**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP SEMANGAT BELAJAR SISWA/I DI MAN 1 SUBANG**

Biang: Sosial

Karya Tulis Ilmiah

Disusun untuk memenuhi tugas kelas XII

Madrasah Aliyah Negeri 1 Subang

Pembingbing : Asep Imaduddin A.R S.Pd



Disusun Oleh:

Muhammad Zaki Satriana

Rae Reksa Purnama Jakti

Randika Hanaki

**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 SUBANG**

**TAHUN 2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN & PENGESAHAN**

**KARYA TULIS ILMIAH**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP SEMANGAT BELAJAR SISWA/I MAN 1 SUBANG**

Disusun oleh:

Muhammad Zaki Satriana

Rae Reksa Purnama Jakti

Randika Hanaki

Karya tulis ilmiah ini telah disetujui untuk diujikan :

Subang,

Pembimbing Bahasa Pemimbing KTI

Karya tulis ilmiah ini telah diujikan:

Subang,

Penguji I Penguji II

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

NIP. NIP.

Mengetahui,

Kepala Madrasah

Neneng Arwinie, S.Pd, M.Pd

NIP. 197908092005012005

**KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan kelancaran bagi para peneliti untuk menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Semangat Belajar Siswa/I MAN 1 Subang”

Kami berharap makalah ini dapat memberikan pemahaman yang lebih untuk siswa/I terhadap Pengaruh Game Online Terhadap Semangat Belajar Siswa/I MAN 1 SUBANG . Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada bapak ibu guru yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan selama penyusunan makalah ini.

Dalam pembuatan makalah ini masih terdapat banyak sekali kesalahan. Karena makalah ini dibuat oleh manusia biasa, dan pada dasarnya manusia adalah tempatnya segala masalah. Demi tercapainya makalah yang sempurna kami terbuka untuk menerima kritik serta saran dari teman-teman maupun guru.

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan masukan berharga. Akhir kata, semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan kecil kami dalam meningkatkan pemahaman tentang Pengaruh Game Online Terhadap Semangat Belajar Siswa/I MAN 1 SUBANG.

Subang,

Ketua Kelompok

**Muhammad Zaki Satriana**

**DAFTAR ISI**

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Game online dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara daring dengan melibatkan interaksi pemain secara langsung melalui Internet.Pengertian tersebut menggambarkan esensi game online bahwa koneksi Internet menjadi faktor utama yang memungkinkan pemain terlibat dalam dunia virtual yang dibuat pengembang. Dalam game online, pemain memiliki karakter atau avatar yang bisa dikendalikan. Mereka juga dapat berkomunikasi dengan pemain lain, menjalankan misi, atau bahkan bersaing dalam turnamen**.**

Indonesia memiliki jumlah gamer yang cukup besar dan terus berkembang, dan secara konsisten berada di peringkat pertama sebagai penyumbang gamer di Asia Tenggara. Berdasarkan survei yang dilakukan Niko Partners pada tahun 2021, jumlah gamer di Indonesia berkisar pada 180 juta yang berarti 64,5% penduduk Indonesia merupakan pemain game aktif. Indonesia sendiri, menurut laporan Global Market Report tahun 2021 merupakan pasar game dunia dengan urutan ke-17 secara global dan masih berkembang pesat. Sementara itu, di Asia Tenggara sendiri, jumlah gamer di Asia Tenggara diperkirakan mencapai angka 271 juta. Dengan rincian game mobile mendominasi dengan angka lebih dari 60% dan diperkirakan akan mengalami pertumbuhan 8% hingga sekitar 5 tahun.

Sedangkan di Indonesia tercatat sebagai negara dengan pasar game online terbesar ketiga di dunia. Berdasarkan penelitian data AI, jumlah unduhan game online di Indonesia, tercatat mencapai 3,45 miliar, dari angka ini juga menggambarkan bahwa satu anak memiliki lebih dari satu game online. Hal tersebut membuktikan bahwa banyak anak-anak di Indonesia sudah masuk dalam kategori kecanduan game online. Oleh karena itu keompok kami memutuskan untuk meneliti apakah game online berpengaruh pada semangat belajar siswa/I di MAN 1 Subang.

1. **RUMUSAN MASALAH**

* Bagaimana pengaruh durasi bermain game online jam belajar pemain?
* Bagaimana pengaruh durasi bermain game online jam tidur pemain?
* Bagaimana peran orang tua dalam mengontrol aktivitas beermain game online anak-anak mereka
* Apakah game online dapat digunakan sebagai media edukasi atau pengembangan keterampilan tertentu?

1. **TUJUAN PENILITIAN**

* Mengetahui dampak bermain game online terhadap semangat belajar siswa/i.
* Mengetahui bakat siswa/i dibidang game.
* Mengetahui pendapat para siswa/i mengenai game online.

1. **MANFAAT PENELITIAN**

* Penelitian ini dapat mengenali bagaimana interaksi sosisal dalam game online memengaruhi pola komunikasi, kolaborasi, dan hubungan antar individu.
* Mengenali dampak psikologis game online, baik positif maupun negatif, seperti Tingkat kecemasan, strees, atau kecanduan.
* Penelitian dapat menunjukan hubungam antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dengan prestasi akademik.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **KAJIAN TEORI**

Game online adalah jenis permainan video yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lainnya dalam waktu nyata. Berbeda dengan game offline yang hanya dimainkan secara individu atau dalam mode lokal, game online menawarkan pengalaman sosial karena melibatkan banyak pemain dari berbagai belahan dunia. Game online terdiri dari berbagai jenis genre, seperti game strategi, pertempuran, petualangan, olahraga, dan masih banyak lagi.

Dalam konteks pelajar, beberapa contoh game online yang populer adalah Mobile Legends, PUBG, League of Legends, dan Fortnite.Permainan ini memiliki mekanisme yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain, mengatur strategi, mengalahkan lawan, atau bekerja sama dalam tim. Ketersediaan platform yang mudah diakses, baik melalui PC, konsol, maupun perangkat mobile, menjadikan game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat digemari oleh generasi muda, termasuk pelajar.

2.2 Semangat Belajar

Semangat belajar merujuk pada suatu dorongan internal yang membuat individu memiliki keinginan untuk belajar dan menguasai pengetahuan atau keterampilan baru. Semangat ini dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari motivasi untuk menyelesaikan tugas, antusiasme dalam menghadapi ujian, hingga tekad untuk mencapai tujuan akademik tertentu. Semangat belajar yang tinggi memengaruhi bagaimana seseorang berinteraksi dengan materi pelajaran, berusaha untuk menyelesaikan tantangan belajar, dan berkomitmen pada pencapaian hasil akademik.

Tingkat semangat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri pelajar (internal) maupun dari luar diri mereka (eksternal). Faktor internal meliputi motivasi pribadi, minat terhadap materi, serta sikap positif terhadap belajar. Sementara faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, dukungan dari keluarga atau teman, serta sumber daya yang tersedia seperti fasilitas belajar dan guru yang berkualitas.

2.3 Pengaruh Game Online terhadap Semangat Belajar

Pengaruh game online terhadap semangat belajar sering menjadi topik perdebatan. Sebagian orang berpendapat bahwa game online dapat menjadi sumber motivasi dan meningkatkan keterampilan tertentu yang berguna dalam belajar, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan problem-solving, serta keterampilan sosial. Namun, sebagian yang lain menganggap bahwa kecanduan game online dapat mengganggu konsentrasi dan menyebabkan pelajar kehilangan fokus pada tugas akademik mereka.

Ada dua sisi pengaruh yang dapat diidentifikasi dalam hubungan antara game online dan semangat belajar. Di satu sisi, game online yang dimainkan dengan bijak dapat membantu meningkatkan semangat belajar, dengan cara memberikan relaksasi atau bahkan memotivasi pemain melalui elemen-elemen permainan seperti pencapaian dan kompetisi. Di sisi lain, game online yang dimainkan secara berlebihan dapat merugikan, karena dapat menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan menyebabkan gangguan dalam pola tidur, yang pada gilirannya menurunkan kemampuan kognitif dan kualitas belajar.

1. **TINJAUAN PUSTAKA**

1. Teori Dasar

Game online merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring melalui jaringan internet dengan berbagai fitur interaktif, seperti komunikasi langsung dengan pemain lain. Menurut Gee (2003), game dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen tantangan dan eksplorasi. Namun, menurut Young (1998), penggunaan teknologi yang berlebihan, termasuk game online, dapat memicu kecanduan yang berpengaruh pada perilaku individu.

2. Semangat Belajar

Semangat belajar didefinisikan sebagai motivasi yang mendorong individu untuk terus belajar dengan giat, meskipun menghadapi berbagai tantangan (Santrock, 2007). Semangat belajar dipengaruhi oleh faktor internal (minat, rasa ingin tahu) dan faktor eksternal (lingkungan, teknologi, atau aktivitas sehari-hari).

3. Pengaruh Positif Game Online

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online dapat meningkatkan semangat belajar jika digunakan dengan bijak. Sari (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa game berbasis edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan tantangan dan penghargaan yang memotivasi. Game edukatif seperti Minecraft Education atau DuoLingo dapat membantu pelajar memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang interaktif.

4. Pengaruh Negatif Game Online

Sebaliknya, game online juga memiliki dampak negatif jika tidak dikelola dengan baik. Menurut penelitian Rahman (2019), pelajar yang kecanduan game online seperti Mobile Legends atau Free Fire cenderung memiliki tingkat konsentrasi rendah dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh penurunan waktu belajar dan peningkatan waktu bermain.

**BAB III**

**MEDOLOGI PENELITIAN**

1. **Jenis Penelitian**

Google Form adalah salah satu alat yang sering digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara online. Google Form memiliki berbagai kelebihan, seperti mudah digunakan, gratis, dan dapat mengumpulkan data dalam waktu yang cepat. Dalam penelitian, Google Form dapat digunakan untuk berbagai jenis pengumpulan data, terutama yang melibatkan survei, kuesioner, atau penilaian responden.

* 1. **Penggunaan Google Form dalam Penelitian**

Google Form dapat digunakan dalam berbagai jenis penelitian yang melibatkan pengumpulan data dari responden. Beberapa jenis penelitian yang sering menggunakan Google Form antara lain: