

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan atau evaluasi terhadap hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil maksimum yang diperoleh dan dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu (Lathifa & Ilmi, 2022). Sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar ini diperoleh dari setiap mata pelajaran, dalam hal ini yang berhubungan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Yulianti (2018) Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk menyiapkan peserta didik dalam hal memahami, menghayati, dan mengimani hingga mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan. Pelajaran PAI yang dipelajari di sekolah berperan sangat penting dalam memberikan pemahaman terhadap peserta didik, sehingga setelah mereka mengetahui dan memahami materi yang diberikan mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Mengingat pentingnya peranan pendidikan agama Islam dalam kehidupan nyata, maka sekolah perlu meningkatkan berbagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada saat diketahui hasil yang diperoleh siswa, nantinya diharapkan bisa mencari jalan keluar dari permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa. Dengan alasan kenapa hasil yang diperoleh siswa kurang dari target dan tujuan yang diharapkan. Untuk melihat hal tersebut, maka kita perlu mengetahui apa saja faktor yang menjadi penyebab hasil belajar siswa bisa menurun hingga nantinya bisa

diambil langkah, tindakan yang semestinya dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik lagi (Syahputra, 2020). Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kecanduan *game online* sedangkan faktor eksternal salah satunya adalah pola asuh orang tua.

Game online merupakan permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan secara berkelompok di belahan dunia. Maraknya *game online* yang dipopulerkan oleh peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik. *Game Online* berdampak negatif terhadap siswa, siswa yang kecanduan terhadap *game online* mengakibatkan merosotnya motivasi belajar. Padahal Thomas L. Good dan Jere M. Brophy dalam Padli (2017) menyatakan bahwa motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk kecanduan *game online* yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan sebagai fungsi untuk menstimulus motivasi belajar. Tapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka (Padli, 2017). Dan hal ini tentunya berdampak pula pada hasil belajar peserta didik. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Anisa (2020) menyatakan bahwa semakin tinggi kebiasaan bermain *game online* maka semakin

rendah hasil belajar peserta didik, sebaliknya semakin rendah kebiasaan bermain *game online* peserta didik maka semakin tinggi hasil belajarnya.

Saifullah (2022) mengatakan bahwa yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan peserta didik. Hal ini diketahui banyaknya pengguna *handphone* itu dikalangan peserta didik saat ini, sehingga dengan mudahnya mendownload aplikasi *game online*. Peserta didik yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan sangat berdampak baginya, terutama dari segi hasil belajar PAI. Salah satu dampak tersebut menurut Fahira (2022) yaitu sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, karna bagi pemain yang sudah kecanduan maka akan terus memikirkan tentang *game online* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu. Oleh sebab itu banyak peserta didik yang menyisihkan uang sakunya membeli kuota untuk bermain *game online* berjam-jam hingga lama kelamaan kecanduan bermain *game*. Akibatnya, anak-anak tersebut banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, karena pada saat sedang belajar tapi pikirannya sibuk membayangkan *game-game* yang menyenangkan, itu membuat peserta didik malas belajar. Angela (2013) mengatakan bahwa “Anak yang hadapi ketergantungan pada kegiatan permainan, hendak pengaruhi motivasi belajar sehingga kurangi waktu belajar serta waktu buat bersosialisasi dengan sahabat sebaya mereka, bila ini berlangsung selalu dalam waktu lama, diperkirakan anak hendak menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan area, apalagi dapat membentuk karakter asosial, dimana anak tidak memiliki keahlian menyesuaikan diri dengan area sosialnya.”

Keluarga adalah tempat utama anak-anak dapat menumbuhkan dan mengembangkan karakter positif. Pembentukan karakter positif dapat dikembangkan melalui pembiasaan nilai-nilai, baik nilai sosial maupun agama yang diinternalisasikan melalui interaksi sosial. Karakter yang telah terbentuk diharapkan kelak dapat mengakar kuat dan menjadi prinsip hidup dalam kehidupan anak. Orang tua hendaknya dapat menjadi contoh teladan yang baik pada anak karena sebagian besar waktu anak dihabiskan dalam keluarga (Subagia, 2021). Orang tua adalah Pembina pribadi yang utama dan pertama dalam hidup anak. Kepribadian orang tua, sikap dan juga cara hidup mereka merupakan unsur-unsur pendidikan yang tidak langsung sedang sendirinya akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang tumbuh. Sikap anak terhadap pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh sikap orang tuanya terhadap agama dan guru agama khususnya. Jadi orang tua sebagai pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap pendidikan anaknya baik yang berkenaan dengan iman, moral, mental, jasmani maupun rohani (Lestari, 2015).

Orang tua merupakan contoh terdekat dari anak-anaknya. Segala yang diperbuat orang tua tanpa disadari akan ditiru oleh anak-anaknya. Sikap orang tua yang bermalasan, terlalu memanjakan anak, tidak bertanggung jawab dan berbuat yang tidak sesuai dengan aturan dan norma, serta membiarkan anak berbuat semaunya tanpa ada aturan dan arahan yang jelas hendaknya dibuang jauh-jauh. Demikian juga belajar memerlukan bimbingan dari orang tua agar sikap dewasa dan tanggung jawab belajar tumbuh pada diri anak (Rohani, 2021). Untuk mencapai keberhasilan belajar siswa, harus ada peran dari keluarga atau orang tua. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Keluarga merupakan tempat pertama bersemainya bibit sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, peran keluarga tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh sekolah. Sekolah merupakan tempat kedua pendidikan siswa yang dilakukan melalui program intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Menurut William J. Goode mengemukakan bahwa keberhasilan atau prestasi yang dicapai siswa dalam pendidikannya sesungguhnya tidak hanya memperhatikan mutu dari institusi pendidikan, tetapi juga memperlihatkan keberhasilan keluarga dalam memberikan anak-anak mereka persiapan yang baik untuk pendidikan yang dijalani. Peran keluarga atau orang tua merupakan salah satu faktor yang kuat dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Saputro, 2017).

Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar anak menurun dan gemar bermain *game online* serta menjadi malas belajar adalah pola asuh orang tua dalam lingkungan keluarga. Pola asuh adalah suatu model perlakuan atau tindakan orang tua dalam membina dan membimbing serta memelihara anak agar dapat berdiri sendiri. Karena dalam lingkungan keluarga, segala sikap dan perilaku kedua orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Orang tua yang bersikap acuh dan memberikan kebebasan penuh pada anak, tidak memberikan batasan ataupun memperhatikan pergaulan mereka menyebabkan anak tersebut bersikap semaunya. Orang tua yang memanjakan anak dengan fasilitas seperti *handphone* atau komputer, efek kecanduan sangat mungkin bisa terjadi. Anastianto (2022) mencatat bahwa faktor penyebab kecanduan *game online* antara lain kurangnya perhatian dari orang terdekat, stres, kurangnya kontrol orang tua, kurangnya aktivitas, lingkungan, dan pola asuh yang salah. Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor yang membuat

remaja asyik kecanduan *game online*. Kecanduan tersebutlah yang akhirnya mempengaruhi motivasi belajar seorang peserta didik. Kecanduan tersebut dapat memicu rasa malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang di dapat oleh peserta didik. Peserta didik akan mengalami penurunan minat belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar. Peserta didik juga akan lebih memilih bolos sekolah karena waktunya habis di *game* (Johan, 2019). Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan suatu konsentrasi penuh, tetapi banyak siswa memainkan *game online* secara diam-diam dibelakang guru. Banyak tugas yang diberikan oleh guru terabaikan oleh siswanya akibat kecanduan mereka terhadap *game online*.

Dalam penelitian dari WHO pada tahun 2018 tentang *Internet Gaming Addiction* (IGA) masuk kedalam klasifikasi penyakit internasional ke-11 (ICD-11) sebagai gangguan kesehatan mental. *Game Online* sejatinya akan menjadi berbahaya jika sudah termasuk kedalam tahap kecanduan. *Game Online* membuat para pemain menjadi kecanduan menjadikan ia berusaha dengan berbagai cara sehingga dapat memainkannya. Saat seseorang memainkan *game* atau sudah dalam tahap kecanduan *game* akan terjadi zat yang menimbulkan perasaan bahagia dan nyaman. Kecanduan *game online* juga sama beratnya seperti kecanduan film porno, akan tetapi kecanduan *game online* ini menimbulkan banyak sekali efeknya seperti kerusakan otak, psikis emosional dan banyak hal lainnya (Anwar, 2021).

SMA Negeri 07 Bombana merupakan sekolah menengah atas yang sudah menerapkan unsur-unsur teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pendidikannya, baik dalam segi pembelajaran maupun manajemen pendidikan di

sekolah yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga siswanya pun sudah terbiasa dalam menggunakan sistem teknologi dan informasi berbasis internet. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh penulis pada tanggal 28 Agustus tahun 2022 terdapat beberapa siswa SMA Negeri 07 Bombana yang melanggar peraturan sekolah akibat dari bermain *game online* seperti tidak mengerjakan tugas, sering terlambat masuk sekolah, malas masuk sekolah dan yang lebih parah banyak siswa bolos sekolah pada saat jam pelajaran kelas. Dan hal ini berakibat pada prestasi dan hasil belajar peserta didik. Dari hasil wawancara awal dengan guru PAI SMA Negeri 07 Bombana mengatakan bahwa ada beberapa peserta didik bermain *game online* di sekolah baik dari jurusan MIA ataupun IIS. Dan karena hal tersebut ada beberapa peserta didik yang mengalami penurunan hasil belajar dan mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebesar 38%.

Penulis juga telah melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik SMA Negeri 07 Bombana yang bermain *game Online*, didapatkan hasil bahwa tujuan peserta didik bermain *game online* untuk menghilangkan stress, menghilangkan rasa kebosanan serta mencari kepuasan karena merasa bahwa kehidupan anak-anak mereka dibatasi oleh orang tua. Orang tua yang banyak menuntut tanpa mau mendengar pendapat anak, membuat sang anak tidak betah dirumah dan melampiaskan rasa kekesalan mereka dengan bermain *game online*.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh *research gap* pada penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Aqwa (2021) dan Arimin (2022) menyimpulkan bahwa *game online* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar PAI siswa. Lalu Anisa (2020) dalam hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa semakin

tinggi kebiasaan bermain *game online* maka semakin rendah hasil belajar siswa dan begitupun sebaliknya.

Selanjutnya penelitian tentang Pola Asuh Orang Tua terhadap hasil belajar siswa, oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu penelitian Astutik et al., (2022), berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Pratini et al., (2021) bahwa pola asuh orang tua (pola asuh permisif dan otoriter) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian diatas masih bersifat parsial (sendiri-sendiri), penelitian ini berusaha untuk melihat tidak hanya secara parsial tetapi secara simultan, bagaimana pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Game online dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMA Negeri 07 Bombana”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dalam sebuah penelitian perlu ditentukan ruang lingkup masalah yang akan diteliti, hal tersebut agar peneliti menjadi terarah dan lebih mendalam menganalisisnya. Identifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Banyaknya peserta didik yang kecanduan bermain *game online*.
2. Kurangnya pengawasan orang tua dan sekolah terhadap anak yang sering bermain *game online*.
3. Turunnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran karena kecanduan bermain *game online*.
4. Pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI peserta didik

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu serta kemampuan peneliti, maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dipaparkan, penelitian ini di batasi dan berfokus pada pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah tingkat penggunaan *game Online* peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana ?
2. Bagaimanakah pola asuh orang tua peserta didik SMA Negeri 07 Bombana?
3. Bagaimanakah hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana ?
4. Apakah ada pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI peserta didik SMA Negeri 07 Bombana?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sejalan dengan rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan *game Online* peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana.
2. Untuk mengetahui pola asuh orang tua peserta didik SMA Negeri 07 Bombana.
3. Untuk Mengetahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana
4. Untuk mengetahui dan mengkaji pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang di dapat dalam perkuliahan dan membandingkan praktek dilapangan terhadap pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI peserta didik.
2. Sebagai wahana untuk mengembangkan pengetahuan dan pemikiran bagi peneliti terhadap pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar PAI peserta didik.
3. Menambah wawasan dan bahan-bahan informasi ilmiah terkait pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar PAI peserta didik yang dapat digunakan untuk melakukan kajian dan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, dapat memberikan informasi terkait pengaruh *game online* dan dampaknya bagi hasil belajar sehingga dapat menggunakan waktunya lebih bijak untuk belajar agar prestasi belajarnya meningkat.
2. Bagi guru, memberikan masukan khususnya mengenai faktor yang menyebabkan peserta didik malas belajar sehingga dapat menerapkan model dan media belajar yang lebih menarik agar peserta didik lebih semangat belajar, dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar khususnya pada peserta didik.
4. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk mendidik dan mengarahkan anak agar lebih baik kearah masa depan semoga dengan membaca penelitian ini orang tua akan mengetahui bagaimana cara medidik dengan pola asuh yang tepat untuk diterapkan pada anak. Sehingga dapat menciptakan generasi yang unggul secara akademik dan non akademik.
5. Bagi peneliti, menambah wawasan tentang penerapan hasil belajar yang baik dan benar pada pembelajaran guna penyempurnaan dan bekal saat terjun langsung dalam dunia pendidikan di masa mendatang.
6. Bagi masyarakat, untuk memberikan masukan dan informasi bagi masyarakat luas khususnya para peserta didik tentang pengaruh kecanduan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar PAI.