

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Pada dasarnya manusia mempunyai hakekat sebagai makhluk hidup yang tidak lepas dari manusia yang lain dan manusia selalu mempunyai hasrat untuk menghibur dirinya dan bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia membutuhkan untuk menghibur diri dan bergaul dengan orang lain yang paling menonjol terjadi.

Perkembangan di era revolusi ke-4 ini sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan di setiap dunia. Tentu dalam adanya kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang sangat besar bagi setiap manusia. Kemajuan internet bukan hanya mempengaruhi di masyarakat desa ataupun masyarakat kota saja melainkan di seluruh dunia. Dari ini setiap individu mengikuti akan perkembangan zaman serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Dari setiap masyarakat tidak terlepas dari permainan dan update, dalam hiburan dan update pun ada berbagai macam-macam mulai dari yang tradisional hingga menjadi suatu yang canggih. Saat ini banyak jutaan anak dan remaja sampai kalangan orang tua pun masuk dalam era perkembangan zaman ini.<sup>1</sup>

Generasi zaman ke zaman semakin meningkat, seperti halnya game dan sosial media. Yang mana game pada zaman dahulu menjadi game offline dan sekarang menjadi game online dan dengan adanya game online dan sosial

---

<sup>1</sup> Soliha. S, F, Tingkat Ketergantungan Penggunaan Media Sosial dan Kecemasan Sosial, *Jurnal Interaksi*, Vol. 4 No. 1 Januari 2015,10.

media banyak di gemari oleh semua kalangan, tidak memandang anak kecil, pemuda maupun orang tua, tidak hanya laki-laki saja anak perempuanpun juga ada yang memainkan game online dan sosial media. Game maupun media sosial telah terlihat nyata dalam kehidupan manusia karena game telah mempengaruhi pikiran peserta didik.

Pada dasarnya game hanya untuk membuat reflesing otak yang setelah melakukan aktivitas. Sedangkan media sosial yang banyak di gunakan oleh semua kalangan merupakan tempat curhaat bagi mereka. Peran media sosial dalam dunia pendidikan sudah tidak dapat tertoleransikan dan sudah menjadi bagian dalam pembelajaran baik di kalangan peserta didik. Pada kenyataannya game dan media sosial menjadi sebuah keinginan yang menjadikan kecanduan dalam hal itu dan menjadikan peserta didik terutama menjadi malas akan belajar. Game online dan sosial media sangat di gemari karena ini menjadi fakta baru bahwa dari semua kalangan banyak yang menggunakannya.

Game online mobile legend yang saat ini menjadi sebuah kesenangan dalam berbagai kalangan, yang bias di dapatkan dengan mendonwload di *Play Store*. Dimas Wiratama S mengatakan bahwa jumlah pengguna aktif game online khususnya mobile legend ini menyapai 50 juta pemain. Durasi bermain game online bisa menghabiskan waktu 20-30 menit, apabila team lawan sangat kuat maka untuk menyelesaikan pertandingan akan lebih dari 30 menit.<sup>2</sup>

Pengaruh game online sendiri menjadikan aktivitas yang paling adiktif di internet. Pengaruh game online adalah suatu perilaku yang sangat kronis dan

---

<sup>2</sup> Ardana Reswari, *Perilaku konsumsi Game Online pada Pelajar Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong Kabupaten Sragen*, Skripsi, Univeritas Sebelas Maret, 2013.

implusif untuk memuaskan diri seseorang itu sendiri dengan permainan yang di mainkannya dan dengan koneksi internet yang sangat kuat. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri seseorang sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikannya permainan tersebut.

Media sosial yang memiliki kecepatan dalam menyampaikan pesan. Sehingga teknologi yang sangat berkembang dengan pesat dengan adanya fasilitas yang saling berbagi seperti, instagram, facebook, whatsapp, telegram, line, kakaotalk, wechat, imo, twitter, skype dan lain sebagainya. Dalam haal ini mendorong sebuah perusahaan untuk mengembangkan sistem-sistem atau aplikasi baru lagi untuk kepuasan pelanggan, di dalam media sosial tersebut terdapat iklan untuk mempromosikan sebuah produk yaang terbaru.

Kecanduan media sosial sudah mencapai semua kalangan saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat di hindari. Hampi setiap pengguna mengakes media sosial hanya untuk mendapatkan informasi di akun pribadinya masing-masing seperti di fecebook, instagram, line dan masih banyak lainnya. Media sosial memberikan kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan dari masing-masing individu yang mengaksesnya untuk menjadikan hiburan. Dari kebutuhan media sosial yang terjadi saat ini untuk menjadikan sarana komunikasi jauh lebih menyenangkan dari pada berkomunikasi dalam interaksi secara tatap muka.<sup>3</sup>

Menurut Sasiroh, media sosial terdapat dampak intensitas kecanduan media sosial yaitu mengakibatkan tidak tahu waktu akibat intensitas penggunaan media sosiaal yang berlebihan, lebih kepada mementingkan diri

---

<sup>3</sup> Asmaya, 'Pengaruh Penggunaan Media Sosial Fecebook Terhadap Perilaku Prosocial Di Kenegaraan Kota Bangun', Vol . 2 No. 1 (2015).

sendiri, menjadi malas belajar atau malas melakukan kegiatan-kegiatan bagi peserta didik, kurangnya sopan santun terhadap orang lain dan salah satunya malas untuk berkomunikasi di dalam dunia nyata.<sup>4</sup>

Keberadaan game online dan media sosial memang menuntut bagi berbagai kalangan. Sehingga untuk mengikutnya khususnya di bidang teknologi. Dalam haal tersebut masaing-masing individu akan kecanduan di bidang teknologi khususnya. Semakin menghindari semakin ingin melakukan.

Tugas seorang peserta didik belajar dengan tekun dan giat kelah suatu dewasa nanti peserta didik tersebut bisa menjadi sukses akan hal itu. Oleh sebab itu di adakan bimbingan atau arahan untuk peserta didik yang pecandu game online dan media sosial tersebut. Untuk mencapai hasil belajar peserta didik, peserta didik harus belajar dengan maksimal.

Keberhasilan seorang pendidik di sekolah dapat dilihat dari hasil belajarnya selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Keberhasilan belajar yang di capai oleh seorang ndividu merupakan hasil belajar yang di perolehnya. Sebagaimana yang diuraikan oleh Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar yang di capai oleh pserta didik dipengaruhi oleh faktor dari dalam peserta didik. Meliputi kemampuan yang dimiliki motivasi belajar, minat, konsep diri, faktor fisik dan psikis, dan faktor dari luar diri peserta didik meliputi, lingkungan dan yang paling dominan adalah kualitas pengajaran yaitu meliputi kemampuan dasar guru baik intelektual, bidang sikap dan bidang perilaku.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Sasiroh, M. *Pengaruh Media Sosial terhadap Remaja*, Mei 2016.

<sup>5</sup> Susi Sri Sulastris dan Ngadirin Setiawan, 'Pengaruh Konsep Diri Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012, *Pendidikan & Akuntansi Indonesia*, 1 (2013), 3.

Melihat permasalahan yang terjadi di era sekarang ini banyak dari peserta didik terpengaruh dengan game online dan media sosial sehingga sulit untuk memahami pembelajaran yang di sampaikan di sekolah.

Sehubungan dengan penelitian ini, maka peneliti memilih penelitian di SMKN 1 Kediri sebagai tempat penelitian karena SMKN 1 Kediri merupakan sekolah umum sekolah menengah kejurusan yang memungkinkan ada permasalahan yang terkait dengan judul dari peneliti. Hal ini bisa terjadi karena ternyata hampir seluruh peserta didik ketergantungan atau terpengaruh dengan game online dan media sosial, sehingga keadaan tersebut menjadi hambatan peserta didik dalam proses belajar.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka SMKN 1 Kediri menyelesaikan permasalahan tersebut dengan jalan mengadakan setiap guru mata pelajaran mengawasi peserta didik agar tidak bermain Handphone atau saat pembelajaran berlangsung Handphone di kumpulkan kepada guru mata pelajaran, agar terpengaruh positif bagi peserta didik dan berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung.

Mengingat betapa pentingnya belajar untuk bekal di masa yang akan datang. Maka perlu di lakukan penelitian di SMKN 1 Kediri dan peneliti akan mengkaji lebih jauh hal-hal tersebut dalam skripsi yang berjudul **“PENGARUH GAME ONLINE DAN KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS X DI SMKN 1 KEDIRI”**

## **B. Rumusan masalah**

1. Bagaimana pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X di SMKN 1 Kediri?
2. Bagaimana kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X di SMKN 1 Kediri?
3. Adakah pengaruh game online dan kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X di SMKN 1 Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian**

Teori hasil belajar yang di kemukakan oleh Suprojo adalah hasil belajar yang di peroleh peserta didik setelah melakukan proses belajar yang mengubah perilaku, keterampilan, apresiasi, dan pengertian yang meliputi informasi kecakapan, strategi dan sikap.<sup>6</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X di SMKN 1 Kediri.
2. Untuk mengetahui kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X di SMKN 1 Kediri.
3. Untuk mengetahui pengaruh game online dan kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas X di SMKN 1 Kediri.

---

<sup>6</sup> Nur Maziyah Ulya, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada Man 1 Semarang)', *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10 No.1 April (2016).

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teotistis Akademik

- Memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan kecerasan belajar peserta didik.

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. Bagi Siswa

- Meningkatkan pengetahuan atau pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Membantu siswa yang kurang aktif menjadi siswa yang aktif.

###### b. Bagi Guru

- Umpan balik dalam memperbaiki pembelajaran yang dikelola.
- Membantu guru dalam berkembangnya untuk menjadi guru secara professional.
- Memperluas pengalaman mengajar guru di kelas dalam rangka perencanaan pembelajaran yang efektif.

###### c. Bagi Sekolah

- Sebagai masukan yang positif untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## E. Telaah Pustaka

Untuk memperkuat argument akan pentingnya pengaruh game online dan kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama islam, peneliti menemukan contoh penelitian terdahulu, diantaranya yaitu :

Penelitian tentang perilaku pemain game online (mobile legend) di kalangan mahasiswa Kota Tanjungpinang. Bermain game online (mobile legend) dalam waktu yang berlebihan memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku seseorang yaitu kecanduan game online menjadikan mahasiswa malas melakukan aktifitas kuliah.

Pengaruh kurangnya perhatian keluarga dengan pengaruh game online di lihat dari analisis distribusi frekuensi indikator kurang perhatian menunjukkan bahwa 66,04 tergolong tinggi.<sup>7</sup>

Pengaruh antara media sosial dan hasil belajar siswa bahwa. Media sosial sangat berpengaruh bagi peserta didik.

Hasil dari survey yang di lakukan oleh APJII pada tahun 2016 pengguna internet paling sering mengakses web onlineshop sebesar 82,2 juta atau 62 %. Konten dari media sosial yang menarik sehingga banyak yang mengaksesnya yang paling banyak di kunjungi adalah fecebook sebesar 71,6 Juta atau 54% dan urutan kedua adalah instagram sebesar 19,9 Juta atau 15 %.<sup>8</sup>

Penelitian yang di lakukan oleh Widi Rahmah Sari dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Sosial dan Civic Vircute Terhadap Prestasi

---

<sup>7</sup> Hardiyansyah Masya and Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016,” KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal) 3, no. 2 (2016), 97–112.

<sup>8</sup> Matilda Devina Nirmala Putri, ‘*Hubungan Kecanduan Media Sosial Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Usia Dewasa Awal*, Skripsi, Universitar Sanata DHarma, Yogyakarta, 2018.



Belajar PPKn pada kelas X IPA Bordin Class / Asrama Di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2017". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media sosial memberikan kemudahan dan peningkatan mutu dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dalam pencapaian visi dan misi sekolah dengan memberikan kemudahan siswa dalam menerima pelajaran dengan membuka wawasan melalui kamus dunia yang tanpa batas dan mampu membawa dampak perubahan pada prestasi siswa dengan adanya media sosial suasana pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan materi belajar lebih mudah di terima siswa.<sup>9</sup>

Penelitian yang di lakukan oleh Adeng Hudaya dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Adikif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier  $109,42(Y)-0,645(X)$ . Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit adiktif game online akan mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar -0,645. Korelasi sebesar  $r = -0,834$  skor ini menunjukkan bahwa adiktif game online memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5% dan sisanya 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain. dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adiktif game online memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi.<sup>10</sup>

Penelitian yang di lakukan oleh Witriana Endah Pangesti, Rizky Ade Safitri dan Qudziah Nur Aziziah dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh

---

<sup>9</sup> Widi Rahmasari, "Pengaruh Media Sosial Dan Civic Virtue Terhadap Prestasi Belajar Pkn Pada Kelas X Boarding Class Asrama Di MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017", *Jurnal Global*, Vol. 2. No.2, Desember (2016).

<sup>10</sup> Jenab Ramadhani and Adeng Hudaya, 'Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi', *Research and Development Journal of Education*, Vo.2 No.1 Oktober (2015).

Game Online Terhadap Prestasi Hasil Belajar Remaja Kompleks Kopri Kabupaten Kuburaya". Hasil penelitian menunjukkan bahwa distribusi nilai t tabel diketahui sebesar 1,985. Karena nilai t hitung sebesar  $-0,405 < 1,985$ . Sehingga dapat di simpulkan bahwa tidak ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar. <sup>11</sup>

## **F. Hipotesis Penelitian**

Dari dugaan sementara dengan teori dari Sairoh dan Santoso yang mengatakan bahwa kecanduan media sosial dan pengaruh game online mengakibatkan tidak tahu waktu akibat intensitas penggunaan yang lebih mementingkan diri sendiri menjadi malas belajar atau malas melakukan kegiatan kurang sopan santun dan salah satunya malas melakukan komunikasi di dunia nyata. <sup>12</sup>

1. Ha : Terdapat pengaruh yang positif signifikan antara pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Kediri.  
Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif signifikan antara pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Kediri.
2. Ha : Terdapat pengaruh yang positif signifikan antara Kecanduan Media sosial terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Kediri.  
Ho : Tidak terdapat pengaruh positif signifikan antara kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Kediri.
3. Ha : Terdapat pengaruh positif signifikan pengaruh game online dan kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Kediri.

---

<sup>11</sup> Witriana Endah Pangesti, Rizky Ade Safitri dan Qudziah Nur Aziziah, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Hasil Belajar Remaja Kompleks Kopri Kabupaten Kuburaya*, Jurnal Akra Juara, Vol. 4 No. 4, November 2019.

<sup>12</sup> Matilda D N, *Ibid*.

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif signifikan pengaruh game online dan kecanduan media sosial terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Kediri.

### **G. Penegasan Variabel**

Untuk mempermudah pemahaman, peneliti memberikan penjelasan yang lebih spesifik terkait dengan istilah variabel-variabel yang di kaji, antara lain :

#### **1. Game Online**

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, yang di mainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, sebuah permainan yang menggunakan data atau paket data internet atau menggunakan sebuah jaringan. Game terdiri dari game offline dan online, yang mana game online tidak ada hentinya untuk memainkannya

#### **2. Media Sosial**

Media sosial adalah suatu sarana internet yang pergaulannya secara sosial. Peran penggunaan media sosial tidak lain untuk berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, saling sharing, hingga untuk berjualan saja ada yang menggunakan media sosial sebagai alat bantu untuk memasarkannya.

#### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang di peroleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>13</sup> Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan

---

<sup>13</sup> Catharina Tri Anni, *Psikologi Pendidikan* (Semarang : IKIP Semarang Press, 2004),4.

melihat hasil belajar yang di capai oleh peserta didik. Nana Sudjana menyatakan, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.”<sup>14</sup>

#### 4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mnghayati hingga mengimani ajaran agama islam, di dampigi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005),22.

<sup>15</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung : Alfabeta, 2012)199.