

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Peneliti telah melakukan penelitian di SMK NU Ma'arif Kudus, adapun peneliti telah mendapatkan beberapa data terkait sejarah berdirinya sekolah, letak geografis sekolah, profil sekolah, visi, misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi sekolah, data guru, karyawan dan peserta didik sekolah, dan sarana dan prasarana sekolah. Data tersebut diperjelas sebagai berikut:

#### 1. Sejarah Berdirinya SMK NU Ma'arif Kudus

SMK NU Ma'arif Kudus merupakan sekolah swasta Islam berbasis NU (Nahdlatul Ulama') yang dapat mencetak generasi muda untuk berprestasi dan mempunyai akhlakul karimah sesuai tuntunan ajaran agama Islam. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) NU Ma'arif Kudus telah berdiri sejak tujuh belas tahun yang lalu, tepatnya pada tanggal 17 Juli 1991. SMK NU Ma'arif Kudus tidak hanya mendapatkan pengakuan pada tingkat Nasional, namun juga memperoleh pengakuan secara Internasional. Dari pengakuan tersebut, dibuktikan dengan adanya kemajuan peserta didik dalam mengikuti lomba *Skill Contest* dunia untuk Jurusan Kendaraan Ringan di Abudabi, Dubai. SMK NU Ma'arif Kudus adalah Sekolah Menengah Kejuruan, dimana lembaga pendidikannya dirintis oleh ulama' NU yaitu Alm. H. Chusnan (Mantan Ketua NU Kudus) dan Drs. Chazid yang telah bekerja sama dengan pengusaha bengkel bernama Bapak Selamat (Alm). Bapak Selamat (Alm) merupakan seorang pemilik Bengkel Sri Selamat yang letaknya berada di sebelah utara SMK NU Ma'arif Kudus dan beliau merupakan salah satu tokoh yang mendukung berdirinya SMK NU Ma'arif Kudus sejak awal, sehingga beliau menjadi tokoh pendiri lembaga pendidikan berbasis Ke-NU an Desa Prambatan Lor Kaliwungu Kudus.

Pada awal berdirinya SMK NU Ma'arif Kudus hanya membuka dua jurusan yakni teknik mesin dan teknik listrik. Sejak pertama kali dibuka sebagai lembaga pendidikan kejuruan berbasis Islam, minat masyarakat cukup besar untuk memasukkan anak-anaknya belajar di sekolah ini. Hal tersebut ditunjukkan dalam jumlah peserta didik yang awal mulanya hanya berjumlah 127 peserta didik dan mempunyai tiga ruang kelas saja. Pada saat itu juga sekolah masih bergabung di tempat

Madrasah Ibtidaiyah Prambatan Lor yang letaknya sebelah barat dari SMK NU Ma'arif Kudus. Sedangkan untuk kegiatan praktik kejuruan dilaksanakan di Bengkel Sri Slamet. Pada tahun pertama sekolah ini melaksanakan ujiannya masih menginduk ke SMK Kota Rembang, kemudian pada tahun kedua telah mengadakan ujian di sekolah sendiri. Pada tahun kedua, SMK NU Ma'arif Kudus menambahkan dua bangunan dan menambah ruang kelas serta menambah jurusan, hal ini dilakukan karena banyaknya peminat yang belajar di sekolah tersebut.

SMK NU Ma'arif Kudus menambah jurusan lagi yakni jurusan Otomotif yang yang kini masih tetap menjadi program unggulan. Selain jurusan Otomotif, pada tahun 2008 sekolah ini juga menambah satu jurusan lagi yaitu Teknik Komputer Dan Jaringan. Kemudian pada tahun 2009, sekolah ini membuka jurusan lagi yaitu Teknik Otomotif Sepeda Motor karena beradaptasi dengan kebutuhan pasar dan kebutuhan industri. Hingga saat ini SMK NU Ma'arif Kudus terus mengalami perkembangan yang cukup pesat, karena jumlah peserta didik semakin meningkat yang berjumlah 1.925 peserta didik. sekarang SMK NU Ma'arif Kudus sudah memiliki 7 kompetensi jurusan diantaranya: Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Otomasi Industri, Teknik Pemesinan, Teknik Pengelasan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor dan Teknik Komputer dan Jaringan.<sup>1</sup>

Peserta didik di SMK NU Ma'arif Kudus didominasi oleh mayoritas laki-laki dibandingkan perempuan. Namun hal tersebut tidak mengurangi jumlah pendaftar pada tahun selanjutnya dan justru minat peserta didik baru semakin banyak. Hal ini dikarenakan sekolah ini merupakan sekolah berbasis teknik industri. SMK Ma'arif Kudus menjadi sekolah menengah kejuruan yang berwawasan global dan bertaraf internasional sehingga dirancang untuk mencetak lulusan yang siap terjun ke dunia kerja. SMK NU Ma'arif Kudus juga di dukung oleh perusahaan-perusahaan besar seperti Djarum Kudus, Astra Daihatsu Motor, Yamaha, Telkom, dan perusahaan lainnya. SMK NU Ma'arif Kudus menjadi SMK dengan sistem pendidikan vokasi terbaik di Indonesia.

---

<sup>1</sup> Arief Zaenal Mubarrok, wawancara oleh penulis, 20 November 2022, transkrip.

## 2. Letak Geografis SMK NU Ma'arif Kudus

Letak geografis SMK NU Ma'arif Kudus berada di Desa Prambatan Lor No. 679, Pereng tepatnya di Dukuh Kauman RT 01/ RW 03 Jalan Kudus-Jepara KM 02 Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus, selain itu letak geografis SMK NU Ma'arif Kudus berada pada dataran rendah dengan ketinggian 5-10 meter di atas permukaan laut. Gedung SMK NU Ma'arif Kudus letaknya cukup strategis karena jalannya mudah ditempuh masyarakat dari berbagai tempat dan berada di jalan utama Kudus-Jepara. Karena letaknya yang strategis hal ini mempermudah masyarakat luas dari berbagai daerah maupun peserta didik mengakses lokasi bagi yang akan bersekolah di SMK NU Ma'arif Kudus. Gedung SMK NU Ma'arif Kudus berada di sebelah Timur Masjid Desa Prambatan Lor Kudus. Adapun letak geografisnya dapat digambarkan sebagai berikut:<sup>2</sup>

- a. Sebelah Barat : MAN 2 Kudus
- b. Sebelah Utara : Desa Prambatan Kidul
- c. Sebelah Timur : Sula Joglo
- d. Sebelah Selatan : Jalan Kudus Jepara dan PR Sukun Brak Prambatan Kudus

## 3. Profil SMK NU Ma'arif Kudus

- a. Identitas Sekolah
  - 1) Nama Sekolah : SMK NU Ma'arif Kudus
  - 2) NPSN : 20317578
  - 3) Jenjang Pendidikan : SMK
  - 4) Status Sekolah : Swasta
  - 5) Kurikulum yang digunakan : Kurikulum 2013
  - 6) Alamat Sekolah
    - a) Alamat : Jl. Jepara Prambatan Lor 679
    - b) Kelurahan/Desa : Prambatan Lor
    - c) Kecamatan : Kaliwungu
    - d) Kabupaten/Kota : Kudus
    - e) RT/RW : 1/3
    - f) Kode Pos : 59361
    - g) Posisi Geografis
      - 1) Lintang : -6.8024
      - 2) Bujur : 110.8198

---

<sup>2</sup> Data diperoleh dari Staff Tata Usaha, 20 November 2022, di SMK NU Ma'arif Kudus.

- 7) Kontak Sekolah
- a) Nomor Telepon : (0291) 434330
  - b) Nomor Fax : (0291) 4244370
  - c) Email : [smkmaarifkudus@yahoo.com](mailto:smkmaarifkudus@yahoo.com)
  - d) Website : <http://www.smk-maarifkudus.sch.id>
- 8) Tanggal/Tahun Berdiri : 17 Juli 1991
- 9) Pendiri : Ulama' dan Tokoh Nahdlatul Ulama' di Kabupaten Kudus
- 10) Akreditasi
- a) Peringkat Akreditasi : A
  - b) Nilai Akhir Akreditasi : 94
  - c) Nomor Sertifikat Akreditasi : 1214 / BAN-SM/SK/2018
  - d) - Sertifikat Akreditasi : 31 Desember 2018 (yang terakhir)
  - Tanggal sertifikat : 31 Desember 2022 akreditasi berakhir
- 11) Jumlah Peserta Didik : 1.862 orang
- 12) Jumlah Pendidik : 92 orang
- 13) Jumlah Tenaga Kependidikan : 27 orang
- 14) Waktu Belajar : Pagi Hari
- 15) Jarak lokasi ke Ibu Kota
- a) Kecamatan : 1 Km<sup>2</sup>
  - b) Kabupaten : 3 Km<sup>2</sup>
  - c) Provinsi : 121 Km<sup>2</sup>
- b. Identitas Kepala Sekolah
- 1) Nama : Arief Zaenal Mubarrok, S.T
  - 2) Tempat Tanggal Lahir : Kudus, 27 April 1978
  - 3) NIP : -
  - 4) Pendidikan Terakhir : S1 Teknik Mesin
  - 5) Mulai Menjabat : 8 Agustus 2022
- c. Identitas Yayasan
- 1. Nama Yayasan : Badan Pelaksana Penyelenggaraan Pendidikan Ma'arif NU
  - 2. Alamat : Jl. Jepara Prambatan Lor 679 Kaliwungu Kudus
  - 3. Nama Ketua/Pengurus : Drs. H. Abdul Hadi, M.Pd

- d. Data pelengkap
- 1) SK Pendirian Sekolah : 344/I03/I/91
  - 2) Tanggal SK Pendirian : 22 Maret 1991
  - 3) SK Izin Operasional : 344/I03/I/91
  - 4) Tanggal SK Izin Operasional : 22 Maret 1991
  - 5) Sertifikat ISO : 9001:2015
  - 6) Sumber Listrik : PLN
  - 7) Daya Listrik (Watt) : 408.000 WH
  - 8) Akses Internet : Indihome (150 Mb)
  - 9) Akses Internet Alternatif : Skyline (12 Mb)
  - 10) Luas Tanah : 12.963 m<sup>2</sup>

**4. Visi, Misi dan Kebijakan Mutu SMK NU Ma'arif Kudus**

- a. Visi SMK NU Ma'arif Kudus  
 "Sekolah Menengah Kejuruan Nahdlatul Ulama' Yang Berwawasan Kebangsaan".
- b. Misi SMK NU Ma'arif Kudus  
 "1) Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan dengan amalan Islam *Ahlussunah wal Jama'ah*. 2) Membentuk sikap nasionalisme yang kuat dan berakhlakul karimah. 3) Menjadi sekolah percontohan dalam menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan. 4) Menghasilkan lulusan yang kompetitif dan berwawasan global, dengan basis religius, sosial dan budaya industri".
- c. Kebijakan Mutu SMK NU Ma'arif Kudus

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ

Demi terciptanya SMK NU Ma'arif Kudus yang menjadi lembaga dalam mendidik dan melatih dengan standar nasional dan taraf internasional maka ikrar yang kami berikan yaitu:

- "1) Senantiasa berusaha membentuk pribadi yang bertaqwa dan berbudi luhur, menjunjung tinggi nilai-nilai agama, berakhlakul karimah dan pribadi muslim *Ahlussunah Wal Jama'ah* dengan mengikuti salah satu madzhab empat. 2) Senantiasa berusaha maksimal dalam menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yang berkualitas, berkesinambungan dengan menerapkan prinsip Sistem Manajemen Mutu yang memenuhi persyaratan (ISO 9001:2008). 3) Senantiasa memberikan pelayanan prima terhadap kepuasan pelanggan serta meningkatkan mutu

lulusan yang lebih kompetitif, mandiri, berjiwa wirausaha dan inovatif. 4) Senantiasa menciptakan sekolah yang ramah lingkungan. 5) Senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan dan kesatuan bangsa".

تَوَكَّلْتُ عَلَى اللَّهِ لَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ

#### 5. Struktur Organisasi SMK NU Ma'arif Kudus

- a. Ketua Yayasan : Drs. H. Abdul Hadi, M.Pd
- b. Kepala Sekolah : Arief Zaenal Mubarrok, S.T
- c. WKS ur. Kurikulum : Zaiem Rosyadi, S.Pd., M.Pd
- d. WKS ur. Kesiswaan : Zuhdi Andianta, S.Pd, M.Or
- e. WKS ur. Sarpras : Benny Yulianto, S.Pd.Gr M.T
- f. WKS ur. Humas/Hubin : Eko Prasetyo Julianto, M.Kom
- g. Ka. Tenaga Adm. Sekolah : Noor Jannah, S.Ag
- h. Ka. Perpustakaan : Setyawati, S.Pd
- i. BP/BK : Drs. Bambang Rusmanto
- j. KPK. T. Ketenagalistrikan : Siti Maslikha, ST
- k. KPK T. Pengelasan dan Fabrikasi Logam : Zaenudin, A.Md
- l. KPK T. Elektronika : Yusuf Mulyadi, S.T.Gr
- m. KPK T. Otomotif : Sukamto, S.Pd.Gr
- n. KPK Teknik Jaringan dan Telekomunikasi : Achmad Fahmi, Aqua, S.Kom.Gr
- o. KPK Mesin : Achmad Nor Avif, S.Pd.Gr
- p. KKK TKJ : Sunarno, S.Kom
- q. KKK TBSM : Muhammad Aris Istamar, S.T.Gr<sup>3</sup>

#### 6. Keadaan Guru dan Karyawan SMK NU Ma'arif Kudus

Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan tenaga pendidik yang kompeten dan profesional agar mampu mengelola kelas dengan baik dan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik pula. Adapun total guru dan karyawan di SMK NU Ma'arif Kudus berjumlah 112, terdiri dari 85 guru dan 27 karyawan. Dari total guru tersebut membidangi mata pelajaran yang sesuai dengan kemampuan serta linier dengan bidangnya masing-masing.<sup>4</sup> Data dapat dilihat sebagaimana terlampir di lampiran Tabel. 4.1.

<sup>3</sup> Data diperoleh dari Staff Tata Usaha, 20 November 2022, di SMK NU Ma'arif Kudus.

<sup>4</sup> Data diperoleh dari Staff Tata Usaha, 20 November 2022, di SMK NU Ma'arif Kudus.



## 7. Keadaan Peserta didik SMK NU Ma'arif Kudus

Jumlah peserta didik di SMK NU Ma'arif Kudus didominasi oleh peserta didik laki-laki daripada perempuan. Tak hanya peserta didik dari wilayah Kudus saja, di SMK NU Ma'arif Kudus juga terdapat peserta didik dari daerah di luar Kota Kudus. Pada tahun pelajaran 2022/2023 total jumlah peserta didik di SMK NU Ma'arif Kudus berjumlah 1.862 peserta didik. Dari jumlah total tersebut terdiri dari 1.718 peserta didik laki-laki dan 134 peserta didik perempuan dari tiga tingkatan yakni kelas X, XI dan XII dari 55 rombongan kelas. Kelas X terdiri dari 586 peserta didik laki-laki dan 43 perempuan, kelas XI terdiri dari 537 peserta didik laki-laki dan 48 perempuan, dan kelas XII terdiri dari 595 peserta didik laki-laki dan 43 perempuan. Masing-masing tingkatan terbagi menjadi beberapa jurusan yakni Jurusan TITL, TOI, TP, TPL, TKRO, TBSM, dan TKJ.<sup>5</sup> Data lebih lengkap sebagaimana terlampir di lampiran dokumentasi Tabel 4.2 dan 4.3.

## 8. Keadaan Sarana dan Prasarana SMK NU Ma'arif Kudus

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam berhasilnya pembelajaran, hal ini didukung oleh adanya pendayagunaan sarana dan prasarana dari sekolah ini secara efektif dan efisien. Sehingga keberhasilan program pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh kondisi sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki sekolah dan oleh optimalisasi pengelolaan dan pemanfaatannya. Dari adanya sarana dan prasarana yang cukup memadai, mampu mendorong peserta didik dalam kelulusannya dengan bekal kompetensi keahliannya masing-masing sesuai jurusan yang diambil.

SMK NU Ma'arif Kudus telah berusaha memenuhi fasilitas terbaik agar para peserta didik memperoleh pengajaran secara maksimal. Salah satu fasilitas yang terpenuhi di sekolah ini terdapat bantuan gedung, ruang bengkel dan alat praktek di bengkel sekolah dari industri-industri mitra di SMK NU Ma'arif Kudus.

Sarana dan prasarana di SMK NU Ma'arif Kudus terdiri dari 41 ruang kelas, 1 laboratorium bahasa, 2 laboratorium komputer, 1 laboratorium multimedia, 21 ruang praktik kerja, 1

---

<sup>5</sup> Data diperoleh dari Staff Tata Usaha, 20 November 2022, di SMK NU Ma'arif Kudus.

ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 7 bengkel, 1 ruang serbaguna/aula, 1 ruang gambar, 1 koperasi/toko, 1 ruang BP/BK, 1 ruang TU, 1 ruang guru, 1 ruang OSIS, 13 kamar mandi/WC guru laki-laki, 5 kamar mandi/WC guru perempuan, 24 kamar mandi/WC peserta didik laki-laki, 9 kamar mandi/WC peserta didik perempuan, 2 gudang, 1 ruang ibadah, 1 ruang olahraga, 1 lapangan sepakbola, 1 lapangan bola basket dan 2 lapangan voly. Selain fasilitas ruang, SMK NU Ma'arif Kudus juga menyediakan fasilitas perlengkapan yakni 202 komputer desktop, 4 *notebook*, 20 *printer*, 8 *scanner*, 1 *fingerprint*, 2 TV, 2 *soundsystem*, 17 LCD proyektor dan tiga sambungan internet guna menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran.<sup>6</sup> Data lebih lengkap sebagaimana terlampir di lampiran dokumentasi Tabel 4.4.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Implikasi *Game Online Mobile Legends* dalam Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

#### a. Kondisi Pembelajaran PAI Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

Kondisi kegiatan pembelajaran PAI kelas XII TPL 2 di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus diintegrasikan dengan mata pelajaran ke-NU-an. Jadwal ke-NU-an di kelas XII TPL 2 hanya satu jam pembelajaran, sehingga dijadikan satu dengan PAI. Integrasi antara PAI dengan ke-NU-an ini diharapkan agar *amaliyah* dari pembelajaran PAI dapat dilaksanakan sesuai dengan visi madrasah.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Arief Zaenal Mubarrok selaku kepala SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Kalau pembelajaran PAI disini integrasi, kenapa kita jadikan satu dengan Ke-NU an? Karna disini merupakan sekolah visi dan jadwal Ke-NU an hanya satu jam misal ngulang satu jam absen kan terus rampung, nah maka kita jadikan satu dengan PAI, saya jadikan seperti itu agar ada integrasinya antara PAI dengan Ke-NU-an sama. Jadi dasarnya kita untuk *amaliyah* yang disampaikan di PAI

---

<sup>6</sup> Data diperoleh dari Staff Tata Usaha, 20 November 2022, di SMK NU Ma'arif Kudus.



jangan sampai keluar dari visi sekolah jadi di NU nya juga masuk. Nah itu alasannya kita gabungkan antara PAI dengan Ke-NU an karena sama-sama serumpun lah pelajarannya.”<sup>7</sup>

Pada kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus menggunakan jadwal blok. Teknis dalam jadwal blok yang diterapkan pada kelas XII TPL 2 adalah dalam satu minggu pembelajaran PAI dapat dilaksanakan tiga kali atau dua kali bahkan satu kali pertemuan pembelajaran namun dalam durasi waktu yang panjang untuk mengganti jadwal blok minggu yang kosong karena diisi dengan pembelajaran praktik di bengkel. Adapun penerapan jadwal blok hanya diterapkan pada dua jurusan saja yakni Jurusan TPL (Teknik Pengelasan) dan Jurusan TP (Teknik Pemesinan) dikarenakan kedua jurusan tersebut memiliki jadwal yang sangat padat, sehingga peserta didik diberikan jadwal satu minggu mulai dari jam ke-1 hingga jam ke-12. Sedangkan untuk jurusan lainnya tetap menggunakan jadwal seperti biasanya.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2:

“Di sekolah ini jadwalnya menggunakan jadwal blok. Jadwal blok itu misal kelas XII TPL 2 terkadang seminggu bisa dua kali pertemuan atau bisa jadi satu kali pertemuan atau bisa jadi tiga kali pertemuan. Karena apa? Untuk mengganti yang blok dua minggu tadi blong. Jadi nggak bisa setiap minggu atau satu minggu satu pertemuan. Misalnya dia itu pelajaran di bengkel dua minggu ya dua minggu blong. Pelajaran untuk normada, PAI kan termasuk normada (normatif, adaptif, produktif). Kalau jurusan selain TP dan TPL masih menggunakan jadwal biasa.”<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Arief Zaenal Mubarrok, wawancara oleh penulis, 20 November 2022, transkrip.

<sup>8</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.



## a) Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan diawali dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik kemudian dilanjutkan dengan berdo'a pada awal pembelajaran PAI, dan mengecek kehadiran peserta didik. Kemudian diawali dengan motivasi dan guru mengulas materi sebelumnya dan dilanjutkan dengan post-test seputar pembelajaran sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat mengingat peserta didik. Adapun kegiatan selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

## b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru PAI menerangkan materi dengan memberikan contoh dan mengkaitkan kejadian yang ada di lingkungan sekitar. Seperti dalam pembelajaran PAI pada Bab Hari Akhir guru mengkaitkannya dengan contoh kejadian yang ada di lingkungan seperti terjadinya kiamat Sughra yakni bencana-bencana alam. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI dalam kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan penugasan.

Pada kegiatan pembelajaran PAI ini peserta didik dilarang untuk mengoperasikan *handphone* kecuali pada materi yang membutuhkan *handphone* sebagai penunjang pembelajaran. Pada pembelajaran PAI Bab Hari Akhir, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengakses *YouTube* untuk mengamati kejadian terkait kiamat Sughra seperti kejadian bencana alam dan kemudian dianalisis bersama-sama.

Setelah guru menjelaskan materi Bab Hari Akhir kemudian peserta didik diberikan pertanyaan secara lisan, dari kegiatan ini maka dapat menghilangkan rasa kantuk dan bosan pada peserta didik sekaligus melatih peserta didik untuk berfikir secara cepat dan guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Setelah kegiatan tanya jawab

kemudian guru PAI mengevaluasi jawaban dari peserta didik.

**Gambar 4. 2 Kegiatan pembelajaran PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus**



c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang mau bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru PAI dengan memperoleh nilai tambahan atau *point*. Guru PAI juga memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah dan memotivasi peserta didik, kemudian ditutup dengan hamdalah dan salam.

3) Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap yang penting dalam pembelajaran karena menentukan keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap evaluasi mata pelajaran PAI guru PAI memberikan pertanyaan pada sesi tanya jawab setelah pembelajaran berlangsung. Guru PAI juga memberikan evaluasi berupa ulangan harian kepada peserta didik, kemudian guru PAI juga melakukan evaluasi berupa praktik ibadah, sikap sosial atau akhlak peserta didik, dan penugasan untuk menilai kognitif peserta didik. Adapun kemampuan kognitif peserta didik pada kelas XII TPL 2 tergolong bagus dan telah mencapai diatas rata-rata KKM.

Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus mampu menentukan metode yang digunakan dalam menyampaikan materi belajar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan perencanaan yang telah direncanakan sebelumnya. Metode yang digunakan

oleh Bapak Sholikun dalam pembelajaran PAI kelas XII TPL 2 adalah metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan penugasan. Meskipun metode ceramah tidak boleh digunakan dalam aturan Kurikulum Merdeka Belajar, Bapak Sholikun berpendapat dalam pembelajaran yang harus memberikan penjelasan cerita seperti materi *Tarikh* tidak dapat meninggalkan metode ceramah karena peserta didik harus diberikan pemahaman awal terlebih dahulu agar peserta didik lebih terarah dalam memahami materi yang dipelajari.

“Sebenarnya kalau aturan dari Kurikulum yang ada memang tidak boleh menggunakan metode ceramah. Tapi dari metode ceramah ini saya sikapi soalnya pembelajaran PAI tanpa ceramah tidak bisa terutama pada waktu materi *Tarikh* itu harus banyak cerita karena tidak mungkin anak itu langsung saya terjankan suruh cerita tentang Sejarah masuknya Islam eh langsung menyangkut Walisongo ke Sunan Kudus diceritakan, otomatis peserta didik belum bisa. Cuma prakteknya itu memang saya hanya Ibadah contohnya: Sholat 5 waktu (khususnya Sholat Subuh, Sholat Sunnah Dhuha), ciri khas sekolah ini yaitu (Tahlil) dan Sholat Jenazah, nah semua itu kan intinya harus dipraktekkan. Nah, kalau pada saat pembelajaran PAI bab Hari Akhir saya menyampaikan kepada peserta didik seperti contoh-contoh terjadinya peristiwa Tsunami dan anak-anak terkadang saya suruh download kejadian-kejadian Kiamat Suga. Dan itu, hanya sekedar sebentar karena terpenting anak sudah tau gambaran bencana alam. Dan anak itu terkadang bertanya mengenai simulasi video-video tentang siksa kubur. Selain metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan penugasan.”<sup>10</sup>

Dalam menyampaikan materi pada Bab Hari Akhir Bapak Sholikun sebelumnya menerangkan materi yang ada dalam buku modul kemudian memberikan motivasi kepada peserta didik terkait hikmah mempelajari Hari Akhir dan mengkolaborasikan dengan tanya jawab agar pembelajaran yang dipelajari dapat benar-benar dipahami oleh peserta didik. Bapak Sholikun juga menggunakan metode

---

<sup>10</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.



pengamatan dalam menjelaskan materi pada Bab Hari Akhir dengan menyaksikan video/film tentang kejadian kiamat Sughra sebagai bahan penguat materi yang dipelajari.

Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara kondusif, Bapak Sholikun menerapkan peraturan untuk mengumpulkan *handphone* peserta didik ke dalam loker khusus yang telah disediakan selama kegiatan pembelajaran PAI berlangsung. hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat fokus dalam mengikuti pembelajaran dan tidak *kecolongan* bermain *game online* saat pembelajaran. Akan tetapi terkadang Bapak Sholikun memanfaatkan *handphone* sebagai penunjang belajar. Seperti dalam kegiatan pembelajaran pada Bab Hari Akhir, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengakses YouTube untuk mengamati video terkait materi Hari Akhir seperti kejadian kiamat Sughra atau bencana-bencana alam.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Pada saat pembelajaran HP saya suruh kumpulkan di meja saya. Biar anak fokus dalam pembelajaran PAI. Tapi terkadang kalau pembelajaran harus menggunakan HP sebagai penunjang belajar seperti saya suruh buka HP lalu akses di YouTube tentang video-video Hari Akhir kejadian bencana alam. Dalam hal itu, saya pantau jika pembelajaran menggunakan HP, apakah semua siswa telah membuka HP nya untuk buka YouTube sesuai materi saya atau tidak. Agar tidak disalahgunakan untuk hal-hal lainnya.”<sup>11</sup>

Penggunaan metode ceramah yang dikombinasikan dengan tanya jawab dirasa efektif dalam pembelajaran PAI, guru PAI juga mengkolaborasikan dengan melakukan pengamatan melalui media video atau film sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif karena memanfaatkan teknologi dalam belajar.

Untuk melatih kognitif peserta didik diakhir pembelajaran Bapak Sholikun selalu memberikan sesi tanya jawab setelah menjelaskan materi selama pembelajaran berlangsung.

---

<sup>11</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.



Hal ini disampaikan oleh Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Dalam mengevaluasi untuk mengetahui sejauh mana anak memahami itu adalah saya beri pertanyaan dan pertanyaan hanya sampel (10%). Misalnya saya memberi pertanyaan meja ini saya beri pertanyaan terhadap 2 anak atau 3 anak. Tapi sebelum saya terangkan, pertanyaan itu saya cek setiap anak “siapa yang bisa menjawab?”. Nanti siapa terus kemudian saya lempar-lempar lalu saya simpulkan.”<sup>12</sup>

**Gambar 4. 3 Kegiatan sesi tanya jawab pembelajaran PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus**



Adapun aspek yang dinilai dalam pembelajaran PAI adalah praktek ibadah, sosial atau akhlak peserta didik, tanggungjawab peserta didik, dan kognitif peserta didik. Bapak Sholikun selalu mengutamakan nilai ibadah dan akhlak peserta didik daripada kognitifnya, akan tetapi bagi beliau nilai kognitif juga penting karena hal ini mengukur tingkat kognitif peserta didik dalam pembelajaran.

Hal ini juga dijelaskan oleh Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus terkait penilaian kognitif peserta didik pada pembelajaran PAI:

“Bagi saya juga nilai untuk kognitif nomer tiga, percuma nilaimu bagus tapi ibadah dan akhlakmu rendah. Tetapi, perlu digaris bawahi kognitif juga

<sup>12</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

sangat penting dalam pembelajaran karena akan mengukur tingkat pengetahuan dalam materi. Alhamdulillah, nilai kognitif siswa juga sudah bagus mencapai diatas KKM rata-rata.”<sup>13</sup>

**b. Dampak *Game Online Mobile Legends* dalam Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 pada Pembelajaran PAI SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus**

*Game online mobile legends* merupakan salah satu *game online* yang sangat digandrungi oleh kalangan pelajar termasuk peserta didik di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus. Mudah-mudahan mengakses *game online* ini tentunya memberikan pengaruh dalam belajar peserta didik baik dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak positif dari bermain *game online mobile legends* terhadap pembelajaran peserta didik adalah:

Dalam pembelajaran PAI, peserta didik yang suka bermain *game online mobile legends* menunjukkan meningkatnya kemampuan kognitif peserta didik, peserta didik mampu berfikir secara lebih luas dan mampu mengerjakan soal latihan karena terbiasa memecahkan suatu masalah dalam permainan *game online*.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus:

“Dalam Pembelajaran PAI kemungkinan jika siswa sering main *game online* dan dapat mengontrol dengan baik sehingga berdampak pada tingkat kognitifnya juga dia akan berfikir kritis dalam pembelajaran PAI dia dapat berfikir lebih luas dan dapat mengerjakan soal-soal latihan karena terbiasa dia memecahkan suatu permasalahan di *game online*. Intinya, bermain *game online* harus ada kaitannya dengan pembelajaran tidak masalah, juga disamping itu dapat mengasah kemampuan otak bagi pemain game, kemudian melatih kecepatan maupun ketepatan berpikir anak dalam pembelajaran.”<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

<sup>14</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 mengalami peningkatan dalam pembelajaran PAI. Dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas XII TPL 2, guru PAI mengadakan evaluasi setiap selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran baik berupa tes lisan maupun tes tertulis. Adapun dalam kegiatan evaluasi harian, nilai ulangan harian peserta didik digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas XII TPL 2 mampu mencapai rata-rata diatas KKM meskipun terdapat sebagian peserta didik yang belum mencapai rata-rata KKM. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi yang diamati oleh peneliti di kelas XII TPL 2 pada mata pelajaran Akidah Akhlak Bab Hari Akhir selama tiga kali setiap akhir pertemuan.

Berdasarkan hasil dari evaluasi ulangan harian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik mampu mencapai rata-rata di atas KKM. Pada evaluasi ulangan harian pertama tanggal 6 Desember 2022, hasil rata-rata yang dicapai peserta didik yakni mencapai rata-rata 76,47, hal ini menunjukkan bahwa pada evaluasi pertama rata-rata yang diperoleh peserta didik telah mencapai KKM meskipun belum signifikan. Pada evaluasi ulangan harian kedua tanggal 14 Desember 2022 hasil yang diperoleh peserta didik mencapai rata-rata 82,79, hal ini menunjukkan bahwa pada tahap evaluasi kedua ini peserta didik mulai mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya. Sedangkan pada evaluasi ulangan harian ketiga tanggal 21 Desember 2022 hasil yang diperoleh peserta didik mencapai rata-rata 84,11, pada evaluasi ketiga ini peserta didik mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan dari evaluasi pertama.

Dari ketiga hasil ulangan harian yang diperoleh peserta didik, hasil rata-rata akhir dari evaluasi pertama hingga evaluasi ketiga diperoleh rata-rata 82,12. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas XII TPL 2 yang bermain *game online mobile legends* memiliki peningkatan dalam kemampuan kognitifnya. Peserta didik mampu memperoleh nilai di atas KKM pada pembelajaran PAI. Hal tersebut dapat dilihat pada lampiran dokumentasi Tabel 4.5

**Tabel 4. 1 Hasil Rekap Ulangan Pembelajaran PAI Kelas XII TPL 2  
SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus**

Materi : Hari Akhir

KKM : 76

NO	NAMA	NILAI UH 1	NILAI UH 2	NILAI UH 3	RATA - RATA	KET
1	Aditya Fajar Saputra	75	90	90	85	LULUS
2	Ahmad Fadar Rizqi Annafi'	85	80	85	83,3	LULUS
3	Ahmad Fadlan	0	0	0	0	PKL
4	Ahmad Sarofi	65	90	90	81,67	LULUS
5	Angga Susanto	75	95	95	88,33	LULUS
6	Annas Fahrur Rozi	65	80	85	76,67	LULUS
7	Bagus Hermawan	85	100	95	93,33	LULUS
8	David Aji Ajar Pamungkas	90	80	90	86,67	LULUS
9	Eka Bagus Budiyono	90	95	95	93,33	LULUS
10	Faishal David Pradana	90	95	85	90	LULUS
11	Fidi Arya Putra Nugroho	85	95	90	90	LULUS
12	Ghani Rafi Safridian	85	80	100	88,33	LULUS
13	Heri Setiawan	80	90	90	86,67	LULUS
14	Irvan Ni'am	80	90	85	85	LULUS
15	Khanif Farichin	0	0	0	0	PKL
16	Kiki Maulana	65	85	80	76,67	LULUS
17	Mohammad Galih Maulana	95	95	90	93,33	LULUS
18	Muchammad Miftachuddin	90	95	95	93,33	LULUS
19	Muchammad Yuda Adi . S	55	80	85	73,33	PKL

20	Muhammad Alvin Satya. A	90	75	85	83,33	LULUS
21	Muhammad Bintang K	90	90	90	90	LULUS
22	Muhammad Fariq Hidayat	90	85	85	86,67	LULUS
23	Muhammad Ilham Al Farouq	80	90	95	88,33	LULUS
24	Muhammad Imam Syafi'i	70	80	85	78,33	LULUS
25	Muhammad Indra Ardiyansyah	80	95	95	90	LULUS
26	Muhammad Rifki Andriyan	85	80	85	83,33	LULUS
27	Muhammad Sholichul Arifin	80	85	85	83,33	LULUS
28	Muhammad Yazid Ilmi Anwar	70	90	100	86,67	LULUS
29	Noval Maulana	90	100	85	91,67	LULUS
30	Ricky Ferdiansyah	95	90	90	91,67	LULUS
31	Surya Alishabana Perdana K	75	90	85	83,33	LULUS
32	Ulil Albab	90	85	85	86,67	LULUS
33	Viky Yoga Pratama Syahputra	80	70	90	80	LULUS
34	Wafinanda Aprinusa Resda	80	95	95	90	LULUS
	RATA-RATA	76,47	82,79	84,11	81,12	

**Gambar 4. 4 Evaluasi Ulangan Harian Ke-1**



**Gambar 4. 5 Evaluasi Ulangan Harian Ke-2**



**Gambar 4. 6 Evaluasi Ulangan Harian Ke-3**



Bapak Sholikun selaku guru PAI mengatakan bahwa tingkat kemampuan kognitif peserta didik berbeda-beda tiap individunya. Adapun tingkat kognitif peserta didik di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus tergolong



bagus, peserta didik mampu memahami materi PAI dengan baik meskipun sebagian kecil terdapat peserta didik yang memiliki ketelambatan dalam hal kognitif.<sup>15</sup>

Adapun dampak positif lainnya dari *game online mobile legends* adalah mampu melatih peserta didik berpikir kritis karena dalam menyelesaikan permainan membutuhkan kemampuan dalam memecahkan masalah (*problem solving*) dengan waktu yang telah ditentukan. Sehingga dari permainan tersebut peserta didik mampu melatih tingkat berpikir dan dapat meningkatkan pola pikir yang kritis.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Arief Zaenal Mubarrok selaku kepala SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Bermain *game mobile legends* yang jelas akan berpengaruh terhadap anak untuk melatih berpikir kritis karena terkait *problem solving*-nya ketika menghadapi situasi seperti ini dia harus menyelesaikan permasalahannya dengan waktu yang sudah ditentukan.”<sup>16</sup>

Bermain *game online mobile legends* juga mampu melatih konsentrasi dan kecepatan otak siswa karena dalam pertandingan peserta didik dituntut untuk menyusun strategi yang tepat dan membutuhkan konsentrasi penuh dalam menyelesaikan pertandingan agar mendapatkan skor yang maksimal. Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar peserta didik, karena peserta didik telah terbiasa melakukan konsentrasi penuh dalam menyelesaikan suatu kegiatan.

Hal ini disampaikan oleh Wafinanda Apinusa Resda peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Dampak positif dari *game Mobile Legends* ini adalah melatih kecepatan otak, dimana kita sebagai pemain *game Mobile Legends* ketika ditengah-tengah pertandingan yang jelay kita akan memikirkan strategi yang harus kita ambil sekaligus kita berkonsentrasi dalam bermain supaya menang

---

<sup>15</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

<sup>16</sup> Arief Zaenal Mubarrok, wawancara oleh penulis, 20 November 2022, transkrip.

dari musuh sekaligus mendapatkan skor terbanyak.”<sup>17</sup>

Selain memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, *game online mobile legends* juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya. Adapun dampak negatif dari *game online mobile legends* adalah:

Peserta didik mengalami kecanduan *game* yang mempengaruhi kedisiplinan peserta didik. Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik yang terlanjur bermain *game online mobile legends* melewatkan kegiatan berdo’a sebelum pembelajaran dimulai. Untuk menghindari kejadian tersebut Bapak Arif Zaenal Mubarrok selaku kepala sekolah melakukan monitoring setiap pagi dengan berkeliling mengecek apakah peserta didik melakukan kegiatan berdo’a sebelum pembelajaran atau bermain *game online*.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Arief Zaenal Mubarrok selaku kepala SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus:

“Saya juga sering menjumpai dampak negatif *game online* yang sangat jelas yaitu ketika sedang berdo’a sebelum memulai pembelajaran. Apabila siswa tidak ditungguin dikelas dia sudah langsung bermain *game online* nah dalam hal ini juga *game online* juga memiliki dampak negatif juga. Untuk menghindari hal tersebut, saya juga setiap hari berkeliling mulai dari lantai atas. Apabila siswa ketahuan sedang bermain *game online* tidak di situasi yang tepat, otomatis HP langsung saya sita (ambil). Dan saya panggil ke ruang saya kemudian saya berikan pembinaan.”<sup>18</sup>

Adapun dalam pembelajaran PAI peserta didik mengulur-ulur waktu setoran hafalan karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menghafal digunakan untuk bermain *game online*. Sehingga peserta didik tidak dapat menyetorkan hasil hafalannya sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan oleh guru PAI.

---

<sup>17</sup> Wafinanda Apinusa Resda, wawancara oleh penulis, 14 Desember 2022, transkrip.

<sup>18</sup> Arief Zaenal Mubarrok, wawancara oleh penulis, 20 November 2022, transkrip.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Solikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Apabila peserta didik disuruh setor hafalan bacaan-bacaan sholat atau dalil-dalil untuk saya ambil nilai sebagai nilai praktek, mereka suka mengolor-ngolor waktu yang telah saya tentukan, semua itu dikarenakan kemungkinan mereka keasyikan bermain game sehingga waktu terbuang sia-sia yang seharusnya dibuat belajar hafalan malah waktunya dipakai untuk main *game online*.”<sup>19</sup>

Dampak negatif lain yang ditimbulkan dari bermain *game online mobile legends* adalah peserta didik sering berkata kotor baik secara sengaja maupun tidak sengaja ketika bermain atau kalah dalam pertarungan. Hal ini tentunya mempengaruhi akhlak peserta didik karena berkata kotor.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Solikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Saya sering melihat anak-anak bermain *game online* pada saat jam istirahat, biasanya di halaman sekolah maupun di kantin atau warung jajan sekitar sekolah. Dan terkadang saya pernah menjumpai anak yang sedang bermain *game online* berbicara yang tidak sepatutnya dikarenakan kalah dalam bermain.”<sup>20</sup>

Peserta didik juga melalaikan kewajiban belajar dan kegiatan yang bersifat positif. Peserta didik yang terlalu asyik bermain *game* cenderung lupa waktu sehingga melalaikan kewajiban mereka sebagai pelajar untuk belajar dan sebagai umat muslim untuk melaksanakan ibadah shalat lima waktu, seperti melalaikan shalat, menunda-nunda waktu shalat, mengerjakan shalat hanya ketika ingat saja, bahkan ada yang meninggalkan shalat demi bermain *game online* dengan alasan permainan yang seru sehingga peserta didik lupa waktu dan melalaikan kegiatan yang menjadi kewajiban mereka sehari-hari.

Hal ini disampaikan Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Saya pernah melihat pada jam istirahat anak-anak saya ajak jamaah sholat dhuhur pada tidak mau

---

<sup>19</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

<sup>20</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

disaat jam pelajaran saya alasannya “nanti Pak nanti” kemudian saya ambil HP nya, seterusnya dia nggak berani mengulangnya dan HP saya kembalikan ketika pulang.”<sup>21</sup>

Hal ini diperkuat dengan pernyataan David Aji Ajar Pamungkas peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus:

“Dampak negatifnya biasanya seseorang dapat melupakan dalam melaksanakan kewajibannya seperti sholat, belajar dan kegiatan lainnya.”<sup>22</sup>

Oleh karena itu dibutuhkan bimbingan serta arahan dari pihak sekolah maupun guru PAI untuk mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online mobile legends*.

## **2. 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**

### **a. Kendala yang Dialami Guru PAI di Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus**

Dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus terdapat beberapa kendala yang dialami. Peserta didik yang terlanjur bermain *game online Mobile Legends* cenderung mengalami penurunan semangat belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Peserta didik cenderung mengantuk karena terlalu menatap layar *handphone* berjam-jam ketika bermain *game online* baik ketika berada di rumah maupun di lingkungan madrasah.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Sholikun dalam wawancara:

“Apabila peserta didik sudah bermain *game online Mobile Legends* dapat berdampak terhadap pembelajarannya di kelas ya seperti kemauan anak (semangat) dalam proses pembelajaran PAI biasanya ada yang mengantuk saat saya sedang menerangkan dikarenakan dia sudah menatap layar

<sup>21</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

<sup>22</sup> David Aji Ajar Pamungkas, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2022, transkrip.

HP berjam-jam pada saat bermain *game online* baik di rumah maupun lingkungan sekolah.”<sup>23</sup>

Adapun kendala selanjutnya yang dihadapi adalah peserta didik cenderung malas ketika melakukan setoran hafalan. Peserta didik cenderung mengulur waktu setoran hafalan dari waktu yang telah ditentukan oleh guru PAI karena waktu belajar atau waktu untuk menghafalkan digunakan untuk bermain *game online mobile legends* sehingga peserta didik belum siap dan hafal ketika waktu setoran hafalan telah tiba.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Sholikun dalam wawancaranya:

“Yang kedua, biasanya menimbulkan peserta didik pada saat setor hafalan malas. Apabila peserta didik disuruh setor hafalan bacaan-bacaan sholat atau dalil-dalil untuk saya ambil nilai sebagai nilai praktek, mereka suka mengolor-ngolor waktu yang telah saya tentukan, semua itu dikarenakan kemungkinan mereka keasyikan bermain *game* sehingga waktu terbuang sia-sia yang seharusnya dibuat belajar hafalan malah waktunya dipakai untuk main *game online*.”<sup>24</sup>

Kendala selanjutnya yang dihadapi adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar mereka, karena peserta didik cenderung belum bisa mengontrol antara waktu belajar dengan waktu bermain *game online*.

Hal ini disampaikan oleh David Aji Ajar Pamungkas peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus:

“Belum bisa mengontrol sama sekali, soalnya saya kadang belajar kadang tidak. Jujur saja belajar kalau ada tugas saja, kalau tidak ada tugas biasanya belajar kadang juga tidak. Dan memang waktu belajar belum terkontrol dengan baik, saya juga kadang suka nongkrong malam atau memang lebih suka bermain *game online*.”<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

<sup>24</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

<sup>25</sup> David Aji Ajar Pamungkas, wawancara oleh penulis, 6 Desember 2022, transkrip.



Dapat disimpulkan bahwa *game online mobile legends* dapat memberikan kendala dalam proses belajar peserta didik karena dapat mempengaruhi semangat belajar dan sulit *manage* waktu belajar peserta didik, namun ada juga terdapat peserta didik yang mampu *manage* waktu belajar dengan waktu bermain *game online*.

Hal ini disampaikan oleh Wafinanda Apinusa Resda peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Saya dapat manajemen waktu dengan baik. Intinya kalau waktunya belajar ya belajar, kalau waktunya bermain *game online* kita dapat membatasi waktu yang digunakan dalam bermain.”<sup>26</sup>

**b. Solusi yang dilakukan Guru PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus**

Dampak dan kendala yang dihadapi dari *game online mobile legends* dalam pembelajaran PAI tentunya harus segera diatasi dengan baik untuk menciptakan pembelajaran PAI yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus solusi yang dilakukan oleh guru PAI, peserta didik maupun pihak sekolah dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI adalah memberikan edukasi kepada peserta didik untuk memanfaatkan *game online* dengan sebaik mungkin secara positif. Edukasi tersebut disampaikan dalam konseling kepada peserta didik. Terlebih lagi pada tahun ajaran ini merupakan pembelajaran di era pasca pandemi, sehingga dibutuhkan bimbingan dan edukasi kepada peserta didik karena di masa pandemi peserta didik cenderung mengalami kecanduan *game online* dan guru tidak dapat mengontrol belajar peserta didik dengan maksimal.

Hal ini disampaikan oleh Bapak Arief Zaenal Mubarrok selaku kepala SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Kita juga harus selalu memberikan edukasi terhadap siswa bahwa *game* itu seperti mata pisau jadi kalau

---

<sup>26</sup> Wafinanda Apinusa Resda, wawancara oleh penulis, 14 Desember 2022, transkrip.



digunakan bisa jadi baik bisa jadi jelek. Kita arahkan setiap kali bagaimana anak ini bisa menggunakan secara positif terus dan juga kita memberikan pandangan mereka “Kalau terlalu kecanduan itu nanti akan berdampak pada psikologisnya” itu seringkali kita terapkan pada konselingnya kita. Apalagi selama dua tahun pembelajaran pada saat pandemi kemarin itu merupakan musuh terberat bagi kami untuk mengurangi kesukaan terhadap *game* itu.<sup>27</sup>

Adapun solusi yang dilakukan oleh guru PAI dalam pembelajaran adalah dengan mengarahkan peserta didik untuk mengantisipasi dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* dengan memberikan tugas dan mengkorelasikannya dengan materi PAI, hal ini dilakukan agar peserta didik mampu berpikir kritis dan menyadari bahwa bermain *game online mobile legends* jangan sampai mengarahkan peserta didik kepada perbuatan yang tercela bahkan sampai kepada perjudian, karena hakikatnya judi merupakan perbuatan yang dilarang dalam agama Islam.

Bapak Sholikun juga memantau peserta didik yang bermain *game online mobile legends* karena beliau memperoleh tugas untuk memantau akhlak peserta didik akibat pandemi covid-19 yang mengakibatkan guru tidak dapat memantau peserta didik secara langsung dan perubahan yang terjadi setelah pandemi dirasa cukup signifikan sehingga dibutuhkan pengawasan khusus. Dalam hal ini Bapak Sholikun selaku guru PAI juga menjadi konsultan bagi peserta didik untuk memperbaiki kualitas akhlak peserta didik selama pasca pandemi.

Hal ini disampaikan Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus:

“Jika saya mengetahui anak-anak yang suka bermain *game online* memang saya pantau, kenapa kok seperti itu? Karena saya yang mendapat tugas untuk mengambil sikap terhadap anak-anak yang berpengaruh pandemi kemaren sangat dampaknya luar biasa. Jauh perbedaannya, cara untuk membedakan belajar anak dulu dan zaman sekarang dan sikap anak yang dulu dan sekarang memang

---

<sup>27</sup> Arief Zaenal Mubarak, wawancara oleh penulis, 20 November 2022, transkrip.

berubah drastis. Makanya memang sedikit demi sedikit harus ada Guru agama disuruh menjadi konsultan.”<sup>28</sup>

Selain memantau akhlak peserta didik Bapak Sholikun juga selalu mengajak peserta didik untuk meningkatkan sikap religius dengan selalu mengajak untuk melaksanakan sholat dhuha dan sholat dzuhur berjama’ah agar frekuensi bermain *game online mobile legends* di lingkungan madrasah berkurang.

Hal ini disampaikan Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus:

“Selain itu solusinya, saya pernah melihat pada jam istirahat anak-anak saya ajak jamaah sholat dhuhur pada tidak mau disaat jam pelajaran saya alasannya “nanti Pak nanti” kemudian saya ambil HP nya, seterusnya dia nggak berani mengulangnya dan HP saya kembalikan ketika pulang. Setelah itu saya ajak sholat, “Ayo Sholat”, langsung dia ke Masjid melaksanakan sholat jamaah dhuhur. Nah itu juga salah satu cara membatasi siswa yang suka bermain *game online* di waktu yang tidak tepat.”<sup>29</sup>

**Gambar 4. 7 Kegiatan Shalat Dzuhur berjama’ah**



Adapun dalam kegiatan pembelajaran PAI Bapak Sholikun selalu memberikan tugas berupa meresume materi dan mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) di

<sup>28</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

<sup>29</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

rumah. Tujuan guru PAI memberikan tugas di rumah adalah agar peserta didik dapat mempelajari dan memahami materi sebelum pembelajaran di mulai di kelas, dari kegiatan meresume tersebut maka secara tidak langsung peserta didik telah mengetahui isi pokok dari materi yang akan dipelajari mendatang. Adapun tujuan guru memberikan tugas mengerjakan LKPD adalah agar peserta didik mampu menganalisis soal-soal yang ada dalam LKPD. Hal ini mendorong peserta didik untuk berlatih berpikir kritis dalam memahami suatu materi. Sehingga kedua tugas tersebut mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Hal ini disampaikan Bapak Sholikun selaku guru PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus:

“Biasanya saya suruh meresume bab yang akan dipelajari pada akan datang supaya anak saat di rumah dapat menerapkan kegiatan belajarnya dengan baik. Anak dituntut membaca materi terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai pada saat di sekolah. Dalam hal ini, juga akan meningkatkan kognitif mereka, yaitu pengetahuan mereka, pemahaman mereka memahami suatu materi dan mereka ketika meresume bab materi yang akan datang otomatis sedikit demi sedikit telah mengetahui isi pokok materinya. Yang kedua selalu saya beri tugas seperti mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), jadi LKPD itu seperti modul yang satu buku tersebut memuat semua mata pelajaran ada sedikit pokok materi dan soal-soal latihan. Dan soal-soal yang ada di LKPD ini berbentuk analisis agar peserta didik dapat mengolah kalimat dan tidak monoton. Hal ini juga mendorong untuk anak berlatih dalam berfikir kritis dalam memahami suatu materi. Kedua hal tersebut menurut saya dapat meningkatkan kognitif karena kognitif itu diukur dan dilihat dari segi pengetahuan masing-masing peserta didik.”<sup>30</sup>

Selain meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, memberikan penugasan di rumah juga dapat mengurangi frekuensi bermain *game online mobile legends* di rumah, sehingga guru berupaya untuk mendorong peserta

---

<sup>30</sup> Sholikun, wawancara oleh penulis, 4 Desember 2022, transkrip.

didik melakukan kegiatan yang positif di rumah dan memberikan motivasi untuk memanfaatkan *gadget* dengan bijak.

### C. Analisis hasil Penelitian

#### 1. Analisis Implikasi *Game Online Mobile Legends* dalam Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 Pada Pembelajaran PAI SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

##### a. Kondisi Pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus merupakan sebuah lembaga pendidikan berbasis NU sehingga mata pelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus diintegrasikan dengan mata pelajaran ke-NU-an. Integrasi dalam komunitas ilmu pendidikan merupakan ide menggabungkan beberapa bidang ilmu dalam suatu rencana pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam konsep ini, peserta didik akan menghubungkan berbagai subyek yang dipelajari agar tercipta pemahaman yang lebih komprehensif.<sup>31</sup> Integrasi PAI dengan ke-NU-an dimaksudkan agar *amaliyah* dari pembelajaran PAI dapat dilaksanakan sesuai dengan visi madrasah.

Ada banyak alasan penting mengintegrasikan mata pelajaran PAI dengan ke-NU-an bagi lembaga pendidikan formal milik Nahdliyin seperti SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus adalah mata pelajaran ke-NU-an didesain sesuai dengan kurikulum nasional dan didesain untuk memuat materi tentang *Ahlussunnah Wal Jama'ah* secara lengkap, mata pelajaran ke-NU-an memiliki tolok ukur yang jelas sehingga sesuai dengan aturan pendidikan formal.<sup>32</sup>

Agar tujuan integrasi pembelajaran PAI dan ke-NU-an dapat terealisasikan dengan baik maka di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus menerapkan jadwal blok pada kelas XII TPL 2. Hal ini dimaksudkan selain visi pembelajaran tercapai penggunaan jadwal blok juga dapat

---

<sup>31</sup> Siti Munawati, "Konsep Integrasi Pembelajaran PAI", *Islamika: Jurnal Agama, Pendidikan dan Sosial Budaya* 11, no. 1 (2020), 60, <https://doi.org/10.33592/islamika.v11i1.420>.

<sup>32</sup> Koribah, "Implementasi Pembentukan Karakter Kebangsaan Pada Mata Pelajaran Ke-NU-an di Kelas VII F MTs NU Nurul Huda Jetak Kedungdowo Kaliwungu Kudus", (Skripsi, IAIN Kudus, 2022), 46-47.

mengatasi padatnya jadwal praktik di bengkel agar pembelajaran PAI masih dapat terlaksana meskipun hanya tiga kali bahkan satu kali pertemuan dalam satu minggu.

Penyusunan jadwal harus memperhatikan beberapa aspek, dimana setiap tempat memiliki alur yang berbeda tergantung pada sistem yang dijalankan. Menurut penelitian Ilmi dan Hariselmi dari LAB Board of Governor, penjadwalan blok adalah sebuah sistem yang menghasilkan penyederhanaan dalam hari belajar dengan meningkatkan waktu belajar yang lebih lama, bertujuan untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran. Penggunaan sistem blok dalam pembelajaran memberikan fleksibilitas yang lebih tinggi karena mengizinkan waktu belajar yang lebih panjang dan jumlah periode kelas yang lebih sedikit.<sup>33</sup>

Teori diatas selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus yang menggunakan jadwal blok. Pembelajaran PAI dilakukan tiga bahkan satu kali dalam seminggu dan dilebur menjadi satu mata pelajaran dalam seminggu dengan konsep belajar tuntas yang bertolak pada tercapainya materi pembelajaran PAI dan tidak bertentangan dengan kurikulum.

Semua komponen dalam lembaga pendidikan, terutama guru kelas, memiliki tanggung jawab untuk memastikan pembelajaran PAI yang efektif. Guru kelas diharapkan dapat menggabungkan materi PAI dengan kurikulum yang diajarkan sehingga menghasilkan pengimplementasian nilai-nilai karakter religius dan kepedulian terhadap lingkungan.<sup>34</sup>

Adapun dalam kegiatan pembelajaran PAI di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus meliputi kegiatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

#### 1) Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran perencanaan merupakan tahap awal yang harus

---

<sup>33</sup> Miftahul Ilmi dan Hariselmi, "Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Sistem Blok Berbasis Web Pada SMK Permata Harapan", *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)* 9, no.2 (2021), 131, <https://doi.org/10.47024/js.v9i2.246>.

<sup>34</sup> Siti Munawati, "Konsep Integrasi Pembelajaran PAI", *Islamika: Jurnal Agama, Pendidikan dan Sosial Budaya*, 64.



dilakukan oleh guru agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Karena memiliki kemampuan merencanakan pembelajaran harus dimiliki oleh seorang guru, agar runtutan kegiatan yang dirancang secara matang akan lebih terarah ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.<sup>35</sup>

Berdasarkan hasil penelitian guru PAI merencanakan pembelajaran dengan mempersiapkan RPP, silabus, materi, buku materi, alat peraga dan alat elektronik berupa laptop dan LCD proyektor guna menunjang keberhasilan pembelajaran PAI. Dalam penelitian Noval dan Lilis mengemukakan bahwa setiap guru hendaknya menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan menyenangkan, inspiratif, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk menciptakan ide, kemandirian, serta kreativitas dalam belajar. Menyusun RPP harus diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran yang tepat.<sup>36</sup>

## 2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan rangkaian proses kegiatan yang mengaplikasikan seluruh konsep kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya secara matang agar pembelajaran dapat terlaksana selaras dengan tujuan yang diinginkan. Pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwung Kudus meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, pada kegiatan pendahuluan guru PAI memberikan motivasi serta ulasan materi yang telah dipelajari sebelumnya agar guru dapat mengetahui seberapa tingkat mengingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pada kegiatan inti guru PAI menerangkan materi kemudian guru PAI juga memberikan pertanyaan secara lisan untuk melatih

---

<sup>35</sup> Nini Ibrahim, *Perencanaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*, (Jakarta: Mitra Abadi, 2014), 80.

<sup>36</sup> Ahmad Noval dan Lilis Kholisoh Nuryani, "Manajemen Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di MAS YPP Jamanis Parigi dan MAN 1 Pangandaran)", *Jurnal ISEMA (Islamic Education Manajement)* 5, no.2 (2020), 205, <https://doi.org/10.15575/isema.v5i2.10509>.



kekakapan berfikir peserta didik selama proses pembelajaran. Pada kegiatan penutup guru PAI memberikan kesimpulan materi yang telah disampaikan. Guru PAI juga memberikan tugas tambahan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. selain itu, pemberian tugas juga dapat mengontrol waktu bermain *game online*, agar peserta didik dapat melakukan kegiatan positif lainnya seperti belajar.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator dalam belajar melalui kegiatan diskusi, mengerjakan proyek secara berkelompok maupun individu. Pada kegiatan inti pembelajaran PAI, guru PAI juga memanfaatkan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi *YouTube* sebagai penguat materi pembelajaran melalui media audio visual. Pada dasarnya penggunaan aplikasi dalam belajar merupakan bentuk upaya dalam memfasilitasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal serta meningkatkan pemahaman peserta didik.<sup>37</sup>

### 3) Tahap Evaluasi

Dalam pendidikan tahap evaluasi merupakan tahap yang penting dalam pembelajaran karena menentukan keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Kedudukan evaluasi dianggap penting dalam pembelajaran, karena dapat menjadi sumber informasi pencapaian terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran dapat dikategorikan berhasil atau tidak jika telah tersampaikan melalui hasil evaluasi.<sup>38</sup>

Pada tahap evaluasi mata pelajaran PAI, guru PAI memberikan pertanyaan pada sesi tanya jawab setelah pembelajaran berlangsung. Guru PAI juga memberikan evaluasi berupa ulangan harian kepada peserta didik, kemudian guru PAI juga melakukan evaluasi berupa praktik ibadah, sikap sosial atau akhlak

---

<sup>37</sup> Bakhrul Khair Amar, "Pembelajaran Blended Learning Melalui WhatsApp Group (WAG)", *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3, (2019), 702, <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37292>.

<sup>38</sup> Didi Nur Jamaluddin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus: Kudus, 2020), 3.

peserta didik, dan penugasan untuk menilai kognitif peserta didik. seorang guru diharapkan tidak hanya memahami evaluasi dengan baik, akan tetapi harus memiliki keterampilan dalam menyusun instrumen evaluasi dan menilai peserta didik. oleh karena itu evaluasi menjadi kompetensi yang sangat dibutuhkan oleh guru.<sup>39</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus diintegrasikan dengan mata pelajaran ke-NU-an agar *amaliyah* dari pembelajaran PAI dapat dilaksanakan sesuai dengan visi madrasah. Adapun penggunaan jadwal blok dimaksudkan agar pembelajaran dapat berjalan secara fleksibel akan tetapi tetap memperhatikan ketuntasan materi dan tidak bertentangan dengan kurikulum. Dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran PAI guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya.

**b. 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**

Dampak *game online mobile legends* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus dapat dilihat berdasarkan dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online mobile legends* terhadap peserta didik.

Adapun dampak positif *game online mobile legends* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus adalah:

- 1) Permainan *game online mobile legends* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik serta mampu melatih untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.

Ranah kognitif melibatkan pencapaian intelektual dari proses belajar. Kemajuan kognitif peserta didik terkait dengan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep dan prinsip dalam

---

<sup>39</sup> Didi Nur Jamaluddin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, 3.

menyelesaikan tantangan. Prestasi belajar memiliki signifikansi yang besar bagi peserta didik karena menjadi indikator pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru selama pembelajaran.<sup>40</sup> Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir seperti mengingat, (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4).<sup>41</sup>

Berdasarkan Taksonomi Bloom, ranah kognitif peserta didik diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Pengetahuan (*Knowledge*)/ C1

Pada level ini, pentingnya kemampuan peserta didik untuk mengulang kembali informasi yang telah mereka terima, seperti istilah, fakta, dan hal-hal lainnya. Pengetahuan peserta didik bergantung pada kemampuan mereka mengingat dan menghafal materi yang telah diberikan.<sup>42</sup> Peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus mampu memahami materi yang telah disampaikan guru PAI. Peserta didik mampu menghafal dan mengingat materi tentang bab Hari Akhir ketika menjawab soal evaluasi materi bab Hari Akhir.

b) Pemahaman (*Comprehension*)/ C2

Pada tingkat ini, pemahaman diartikan kemampuan peserta didik dalam memahami materi-materi yang telah dipelajari berdasarkan konsep yang ada dan peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan pemikirannya sendiri disertai dengan contoh.<sup>43</sup> Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan menggunakan bahasanya sendiri dan memberikan contoh Kiamat Sughra dan Kubra.

---

<sup>40</sup> Tuti Hardianti, “Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif dalam Pembelajaran Fisika SMA”, *Prosiding Seminar Nasional Quantum, Pendidikan Fisika UAD*, 2018, 558, <https://docplayer.info/93204904-Analisis-kemampuan-peserta-didik-pada-ranah-kognitif-dalam-pembelajaran-fisika-sma.html>.

<sup>41</sup> Mery Berlian, dkk, “Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 02 Rumbio Jaya”, *Badelau: Journal of Education and Learning* 3, no.2 (2022), 88, <https://doi.org/10.55748/bjel.v3i2.133>.

<sup>42</sup> Syamsul Arif dan Yanawati, *Pengantar Desain Pembelajaran*, (Jambi: Pustaka Ma'arif Press, 2018), 24.

<sup>43</sup> Syamsul Arif dan Yanawati, *Pengantar Desain Pembelajaran*, 24.

c) Penerapan (*Application*)/ C3

Pada tingkatan ini merupakan kemampuan dalam menerapkan teori atau konsep pada situasi yang nyata. Peserta didik dituntut untuk mampu menerapkan pengetahuan dan pemahamannya dengan menggunakannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.<sup>44</sup> Peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus mampu menerapkan konsep dan prinsip yang dipelajari pada mata pelajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kasus situasi yang belum pernah dicontohkan sebelumnya.

d) Analisis (*Analysis*)/ C4

Pada tingkatan ini diartikan kemampuan peserta didik untuk menguraikan materi kedalam bagian-bagian yang lebih jelas. Pada tingkatan ini peserta didik diminta untuk menemukan asumsi, serta dapat membedakan antara opini dan fakta.<sup>45</sup> Peserta didik kelas XII TPL SMK NU Ma'arif Kudus mampu menganalisis materi PAI pada bab Hari Akhir. Hal ini dapat diketahui pada proses penugasan mengerjakan ulangan harian maupun LKPD yang didalamnya memuat materi dan soal analisis.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan otak. Belajar dan bermain memberikan kesempatan peserta didik untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktekkan, mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhingga. Bermain memiliki tujuan untuk memelihara perkembangan peserta didik untuk kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain. *Game online mobile legends* termasuk salah satu *video game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* dimana karakteristiknya adalah pemainnya mengendalikan karakter *hero* yang memiliki *skill* untuk membangkitkan unit lain dan mengendalikannya. *Game online* mempengaruhi kecerdasan peserta didik baik positif

<sup>44</sup> Syamsul Arif dan Yanawati, *Pengantar Desain Pembelajaran*, 24

<sup>45</sup> Syamsul Arif dan Yanawati, *Pengantar Desain Pembelajaran*, 24.

maupun negatif tergantung seseorang individu mampu mengontrol durasi bermain *game online* tersebut.

Allan Reis dalam penelitian Kukuh menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh pada otak laki-laki dan perempuan ketika bermain *game online*. Dalam penelitian tersebut, reaksi otak laki-laki ketika bermain *game online* cenderung lebih agresif dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam *game online*, sehingga hal ini mengaktifkan bagian otak yang berfungsi untuk mengendalikan emosi dan rasa takut jika tidak memenangkan *game* serta kemampuan kognitif.<sup>46</sup>

Hal ini selaras dengan hasil penelitian bahwa peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus dalam satu kelas mayoritas adalah peserta didik laki-laki. Dalam penelitian ini, didapatkan bahwa hasil yang diperoleh peserta didik selama mengikuti evaluasi mampu mencapai rata-rata di atas KKM, yakni mencapai rata-rata 76,47, hal ini menunjukkan bahwa pada evaluasi pertama rata-rata yang diperoleh peserta didik telah mencapai KKM dan meskipun belum signifikan. Pada evaluasi ulangan harian kedua hasil yang diperoleh peserta didik mencapai rata-rata 82,79, hal ini menunjukkan bahwa pada tahap evaluasi kedua ini peserta didik mulai mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitifnya. Pada evaluasi ulangan harian ketiga hasil yang diperoleh peserta didik mencapai rata-rata 84,11, pada evaluasi ketiga ini peserta didik mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan dari evaluasi pertama.

Kemudian diperoleh hasil rata-rata akhir dari evaluasi pertama hingga evaluasi ketiga diperoleh rata-rata 82,12. Nilai akhir kemampuan kognitif peserta didik dalam menyelesaikan soal telah menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan mengingat materi pembelajaran, memahami contoh-contoh maupun konsep dan mampu menjawab soal dan menjelaskan

---

<sup>46</sup> Kukuh Pambuka Putra, dkk, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun", *Satya Widya*, 33, No.2 (2017),152, <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/15936>.



jawaban sesuai dengan materi Hari Akhir yang telah dilakukan selama proses pembelajaran PAI berlangsung. Peserta didik juga mampu mengidentifikasi dan menganalisis suatu pernyataan dengan baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang bermain *game online* dengan durasi kurang dari 3 jam dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif memecahkan masalah, dan logika apabila dapat memanfaatkan manfaat dari *game online* dengan baik.

- 2) Bermain *game online mobile legends* dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik.

Peserta didik yang memainkan *game online mobile legends* terbiasa membaca situasi, mengendalikan tekanan sekaligus memutar otak untuk menentukan strategi yang harus di ambil agar dapat menyelesaikan permainan dengan *skor* tinggi. Hal ini selaras dengan penelitian Marc Palaus menyatakan bahwa bermain *game online* dapat merubah cara kerja otak dan strukturnyadapat melatih meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik. Melalui bermain *game online* yang memerlukan berbagai strategi dalam pemecahan masalahnya maka otak yang bermain *game online* dapat mempertahankan perhatian atau konsentrasinya. Dalam penelitian Faradila mengemukakan bahwa seorang *gamer* dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Apabila semakin sulit rintangan *game* yang dimainkan maka akan semakin tinggi tingkat konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya kemampuan konsentrasi dalam bermain *game*, maka tingkat konsentrasi ini juga akan berlaku dalam hal yang lainnya.<sup>47</sup>

Dalam proses pembelajaran, konsentrasi memiliki peranan yang penting. Hal ini dikemukakan oleh Fadilah dalam penelitian Luki bahwa kensentrasi merupakan syarat mutlak dalam proses pembelajaran, manusia tidak

---

<sup>47</sup> Faradila Harun dan Lukman Arsyad, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”, *EDUCATION: Directory of Elementary Education Journal* 1, No. 2, (2020), 152, <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>.



akan mampu mempelajari sesuatu hal jika tidak dapat berkonsentrasi dalam mengerjakannya.<sup>48</sup>

Peserta didik yang memainkan *game online* dengan durasi kurang dari tiga jam perhari dengan peserta didik yang memainkan *game online* lebih dari tiga jam perhari memiliki perbedaan dalam tingkat kecerdasan seperti kemampuan belajar, kemampuan menghitung dan logika berpikir. Hal ini dapat mempengaruhi fungsi otak yang bertanggung jawab pada kecerdasan (intelektual) dan kognitif anak.

Dalam penelitian Paturel anak yang bermain *video game* dapat mempengaruhi perkembangan otak pada bagian *lobus frontal*. Adapun *lobus frontal* bertanggungjawab terhadap kognitif meliputi penalaran atau logika, perilaku, pemecahan masalah dan sebagainya.<sup>49</sup>

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *game* dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah, mampu meningkatkan konsentrasi, dan dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik apabila dapat mengontrol durasi bermain dengan baik. Bermain *game online* dengan durasi sebentar dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik begitupun sebaliknya peserta didik yang bermain *game online* lebih dari durasi wajar akan berdampak negatif terhadap kemampuan kognitif.

Adapun dampak negatif *game online mobile legends* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus adalah:

- 1) Bermain *game online mobile legends* secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan bagi pemainnya.

Bermain *game online mobile legends* merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sebagai sarana untuk mengisi waktu luang. Akan tetapi,

---

<sup>48</sup> Luki Filalanoka dan Ahmad Maujuhan Syah, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al- Ikhlâs Dalegan Panceng Gresik". *BUSYRO: Journal Of Broadcating and Islamic Communication Studies* 01, No. 02 (2020), 113-114, <https://doi.org/10.55352/kpi.v1i2.203>.

<sup>49</sup> Kuku Pambuka Putra, dkk, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun", 152.

apabila bermain *game online* dimainkan secara berlebihan hingga melupakan aktivitas sehari-hari sehingga yang terjadi adalah kecanduan.

Menurut Ghuman dan Griffiths dalam penelitian Novrialdy mengemukakan bahwa terdapat beberapa masalah yang timbul akibat kecanduan *game online*, diantaranya adalah kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi kehidupan lain yang lebih penting.<sup>50</sup>

Kalangan remaja dianggap lebih rentan dengan kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Usia remaja pada usia sekolah memiliki peran sebagai pelajar di sekolah. Namun kecanduan *game online* dapat mempengaruhi penurunan performa akademik. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal digunakan untuk belajar justru sering digunakan untuk menyelesaikan misi *game online*. Hal ini menyebabkan daya konsentrasi remaja terganggu sehingga penyerapan pada pembelajaran kurang maksimal.<sup>51</sup>

Dalam penelitian Kukuh juga menyatakan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* yang terdapat dalam *handphone* berdampak negatif pada perilaku belajar seperti konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Anak yang kecanduan *game* juga berpengaruh kepada akademisnya seperti malas mengikuti pelajaran dan tidak mengerjakan tugas. Hal tersebut dikarenakan memainkan *game online* dengan porsi waktu yang berlebihan akan mempengaruhi otak, sehingga berdampak pada kerja dan fungsi otak yang berkaitan dengan kognitif.<sup>52</sup>

Hal tersebut selaras dengan temuan peneliti di lapangan bahwa kecanduan *game online* juga berdampak bagi sebagian peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU

---

<sup>50</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja:Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi* 27, No.2 (2019), 150, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

<sup>51</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja", *Buletin Psikologi*, 151.

<sup>52</sup> Kukuh Pambuka Putra, dkk, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun", *Satya Widya*, 151-152.

Ma'arif Kaliwungu Kudus. Tingkat kedisiplinan peserta didik juga cenderung berkurang seperti melewatkan berdo'a sebelum belajar karena terlanjur bermain *game online*. Terdapat peserta didik yang memainkan *game online mobile legends* dalam kurun waktu lebih dari tiga jam perharinya. Hal tersebut memberikan dampak negatif bagi peserta didik seperti sulit mengontrol waktu antara belajar dan bermain *game online*. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang bermain *game online mobile legends* secara berlebihan berakibat pada kecanduan *game online* sehingga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan akademis peserta didik.

- 2) Mendorong pemain untuk berbicara kotor dan kasar dan mendorong kepada hal-hal yang negatif serta dapat melalaikan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan yang bersifat positif.

Dalam melaksanakan permainan, pemain berambisi untuk memperoleh kemenangan dan skor tertinggi dari *game online*. Akan tetapi dalam berambisi tersebut terkadang menimbulkan emosi bagi peserta didik yang mengakibatkan peserta didik mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar baik disengaja maupun secara tidak sengaja.

Dalam jurnal penelitian Putri dan Mardhiyah, *Indogamers* mengemukakan bahwa *game online MLBB* menempati urutan pertama dengan komunitas pemain *toxic* terbanyak, salah satunya adalah kata-kata kasar, sumpah serapah melalui lisan maupun tulisan di kolom *chat*.<sup>53</sup>

Dalam penelitian Rifqi Fauzi mengemukakan bahwa dalam perilaku komunikasi, bahasa kasar merupakan bahasa yang dianggap substandar dan rendah. Penggunaan bahasa yang semakin kasar akan berpengaruh pada kontrol diri. Perilaku komunikasi pengguna *game online* dipengaruhi oleh faktor emosional dan kebiasaan pribadi yang terjadi pada diri mereka. Hal ini melibatkan perubahan sikap, perilaku,

---

<sup>53</sup> Dwi Novita Putri dan Sayang Ajeng Mardhiyah, "Penggunaan Kata-kata Kasar Pada Pemain *Game Online*: Penggambaran *Self Construal* yang Dimiliki", *Psychology Journal of Mental Health* 1, No.1 (2019),2, <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>.

dan cara menyampaikan informasi yang terkait dengan kecanduan mereka pada game online.<sup>54</sup>

Hal tersebut selaras dengan temuan peneliti bahwa guru PAI sering menjumpai peserta didik yang berkata kasar dan kotor ketika bermain bersama teman sebaya pada jam istirahat. Hal tersebut tentunya mempengaruhi akhlak peserta didik karena tidak bisa menjaga perkataan mereka.

Menurut Chun dalam penelitian Putri dan Mardhiyah menjelaskan bahwa penggunaan kata-kata kasar dapat mendorong aktivitas yang kuat pada bagian otak terkait pemrosesan emosi, emosi kognitif sosial, dan atensi emosi.<sup>55</sup> Jika tidak dapat dikontrol dengan baik maka akan berdampak buruk bagi individu yang bermain *game online* secara berlebihan.

Seringnya bermain *game online* juga dapat membuat peserta didik lalai untuk melaksanakan kegiatan yang bersifat positif. Penelitian Fitri dan Indah mengemukakan bahwa permainan *game online* yang dimainkan secara berlebihan akan menyebabkan seseorang menjadi ketagihan sehingga akan berdampak pada aktivitas sehari-hari yang akan terganggu yang akan berdampak pada pelaksanaan ibadah shalat. Banyaknya waktu yang dihabiskan akibat bermain *game online* menyebabkan peserta didik memulainya untuk mencoba menunda waktu shalat dan melalaikan shalat. Hal ini dikarenakan jenis permainan yang menantang dan mengasikkan akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk semakin tidak ingin mengakhiri permainan sehingga peserta didik akan menghabiskan waktu dengan berlama-lama hanya untuk permainan *game online* yang menyebabkan terganggunya aktivitas yang seharusnya dilakukan tepat waktu<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> Rifqi Fauzi, "Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*", *Communicative: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah* 2, No. 1 (2021), 34-36, <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/communicative>.

<sup>55</sup> Dwi Novita Putri dan Sayang Ajeng Mardhiyah, "Penggunaan Kata-kata Kasar Pada Pemain *Game Online*: Penggambaran *Self Construal* yang Dimiliki", *Psychology Journal of Mental Health*, 10.

<sup>56</sup> Rahmida Fitri dan Indah Muliati, "Dampak Negatif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Nagari Alahan Panjang Kecamatan Lembah

Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang diperoleh peneliti terdapat beberapa peserta didik yang mulai mencoba melalaikan ibadah shalat akibat terlalu asyik bermain *game online mobile legends* sehingga aktivitas sehari-hari cenderung ditinggalkan. Bukan hanya aktivitas ibadah, peserta didik yang terlalu sering bermain *game online mobile legends* dengan durasi yang berlebih terkadang meninggalkan aktivitas belajar yang seharusnya menjadi kewajibannya sebagai pelajar.

## 2. Analisis Kendala dan Solusi yang dilakukan guru PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 yang Bermain *Game Online Mobile Legends* di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

### a. Kendala yang Dialami Guru PAI di Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya terdapat kendala yang dialami oleh guru, begitupun dalam pembelajaran PAI di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus terdapat beberapa kendala yang dialami dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik bagi peserta didik yang bermain *game online mobile legends*.

Adapun kendala yang dialami oleh guru PAI diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mengantuk dan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Rahyuni, dkk, intensitas bermain *game online* peserta didik tergolong dalam kategori tinggi, rata-rata waktu yang digunakan untuk bermain *game online* mencapai 4-6 jam perhari. Kebanyakan peserta didik yang bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajar, seperti malas belajar dan kurang siap untuk menerima pembelajaran. Intensitas penggunaan *game online* yang tinggi dapat menimbulkan kecanduan *game*. Adanya hal-hal menarik dan baru yang didapatkan dalam



bermain *game online* menyebabkan peserta didik terlena dari tanggungjawabnya sebagai peserta didik.<sup>57</sup>

Kebiasaan bermain *game online* memiliki hubungan yang signifikan dengan keluhan kelelahan mata pada remaja, karena *game online* menggunakan peralatan komputer atau *smartphone* yang memiliki radiasi terhadap mata penggunaannya. Seseorang yang memiliki kebiasaan bermain *game online* memberikan dorongan atau tekanan dari luar yang sangat kuat, tekanan ini dapat mempengaruhi seseorang untuk terus bermain. Dalam hal ini, remaja yang terus menerus bermain *game online* menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan mata.<sup>58</sup> Selain dari segi kesehatan daya konsentrasi peserta didik juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan guru kurang maksimal. Oleh karena itu hal ini menyebabkan peserta didik kelas XII TPL 2 kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PAI, sehingga berpengaruh pada kemampuan kognitif peserta didik.

- 2) Kendala selanjutnya yang dialami dalam pembelajaran PAI adalah peserta didik cenderung malas melakukan setoran hafalan dan mengulur dari waktu yang telah ditentukan hal ini disebabkan karena peserta didik tidak dapat mengontrol waktu belajar akibat terlalu lama *bermain game online mobile legends*.

Bermain *game online* menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam manajemen waktu peserta didik karena *game online* menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan peserta didik diwaktu luang setiap harinya. Akan tetapi terkadang peserta didik sulit untuk berhenti ketika sudah bermain *game online* karena tampilannya yang menarik dan menantang yang menyebabkan penggunaannya ingin terus bermain. Salah satu kelemahan peserta didik adalah kesulitan dalam mengatur waktu untuk belajar. Peserta didik sering merasa kekurangan

---

<sup>57</sup> Rahyuni, dkk, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo”, *Bosowa University Journal* 1, No.2 (2021),68-69, <https://journal.unibos.ac.id/jpe/article/view/657>.

<sup>58</sup> Sherryrna Dien dan Andreas Rantepadang, “Kebiasaan Bermain Game Online dengan Keluhan Kelelahan pada Remaja”, *Nutrix Jurnal: Fakultas Keperawatan Universitas Klabat* 7, No. 1 (2023), 22, <https://doi.org/10.37771/nj.v7i1.916>.



waktu untuk belajar sehingga dijadikan alasan untuk tidak menyelesaikan tugasnya.<sup>59</sup>

Hal ini juga terjadi pada kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Peserta didik yang bermain *game online* dengan durasi 5-6 jam setiap harinya kesulitan *manage* waktu belajarnya, sehingga berpengaruh dalam menyelesaikan tugas dan peserta didik merasa kekurangan waktu untuk menghafalkan hafalan materi PAI sehingga menyebabkan peserta didik tidak siap ketika hari setoran hafalan dan cenderung meminta perpanjangan waktu dari tenggat waktu yang telah ditentukan oleh guru PAI. Akan tetapi peserta didik yang bermain *game online mobile legends* dengan durasi 1-3 jam perharinya masih dapat *manage* waktu belajarnya. Karena bermain *game online* digunakan sebagai sarana *refreshing* setelah beraktivitas di sekolah.

Kendala yang dialami oleh guru PAI dan peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus seperti yang dipaparkan di atas selaras dengan dampak dari bermain *game online* secara berlebihan terhadap pembelajaran. Sehingga diperlukan upaya dari pihak madrasah, guru maupun peserta didik untuk mengatasi kendala dari yang terjadi akibat *game online*.

**b. Solusi yang Dilakukan Guru PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus**

Maraknya pengguna *game online* dikalangan pelajar menjadi tugas baru bagi pendidik untuk menangani dampak kecanduan yang ditimbulkan oleh *game online*. Pihak sekolah dan guru tentunya harus berusaha untuk melakukan upaya untuk mengatasi kecanduan dari *game online mobile legends* sehingga peserta didik dapat memanfaatkan *game online* dengan bijak dan tidak mengganggu kewajibannya yakni belajar.

Adapun solusi yang dilakukan oleh untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII

---

<sup>59</sup> Dewi Handayani, dkk, "Dampak Permainan Game Online Terhadap Manajemen Waktu Siswa di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa", *TOMALEBBI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 9, No. 4 (2022), 232, <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbs/article/view/35855/18626>.

TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus dari pihak madrasah adalah memberikan wadah memanfaatkan *skill* bermain *game online mobile legends* kepada peserta didik dengan positif melalui kegiatan lomba *classmeeting* dan ekstra *game online mobile legends*.

Dalam penelitian Atri dan Irwan mengemukakan bahwa muatan dari kegiatan *e-sports* terdapat *soft skill* seperti *problem solving*, pengembangan strategi, keterampilan teknis dan pengembangan tim. Ekstrakurikuler *e-sports* dapat membantu dalam mendidik peserta didik, karena melalui *game online* peserta didik tidak hanya bermain, tetapi dapat melatih peserta didik dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*), *team work* dan logika.<sup>60</sup>

Pihak sekolah dan guru PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus memberikan wadah pengembangan *skill* peserta didik melalui lomba *classmeeting* dan ekstra *game online mobile legends* dengan tujuan agar peserta didik yang suka bermain *game online mobile legends* dapat menyalurkan minat dan bakat mereka dalam bidang *e-sport* dan membina mental dan karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang positif dan mengembangkan kemampuan *soft skill* peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman.

Adapun solusi yang dilakukan oleh guru PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus diantaranya adalah:

- 1) Guru PAI memberikan edukasi kepada peserta didik mengenai dampak kecanduan bermain *game online mobile legends* melalui konseling. Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk memanfaatkan *game online* dengan sebaik mungkin dalam kegiatan yang positif.

Berdasarkan hasil penelitian Novrialdy, dkk menemukan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami tentang bahaya kecanduan *game online* secara memadai. Pemahaman bahaya kecanduan *game online* sangat penting bagi peserta didik karena hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil

---

<sup>60</sup> Atri Waldi dan Irwan, "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PKSD Jakarta", *Journal of Moral and Civic Education* 2, No.2 (2018), 96, <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>.

keputusan ketika bermain *game online*. Madrasah dapat melakukan intervensi dengan mempromosikan perilaku positif sebagai bentuk pencegahan kecanduan *game online*. Upaya yang dilakukan madrasah untuk mencegah kecanduan *game online* merupakan upaya yang efektif dan efisien.<sup>61</sup>

- 2) Guru PAI berupaya untuk memperbaiki kualitas akhlak dan ibadah melalui pendidikan karakter religius peserta didik agar dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* seperti berkata kasar dan meninggalkan sholat *fardhu* dapat teratasi. Dalam studi yang dilakukan oleh Tohet dan Sofiya, pendidikan karakter religius merupakan usaha aktif untuk membentuk perilaku dan sikap yang sesuai dengan ajaran agama, mempromosikan saling menghormati dan menghargai antarindividu, sehingga mendorong perilaku yang positif dalam kehidupan siswa. Pendidikan karakter religius memiliki pentingnya karena dapat membentuk ucapan, pemikiran, dan tindakan siswa berdasarkan norma dan integritas. Pendekatan ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi efek negatif yang timbul akibat kecanduan permainan daring.<sup>62</sup>

Guru PAI menerapkan pendidikan karakter religius kepada peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus melalui konseling agar peserta didik dapat memperbaiki akhlak mereka dan sikap religius mereka dari dampak negatif *game online* dengan mengajak peserta didik untuk melaksanakan sholat dhuha maupun sholat dhuhur berjama'ah agar waktu istirahat peserta didik dapat dimanfaatkan dengan positif bukan hanya bermain *game online mobile legends*. Hal ini dilakukan karena menjadi kewajiban bagi guru PAI untuk memperbaiki kualitas akhlak peserta didik terlebih lagi setelah masa pandemi dimana kualitas akhlak peserta didik mengalami perubahan secara signifikan.

---

<sup>61</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja", *Buletin Psikologi*, 152-153.

<sup>62</sup> Moch. Tohet dan Sofiya Mauliza, "Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Religius Pada Anak", *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 6, No.2 (2021), 151-153, <https://doi.10.29240/belajea.v6i2.2021>.

- 3) Guru PAI memberikan tugas kepada peserta didik agar peserta didik yang suka *bermain game online mobile legends* dapat teralihkan pada kegiatan lain selain *bermain game online*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Xu dan Yuan, *attention switching* merupakan tindakan yang bertujuan untuk mencegah pemain *game online* agar tidak terlalu terfokus pada permainan tersebut. Dalam konteks ini, *attention switching* berperan penting dalam mengurangi dan mencegah dampak negatif yang timbul akibat kecanduan *game online*.<sup>63</sup> Dengan memberikan tugas, peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus yang suka *bermain game online mobile legends* dapat teralihkan perhatiannya dengan melakukan kegiatan yang positif seperti belajar dan mengurangi frekuensi *bermain game online* dengan durasi yang berlebihan.

Selain itu memberikan tugas meresume dan mengerjakan LKPD kepada peserta didik juga mampu meningkatkan kemampuan kognitif. Dalam penelitian Asep memberikan tugas merupakan teknik pembelajaran *take away* dimana berfokus pada aktivitas peserta didik dalam menerima pembelajaran. Metode ini mendorong siswa untuk mengembangkan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri, termasuk pemahaman tentang kemampuan kognitif, proses belajar, serta kegiatan yang menghasilkan pengalaman dan peristiwa pembelajaran. Dalam penelitian tersebut pemberian tugas memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi dan mengambil intisari pembelajaran. Oleh karena itu, tindakan-tindakan di akhir pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Strategi tersebut sesuai dengan teori kognitif bahwa memberikan penugasan membantu peserta didik untuk berpikir aktif dan meningkatkan daya ingat.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja", *Buletin Psikologi*, 152.

<sup>64</sup> Ria Trisnia Naufalina, dkk. "Profil Kemampuan Kognitif Siswa SMA dalam Pembelajaran Fisika menggunakan Teknik Pembelajaran "Take Away"", *Prosiding Seminar Nasional Fisika V*, (2016), 841, <http://dx.doi.org/10.21009/0305010308>.

Dari beberapa solusi yang dilakukan oleh pihak sekolah dan guru PAI dalam mencegah dampak *game online* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus pada pembelajaran PAI diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat dalam mencegah dampak kecanduan *game online* bagi peserta didik yang suka bermain *game online mobile legends*.

