

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Hasil Belajar PAI

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar PAI

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan guru, padahal arti belajar lebih luas dari hal itu (Hasrudin, 2018). Marx dalam (Prawira, 2016) menyatakan belajar adalah perubahan yang dialami secara relatif abadi dalam tingkah laku yang pada dasarnya merupakan fungsi dari suatu tingkah laku sebelumnya. Dalam hal ini sering atau biasa disebut praktik atau latihan (*learning is a relatively enduring changenin behavior which is a function of prior behavior, usually called practice*). Kegiatan belajar merupakan Skegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Setiap insan (manusia) yang dilahirkan ke muka bumi pada hakikatnya dalam keadaan tidak berilmu, sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT. Dalam surah an-Nahl ayat 78 yang berbunyi sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur.”

Berdasarkan ayat diatas diketahui bahwa tidak ada suatu pengetahuan yang dimiliki manusia, maka manusia memerlukan belajar agar memiliki ilmu. Belajar ialah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Saifullah, 2022).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran (Hajaryanti & Kuraeda, 2018). Menurut Nurrita dalam jurnal pembelajaran dan bimbingan yang ditulis oleh (Wardany & Mas’ula, 2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) yang merupakan salah satu acuan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Menurut (MKDP, 2012) dalam buku yang berjudul Kurikulum dan Pembelajaran, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dari segi yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat memecahkan masalah, dan pentingnya peranan

kepribadian dalam proses serta dalam hasil belajar. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan pelajaran yang ditempuhnya.

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Majid, 2012). Pendidikan agama Islam merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk dapat meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI merupakan tingkat pemahaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Majid dalam (Hatim, 2018) Penerapan kurikulum pendidikan agama Islam, memiliki sifat kebergantungan yang sangat tinggi, ia sangat dipengaruhi oleh fasilitas serta potensi yang tersedia di sekolah, lingkungan, masyarakat, serta lingkungan pergaulan para siswa, latar belakang keluarga, dipengaruhi pula oleh bagaimana persepsi guru yang bersangkutan terhadap kurikulum. Kurikulum PAI merupakan sperangkat rencana kegiatan dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran PAI serta cara yang digunakan dan segenap kegiatan yang dilakukan oleh

guru Agama untuk membantu seorang atau sekelompok siswa dalam memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam atau menumbuhkembangkan nilai-nilai Islam. Dalam kerangka penerapan kurikulum PAI pada sekolah umum, para guru Agama diperlukan mampu membaca “visi” sebuah kurikulum, yakni ide-ide pokok yang terkandung di dalam tujuan-tujuan kurikulum. Kurikulum PAI di sekolah umum terdiri atas beberapa aspek, yaitu aspek Al-Qur’an Hadits, Keimanan atau Aqidah, Akhlak, Fiqih (Hukum Islam), dan aspek Tarikh atau Sejarah (Hatim, 2018).

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Saputra et al., (2018), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor internal dapat berupa faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan kurang lengkapnya anggota tubuh. Faktor psikologis seperti intelegensi, bakat, minat, kematangan, kesiapan, dan motif. Sedangkan faktor kelelahan dapat berupa kelelahan rohani dan jasmani. Adapun faktor internal yang menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online* yaitu adanya keinginan yang kuat dari diri seseorang untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena telah dirancang sedemikian rupa sehingga *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Faktor eksternal dapat berasal dari faktor keluarga, masyarakat, dan sekolah. Faktor keluarga seperti cara didik orang tua, hubungan siswa dengan anggota keluarga, keadaan ekonomi, perhatian orang tua, dan suasana di rumah. Faktor masyarakat dapat berupa budaya di masyarakat dan teman bergaul. Sedangkan

faktor sekolah dapat berupa metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa, penerapan kedisiplinan di sekolah, dan standar pelajaran.

2.1.3 Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam (Kasman, 2022) menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. Domain kognitif: berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
2. Domain afektif: berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai.
3. Domain psikomotor: berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berfokus pada domain kognitif yaitu berkenaan dengan kemampuan serta kecakapan intelektual berfikir peserta didik.

2.2. Konsep *Game Online*

2.2.1 Pengertian *Game Online*

Game secara bahasa berarti permainan, dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti

komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Menurut Saifullah (2022) *Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Menurut Kamus Macmillan dalam (Nisrinafatin, 2020) *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Pengertian yang luas *game* berarti “hiburan”, *game* juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual (*intellectual playability*)”. Sementara kata *game* bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya sehingga memainkan *game* secara maksimal. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Menurut Adams dan Rollings dalam (Nisrinafatin, 2020) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game Online* merupakan bentuk *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet. *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Zaman dulu *game online* hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer saja. Akan tetapi, saat ini *game online* bisa diakses menggunakan *handphone*. Rata-rata saat ini seorang pemain memainkan *game online* dengan

menggunakan *handphone* dan jaringan internet yang memadai. Didalam *handphone* biasanya *game online* dapat diunduh menggunakan *Google Play Store*. Di *Google Play Store* terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam *game online*.

Adapun indikator *game online* yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu waktu bermain *game online*, kecanduan bermain *game online* dan dampak bermain *game online* (Fahira, 2022).

2.2.2 Kecanduan Game Online

Kecanduan atau addiction dalam kamus Psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Kata kecanduan atau addiction biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi informasi (Fahira, 2022). Menurut Kardefelt-Winther dalam (Novrialdy, 2019) menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya seperti alkohol, tembakau dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Akan tetapi, konsep kecanduan telah berkembang istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis. *World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International*

Classification of Disease (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain (Novrialdy, 2019). Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Diantara efek kecanduan *game online* ditandai dengan peserta didik yang selalu menggunakan waktu libur untuk bermain *game online*, dan selalu memikirkan *game online* jika sedang belajar di sekolah.

Adapun beberapa indikator kecanduan *game online*, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku seseorang
2. *Cognitive salienc*e, menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran
3. *Behavioral salienc*e, menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku
4. *Euphoria*, yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*
5. *Tolerance*, yaitu aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan
6. *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game* (Fahira, 2022).

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan kalau kecanduan ialah tingkah laku yang tergantung ataupun kondisi yang terikat yang sangat kokoh secara raga ataupun psikologis dalam melaksanakan suatu perihal, serta terdapat rasa yang tidak mengasyikkan apabila perihal tersebut tidak dapat terpenuhi. Sehingga penafsiran

kecanduan permainan *online* adalah suatu kondisi seorang yang terikat pada kerutinan yang sangat kokoh serta tidak dapat lepas dalam bermain permainan *online*, dari waktu ke waktu hendak terjalin peningkatan frekuensi, durasi ataupun jumlah dalam melaksanakan perihal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang terdapat pada dirinya (Yanti, 2021).

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online

Menurut Anwar (2021) ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak kecanduan bermain *game online*, yaitu:

1. Perkembangan Teknologi

Pada zaman modern sekarang ini, perkembangan semakin pesat dengan adanya peningkatan teknologi yang semakin mendukung kita dari waktu ke waktu, sehingga manusia dapat memanfaatkannya baik yang tua maupun anak muda sekarang semua sudah hampir melek akan teknologi. Terdapat banyak perbedaan dengan zaman sebelum masuknya teknologi, contohnya: zaman dahulu para remaja lebih sering meluangkan waktunya untuk berkumpul dan bermain bersama diluar rumah, seperti bermain petak umpet, bermain masak-masak ataupun bermain adu kelereng. Berbeda jauh jika dibandingkan dengan zaman sekarang para remaja lebih memilih untuk berkumpul dan menghabiskan waktu luang bersama *Smartphone* di rumah tanpa mengenal waktu dan kurang peka terhadap lingkungannya. Tindakan ini pula yang menjadi faktor utama dari kecanduan *game online*.

2. Faktor Keluarga

Keluarga menjadi garda pertama sebagai pendukung para remaja mengalami kecanduan *game online*, karena pada awalnya orang tua tidak sadar bahwa anaknya

mengalami kecanduan *game online* dan tindakan mereka yang menciptakan perilaku kecanduan terbentuk. Akan tetapi hal ini pula karena faktor zaman yang terus berkembang ditambah pula teman-teman sebaya yang sudah memiliki *Smartphone* menjadikan sang anak ingin memiliki juga, sebagai orang tua pasti ingin anaknya mendapatkan yang terbaik dengan membelikannya juga, hal ini tanpa disadari oleh orang tua bahwa ia telah memfasilitasi remaja dalam memberikan hiburan untuk kesenangan anaknya.

3. Faktor Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan teman pergaulan sehari-hari atau biasa disebut teman seumuran bahkan teman sebaya tidak ragu untuk menceritakan dan mengenalkan semua yang ia miliki. Menurut Usman (2013) Kelompok teman sebaya adalah sekelompok yang mempunyai ikatan emosional yang kuat dan siswa dapat berinteraksi, bergaul, bertukar pikiran, dan pengalaman dalam memberikan perubahan dan pengembangan dalam kehidupan sosial pribadinya. Melalui hubungan-hubungan dengan teman sebaya orang akan melakukan berbagai hal yang menjadi keyakinan bersama. Peran teman sebaya sangat berpengaruh pada perilaku untuk menunjukkan identitas dirinya, agar dapat diterima dan diakui oleh kelompok (Trisnani, 2018).

4. Hiburan

Game Online sudah dirancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk menghibur para pemainnya. Hal ini juga berkaitan dengan manusia sekarang ketika ia sudah merasa lelah akan pekerjaannya setelah ia bekerja biasanya mencari sarana hiburan demi menenangkan dirinya salah satunya dengan bermain *game online*.

Game Online menyuguhkan berbagai cara agar pemainnya dapat dengan tenang dan senang memainkannya salah satunya ialah, para developer *game* membuat alur cerita *game* yang sederhana dan mudah dimengerti sehingga para pemain tidak mudah frustrasi dan bersenang-senang dengan tujuan melarikan diri dari tekanan hidup. Pada awalnya, bermain *game online* untuk menghilangkan penat setelah seharian bekerja atau setelah belajar di sekolah, namun lambat laun mereka menjadi kecanduan dan mencapai kondisi dimana mereka merasa kesulitan untuk berhenti bermain *game*.

Selain itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* antara lain sebagai berikut (Irawan & W, 2021):

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi *game online*, juga terdapat faktor-faktor yang menjadi penyebab kecanduan *game online*. Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* menurut Anisa (2020), yaitu sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
2. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
3. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah.
4. Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut (Irawan & W, 2021):

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga terlupakan.

2.2.4 Dampak *Game online*

Tidak selalu dalam bermain *game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online*, menurut Nisrinafatin (2020) dampak positif tersebut diantaranya:

1. Meningkatkan konsentrasi, seorang *gamer* dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain *game* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
2. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.

4. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media *refreshing*.
5. Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali *gamers* dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat *gamers* yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

Ada juga dampak negatif dari bermain *game online*, diantaranya:

1. Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, dalam bermain *game online* seorang *gamer* dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika *gamer* sudah kecanduan game online maka akan menyita waktu para gamer.
2. Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* otomatis seorang *gamer* tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
3. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang *gamer* yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang *game* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
4. Menurunnya motivasi belajar, seorang *gamer* akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
5. Merusak mata dan juga saraf, bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata.

6. Berkurangnya sosialisasi, seorang *gamer* yang terlalu asik pada *game* nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* menyebabkan siswa kurang minat untuk belajar
2. Siswa yang sering bermain *game online* menjadi malas untuk mencari atau mengerjakan tugas sekolahnya
3. Siswa yang terlalu banyak bermain *game online* sering lupa waktu dan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu menuntut ilmu
4. Siswa yang terlalu sering bermain *game online* sulit menerima dan memahami materi pembelajaran karena mereka cenderung tidak fokus saat pembelajaran berlangsung (Wardany & Mas'ula, 2021).

2.3 Pola Asuh Orang Tua

2.3.1 Pengertian Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh terdiri dari dua kata yaitu pola dan asuh. Dalam Kemendikbud (2016) Pola dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti sistem, cara kerja, bentuk atau struktur yang tetap. Sedangkan asuh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti jaga, bimbing, pimpin (Anastianto, 2022). Secara sederhana *parenting* atau pengasuhan adalah proses pendidikan, pembelajaran, dan pembentukan anak-anak kita menuju masa depan, sehingga sangat penting untuk dipahami dan dikuasai dengan sebaik-baiknya. Pola asuh orang tua adalah perilaku

yang diterapkan pada anak yang bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu (Saputro, 2017). Dengan demikian, pola asuh orang tua adalah upaya orang tua yang konsisten dan persisten dalam menjaga dan membimbing anak dari sejak dilahirkan hingga remaja. Pola perilaku ini dapat dirasakan oleh anak dan bisa memberi efek negatif maupun positif (Ulah et al., 2020)

Menurut Anastianto (2022) Pola asuh orang tua berarti kebiasaan orang tua, ibu dan ayah dalam memimpin, mengasuh dan membimbing anak. Mengasuh dalam arti menjaga dengan cara merawat dan mendidik anak. Membimbing dengan cara membantu, melatih dan sebagainya.

2.3.2 Jenis-Jenis Pola Asuh

Ada berbagai jenis pola asuh orang tua dalam keluarga. Masing-masing orang tua memiliki pola asuh yang berbeda-beda terhadap anak mereka. Saputro (2017) menggolongkan pola asuh sebagai berikut:

1. Pola asuh otoriter

Menurut Saputro (2017) tipe pola asuh otoriter adalah tipe pola asuh orang tua yang memaksakan kehendak. Pola asuh otoriter (*parent oriented*) pada umumnya menggunakan pola komunikasi satu arah (*one way communication*). Pola asuh otoriter adalah batasan dan hukum metode membesarkan anak mematuhi perintah orang tua untuk menghargai kerja dan kerja keras. Orang tua cenderung memaksakan pembatasan kontrol yang ketat pada anak-anak mereka dan jarang berkomunikasi secara verbal. Selain itu, orang tua jarang memuji anaknya, suka menghukum dan menekan keinginan anaknya. Tipe orang tua ini cenderung menguasai, suka memarahi anak, dan menuntut yang tidak realistis. Dalam pola asuh ini tidak ada

pujian, maupun penghargaan jika anak mampu berlaku sesuai standar yang ditetapkan orang tua. Ciri-ciri dan dampak pola asuh ini adalah: Suka memerintah, menghukum secara fisik, tidak memberikan keleluasaan (mengekan), membentuk disiplin secara sepihak, suka membentak dan suka mencaci maki. Ciri-ciri perilaku tersebut menyebabkan refleksi dari kecenderungan pribadi yang manipulatif (Anastianto, 2022).

2. Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis (*Authoritarian Parenting*) merupakan model pola asuh yang mendorong kebebasan anak, namun tetap memberikan kontrol dan pembatasan terhadap tindakan yang dilakukan oleh anak. Komunikasi bahasa tanpa hambatan antara orang tua dan anak, orang tua dengan antusias mendorong anak-anak. Orang tua menjelaskan setiap perilaku kepada anak-anak mereka, menghormati anak-anak mereka, dan berusaha untuk menumbuhkan kemandirian mereka. Selain itu, model pengasuhan ini dicirikan oleh orang tua yang memiliki otoritas, berkomunikasi dengan anak yang berorientasi pada solusi, saling berbagi ide, dan orang tua mendukung kemampuan atau kecenderungan khusus anak-anaknya. Jenis pengasuhan ini umumnya menetapkan aturan dasar, seperti durasi penggunaan perangkat anak.

Ciri-ciri dan dampak pola asuh ini adalah:

- 1) Orang tua berusaha menyelaraskan kepentingan dan tujuan pribadi dengan kepentingan anak.
- 2) Lebih menitik beratkan kerjasama dalam mencapai tujuan.
- 3) Berusaha untuk menjadikan anak lebih sukses dari orang tua.

- 4) Mengajar anak untuk mengembangkan disiplin diri, jujur, dan ikhlas dalam menghadapi masalah.
- 5) Memberikan *reward* saat anak berprestasi dan *punishmen* kepada anak yang tidak taat peraturan.
- 6) Memberikan kasih sayang dan kemesraan kepada anak.

Ciri-ciri orang tua seperti ini merupakan refleksi dari kondisi kepribadian yang matang, dewasa, sehat, produktif, dan normal (Anastianto, 2022).

3. Pola Asuh Permisif

Pola asuh seperti ini merupakan pola asuh yang memberikan banyak kehangatan kepada anak tetapi jarang menerima dan memiliki aturan untuk mereka. Orang tua yang toleran adalah orang tua yang menghargai ekspresi diri dan pengaturan diri. Mereka jarang membuat tuntutan dan membiarkan anak-anak untuk mengontrol aktivitas mereka sebanyak mungkin. Mereka sangat antusias, mereka jarang menghukum, mereka tidak mengontrol atau menuntut. Ciri-ciri dan dampak pola asuh ini adalah: Tidak ambil pusing dengan perilaku anak, bersikap acuh dan membiarkan anak berbuat semuanya, mengabaikan, menyerah pada keadaan. Ciri-ciri perilaku tersebut juga merupakan refleksi kepribadian yang tidak sehat (Ulah et al., 2020).

Dari beberapa ciri-ciri pola asuh di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tipe pola asuh yang terbaik adalah pola asuh demokratis. Dikarenakan tipe pola asuh ini selalu mendahulukan kepentingan bersama dan tidak egois dengan mengutamakan kepentingan individu.

Adapun indikator pola asuh orang tua menurut Diana Baumrind (dalam Anastianto, 2022) adalah sebagai berikut:

1. Pola asuh otoriter; Orang tua memaksakan pembatasan yang ketat terhadap anak, orang tua jarang berkomunikasi secara verbal, orang tua suka menekan, menghukum dan membatasi ruang gerak anak.
2. Pola Asuh Demokratis; Orang tua memberikan kebebasan kepada anak namun terkontrol, komunikasi antara orang tua dan anak terjalin dengan baik, orang tua mendukung kemampuan anak dan orang tua memberikan penjelasan antara perilaku yang baik dan buruk kepada anak.
3. Pola Asuh permisif; Orang tua membuat anak mengontrol aktivitasnya sendiri, orang tua jarang menghukum, Orang tua menghargai ekspresi diri dan pengaturan diri anak.

2.3.3 Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Anak

Menurut Karmila (2018) pola asuh orang tua berpengaruh besar pada hasil prestasi belajar siswa. Pola asuh otoriter yang dilakukan orang tua membuat prestasi belajar siswa cukup baik tapi siswa memiliki karakter tidak jujur karena takut dimarahi oleh orang tua. Anak termotivasi untuk belajar karena takut. Dengan menerapkan pola asuh yang demokratis, orang tua memperhatikan dan menghargai kebebasan anak yang tidak mutlak dan bimbingan yang penuh pengertian antara anak dengan orang tua, membuat siswa termotivasi untuk tekun belajar, hasil belajarnya baik dan memiliki karakter jujur. Rohani (2021) mengatakan bahwa orang tua dengan pola asuh permisif biasanya tidak mengindahkan pendidikan anak-anaknya, acuh tak

acuh, bahkan tidak memperhatikan sama sekali dan kurang peduli dalam pendidikan anak cenderung memiliki hasil belajar yang rendah.

Ada beberapa dampak yang terjadi terhadap gaya pola asuh yang diterapkan orang tua. Menurut Sri Lestari yaitu:

1. Tipe Pengasuhan Otoriter

Anak dengan tipe orang tua otoriter akan cenderung *moody*, kurang bahagia, mudah tersinggung, kurang memiliki tujuan, dan tidak bersahabat.

2. Tipe Pengasuhan Demokratis

Anak yang memiliki orang tua otoritatif akan cenderung periang, memiliki rasa tanggung jawab sosial, percaya diri, berorientasi dan lebih kooperatif.

3. Tipe Pengasuhan Permisif

Anak dengan orang tua permisif akan cenderung impulsif, agresif, *bossy*, kurang kontrol diri, kurang mandiri, dan kurang berorientasi prestasi (Najibah, 2017).

2.4 Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian, akan dicantumkan pekerjaan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini yang sebelumnya telah diselesaikan oleh peneliti lain. Pokok kajian dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 07 Bombana.

Mengenai penelitian tentang pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar peserta didik, saudara-saudara kita telah melakukan penelitian pada objek tertentu dari variabel yang sama atau variabel yang berbeda, serta lokasi penelitian yang berbeda. Kemudian menggunakan penelitian sebagai bahan referensi

untuk melihat hasil dan lokasi penelitian sebelumnya dan saat ini. Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Lestari (2015) dalam penelitiannya “Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Donorojo Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata hasil angket pola asuh demokratis orang tua adalah 62,1 dengan kriteria cukup demokratis sedangkan pada hasil belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Donorojo Tahun Pelajaran 2014/2015 adalah 87,025 dengan kriteria baik sekali. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada lokasi penelitian dan variabel penelitian. Penelitian ini hanya menggunakan dua variabel yang mana variabel (X) yaitu pola asuh demokratis orang tua dan variabel (Y) yaitu hasil belajar PAI siswa. Sedangkan penelitian penulis menggunakan tiga variabel yaitu dengan variabel (X₁) yaitu *game online*, variabel (X₂) pola asuh orang tua dan variabel (Y) hasil belajar peserta didik.
2. (Pratini et al., 2021) dalam penelitiannya “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Hasil penelitian menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai t_{hitung} untuk tiap-tiap pola asuh, mulai dari pola asuh otoriter, permisif dan autoritatif secara berturut-turut yaitu 0,83-1.16, dan 3.63, dengan nilai t_{tabel} yaitu 2,02, 2.23, dan 1.99. Sehingga dapat diketahui bahwa pola asuh orang tua yang berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Negeri 3 Mataram adalah pola asuh autoritatif (demokratis) karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.63 > 1.99$. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variabel penelitian dan lokasi

penelitian. Penelitian ini hanya menggunakan dua variabel dengan variabel (X) yaitu pola asuh orang tua dan variabel (Y) yaitu hasil belajar matematika siswa, sedangkan penulis menggunakan tiga variabel dengan variabel (X₁) yaitu *game online*, variabel (X₂) pola asuh orang tua dan variabel (Y) hasil belajar PAI peserta didik.

3. Fahira (2022) dalam penelitiannya “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda”. Menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X dengan variabel Y yaitu *game online* dengan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Ta’allamul Huda, dengan nilai t_{hitung} sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi Belajar). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variabel dan lokasi penelitian. Penelitian ini hanya menggunakan dua variabel dengan variabel (X) yaitu *game online* dan variabel (Y) yaitu motivasi belajar siswa, sedangkan penulis menggunakan tiga variabel dengan variabel (X₁) yaitu *game online*, variabel (X₂) pola asuh orang tua dan variabel (Y) hasil belajar peserta didik.
4. (Ulah et al., 2020) dalam penelitiannya “Pengaruh *Game Online* dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Siswa”. Menyimpulkan bahwa dengan bermain *game online*, remaja dapat lebih berperilaku agresif dari pada remaja lain yang tidak intens bermain *game online*. Begitupun, remaja yang pada masa kanak-kanak diasuh oleh orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter dan permisif dapat menjadi remaja yang cenderung berperilaku agresif dari pada remaja lain yang diasuh oleh orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis. Perbedaan

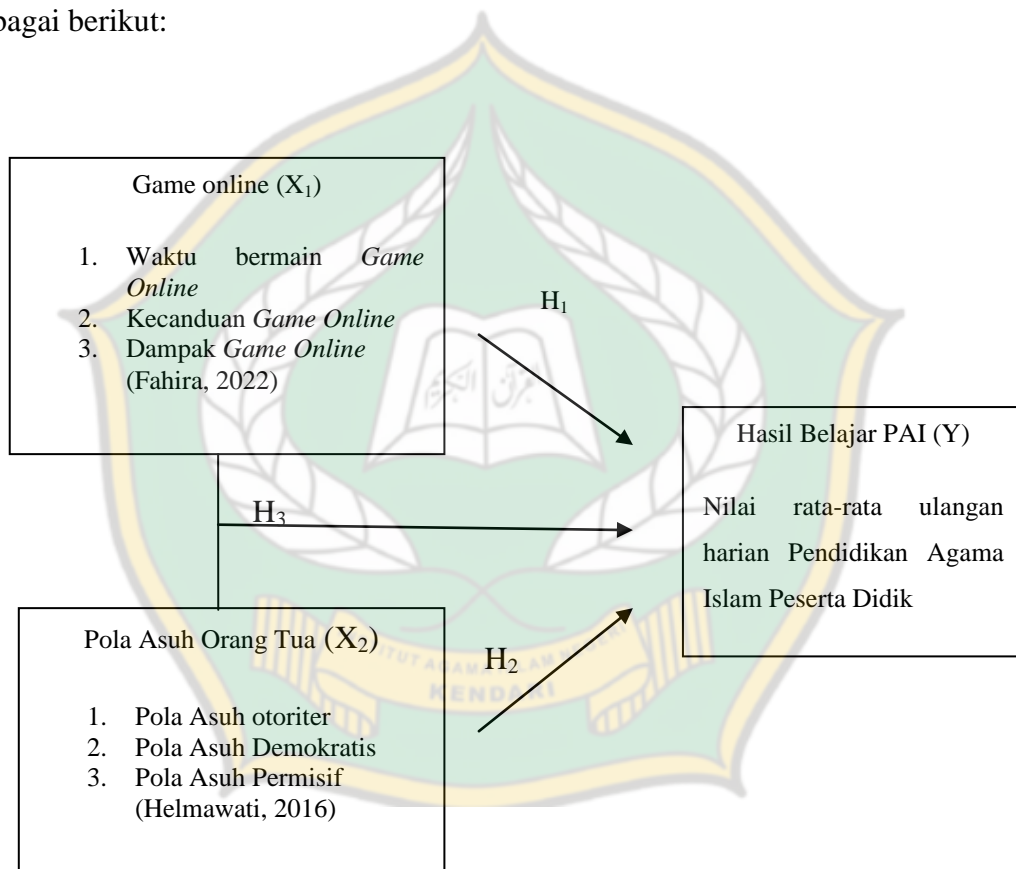
penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada lokasi penelitian dan variabel (Y). Penelitian ini berfokus pada pengaruh variabel X terhadap perilaku agresif siswa sedangkan penelitian penulis berfokus pada pengaruh variabel X terhadap hasil belajar siswa.

2.5 Kerangka Berpikir

Banyak remaja anak SMA banyak bermain *game online* bahkan rela begadang hingga dini hari hanya untuk mencari kesenangan dengan bermain *game* hingga hal tersebut membuat mereka mengabaikan belajarnya. *Game Online* jelas membawa dampak terhadap hasil belajar siswa. Sebab *game online* berdampak negatif bagi peserta didik, seperti kesehatan menurun, gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar, mengajarkan keborosan dan dapat kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Akan tetapi selain berdampak negatif, *game online* juga membawa dampak positif salah satunya yaitu menghibur, mengalihkan perhatian dan mengurangi stress. Pola Asuh orang tua kepada anak juga menjadi pemicu bagaimana anak tersebut bisa membatasi diri dan kecanduan bermain *game online* dan menghabiskan waktu bersama *gadget* atau komputer sehingga mengabaikan belajarnya. Karena kecanduan bermain *game online* membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan komputer atau *handphone*, sering lupa waktu dan tidak semangat belajar. Hal ini dikarenakan mereka lebih fokus bermain *game online*. Dampaknya bagi anak tentu sangat buruk. Jika anak tidak termotivasi untuk belajar, hal ini akan mengakibatkan penurunan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui pengaruh antara *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam

peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana. Diharapkan setelah melakukan penelitian ini, penulis dapat memberikan masukan baik kepada pihak orang tua, sekolah dan masyarakat mengenai pengaruh dan dampak kecanduan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar peserta didik khususnya di bidang studi Pendidikan Agama Islam sehingga dapat mengambil langkah yang tepat agar anak bisa lebih fokus pada kegiatan belajarnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka skema sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

2.6.1 Hipotesis Pernyataan

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah “Minimal ada satu variabel X (*game online* atau pola asuh orang tua) yang berpengaruh terhadap hasil belajar PAI peserta didik SMA Negeri 07 Bombana”.

