

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Masalah motivasi belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya di Indonesia. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik, bersifat kongnitif ataupun psikomotor para siswa di era modern sekarang. Tetapi pada faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* ini membuat arus balik sehingga mayoritas para candu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka dalam jurnal (Setianingsih, 2018).

Zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur di mana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang cukup banyak dari pada warnet, sehingga *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, akan tetapi bukan hanya *game center* saja yang populer.

Lebih populer lagi di zaman sekarang dengan menggunakan *smartphone* yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game online* dalam jurnal (Drajat Edy Kurniawan, 2017).

Game online menurut psikolog Ramat yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemain. Dikarenakan dari segi permainannya *game online* banyak memiliki fitur yang sangat menarik berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak-anak bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game online*. Selain itu banyak macam-macam *game* dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus selalu bermain dalam jurnal (Angela, 2013).

Permainan *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP dan SMA, maupun orang dewasa. Alasan utama siswa yang bermain *game online* untuk menghilangkan stres. Hal ini merupakan alasan terbanyak seseorang termotivasi untuk bermain *game* dari sekian banyak alasan lainnya (Batanghari, 2019). Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan siswa maupun jiwanya dan juga berdampak buruk pada minat siswa dalam melakukan kegiatan lain seperti

malas belajar, pola makan terganggu dan malas beribadah jurnal (Iswan dan Ati Kusmawati, 2015).

Namun memotivasi belajar penting artinya dalam proses pembelajaran karena fungsinya mendorong, membangkitkan dan mengarahkan kegiatan belajar. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam, di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman, 2011:73). Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama pada waktu untuk mencapai tujuan yang mendesak. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah perubahan energi dalam diri sendiri, seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan (Hamalik, 2009 :173).

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari sumber. Peristiwa pertama motivasi siswa rendah menjadi lebih baik setelah siswa memperoleh informasi yang benar, peristiwa kedua motivasi belajar menjadi rendah dan dapat diperbaiki, pada kedua peristiwa tersebut pranan guru untuk mempertinggi motivasi belajar siswa sangat berarti (Dimiyati, 2013:80).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Islam Kecamatan Cibiru Kabupaten Bandung, keberadaan *game online* mulai mempengaruhi aktivitas sehari-hari di kalangan siswa. Kondisi ini dapat dibuktikan dengan kecenderungan siswa untuk menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* dari pada aktivitas positif lainnya. Fakta ini jelas sangat memperhatikan rendahnya motivasi belajar siswa di kelas XI IPS seringkali menjadi permasalahan guru. Dengan rendahnya motivasi belajar secara otomatis dalam menyerap materi yang disampaikan menjadi sulit dan juga berkaitan dengan hasil belajar siswa.

Pengaruh yang terjadi di kelas bahwa siswa mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti melihat bahwa siswa ketika belajar di kelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, disebabkan karena siswa terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, hampir semua siswa yang memainkan dan hampir semua siswa menyukai permainan dan sering memainkannya. Pengaruh *game online* di rumah pada kelas IX IPS sebesar 80% sedangkan pengaruh awal *game online* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah sekitar 10%.

Fenomena ini terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tinggi rendahnya motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tentu akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh setiap siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maka akan memperoleh hasil dan prestasi yang baik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan begitupun sebaliknya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah siswa yang mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diatas 70 sedangkan nilai rata-ratanya 75.

Penelitian di SMA Al-Islam Kecamatan Cibiru Kabupaten Bandung. Kepala sekolah bapak Mohammad Kamaludin dan jumlah keseluruhan guru 36 guru, guru Pendidikan Agama Islam terdiri tiga orang di antaranya ibu Fitri Handayani, bapak Idas Baihaqi dan bapak Agus Sudrajat. Jumlah siswa yang bermain *game online* kelas XI IPS 47 orang.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi tentang: **PENGARUH INTENSITAS *GAME ONLINE* DI RUMAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Penelitian Kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kecamatan Cibiru Kabupaten Bandung)**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap siswa kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana pengaruh intensitas *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh intensitas *game online* di rumah terhadap siswa kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung

2. Mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung
3. Mengetahui pengaruh intensitas *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kabupaten Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruhnya *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa kelas XI sehingga dapat diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendorong guru berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya, sebagai pendidik dikelas dapat menerapkan berbagai strategi, metode, dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan masalah-masalah yang muncul di kelas secara profesional.
- b. Sebagai baha acuan dan referensi pada penelitian yang sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat memainkan *game online* sebaik mungkin agar tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar.
- b. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi guru untuk serta dapat memberikan waktu lebih untuk memperhatikan peserta didik.
- c. Bagi sekolah, memberikan pemahaman akan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah pemahaman penulis dan memberikan informasi kepada para pembaca mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

E. Kerangka Berpikir

Pengaruh adalah kata yang netral bisa berdampak baik dan berdampak buruk begitu pula pengaruh media elektronik dalam jurnal (Iswan dan Ati Kusmawati, 2015). *Game* merupakan bentuk kegiatan untuk mengibur diri sendiri serta menghilangkan rasa lelah dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Seiring perkembangan zaman *game* banyak perubahan, kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan semakin berkembang menjadi pesat. Salah satu permainan yang banyak diminati adalah

game online. *Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet dalam jurnal (Drajat Edy Kurniawan, 2017). *Game Online* dapat dikatakan *game* atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Kustiawan, 2019:5)

Intensitas bermain *game online* merupakan suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Intensitas bermain *game online* mencakup dua aspek yakni kuantitas dan aktivitas yang mengarah pada seringnya seorang siswa bermain *game online* dengan melihat jenis *game online* secara bersama-sama. Kuantitas adalah durasi bermain *game online* lama waktu yang digunakan individu untuk setiap kali bermain *game online*. Sedangkan aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* atau aktivitas adalah frekuensi seberapa sering siswa melakukan aktivitas bermain *game online*. Waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah pagi, siang, sore dan malam dalam jurnal (Husna, 2017).

Durasi bermain dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah. Frekuensi bermain *game online* dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan frekuensi setiap hari, 3-5 kali dalam seminggu tergolong sedang dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah. Intensitas bermain *game online* yang tinggi menurut Soleman (2012) secara psikis dapat menyebabkan seseorang memikirkan *game online* secara terus-menerus yang berakibat mengganggu konsentrasi belajar dalam jurnal (Husna, 2017). Semakin lama bermain *game online* akan membuat siswa menjadi kecanduan, anak yang mengalami kecanduan bermain *game* akan mengalami motivasi belajar yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktunya untuk di depan layar monitor laptop dan *handphone* untuk bermain *game online* dalam jurnal (Suryadi dan Mori Dianto, 2018).

Motivasi (*movere*) berarti bergerak atau *to move* maka demikian motivasi diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk berbuat atau merupakan penggerak (Gintings, 2012:86). Menurut Mc.Donald (Kompri, 2016:229) yang menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan usaha-usaha untuk menyediakan kondisi sehingga individu mau dan ingin melakukannya. Di dalam motivasi sebagai kekuatan dinamik yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu di dalam motivasi berbagai tersimpan kemampuan untuk melakukan sesuatu dalam jurnal (Francisco, 2013). Dapat disimpulkan

motivasi adalah sebuah dorongan dari diri sendiri untuk mencapai tujuan yang akan diinginkan.

Adapun indikator motivasi belajar menurut (Syamsuddin, 2002:40) antara lain:

1. Durasi kegiatan (berapa lama kemampuan penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan pembelajaran)
2. Frekuensinya kegiatan (berapa sering kegiatan yang dilakukan dalam priode waktu)
3. Persistensinya (ketetapan dan kelekatan pada tujuan kegiatan)
4. Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi segala rintangan dan dalam menghadapi kesulitan untuk mencapai tujuan)
5. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (tenanga, pikiran, dan uang) untuk mencapai tujuan
6. Tingkat aspirasinya (rencana, target dan cita-cita, maksud)
7. Tingkat kualifikasi prestasi atau produk atau yang dicapai dari kegiatannya (memadai atau tidak, memuaskan atau tidak, banyak atau tidak)
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (positif atau negatif)

Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual, peranannya yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman A.M, 2011:75). Motivasi belajar proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama dalam jurnal (Arifin & Ratnasari, 2017). Adapun Motivasi belajar juga merupakan kesanggupan siswa untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun dari luar dalam jurnal (Syahniar & Dwi, 2018).

Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang dapat mengoptimalkan kecerdasan siswa dan membawanya untuk meraih prestasi. Jika siswa dengan motivasi belajar yang tinggi, umumnya akan memiliki prestasi belajar yang baik, jika sebaliknya, rendahnya motivasi akan membuat prestasi siswa menurun (Ida, 2018:85). Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya, kekuatan mental yaitu berupa keinginan, kemauan dan cita-cita. Ahli psikologi pendidikan mengatakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar (Dimiyati, 2013:80). Kesimpulannya motivasi belajar hal yang sangat penting dalam pembelajaran, untuk mendapatkan hasil yang baik maka dibutuhkan motivasi dalam diri siswa.

Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game online* akan mempengaruhi motivasi belajar siswa, sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung secara terus-menerus dalam waktu lama, di perkirakan siswa akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka terhadap lingkungan bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, di mana siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dalam jurnal (Angela, 2013).

Menurut Ahmad Tafsir Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar memahami (*knowing*), terampil melaksanakan (*doing*), dan mengamalkan (*being*) Agama Islam melalui kegiatan pendidikan (Tafsir, 2008:30). Menurut (Syah, 2010:75) mengemukakan dalam GBPP PAI dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antara umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, berbangsa dan bernegara (Ramayulis, 2010:22).

Terkait dengan pelaksanaan Pendidikan Agama Islam dalam rangka pembentukan manusia beriman, bertakwa dan *berakhlak* mulia, maka dapat dipahami bahwa sekolah menjadi tujuan utama bagi pendidikan rohani, pendidikan jasmani, pendidikan agama, dan pendidikan moral. Pendidikan di sekolah bertujuan untuk:

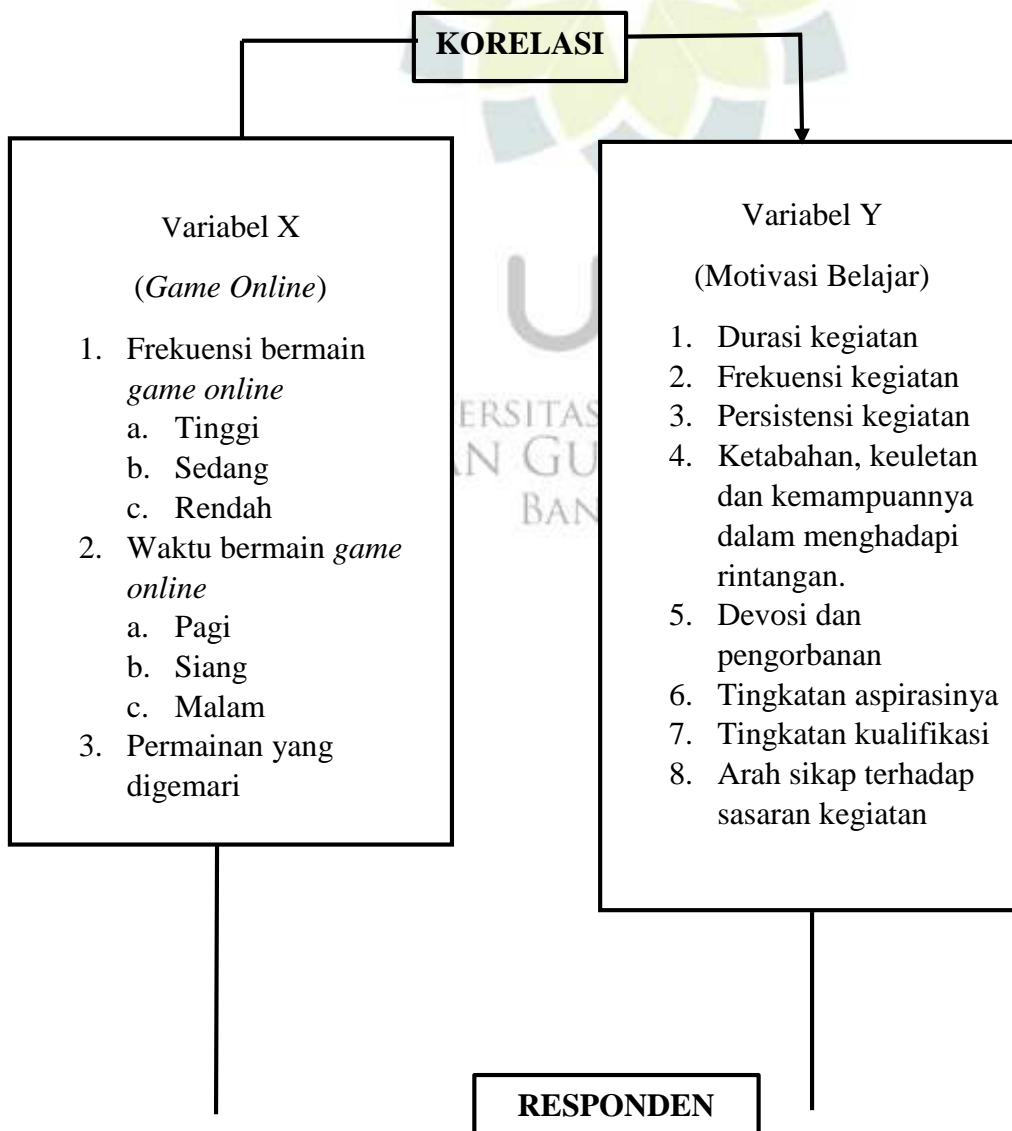
- a. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan.
- b. Mengujudkan manusia berakhlak mulia yaitu manusia yang produktif jujur, adil, disiplin, serta menjaga harmoni secara personal dan sosial.
- c. Meningkatkan kemampuan dan kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berorientasi bukan sekedar pintar, tapi berjiwa beragama (menjadi orang yang beragama)

Motivasi belajar Pendidikan Agama Islam berdasarkan beberapa definisi atau pengertian-pengertian yang telah diuraikan menyangkut motivasi belajar pada Pendidikan

Agama Islam dapat disimpulkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dari berbagai definisi berikut:

- a. Motivasi adalah perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.
- b. Belajar itu senantiasa merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati mendengar dan lain-lain.
- c. Pengertian Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk menyakini, memahami dan mengambalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajar atau pelatih yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dapat disimpulkan bahwa di dalam motivasi belajar Pendidikan Agama Islam adalah suatu perubahan seseorang dengan tingkah laku atau penampilan dalam mengamalkan ajaran-ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan yang telah ditentukan untuk mencapai sebuah tujuan.





Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan proses yang masih bersifat sementara dan masih harus diuji kebenarannya (Mahmud, 2011:133). Mengatakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara.

Ha : Terdapat pengaruh *game online* di rumah terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPS di SMA Al-Islam.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti mengambil sekripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar oleh KHAIRANI HARAHAH Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara pada 2013.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairani harahap dengan penelitian ini sama-sama membahas pengaruh *game online* (Vairiabel X) penelitian juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrumen. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini menggunakan Variabel Y prestasi belajar sedangkan pada penelitian ini menggunakan Variabel Y motivasi belajar (Harahap Khairani, 2013).

2. Pengaruh kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik oleh WANDA WIJAYA Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada 2019.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung. Persamaan penelitian Wanda Wijaya dengan penelitian ini sama-sama membahas bermain *game online* dan sama-sama menggunakan metode korelasi, adapun dalam metode pengumpulan datanya sama-sama menggunakan kuesioner. Perbedaan penelitian Wanda Wijaya dengan penelitian ini, penelitian Wanda Wijaya

Variabel Y disiplin belajar peserta didik sedangkan pada penelitian ini Variabel Y motivasi belajar siswa (Mushaf, 2017).

3. Pengaruh penggunaan internet terhadap motivasi belajar siswa oleh SRI HASNAWATI Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada 2017.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan internet terhadap motivasi belajar siswa, persamaan penelitian tersebut oleh Sri Hasnawati dengan penelitian ini sama-sama membahas motivasi belajar (Variabel Y) sama-sama menggunakan angket. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian di sini tidak menggunakan metode penelitian yang sama Sri Hasanawati jenis penelitian menggunakan tergolong *ex post facto*. Sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif (Hasnawati Sri, 2017).

