

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Tentang Game Online**

##### **1. Pengertian game online**

Pengertian game berarti “hiburan”. Game bisa di artikan sebagai kepuasan dan aksi permainanya. Game menurut bahasa adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan di lakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

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.

Game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hingga menjadi pesat berkembang, yang dulunya berskala kecil sekarang menjadi internet yang berkembang hingga sekarang. Game online menjalani perkembangan yang pesat baik dari segi teknologinya. Game online sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain.

Santoso mendefinisikan bahwa game online ada pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental karena pengaruh game online secara berlebihan,

merka yang terlalu mnghabiskan waktu bermain game berdampak pada penglihatan dan penurunan berat badan.

Burhan dalam Tsharir mendefinisikan bahwa game online game yang dapat di mainkan oleh multi pemain melalui internet. Young mendefinisikan baihwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaaksi antara orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia online.

Menurut Sigmund Freud daan Adler game online adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa.<sup>1</sup>

Berdasarkan dari definisi di atas Game merupakan suatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan ada yang menang. Sedangkan game online adalah sebuah permainan yang di mainkan di dalam suatu jaringan atau internet. Khususnya dalam game online (mobile legend) ini telah menjadikan ajang untuk saling bersaing dengan orang lain dan merasa bangga apabila mereka terlihat lebih di bandingkan teman-temannya.

## **2. Aspek Pengaruh Game Online**

Adapun beberapa aspek pengaruh game online adalah :

- a. Compulsion (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

---

<sup>1</sup> Nurlaela and Sangkala Ibsik, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur," No. 1 (2017), 93–104.

- b. Withdrawal (penarikan diri), merupakan suatu upaya untuk menarik diri untuk menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang terpengaruh game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- c. Tolerance (toleransi), sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang di gunakan untuk di habiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya fokus dengan game onlinena tersebut. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

### **3. Dampak negatif dan positif game online**

Dampak negatif dari game online bagi peserta didik adalah peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online, peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game,

uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain game, lupa waktu pola makan.

Dampak positif dari game online bagi peserta didik adalah pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi orang tua, otak akan lebih aktif dan berfikir, reflek berfikir dan peserat didik akan lebih cepat merespon.<sup>2</sup>

#### **4. Faktor-faktor Penyebab Terpengaruh Game Online**

##### a. Faktor-faktor internal :

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online.
- 2) Rasa bosan yang di rasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 3) Ketidak mampuan mengatur atau mengerjakan aktivitas penting lainnya.
- 4) Kurangnya pengontrolan dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari berbagi game online secara berlebihan.

##### b. Faktor-faktor eksternal :

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena meloihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aaktivitas yang menyenangkan.

---

<sup>2</sup> Masya and 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."

- 3) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan pokok peserta didik seperti bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>3</sup>

## **B. Kajian Tentang Media Sosial**

### **1. Pengertian 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.

Teori Michael Haenlein bahwa media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang memmbangun pembeharuan-pembeharuan.

Teori Hansen, Shneiderman dan Smith bahwa media sosial yaitu sekumpulan jaringan dengan menghadirkan berbagai macam aplikasi yang berfungsi untuk memudahkan penggunaan dalam berkomunikasi dan berbagi informasi, pengetahuan, memperluas pertemanan dan berkarya melalui profil diri.<sup>4</sup>

Laman We Are Social mengatakan bahwa pengguna media sosial menghabiskan waktu rata-rata 3 jam 33 menit untk mengakses internet dalam sehari.<sup>5</sup> Dependency Theory juga mengatakan bahwa intensitas waktu yang menjelaskan bahwa penggunaan berlebihan pada media sosial

---

<sup>3</sup> Masya and Candra, *Ibid.*

<sup>4</sup> Istiqomah, *Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Agresivitas Remaja* Vol. 13 no. 2, Oktober, 2017.

<sup>5</sup> Damar A M, *Fakta Mengejutan Penggunaan Interne Di Indonesia*, 2016, Februari, 14.

dalam pemenuhan kebutuhannya tergantung pada media tertentu dan membuat media pilihannya tersebut menjadi penting bagi subjek.<sup>6</sup>

Di dalam jaringan sosial ini dimana setiap orang dapat mengaksesnya atau membuat akun dari masing-masing sosial media tersebut. Untuk mengaksesnya sangat cepat dan bisa di mana saja dan kapanpun.

Berdasarkan uraian diatas media sosial adalah suatu wadah untuk menghubungkan banyak orang dalam lingkungan sosial secara online melalui penggunaan webside.<sup>7</sup>

Media sosial yang tradisional saat ini banyak yang jarang menggunakan seperti, koran, radio dan tv. Kini kalah saing dengan media sosial yang saat ini, yang mana di manapun dan kapanpun individu ingin menggunakan langsung terakses. Lowongan pekerjaan pun sekarang banyak menggunakan dengan media sosial.

Media sosial kini tidak hanya digunakan untuk sekedar mengobrol atau chat namun keberadaannya juga menciptakan konten dan sarana yang lebih baru dan menarik sehingga mampu menghipnotis manusia untuk memiliki dan menggunakan layanan media sosial tersenut. Media sosial whatsapp, instagram, fecebook, line, dan sebagainya yang sering di gunakan untuk saling mengirim pesan dan berkomunikasi dengan instan. Hartanto menjelaskan aplikasi berbasis pesan ini sangat instan, karena dengan menggunakan paket data sudah bisa mengakses dengan cepat untuk saling berkomunikasi dimana pun dan kapanpun tempatnya.

---

<sup>6</sup> F Soliha. S, 'Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial', *Jurnal Interaksi*, Vol. 4 No.1 Januari (2015).

<sup>7</sup> Istiqomah, Ibid.

Kecanduan media sosial dapat di katakan dengan gangguan psikologis dimana penggunaannya menambahkan jumlah penggunaan sehingga dapat membangkitkan kesenangan yang dapat menimbulkan termor, kecemasan dan perubahan mood. Gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri dan terganggu kehidupan sosial.<sup>8</sup> Penggunaan media sosial menghadiskan rata-rata 3 jam 33 menit untuk mengakses internet dalam sehari-hari, intensitas penggunaan waktu yang berlebihan akan berdampak pada psikolog seseorang diri.<sup>9</sup>

Sasiroh mengatakan bahwa kecanduan media sosial yaitu mengakibatkan tidak tahu waktu akibat intensitas penggunaan media sosial lebih mementingkan diri sendiri, menjadi malas belajar dan akan mengakibatkan hasil belajar menjadi menurun.<sup>10</sup>

Dapat di simpulkan bahwa kecanduan media sosial adalah suatu perilaku pengguna menghabiskan lebih banyak waktu dalam menggunakan media sosial dalam jaringan internet, sehingga mengabaikan kegiatan dan keajiban sehari-hari dan menganggap bahwa dunia maya jauh lebih menaik dari pada kehidupan nyata dalam kesehariannya.

## 2. Ciri-ciri Media Sosial

- a. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang.
- b. Pesan yang di sampaikan cenderung cepat.
- c. Pesan yang di sampaikan bebas.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Nurmandia H Wigati D & Musluchah L, 'Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jaringan Sosial', *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol.19 No. 2 (2013).

<sup>9</sup> Damar A M, *Ibid*.

<sup>10</sup> Matilda Devina Nirmala Putri, '*Hubungan Kecanduan Media Sosial Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Usia Dewasa Awal*', Skripsi, Universitas Sanata DHarma, Yogyakarta, 2018.

<sup>11</sup> Masya and Candra, *Ibid*.

### 3. Kelebihan Media Sosial

- a. Kesederhanaan, media sosial ini mudah di gunakan hanya dengan menggunakan hp saja sudah bisa mengakses apa yang di inginkan.
- b. Membangun hubungan, dengan membangun hubungan untuk berinteraksi kepada pelanggan bagi yang menggunakan untuk berbisnis.
- c. Jangkauan global, dengan menggunakan media sosial bisa menjangkau apapun dengan sekejab.

### 4. Kekurangan Media Sosial

- a. Gangguan tidur, bagi orang yang sudah kecandungan dengan media sosial ataupun game online, maka akan sulit untuk tidur. Dampak tersebut akan mengakibatkan buruk bagi kesehatan dan imbasnya berpengaruh ke dalam belajar, pekerjaan dan sebagainya.
- b. Rasa lelah berlebih dan sulit konsentrasi.
- c. Tingkat stres lebih tinggi dan emosi tidak stabil.
- d. Gangguan mata
- e. Menjadi jauh dengan lingkungan sekitarnya.
- f. Depresi dan cemas berlebihan.<sup>12</sup>

## C. Kajian Tentang Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Bagi umat manusia wajib baginya untuk menuntut ilmu dan membentuk manusia berbudaya dan memiliki akhlak yang baik, karena belajar merupakan suatu ah laku seseorang. Belajar merupakan interaksi

---

<sup>12</sup> Soliha, *Ibid.*

individu dengan lingkungannya dalam hal untuk meningkatkan pengalaman atau pengetahuan individu.

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental yang berlangsung dalam berinteraksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu di peroleh melalui usaha, menatap waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.<sup>13</sup>

Menurut Usman Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungannya.<sup>14</sup>

Setiap proses belajar yang dilakukan oleh siswa akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak berjalan dengan optimal akan sulit sekali diharapkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang di peroleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>15</sup> Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang di capai oleh peserta didik. Nana Sudjana menyatakan, “Hasil

---

<sup>13</sup> Dr. Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2013),39.

<sup>14</sup> Muhammad uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung : remaja Rosdakarya, 2000),5.

<sup>15</sup> Catharina Tri Anni, *Ibid*.

belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.<sup>16</sup>

Belajar menurut Endin adalah suatu aktifitas untuk memperoleh ilmu pengetahuan serta menambah pengenalan seseorang terhadap sesuatu dengan menggunakan akal pikiran dan pengalaman.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah menunjukkan kepada prestasibelajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku dari siswa tersebut.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil yang di tunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya di tunjukkan dengan nilai tes yang di berikan oleh guru.<sup>17</sup>

Romiszowski mengartikan hasil belajar sebagai perilaku yang di peroleh peserta didik setelah melakukan prose belajar yang mengubah perilaku, keterampilan dan pengetahuan.

Sedangkan menurut Suprijono mengartikan hasil belajar adalah perubahan pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, yang meliputi informasi, kecakapan, strategi dan sikap. Menurut Gagne dalam Supijono hasil belajar terdiri dari berikut :

- a. Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

---

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Ibid.*

<sup>17</sup> Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Raja Grafindo Persada Cet 20, 2011),19.

- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dapat di artikan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang ada di sekolah yang di nyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pada mata pelajaran tertentu.<sup>18</sup>

Beberapa pendapat di atas menunjukkan hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka dalam hal ini di katakan dapat hasil belajar.<sup>19</sup>

Di bidang pendidikan, hasil belajar adalah suatu gambaran dari taraf penguasaan kemampuan siswa sebagaimana telah ditetapkan untuk mata pelajaran yang bersangkutan. Untuk memilih tingkaat dan penguasaan hasil belajar hendaknya dilakukan tindakan penelitian

---

<sup>18</sup> Agus Suprijono, *Coopeative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta : Pestaka Belajar,2013),5.

<sup>19</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).

terhadap hasil belajar siswa secara kompleks dan berkesinambungan sesuai dengan karakteristik pendidikan keahlian yang bersangkutan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru pada setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada satu pokok bahasan.

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar yang diinginkan. Namun meskipun tujuan belajar sudah ditentukan dengan baik masih banyak siswa yang belum terpenuhi hasil belajarnya yang diperoleh. Karena suatu hasil yang baik diperoleh dari suatu komponen-komponen belajar.

## **2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

### **a. Faktor internal**

- 1) Faktor Fisiologis yaitu kondisi umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.

#### **a. Faktor kesehatan**

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah kurang darah

ataupun ada gangguan-gangguan kelainan-kelaianan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

b. Cacat Tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Peserta didik yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau di adakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya tersebut.

2) Faktor Psikologis yaitu suatu proses psikologis yang mempengaruhi meliputi IQ, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

a) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang di pelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbulah kebosanan sehingga peserta didik tidak suka dengan belajar.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang di minati seseorang di perhatikan terus menerus yang di sertai dengan rasa senang. Minat besar berpengaruh terhadap hasil belajar, karena bila bahan pelajaran yang di pelajari tidak sesuai dengan minat peserta

didik, peserta didik tidak akan belajar dengan maksimal dan tidak mempunyai daya tarik terhadap belajar tersebut.

c) Bakat

Bakat sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Jika pelajaran yang di pelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karenanya peserta didik senang untuk belajar lebih giat lagi.

d) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melakukan atau melaksanakan kecapakan baru.

e) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untk memberi respon atau berekasi. Kesiapan ini perlu di perhatikan dalam proses belajar, karena jika peserta didik nelajar dan pada daarnya peserta didik tersebut sudah mempunyai kesiapan yang tumbub dari dalam dirinya ehingga menjadikan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.<sup>20</sup>

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Lingkungan yang sangat mempengaruhi bagi peserta didik. Faktor lingkungan sosialnya yang menjadikan peserat didik terbawa akan perubaha-perubahan antar lingkungannya.
- 2) Faktor Instrumental yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang seseai dengan hasil belajar yang di

---

<sup>20</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 54-72.

harapkan. Faktor instrumental ini sebagai sarana ,encapai tujuan-tujuan belajar yang di rencanakan berupa kurikulum, program, sarana dan fasilitas dan guru. <sup>21</sup>

#### **D. Hubungan Antara Pengaruh Game Online dengan Hasil Belajar**

Dampak dari pengaruh game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya di jalani oleh siswa pada usia perkembangannya. Siswa yang mengalami ketergantungan akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi. Jika di biarkan terus menerus akan membuat siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar sedangkan prestasi belajar adalah suatu tingkah laku siswa dan biasanya di tunjukkan dengan tes yang di berikan oleh guru .

Selain itu permainan dari game online berdampak pada pemainnya. Dampak yang di timbulkan dari para pemain itu sendiri sebagai berikut :

1. Penggunaan waktu yang bermain yang berlebihan menyebabkan siswa kurang waktu dalam belajar.
2. Untuk memainkan permainan, khususnya permainan secara online membutuhkan biaya dalam memainkannya.
3. Komunikasi antar siswa di lingkungan yang cenderung kurang, karena siswa hanya lebih berkomunikasi dalam kegiatan permainan ataupun membahas permainan yang di inginkan atau permainan yang dimainkan.

---

<sup>21</sup> Asep herry hermawan, *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011), 10-20.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa bermain baik tradisional maupun bermain secara online merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa ada unsur paksaan, yang secara tidak langsung melatih kemampuan dari siswa itu sendiri. Jika siswa terlalu sering bermain ataupun berpengaruh dengan game online akan berdampak buruk bagi hasil belajar siswa karena waktu belajar yang berkurang.<sup>22</sup>

#### **E. Hubungan Antara Kecanduan Media Sosial dengan Media Sosial**

Kebanyakan siswa menggunakan akun media sosial untuk bermain-main saja seperti mengupload foto, video dan membuat status menurut Sari. Mujib menyatakan bahwa pola hubungan yang terjadi antara penggunaan internet sebagai media belajar menunjukkan arah yang positif, artinya semakin tinggi intensitas siswa dalam menggunakan internet sebagai media belajar, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai oleh siswa.<sup>23</sup>

#### **F. Kajian Tentang Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Kata Pendidikan Agama Islam terdiri dari dua kata berbeda, yaitu pendidikan dan agama islam. Pendidikan berasal dari kata didik yang di beri awalan pe- dan akhiran an- yang mengandung arti perbuatan. Istilah pendidikan semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu *pedagoie* yang berarti bimbingan yang di berikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Inggris, yaitu *education* yang berarti pengembangan dan bimbingan. Sedangkan dalam bahasa Arab istilah ini sering di terjemahkan dengan *tarbiyah*, yang berarti pendidikan.

---

<sup>22</sup> Gery Fernando, *Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial dan Prestasi belajar*, Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018.

<sup>23</sup> Andi Aulia Tifani, Dampak penggunaan Media sosial terhadap Hasil Belajar, *Jurnal Global*, Vol. 17 No. 3, Juni (2019).

Jadi dari kesimpulan di atas dapat di ketahui bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam meenyiapkan 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 beragama hingga terwujud keatuan dan persatuan bangsa.

Zakiyah dradjat mendefinisikan Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayatinya pada tujuan akhir yang dapat di amalkan serta menjadikan pendidikan agama islam sebagai pedoman hidup.<sup>24</sup>

Menurut Zuhairi yang di kutip dari Muhaimin menjelaskan bahwa dalam islam pada mulanya pendidikan disebut dengan kata “Ta’lim” dan “Ta’dib” mengacu pada pengertian yang lebih tinggi, dan mencakup berbagai unsur-unsur pengetahuan, pengajaran dan bimbingan yang baik.

Pendidikan agama islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan antara umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan masional. Dari pengertian tersebut dikatakan bahwa pendidikan adalah proses mempersiapkan generasi masa depan supaya menjadi anak yang cerdas secara

---

<sup>24</sup> Heri Gunawan, *Ibid.*

intelektual, mental, spiritual, serta mempunyai daya saing dan berakhlak mulia.<sup>25</sup>

Jadi Pendidikan Agama Islam adalah proses untuk mengkaji ilmu secara terencana dan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia beriman, serta dengan sadar dan tulus menerapkan nilai-nilai Islam dengan segala sektor kehidupan yang sedang atau akan di tempuh dari masing-masing peserta didik.

## **2. Fungsi Pendidikan Agama Islam**

Menurut Mahmud Yunus, fungsi pendidikan agama Islam dalam segala tingkat pengajaran sebagai berikut :

- a. Menanamkan iktikad yang benar dan kepercayaan.
- b. Mendidik anak sejak kecil agar mengikuti seruan Allah SWT dan meninggalkan segala larangannya.
- c. Mendidik anak untuk berakhlak mulia.
- d. Mengajar macam-macam ibadah yang wajib dan cara-cara melakukannya serta mengetahui hikmahnya, untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.
- e. Memberi contoh dan suri tauladan yang baik.
- f. Membentuk warga negara yang baik dan masyarakat yang baik, yang berbudi luhur dan berakhlak baik, serta berpegang teguh pada ajaran agama Islam.<sup>26</sup>

## **3. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Adapun dalam Permendiknas dirumuskan bahwa tujuan pendidikan agama Islam di sekolah umum yaitu :

---

<sup>25</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2013) 19.

<sup>26</sup> Kemendiknas RI, Peraturan pemerintah RI No. 55 tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Keagamaan, Kemendiknas, Jakarta, 2007. 17.

- a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian dan pengemabngan pengetahuan, pengahayatan, pengamalan dan pembiasaan serta pengalaman siswa tentang pendidikan agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan mahusia indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, disiplin, toleransi, menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunita sekolah.

#### **4. Materi Pendidikan Agama Islam**

Materi pokok pendidikan agama islam dapat di klarifikasi menjadi lima aspek kajian, yaitu :

- a. Aspek Al-Quran dan Hadist

Dalam aspek ini menjelaskan beberapa ayat dalam Al-Quran dan sekaligus juga menjelaskan bebeapa hukum bacaannya yang terkait dengan ilmu tajwid dan juga menjelaskan beberapa hadist Nabi Muhammad saw.

- b. Aspek keimaman dan aqidah islam

Dalam aspek ini menjelaskan berbagai konsep keimanan yang meliputi enam rukum iman dan islam.

- c. Aspek akhlak

Dalam aspek akhlak ini menjelaskan berbagai sifat-sifat terpuji (akhlak karimah) yang haru diikuti dan sifat-sifat tercela yang harus di jauhi.

d. Aspek hukum islam atau syri'at islam

Dalam aspek ini menjelaskan berbagai konsep keagamaan yang terkait dengan masalah ibadah dan mu'amalah.

e. Aspek tarikh islam

Aspek ini menjelaskan sejarah perkembangan atau peradaban islam yang bisa diambil manfaatnya untuk di terapkan di masa sekarang.<sup>27</sup>

### 1. Ruang Lingkup Pendidikn Agama Islam

Menurut Muhaimin, pada dasarnya ruang lingkup pendidikan agama islaam antara lain<sup>28</sup> :

a. Aqidah akhlak

Istilah aqidah akhlak berasal dari dua kata yaitu “akidah” dan “akhlak” akidah berarti kepercayaan dasar atau keyakinan pokok, sedangkan akhlak berarti budi pekerti dan kelakuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak merupakan sebuah ilmu yang membahas tentang perilaku seseorang.

Menurut pendapat Ramni, aidah akhlak merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting bagi peserta didik karena, mata pelajaran akidah akhlak termasuk pengajaran tentang perilaku yang baik dan di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>27</sup> Armi Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta : Ciputat Press, 2002),4.

<sup>28</sup> Hasan Basri, *Kapita Seleкта Pendidikan* (Bandung : Pustaka Setia, 2012),159.

b. Al Quran Hadis

Menurut Mardiyono, Al Quran adalah wahyu atau firman Allah SWT untuk di jadikan petunjuk bagi setiap muslim dan pedoman bagi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

c. Fiqih

Menurut Lukman Zain M.S, fiqih merupakan pengetahuan tentang hukum syariah (agama) tentang perbuatan manusia yang di gali pada dalil naqli maupun aqli.

d. Sejarah Kebudayaan Islam

Suatu mata pelajaran yang berisikan tentang sejarah kehidupan di masa lampau yang mempunyai asal usul pada sejarah islam.

Secara filosofis kurikulum 2013 mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, nilai dan berbagai dimensi inteligensi yang sesuai dengan diri seseorang peserta didik dan di perlukan masyarakat, bangsa dan umat manusia. Sehingga pendidikan agama islam disini berperan penting dalam implementasi kurikulum.

Pendidikan agama islam dalam kurikulum 2013 kini berubah menjadi pendidikan agama islam dan budi pekerti. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang wajib di adakan bagi setiap lembaga pendidikan. Untuk sekolah umum mempunyai lokasi waktu 3 jam perminggu.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Tatiek Rohanah Hidayati, 'Implementasi Pengembangan Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMA 4 Jember', *Jurnal Fenomena*, Vol.14 No. 1,2013, 10.