ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Analisis *Game Online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung" ini ditulis oleh **Andi Purnomo,** NIM. 12201193343, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dibimbing oleh Dr. Hj. Luluk Atirotu Zahroh, M.Pd.

Kata Kunci : *Game Online,* Semangat Belajar, Mahasiswa

Penelitian ini didasarkan pada fenomena di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Mahasiswa Pendidikan Agama Islam dengan notaben mahasiswa religius, banyak dari mahasiswa ini suka bermain *game online*. Hal ini memiliki dampak positif dan negatif bagi mahasiswa dalam menjalankan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa. Meskipun *game online* sering dianggap hanya memberikan dampak negatif seperti kecanduan, tetapi ada juga dampak positif seperti sebagai penghasilan tambahan, mencari pertemanan, melatih konsentrasi dan sebagai hiburan saat merasa stress. Hal ini membuat *game online* berdampak negatif dan positif terhadap semangat belajar mahasiswa.

Fokus penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penggunaan *Game online* oleh mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, (2) Bagaimana Dampak Negatif *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, (3) Bagaimana Dampak Positif *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi partisipatif, diperkuat dengan wawancara yang mendalam dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti menunjukan bahwa (1) Penggunaan *Game online* oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah sebagai hiburan, menghilangkan kejenuhan dan stress, mencari penghasilan dalam *Game online,* mencari pertemanan. Selain itu, *Game online* memiliki daya tarik berupa visual audio yang disuguhkan, alur cerita dan sistem pencapaian yang ada dalam *Game online.* (2) Dampak negatif *Game online* terhadap semangat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah kontrol yang kurang membuat mahasiswa muncul kesenangan dari bermain *Game online* yang membuat mahasiswa lupa waktu, muncul rasa ingin terus bermain, mengabaikan lingkungan sekitar, membuat pusing, mata sakit, kurang tidur. Hal ini membuat mahasiswa menunda dan bisa lupa dengan kewajiban mereka untuk belajar atau mengerjakan tugas. (3) Dampak positif *Game online* terhadap semangat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah mahasiswa yang semula jenuh dan stress kemudian dibuat untuk bermain *Game online* sehingga suasana hati dan pikiran menjadi baik dan membuat mahasiswa bisa fokus untuk belajar. Selain itu, dengan mendapat penghasilan dari *Game online* membuat mahasiswa terbantu keuangannya dan hal ini berdampak pada pikiran yang bisa fokus untuk belajar.

ABSTRACT

This thesis entitled "Analysis of Online Games on the Learning Spirit of Islamic Education Students at Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung" was written by Andi Purnomo, Student ID Number. 12201193343, Islamic Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, supervised by Dr. Hj. Luluk Atirotu Zahroh, M.Pd.

Keywords: Online Games, Learning Spirit, Students

This research is based on a phenomenon at Sayyid Ali Rahmatullah Islamic State University in Tulungagung. Islamic religious education students, who are notably religious students, many of these students enjoy playing online games. This has both positive and negative impacts on students in carrying out their duties and obligations as students. Although online games are often considered to only have negative impacts such as addiction, there are also positive impacts such as additional income, making friends, improving concentration and as entertainment when feeling stressed. This makes online games have both negative and positive impacts on students' learning motivation.

The focus of this research is: (1) How is the use of online games by Islamic Education students at Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, (2) What is the Negative Impact of Online Games on the Learning Spirit of Islamic Education Students at Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. (3) What is the Positive Impact of Online Games on the Learning Spirit of Islamic Education Students at Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung.

This research uses qualitative research and a case study approach. Data collection techniques were carried out through participatory observation, reinforced by in-depth interviews and documentation. The results of the research conducted by the researcher show that (1) The use of online games by students of the Islamic Education Study Program is for entertainment, eliminating boredom and stress, seeking income in online games, seeking friendship. In addition, online games have an attraction in the form of audio visuals presented, storyline and achievement system in online games. (2) The negative impact of online games on the learning spirit of students of the Islamic Education Study Program is that lack of control makes students feel pleasure from playing online games which makes students forget time, feel like they want to keep playing, ignore their surroundings, make them dizzy, sore eyes , lack of sleep. This makes students postpone and can forget their obligations to study or do assignments. (3) The positive impact of online games on the learning spirit of students of the Islamic Education Study Program is that students who were initially bored and stressed were then made to play online games so that their mood and mind became good and made students able to focus on studying. In addition, by earning income from online games it helps students financially and this has an impact on a mind that can focus on studying.

الملخّص

تم كتابة هذه الرسالة بعنوان " تحليل الألعاب الإلكترونية على روح التعلم لطلاب التربية الإسلامية في جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونجاغونغ" بواسطة أندي بورنومو، رقم الطالب. ١١٩٣٣٤٣٠١٢٢ ، برنامج دراسات التربية الإسلامية ، كلية التربية والتدريب المعلمين ، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونجاغونغ ، تحت إشراف السيدة د. حج. لولوك أتيروتو زاهروه ، كتوراه يف الطب.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، روح التعلم ، الطلاب

هذا البحث مبني على ظاهرة في جامعة الدولة الإسلامية سيد علي رحمة الله في تولونجاغونغ. طلاب التعليم الديني الإسلامي ، الذين هم طلاب دينيون بشكل ملحوظ ، يستمتع كثير من هؤلاء الطلاب بلعب الألعاب عبر الإنترنت. لهذا تأثيرات إيجابية وسلبية على الطلاب في أداء واجباتهم والتزاماتهم كطلاب. على الرغم من أن الألعاب عبر الإنترنت غالبًا ما تعتبر لها تأثيرات سلبية فقط مثل الإدمان ، إلا أن هناك أيضًا تأثيرات إيجابية مثل الدخل الإضافي وتكوين صداقات وتحسين التركيز وكوسيلة ترفيه عندما يشعرون بالضغط. هذا يجعل الألعاب عبر الإنترنت لها تأثيرات سلبية وإيجابية على دافعية التعلم لدى الطلاب.

تركز هذه البحوث على: (١) كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل طلاب التربية الإسلامية في جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونجاغونغ ، (٢) ما هو التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على روح التعلم لطلاب التربية الإسلامية في جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونجاغونغ. (٣) ما هو التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على روح التعلم لطلاب التربية الإسلامية في جامعة سيد على رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونجاغونغ.

تستخدم هذه البحوث البحث النوعي ومنهج دراسة الحالة. تم إجراء تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة المشاركة ، معززة بالمقابلات العميقة والتوثيق. تظهر نتائج البحث التي أجراها الباحث أن (١) يستخدم طلاب برنامج دراسات التربية الإسلامية الألعاب الإلكترونية للترفيه والقضاء على الملل والتوتر والبحث عن دخل في الألعاب الإلكترونية والبحث عن الصداقة. بالإضافة إلى ذلك ، تتمتع الألعاب الإلكترونية بجاذبية في شكل المرئيات الصوتية المقدمة والقصة ونظام التحصيل في الألعاب الإلكترونية. (٢) التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على روح التعلم لطلاب برنامج دراسات التربية الإسلامية هو أن نقص التحكم يجعل الطلاب يشعرون بالمتعة من لعب الألعاب الإلكترونية مما يجعل الطلاب ينسون الوقت ويشعرون بأنهم يرغبون في مواصلة اللعب وتجاه (٣)التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على روح التعلم لطلاب برنامج دراسات التربية الإسلامية هو أن الطلاب الذين كانوا يشعرون بالملل والتوتر في البداية قاموا بعد ذلك بلعب الألعاب الإلكترونية حتى أصبح مزاجهم وعقولهم جيدين وجعل الطلاب قادرين على التركيز على الدراسة. بالإضافة إلى ذلك ، من خلال كسب دخل من الألعاب الإلكترونية ، يساعد ذلك الطلاب ماليًا وهذا له تأثير على عقل يمكنه التركيز على الدراسة.