peserta didik secara terus menerus mendorong dirinya untuk bermain *game online*. Bermain *game online* yang dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Tak hanya itu, *game online mobile legends* juga sangat berdampak terhadap kemampuan kognitif bagi seseorang yang telah memainkannya. Hal ini dibuktikan dengan adanya semakin peserta didik memiliki rasa ingin tahu dan untuk mendapatkan *skor* terbanyak dari *game online* maka dapat melatih otak dalam berpikir untuk menyelesaikan strategi permainannya. Dari hal tersebut akan menimbulkan meningkatnya kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Pentingnya aspek kognitif dalam perkembangan individu terutama dalam konteks proses pembelajaran tidak bisa diabaikan. Kemampuan kognitif yang berkembang akan memudahkan individu untuk memperoleh pengetahuan umum dan meningkatkan pemahamannya, sehingga ia dapat berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya. Istilah kognitif dapat diartikan sebagai pemikiran atau proses mental yang meliputi aktivitas seperti berpikir, memecahkan masalah, dan membentuk konsep.⁶²

Dari dampak tersebut baik secara umum maupun dampak dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, dengan ini pendidik dapat berperan aktif khususnya guru PAI dalam mengatasi peserta didik yang terus menerus bermain *game online mobile legends*. Dengan melihat fenomena tentang kecanduan *game online mobile legends* yang dilakukan peserta didik, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan dampak *game online mobile legends* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini akan fokus pada kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2

⁶² Nini Aryani dan Molli Wahyuni. *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya* (Yogyakarta: CV Bintang Surya Madani, 2021) ,33.

dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Dari pernyataan diatas, maka dapat ditunjukkan melalui kerangka berfikir dengan gambar dibawah ini:

Gambar 2. 8 Kerangka Berfikir

