

**PENGARUH *GAME* STRATEGI TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA/SISWI KELAS XI**

Karya Tulis

Diajukan Sebagai Penunjang Mata Pelajaran Jurusan IPA
di MAN 2 Kota Serang



Oleh:

Nama : Muhammad Wisnu Haris
No. Induk : 0088511318
Kelas : XI IPA 1

**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA SERANG
2025**

**PENGARUH *GAME* STRATEGI TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA/SISWI KELAS XI**

Karya Tulis

Diajukan Sebagai Penunjang Mata Pelajaran Jurusan IPA
di MAN 2 Kota Serang



Oleh:

Nama : Muhammad Wisnu Haris
No. Induk : 0088511318
Kelas : XI IPA 1

**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA SERANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH *GAME* STRATEGI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA-SISWI KELAS XI

Oleh:

Nama : Muhammad Wisnu Haris
No. Induk : 0088511318
Kelas : XI IPA 1

**Karya tulis ini telah diperiksa dan disetujui serta dinyatakan memenuhi syarat sebagai
penunjang mata pelajaran Jurusan IPA**

Tanggal 7 Mei 2025

Menyetujui dan Mengesahkan:

Penguji,

Pembimbing,

Pasni Sugandi, S.Pd, M.Pd
NIP. 196708142005011005

Hidayatul Falah, S.Pd.I,
NIP. 199209302019032021

Kepala Madrasah,

Udin Ali Abas, S.Ag., MA.
NIP. 197007051998031007

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sungguh-sungguh, bahwa karya tulis yang telah saya susun ini sebagai penunjang mata pelajaran di semester dua kelas XI MAN 2 Kota Serang dan seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan karya tulis yang saya kutip dari hasil orang lain telah dicantumkan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian karya tulis ini bukan hasil karya saya sendiri atau terdeteksi plagiarisme dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima konsekuensi dari MAN 2 Kota Serang sesuai peraturan yang berlaku di MAN 2 Kota Serang.

Serang, 2 Mei 2025

Yang membuat pernyataan

Muhammad Wisnu Haris

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah SWT atas berkah dan hidayah-Nya yang telah memungkinkan saya menyelesaikan karya tulis ilmiah dengan judul "**Pengaruh *game* strategi terhadap kemampuan kognitif siswa-siswi kelas XI**" dengan sebaik-baiknya.

Dalam proses penyusunan karya tulis ini, berbagai pihak telah memberikan bantuan dan dukungan yang tak ternilai. Untuk itu, izinkanlah saya menghaturkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Udin Ali Abas, S.Ag., MA. selaku Kepala MAN 2 Kota Serang yang telah menciptakan lingkungan akademis yang kondusif bagi pengembangan potensi siswa.
2. Ibu Hidayatul Falah, S.Pd.I, selaku guru pembimbing yang dengan sabar telah mengarahkan dan memberi pencerahan selama proses penulisan karya tulis ini.
3. Penguji yang terhormat, yang telah memberikan masukan berharga demi kesempurnaan karya tulis ini.
4. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang senantiasa mencurahkan kasih sayang dan dorongan semangat yang tak pernah putus.
5. Sahabat-sahabat seperjuangan Angkatan 34 MAN 2 Kota Serang yang telah berbagi suka duka serta partisipasi selama proses penelitian dan penulisan.

Sebagai sebuah karya yang ditulis oleh manusia, seorang penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya tulis ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan juga masukan yang bersifat membangun bagi karya tulis ini akan diterima dengan terbuka demi perbaikan di masa yang akan datang.

Besar harapan penulis agar karya tulis ini dapat menjadi sebuah sumbangan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi siapa saja yang memerlukannya.

Serang, 2 Mei 2025

Yang membuat pernyataan

Muhammad Wisnu Haris

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Video game.....	3
2.1.1 Pengertian Video game (Permainan video).....	3
2.2 Game strategi.....	4
2.3 Kemampuan kognitif.....	4
2.4 Hubungan game strategi dengan kemampuan kognitif	6
BAB III METODOLOGI	7
3.1 Setting Penelitian	7
3.2 Metode Penelitian	7
3.3 Teknik Pengumpulan Data	7
3.4 Analisis Data	8
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	10
4.1 Hasil Penelitian	10
4.2 Pembahasan	16
BAB V PENUTUP.....	18
5.1 Kesimpulan	18
5.2 Saran	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.....	10
Gambar 4.2.....	10
Gambar 4.3.....	11
Gambar 4.4.....	11
Gambar 4.5.....	12
Gambar 4.6.....	12
Gambar 4.7.....	13
Gambar 4.8, 4.9, 4.10, 4.11.....	14
Gambar 4.12.....	15
Gambar 4.13.....	15
Gambar 4.14.....	16
Gambar 4.15.....	16

Daftar Lampiran

Hasil Jawaban Kuestioner	21
Hasil Cek <i>Turnitin</i>	26
Daftar Bimbingan	27

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi *digital* yang pesat telah membawa perubahan signifikan pada berbagai aspek dalam kehidupan. Salah satunya pada bentuk teknologi yang banyak digemari oleh para generasi muda yaitu *game digital*. *Game* terkhususnya *game strategi*, tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi para pemainnya, tetapi juga memiliki potensi dalam proses pembelajaran mandiri. *Game strategi* pada umumnya menuntut para pemain untuk berpikir kritis, membuat keputusan cepat, serta memecahkan masalah secara sistematis.

Kemampuan kognitif merupakan aspek yang penting bagi kegiatan belajar serta kehidupan sehari-hari para siswa-siswi. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam memperhatikan sekitar, memori, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan. Peningkatan dalam kemampuan kognitif sangatlah penting bagi para siswa ataupun siswi, baik secara akademis maupun non-akademis. Di era modern ini, video *game* telah menjadi bagian dari kehidupan para pelajar, dan permainan strategi menjadi populer karena membutuhkan pemikiran kritis serta pengambilan keputusan yang baik. Potensi permainan strategi untuk melatih kemampuan kognitif seperti perencanaan, pemecahan masalah, berpikir kritis, pengambilan keputusan, daya ingat, perhatian, dan fleksibilitas kognitif telah menarik perhatian banyak pihak. Penelitian awal dan observasi menunjukkan adanya hubungan positif antara bermain *game strategi* dengan peningkatan beberapa aspek kognitif. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji dampak permainan strategi terhadap kemampuan kognitif pelajar masih terbatas. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan ini sangat penting untuk mengoptimalkan potensi permainan strategi di dunia pendidikan dan perkembangan kognitif pelajar secara keseluruhan. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi jenis permainan, durasi bermain, serta mekanisme kognitif yang terlibat, sehingga dapat memberikan wawasan kepada guru, dan orang tua. Contoh pengaplikasian secara akademis dapat berupa seperti penyelesaian soal Matematika, menganalisis data,

dan menulis esai yang bersifat argumentatif. Dan contoh pada bidang non-akademis dapat berupa seperti menyusun dan mengatur kegiatan sehari-hari, menyusun strategi dalam permainan papan, bahkan pada kegiatan yang dianggap kecil oleh orang lain seperti bermain *game online* terkhususnya *game* strategi.

Oleh karena itu, terciptalah penelitian yang didasarkan oleh penelitian diatas yang berjudul **“Pengaruh *game* strategi terhadap kemampuan kognitif siswa-siswi kelas XI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, terumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan *game* strategi pada siswa kelas XI?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game* strategi terhadap kemampuan kognitif para siswa kelas XI? .

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut ini:

1. Untuk mengetahui seperti apa penggunaan *game* strategi terhadap kemampuan kognitif para siswa kelas XI.
2. Untuk menganalisis pengaruh signifikan pada penggunaan *game* strategi terhadap kemampuan kognitif para siswa kelas XI.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan sudut pandang baru kepada masyarakat terkait pengaruh *game* strategi terhadap kemampuan kognitif para siswa kelas XI.
2. Mendorong siswa untuk memilih *game* yang tidak hanya menghibur tapi juga melatih kemampuan berpikir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Video game

2.1.1 Pengertian Video game (Permainan video)

Permainan video atau gim video (bahasa Inggris: *video game*) adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka pengguna atau perangkat masukan – seperti peranti tuas kendali, stik kendali (*controller*), papan tombol, maupun pengindra gerakan – untuk menghasilkan umpan balik visual. Umpan balik ini akan ditampilkan pada video perangkat layar, seperti perangkat TV, monitor, layar sentuh, atau perangkat jemala realitas. Permainan video sering kali dilengkapi dengan umpan balik audio melalui pengeras suara atau penyuar telinga (*headphone*), dan terkadang dengan jenis umpan balik lainnya, seperti teknologi haptic. Permainan video ditentukan berdasarkan pelantar mereka, yang mencakup permainan dingdong, permainan konsol, dan permainan untuk komputer pribadi (PC). Baru-baru ini, industri permainan video telah berkembang ke permainan seluler melalui ponsel pintar dan komputer tablet, sistem realitas virtual dan realitas berimbuh, serta permainan dengan *remote cloud*. Permainan video diklasifikasikan ke dalam berbagai genre berdasarkan jenis permainan dan tujuannya. Diantaranya adalah:

- Aksi.
- Penembakan.
- Olahraga.
- Strategi.
- *Role Playing Games* (RPG).

2.2 Game strategi

Game strategi merupakan salah satu genre yang masih relevan dan populer di zaman sekarang, dikarenakan pengaplikasiannya pada tiap permainan yang berbeda-beda, banyak orang memainkannya karena cukup menantang pikiran kita untuk bekerja lebih keras. Dikutip dari jurnal *PENGEMBANGAN GAME STRATEGI PADA MATA PELAJARAN KEAMANAN JARINGAN*, oleh Rose Nur Vitasari (2019) “*Game* strategi menitikberatkan (berfokus) pada kemampuan berpikir dan organisasi. *Game* yang menyajikan sebuah permasalahan yang kemudian harus diselesaikan. *Game* strategi menurut Lindsay Grace, *game* yang menawarkan sebuah alur permasalahan dan harus diselesaikan.”.

Game strategi biasanya memiliki cakupan yang lebih besar, dan penekanan utamanya adalah seorang pemain harus mampu merencanakan serangkaian tindakan untuk mengalahkan satu atau lebih lawan. Sebagian besar permainan strategi melibatkan elemen peperangan hingga tingkat yang berbeda-beda serta menampilkan kombinasi taktis dan strategis. Selain pertempuran, genre ini sering menantang kemampuan pemain untuk mengeksplorasi dan mengelola sumber daya. *Game* strategi juga mencakup beberapa kemampuan yang menjadi tuntutan bagi para pemain seperti keahlian dalam menyusun komposisi tim di dalam *game*, memecahkan sebuah permasalahan, berpikir kritis, melatih focus, membaca situasi. Beberapa kemampuan yang telah disebut tadi merupakan kemampuan yang disebut kognitif, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* strategi mempunyai kesinambungan dengan kemampuan kognitif seseorang.

2.3 Kemampuan kognitif

Dikutip dari jurnal berjudul *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Rancang Balok di Kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro XIII Kecamatan Duingi Kota Gorontalo*, oleh Mauda, fatra dan Arsyad,

Lukman (2021) “Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu megolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuanruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.”.

Istilah “kognisi” berasal dari kata Latin “*cognoscere*” yang berarti “mengetahui” atau “mengenal”. Dalam konteks ilmu psikologi dan neurosains, kognitif merujuk pada pemahaman tentang bagaimana pikiran bekerja, bagaimana memproses informasi, dan bagaimana itu mempengaruhi perilaku seseorang. Studi tentang hal ini melibatkan penelitian tentang otak, fungsi kognitif, dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain. Para ilmuwan menggunakan berbagai metode seperti pemindaian otak (*Brain imaging*), tes psikologis, dan eksperimen perilaku untuk mempelajari mekanismenya. Fungsi atau kemampuan kognitif meliputi beberapa aspek seperti:

- Persepsi
- Perhatian
- Memori
- Bahasa
- Pemecahan masalah
- Pengambilan keputusan

Berdasarkan aspek-aspek yang telah dijabarkan, kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang sangat penting, dikarenakan aspek-aspek tersebut dipakai pada kehidupan sehari-hari, salah satu pengaplikasian kemampuan kognitif bisa diterapkan ketika kita bermain *game* strategi.

2.4 Hubungan game strategi dengan kemampuan kognitif

Menurut Green dan Bavelier (2012) *"Game playing may not convey an immediate advantage on new tasks (increased performance from the very first trial), but rather the true effect of action video game playing may be to enhance the ability to learn new tasks."*

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa bermain *game*, khususnya game strategi, dapat meningkatkan kemampuan individu dalam mempelajari tugas-tugas baru, yang merupakan aspek penting dari fungsi kognitif.

Game strategi memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan kognitif karena permainan jenis ini menuntut pemain untuk berpikir secara logis, membuat rencana jangka panjang, serta menganalisis situasi yang kompleks. Selama bermain, siswa terlibat dalam aktivitas mental yang intens, seperti memecahkan masalah, mengevaluasi alternatif, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia.

Kemampuan kognitif yang terlibat mencakup perhatian, memori kerja, fleksibilitas berpikir, serta kemampuan dalam memprediksi dan mengantisipasi hasil dari setiap langkah. *Game* strategi menuntut pemain untuk menyimpan informasi penting di memori jangka pendek dan menggunakan informasi itu untuk mengatur tindakan selanjutnya, sehingga secara tidak langsung melatih daya ingat dan konsentrasi

Game strategi juga mendorong perkembangan metakognisi, yaitu kemampuan untuk menyadari dan mengontrol cara berpikir sendiri. Siswa menjadi lebih mampu mengenali strategi mana yang efektif, kapan harus mengubah pendekatan, dan bagaimana memperbaiki kesalahan yang terjadi. Proses ini mencerminkan pembelajaran yang aktif dan reflektif, dua aspek penting dalam pendidikan modern. *Game* strategi dapat mendorong siswa untuk terus mencoba, berlatih, dan mengasah kemampuan berpikir mereka. Dengan kata lain, game strategi tidak hanya

melatih otak, tetapi juga membentuk sikap mental yang positif terhadap tantangan intelektual.

BAB III METODOLOGI

3.1 Setting Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 April 2025 sampai dengan 21 April 2025

3.1.2 Tempat Penelitian

Proses eksperimen dilakukan di MAN 2 Kota Serang dan dirumah penulis yang beralamat di Link Lebak Gempol RT 004/10 Panancangan Cipocok Jaya ketika pengolahan data.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan juga melakukan survei dengan menggunakan kuesioner *digital* sebagai alat pendukung penelitian ini. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian kuantitatif merupakan studi sistematis dan terstruktur terhadap komponen-komponen, fenomena, serta hubungan sebab-akibat di antara keduanya. Tujuan utama penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan memanfaatkan model-model matematis, teori, dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena tertentu. Proses pengukuran menjadi aspek sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal tersebut memberikan keterkaitan fundamental antara observasi empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kuesioner/angket

Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi dari responden. Instrumen ini seringkali dimanfaatkan dalam penelitian untuk mengumpulkan data kuantitatif maupun kualitatif. Kuesioner dapat berbentuk pertanyaan terbuka, tertutup, atau kombinasi dari keduanya.

Tujuan utama penggunaan kuesioner adalah untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat mengenai subjek yang diteliti, seperti pendapat, sikap, pengalaman, atau karakteristik demografis responden. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menjangkau banyak responden dalam waktu yang relatif singkat dan dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan metode pengumpulan data lainnya.

3.4 Analisis Data

Teknik penelitian yang saya gunakan adalah kuestioner, pada ,teknik yang digunakan, diperlukan kontribusi dari beberapa orang yang masuk dalam kategori siswa kelas XI yang merupakan kelompok yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Pertama tama, kuestioner akan dibuat berdasarkan topik yang akan diteliti. Lalu akan dilakukan survei pada beberapa siswa kelas XI tentang bagaimana *game* strategi dapat mempengaruhi kemampuan kognitif seseorang, lalu setelah memperoleh beberapa jawaban dari para responden, jawaban-jawaban yang telah diperoleh dari pertanyaan yang telah dibuat akan diorganisir sehingga mudah untuk ditarik kesimpulannya, kemudian jawaban-jawaban itu dirangkum dan ditarik menjadi sebuah kesimpulan yang menjadi pembuktian atau hasil dari apa yang akan di observasi.

3.4.1 Pembuatan Pertanyaan

Sebelum dilakukan survei, peneliti perlu membuat pertanyaan mengenai apa yang akan dikaji pada penelitiannya, alangkah baiknya sebelum membuat pertanyaan, pastikan pertanyaan yang dibuat berhubungan dengan apa yang diteliti dan jawaban yang akan didapat menjawab apa yang diteliti.

3.4.2 Pengumpulan dan Pengorganisasian Data

Angket yang telah dibuat akan disebarkan pada kalangan siswa kelas XI dengan jumlah responden yang telah ditentukan. Untuk melakukan analisis data secara efektif, penting untuk mengonsolidasikan semua jawaban angket ke dalam format yang terstruktur dan mudah diakses, seperti spreadsheet. Dengan

mengompilasi data dalam bentuk yang tertata rapi, proses evaluasi dan penarikan kesimpulan dari informasi yang telah dikumpulkan akan menjadi lebih efisien dan akurat.

3.4.3 Pembersihan Data

Mengidentifikasi dan menangani data yang tidak lengkap, tidak valid, atau tidak konsisten. Terkadang dalam sebuah kuisioner baik dengan format pilihan ganda ataupun isian, masih tetap menyebabkan data-data yang kurang valid, terlebih lagi kuestioner tersebut mengharuskan responden untuk menjawab sesuai pendapatnya sendiri.

3.4.4 Pengolahan Data

Menyeleksi lebih lanjut dan melakukan perhitungan terhadap presentase jawaban yang berupa pilihan ganda dan mengolah jawaban essai supaya lebih mudah dikomunikasikan dan ditarik kesimpulannya.

3.4.5 Interpretasi Hasil

Menerjemahkan hasil analisis statistik yang bermakna jelas dan menjawab apa yang sedang diteliti. Hasil terjemahan bisa berupa grafik, tabel, dan narasi yang jelas mengenai penelitian tersebut

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berikut adalah jawaban yang telah diperoleh dari angket yang telah dibuat:

1. Apakah Anda pernah memainkan video *game* berbasis strategi sebelumnya?

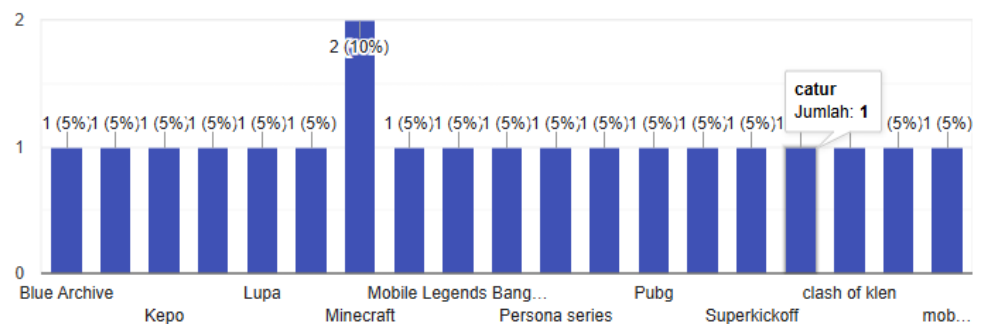
20 jawaban



Gambar 4.1

2. Jika pernah, maka apa salah satu video *game* yang pernah Anda mainkan?

20 jawaban

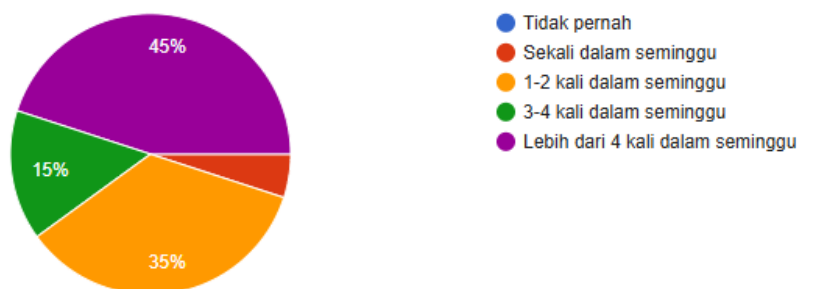


Gambar 4.2, Pada grafik tersebut terdapat sebuah simpulan bahwa sebagian besar siswa kelas XI pernah memainkan *Mobile legends* dan diantaranya memilih bermain *game* seperti *Minecraft*, *Limbus Company*,

Persona series, Honkai Star Rail, Clash of Clan, PUBG, Glory of Generals, Stick war: Legacy.

3. Seberapa sering Anda bermain *game* strategi dalam seminggu?

20 jawaban



Gambar 4.3

4. Jenis *game* strategi apa yang sering Anda mainkan?

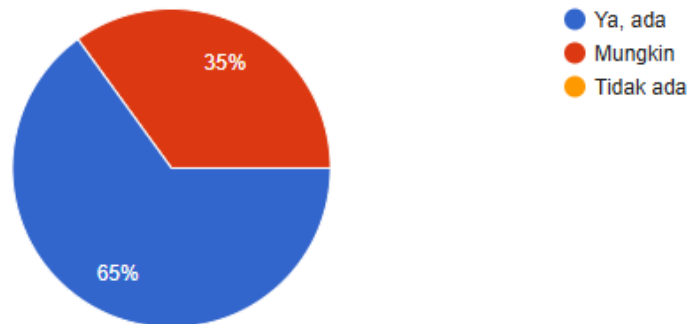
20 jawaban



Gambar 4.4

5. Menurut Anda, apa terdapat pengaruh antara *game* strategi dengan kemampuan kognitif seseorang?

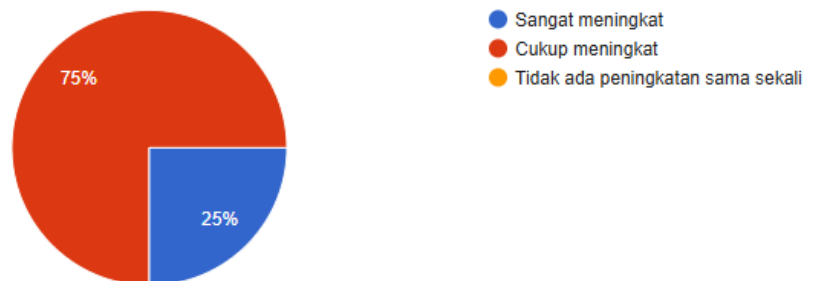
20 jawaban



Gambar 4.5

6. Apa anda merasa kemampuan anda dalam memecahkan masalah meningkat setelah beberapa kali bermain *game* strategi?

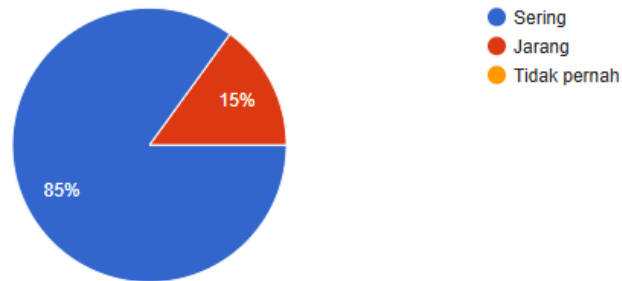
20 jawaban



Gambar 4.6

7. Seberapa sering Anda merasa perlu merencanakan langkah-langkah ke depan saat bermain *game* strategi?

20 jawaban



Gambar 4.7

8. Bagaimana menurut Anda *game* strategi mempengaruhi kemampuan Anda dalam berkonsentrasi dan fokus?

19 jawaban

ya

Karena game strategi membutuhkan fokus, terutama pada banyak bidang, kalau ini diterapkan pada dunia nyata maka hal ini bisa mempengaruhi konsentrasi seseorang, namun banyak yang kebalikannya, mereka tidak bisa merealisasikan sehingga mereka hanya bisa fokus terhadap apa yang mereka mainkan, ini tergantung psikologis individu tertentu

Ya karena mikir

Game strategi baik dalam bentuk Real Time Strategy (RTS) ataupun Turn Based Strategy cenderung memiliki pengaruh yang berbeda. Sebagai gambaran RTS adalah game yang dimainkan secara waktu nyata, yang artinya pemain harus memiliki konsentrasi dan fokus untuk memenangkan pertandingan. Umumnya konsep RTS digunakan pada game strategy dengan genre perang (Company of Heroes, dll)

Sedangkan Turn Based Strategy adalah game yang dimainkan berdasarkan giliran pemain dengan lawan. Konsep ini cenderung lebih ringan karena tidak selalu menggunakan konsentrasi dan fokus, akan tetapi terhadap bagaimana kita sebagai pemain harus mengatur rencana agar dapat mengalahkan lawan dengan apapun yang kita punya. Umumnya konsep Turn Based Strategy digunakan pada game dengan genre RPG, atau storv based (Limbus Comoanv. dll)

Secara perbandingan Real Time Strategy sangat mempengaruhi bagaimana kita harus berkonsentrasi dan fokus terhadap suatu objektif untuk memenangkan pertandingan, sedangkan Turn Based Strategy adalah versi ringannya karena hanya berpengaruh terhadap bagaimana kita merencanakan giliran selanjutnya. Real Time Strategy sangat di rekomen jika hanya menginginkan kekacauan pertandingan, karena itu emang kacau.

sangat berpengaruh karena membuat kita menjadi lebih fokus

Game strategi berpotensi meningkatkan konsentrasi dan fokus saya melalui latihan perencanaan, analisis, pengambilan keputusan, dan pemikiran kritis. Namun, paparan berlebihan bisa menimbulkan kelelahan kognitif atau fokus yang terlalu sempit. 🤖🤖

Karena harus serius

Klo ga fokus atw konsentrasi kita akn kalah

memaksa pemain untuk berpikir strategis, menganalisis situasi, dan mengambil keputusan yang tepat dalam waktu terbatas.

19 jawaban

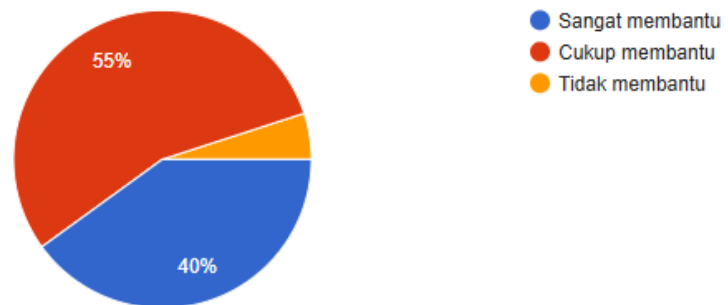
game strategi seperti clash of clans mengajarkan kepada kita untuk lebih memikirkan kesejahteraan rakyat (desa) dan klan daripada memenuhi kepentingan tertentu yang lain (misalnya upgrade wall).
Game strategi dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus karena menuntut perencanaan, perhatian terhadap detail, dan pengambilan keputusan yang tepat. Hal ini melatih otak untuk tetap fokus dan berpikir secara sistematis.
Sangat karena dalam game yang saya mainkan, harus juga menyiapkan upgrade serta memilih role character untuk musuh ² tertentu
Melatih asah otak dalam performa skill, komunikasi, sosial, kerjasama, pengetahuan, dan lain-lain.
Game strategi mendorong pemainnya untuk menggunakan kemampuan berpikirnya dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan dalam permainan, dimana tindakan yang dipilih dapat menguntungkan/merugikan pemain tersebut. Hal tersebut membuat pemain lebih memikirkan setiap langkah dan tindakan serta resiko yang diterima ataupun dilemma yang harus ia ambil dalam permainan.
Biasa aja
Biasa aja
Dalam belajar matematik saya dapat berpikir bagaimana para archer yang hanya terdiri dari 4 orang dapat melakukan archidon fire
cukup memengaruhi untuk konsentrasi dan fokus untuk jangka waktu yang lumayan lama sesuai dengan cara seseorang mengimplementasikannya, karena untuk saya game strategi lumayan membantu untuk fokus meski dalam jangka waktu yang lama terutama fokus dalam pembelajaran dan pemahaman suatu materi dengan cara mengimplementasikan taktik dalam game yang sudah disesuaikan untuk pembelajaran
berpikir

Gambar 4.8, 4.9, 4.10, 4.11.

Berdasarkan jawaban-jawaban dari para responden, dapat disimpulkan bahwa *game* strategi dapat meningkatkan konsentrasi dan juga fokus seseorang dikarenakan tuntutan untuk merencanakan serta menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat, namun terdapat beberapa responden yang merasa kemampuan mereka dalam berpikir kritis jadi lebih tajam, dan kemampuan fokus dalam jangka panjang, serta adanya responden yang mengaitkannya dengan penerapan di dunia nyata, meski juga terdapat responden yang merasa bahwa pengaruh yang diberikan biasa saja.

9. Menurut Anda, apakah bermain *game* strategi membantu Anda dalam mengidentifikasi dan menganalisis masalah?

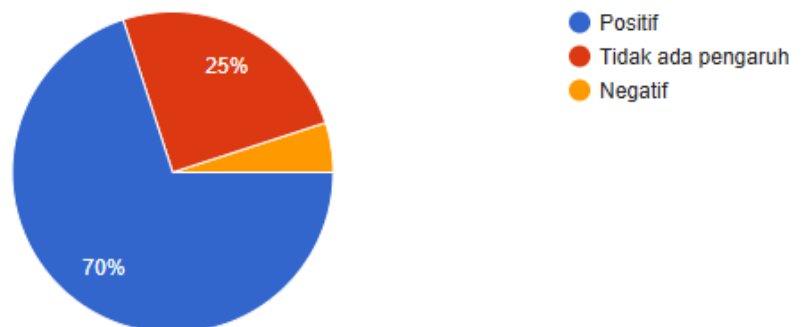
20 jawaban



Gambar 4.12

10. Bagaimana menurut Anda *game* strategi mempengaruhi kemampuan Anda dalam memprioritaskan tugas atau sumber daya?

20 jawaban



Gambar 4.13

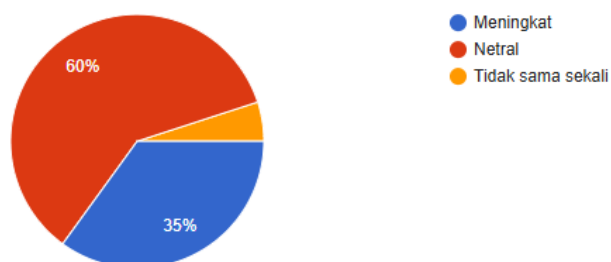
11. Seberapa sering Anda mencoba strategi yang berbeda saat bermain *game* strategi untuk mencapai kemenangan?

20 jawaban

**Gambar 4.14**

12. Menurut Anda, apakah pengalaman bermain *game* strategi telah meningkatkan kemampuan Anda dalam membuat keputusan yang efektif di kehidupan sehari-hari?

20 jawaban

**Gambar 4.15**

4.2 Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang berbentuk survei yang telah dilakukan dari tanggal 17 April 2025 hingga saat pengolahan data di tanggal 21 April, saya menemukan bahwa dari tiap responden yang telah menjawab, mereka sudah pernah memainkan *game* berbasis strategi sebelumnya. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa seluruh responden pernah bermain *game* strategi dengan frekuensi bermain yang cukup tinggi. *Game* yang dimainkan juga sangat bervariasi, diantaranya seperti *turn based*, *tower defense* dan *Real Time*

Strategy menjadi jenis yang paling populer diantara opsi yang telah dipaparkan. Mayoritas responden meyakini bahwa *game* strategi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif secara individu, dan sebagian besar merasakan adanya peningkatan yang cukup signifikan baik saat bermain atau sesudah bermain, serta beberapa responden menyetujui bahwa *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi dan fokus seseorang dikarenakan adanya tuntutan untuk teliti akan analisis dan perencanaan atas apa yang akan dilakukan untuk mencapai objektif.

Berdasarkan beberapa respon, telah disimpulkan bahwa apa yang kita lakukan pada saat bermain *game* strategi memiliki manfaat yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari bahkan ketika pembelajaran, seperti merencanakan lebih dari satu rencana atau strategi pada suatu permasalahan tertentu, dan juga manajemen akan sumber daya, serta kemampuan untuk berpikir kritis dan memutuskan sebuah keputusan dengan cepat tapi bersifat menguntungkan. Manfaat-manfaat tadi sangat bisa diterapkan di kehidupan nyata terkhususnya para pelajar yang harus berpikir kritis dan lebih peka terhadap sekitar.

Dapat dilihat juga bahwa para responden yang merupakan siswa kelas XI tidak hanya menggunakan video *game* hanya untuk mencari kesenangan atau sebagai alat pelepas jenuh, namun mereka juga menggunakannya sebagai sarana untuk belajar pembelajaran non akademik dan cenderung memperdalam tentang kemampuan dasar seseorang atau kemampuan kognitif, memang ada beberapa responden ada yang tidak terlalu setuju atau merasa bahwa *game* strategi benar-benar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif seseorang, namun itu semua kembali ke perspektif masing masing.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa para target penelitian yaitu para siswa kelas XI, menyetujui bahwa game strategi memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif mereka, dan dari hasil tersebut dapat diketahui juga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game* strategi dengan kemampuan kognitif para siswa kelas XI, dikarenakan para responden merasa adanya pengaruh secara tidak langsung pada kemampuan kognitif mereka sehingga terbentuknya kebiasaan yang berhubungan dengan unsur-unsur kognitif. Para responden juga bisa mempraktikkan apa yang mereka peroleh ketika bermain *game* tersebut, seperti merencanakan sesuatu, berpikir cepat dan kritis, berhati-hati serta mengkalkulasi kemungkinan yang ada dalam kegiatan pembelajaran ataupun pada kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, pembaca bisa menjadikan karya tulus ini sebagai sumber informasi dan bahan pertimbangan dalam memahami potensi penggunaan *game* strategi di dunia pendidikan, terutama terkait dengan mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Melalui hasil penelitian yang disajikan, pembaca diharapkan tidak hanya melihat *game* sebagai hiburan saja, tetapi juga sebagai media yang bisa merangsang cara berpikir logis, kreatif, dan analitis jika digunakan dengan tepat. Karya tulis ilmiah juga mendorong pembaca untuk lebih terbuka terhadap pembelajaran yang inovatif, yang bisa menjadi penghubung minat siswa dengan tujuan pembelajaran. Semoga karya tulis ini bisa menginspirasi para pembaca untuk lebih aktif dalam menelusuri metode pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Halodoc, (2025) “Mengetahui Kemampuan Kognitif, Fungsi dan Tahapannya”

https://www.halodoc.com/artikel/mengetahui-kemampuan-kognitif-fungsi-dan-tahapannya?srsId=AfmBOor49iuG4mvFcrPzKk0WAFddV6rNcT_Ib8qSLLGKM_WlnAzV324F. Diakses pada tanggal 13 April 2025

Wikipedia, “Permainan Video Strategi”

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video_strategi#:~:text=Permainan%20video%20strategi%20adalah%20salah,berpikir%20yang%20mahir%20dari%20pemain. Diunduh dan di buka pada tanggal 13 April 2025

Wikipedia, “Permainan Video”

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video. Diakses pada tanggal 13 April 2025

Vitasari, Nur, Rose, Pengembangan *Game* Strategi pada Mata pelajaran Keamanan Jaringan, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya*, Volume 03 No. 2 Tahun 2019

Mauda, Fatra dan Arsyad, Lukman, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Rancang Balok di Kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro XIII Kecamatan Duingi Kota Gorontalo, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal*, Volume 02 No. 1 Tahun 2021

Wikipedia, “Penelitian Kuantitatif”
https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kuantitatif. Diakses pada tanggal 20 April 2025

IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie), “Pengertian dan Jenis-Jenis Kuesioner”

<https://kwikkiangie.ac.id/2024/06/27/pengertian-dan-jenis-jenis-kuesioner/>.

Dibuka pada tanggal 20 April 2025

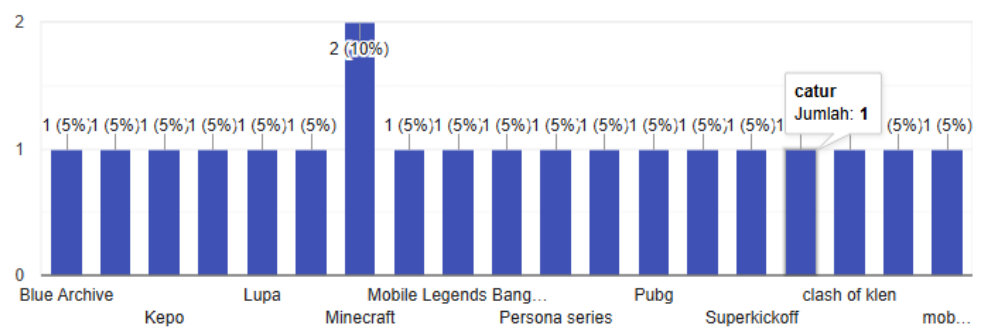
LAMPIRAN

1. Hasil jawaban Kuestioner

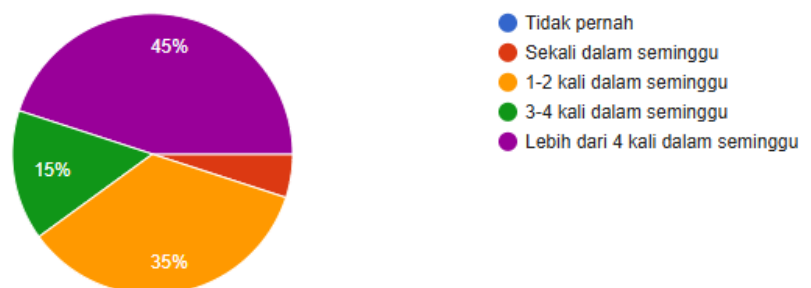
20 jawaban



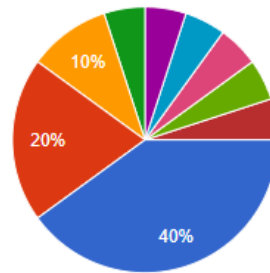
20 jawaban



20 jawaban

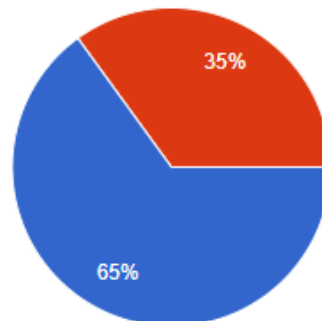


20 jawaban



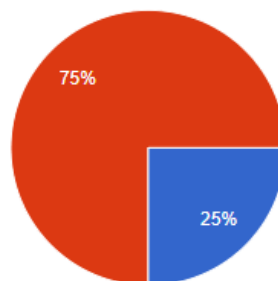
- Real time strategy (contoh: mobile legends, HoK.)
- Turn based strategy (contoh: persona,...)
- Tower defense (contoh: plant vs zomb...)
- survival
- Catur
- Real Time Strategy dan Turn Based S...
- Manajer klub
- Berhala defense

20 jawaban



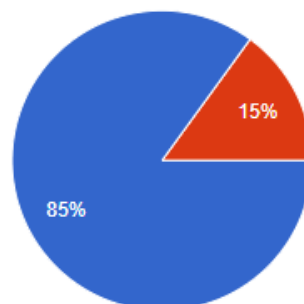
- Ya, ada
- Mungkin
- Tidak ada

20 jawaban



- Sangat meningkat
- Cukup meningkat
- Tidak ada peningkatan sama sekali

20 jawaban



- Sering
- Jarang
- Tidak pernah

19 jawaban

ya

Karena game strategi membutuhkan fokus, terutama pada banyak bidang, kalau ini diterapkan pada dunia nyata maka hal ini bisa mempengaruhi konsentrasi seseorang, namun banyak yang kebalikannya, mereka tidak bisa merealisasikan sehingga mereka hanya bisa fokus terhadap apa yang mereka mainkan, ini tergantung psikologis individu tertentu

Ya karena mikir

Game strategi baik dalam bentuk Real Time Strategy (RTS) ataupun Turn Based Strategy cenderung memiliki pengaruh yang berbeda. Sebagai gambaran RTS adalah game yang dimainkan secara waktu nyata, yang artinya pemain harus memiliki konsentrasi dan fokus untuk memenangkan pertandingan. Umumnya konsep RTS digunakan pada game strategy dengan genre perang (Company of Heroes, dll)

Sedangkan Turn Based Strategy adalah game yang dimainkan berdasarkan giliran pemain dengan lawan. Konsep ini cenderung lebih ringan karena tidak selalu menggunakan konsentrasi dan fokus, akan tetapi terhadap bagaimana kita sebagai pemain harus mengatur rencana agar dapat mengalahkan lawan dengan apapun yang kita punya. Umumnya konsep Turn Based Strategy digunakan pada game dengan genre RPG, atau story based (Limbus Company, dll)

Secara perbandingan Real Time Strategy sangat mempengaruhi bagaimana kita harus berkonsentrasi dan fokus terhadap suatu objektif untuk memenangkan pertandingan, sedangkan Turn Based Strategy adalah versi ringannya karena hanya berpengaruh terhadap bagaimana kita merencanakan giliran selanjutnya. Real Time Strategy sangat di rekomen jika hanya menginginkan kekacauan pertandingan, karena itu memang kacau.

sangat berpengaruh karena membuat kita menjadi lebih fokus

Game strategi berpotensi meningkatkan konsentrasi dan fokus saya melalui latihan perencanaan, analisis, pengambilan keputusan, dan pemikiran kritis. Namun, paparan berlebihan bisa menimbulkan kelelahan kognitif atau fokus yang terlalu sempit. 🐱🐱

Karena harus serius

Klo ga fokus atw konsentrasi kita akan kalah

memaksa pemain untuk berpikir strategis, menganalisis situasi, dan mengambil keputusan yang tepat dalam waktu terbatas.

19 jawaban

game strategi seperti clash of clans mengajarkan kepada kita untuk lebih memikirkan kesejahteraan rakyat (desa) dan klan daripada memenuhi kepentingan tertentu yang lain (misalnya upgrade wall).

Game strategi dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus karena menuntut perencanaan, perhatian terhadap detail, dan pengambilan keputusan yang tepat. Hal ini melatih otak untuk tetap fokus dan berpikir secara sistematis.

Sangat karena dalam game yang saya mainkan, harus juga menyiapkan upgrade serta memilih role character untuk musuh² tertentu

Melatih asah otak dalam performa skill, komunikasi, sosial, kerjasama, pengetahuan, dan lain-lain.

Game strategi mendorong pemainnya untuk menggunakan kemampuan berpikirnya dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan dalam permainan, dimana tindakan yang dipilih dapat menguntungkan/merugikan pemain tersebut. Hal tersebut membuat pemain lebih memikirkan setiap langkah dan tindakan serta resiko yang diterima ataupun dilemma yang harus ia ambil dalam permainan.

Biasa aja

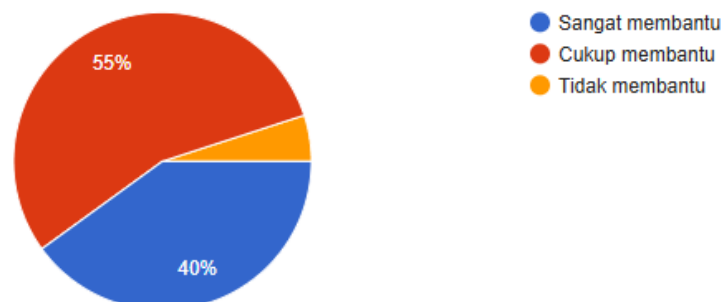
Biasa aja

Dalam belajar matematik saya dapat berpikir bagaimana para archer yang hanya terdiri dari 4 orang dapat melakukan archidon fire

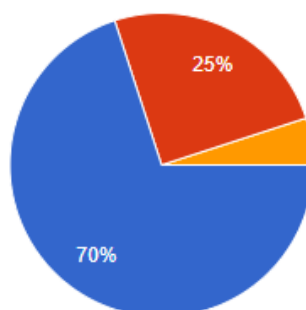
cukup memengaruhi untuk konsentrasi dan fokus untuk jangka waktu yang lumayan lama sesuai dengan cara seseorang mengimplementasikannya, karena untuk saya game strategi lumayan membantu untuk fokus meski dalam jangka waktu yang lama terutama fokus dalam pembelajaran dan pemahaman suatu materi dengan cara mengimplementasikan taktik dalam game yang sudah disesuaikan untuk pembelajaran

berpikir

20 jawaban



20 jawaban



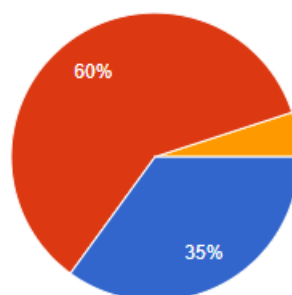
● Positif
● Tidak ada pengaruh
● Negatif

20 jawaban



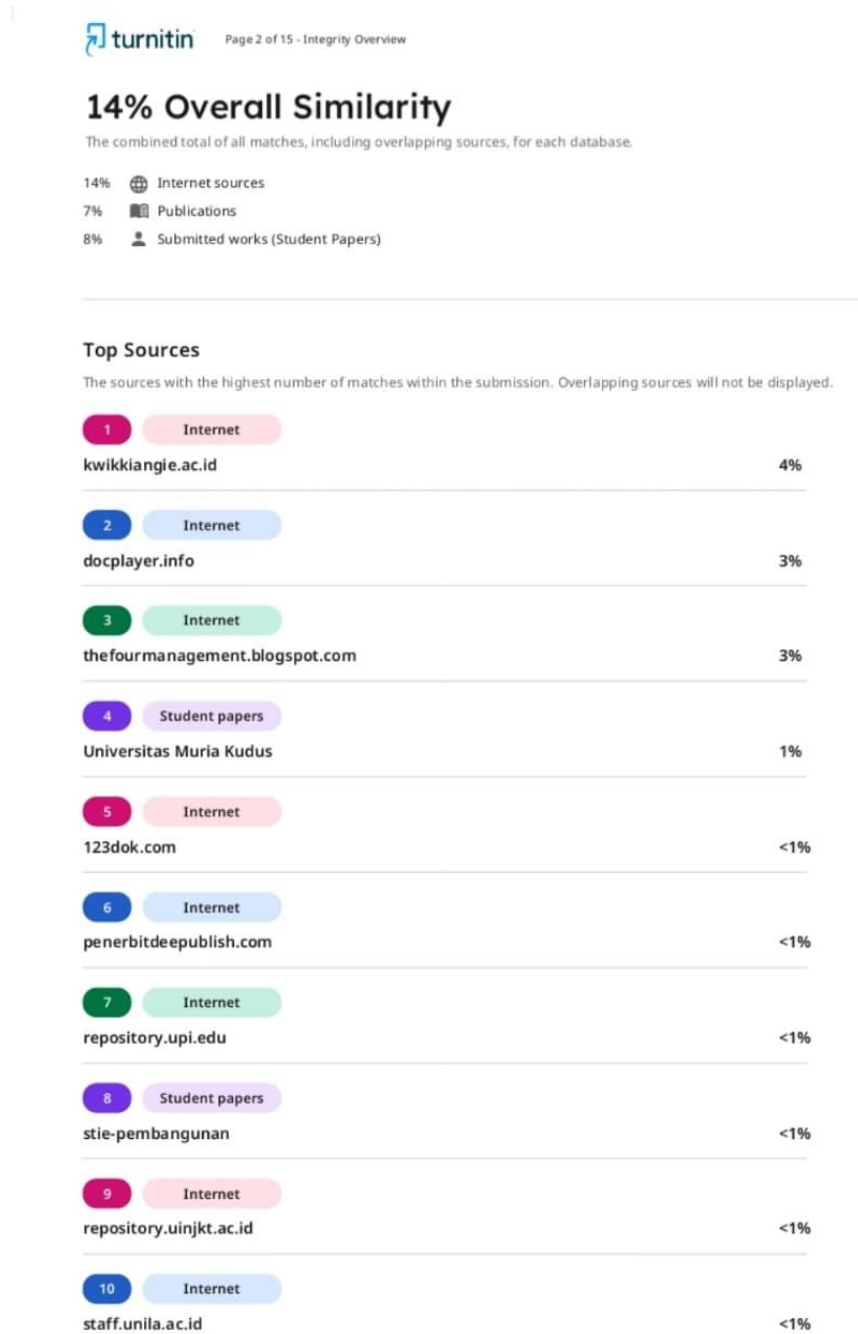
● Sering
● Jarang
● Tidak pernah

20 jawaban



● Meningkatkan
● Netral
● Tidak sama sekali

2. Hasil Cek *Turnitin*



3. Daftar Bimbingan

No	TANGGAL	BAB/SUBBAB	EVALUASI	PARAF
1	11 Februari, 2025	Judul	Judul tidak menuju langsung pada topik dan sasaran penelitian harus diperkecil.	
2	21 Februari, 2025	Judul	Menyesuaikan Judul dengan kemampuan.	
3	4 April, 2025	Judul	-	
4	12 April, 2025	BAB 1	Tujuan Penelitian tidak sesuai dengan Rumusan Penelitian dan kurang rapih.	
5	14 April, 2025	BAB 1 & 2	Rumusan Masalah perlu ditambah.	
6	21 April, 2025	BAB 3	Waktu penelitian yang belum lengkap dan tempat penelitian yang belum ada.	
7	22 April, 2025	BAB 4	Perlu dirapihkan bagian kanan dan kiri nya.	
8	1 Mei, 2025	BAB 5	Perlu dirapihkan dari segi penulisan dan melengkapi lampiran.	

