

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Itulah tujuan pendidikan agama Islam yang dicantumkan dalam pasal Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS).¹

Agar berkembangnya potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, maka dalam hal ini perlu pendidikan agama. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab X kurikulum Pasal 37 ayat 1 dan 2 butir a, menegaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah sampai perguruan tinggi wajib memuat pendidikan agama. Dalam kurikulum nasional, mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran PAI wajib di sekolah sejak TK sampai SMA/SMK.²

Sardiman menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar.³ Kualitas prestasi belajar

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia*, 2003.

² Muhamad Ishak, "Pengaruh Minat Belajar dan Kedisiplinan", *Jurnal Tarbawy*, Vol. 3 No. 2, 2016, 121.

³ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo, 2011), 46.

siswa disebabkan oleh banyak faktor, Dimiyati dan Mudjiono mengidentifikasi adanya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.⁴ Faktor intern yaitu faktor yang dialami dan dihayati siswa yang berpengaruh pada proses dan hasil belajar meliputi sikap terhadap belajar, minat dan motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar siswa serta kebiasaan belajar siswa. Sedangkan faktor ekstern meliputi hal-hal seperti guru sebagai pembina belajar, sarana dan prasarana belajar, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah dan di rumah serta kurikulum sekolah.

Tayar Yusuf mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan ketrampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah SWT.⁵ Sebagaimana yang pernah dilakukan Nabi dalam usaha menyampaikan seruan agama dengan berdakwah, menyampaikan ajaran, dan memberi contoh.

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, regional maupun global.

⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 260.

⁵ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 130.

Saat ini teknologi berkembang semakin pesat dan menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game*.

Berbeda dengan jaman dahulu yang hiburan permainannya masih sangat sederhana. Seiring berkembangnya jaman dan teknologi di era industri 4.0, kreativitas manusia semakin berkembang sehingga memperoleh temuan-temuan baru dalam dunia hiburan seperti menciptakan *game* yang semakin banyak, asyik, dan unik yang sering dimainkan oleh masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, *Worms Zone*, *Pop Shooter* dan masih banyak *game* lainnya. Menurut Mitchell Wade, *game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.⁶

Selain melakukan kegiatan rutin sehari-hari, manusia tentunya membutuhkan hiburan sebagai pengobat saat penat, bosan, maupun stress. Salah satunya yaitu dengan bermain *game* yang dapat dimainkan secara *offline* maupun *online* dengan menggunakan komputer/PC, laptop, *handphone*, maupun media lainnya. Bermain *game* saat ini telah menjadi *trend* yang banyak diminati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa karena seseorang tersebut dapat bermain secara individu maupun berkelompok dengan banyak orang yang dikenal maupun belum dikenalnya.

Remaja dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game*. Hal ini perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan seseorang untuk

⁶ Indah F., *Definisi Game dan Jenis-Jenis Game* (Yogyakarta: MediaKom, 2014), 3.

bermain *game* berdampak krusial bagi kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar. Jika dilihat dari fenomena yang ada, kalangan usia anak-anak atau remaja saat ini sangat tertarik untuk bermain *game* bahkan sampai kecanduan.

Awalnya, *game* merupakan kegiatan yang menyenangkan, akan tetapi kegiatan ini tentu ada dampak positif dan negatifnya bagi pengguna terutama anak sampai remaja. Beberapa dampak positif dari *game* yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi anak, mengurangi stress, dan melatih kemampuan berbahasa inggris. Namun, dampak negatif dari kegiatan tersebut dapat menimbulkan rasa ketagihan, tidak bisa membagi waktu, dan jadwal ibadah kadang dilalaikan. Apalagi jika anak tersebut memiliki teman sebaya dengan hobi yang sama. Mereka bisa lupa waktu karena keasyikan bermain *game* yang menyebabkan waktu belajarnya kurang.

Problematika prestasi belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk candu bermain *game* pada usia remaja dimana pada usia tersebut mereka masih mudah terpengaruh oleh pergaulannya dan dengan siapa ia berteman. Menurut Robert E. Slavin, pergaulan teman sebaya merupakan suatu interaksi dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan dalam usia, status sosial, hobi dan pemikiran yang sama. Dalam berinteraksi mereka akan mempertimbangkan dan lebih memilih bergabung dengan orang-orang yang mempunyai kesamaan dalam hal-hal tersebut.⁷

Teman sebaya biasanya bersekolah di sekolah yang sama atau tinggal di lingkungan rumah yang sama. Di dalam lingkungan, teman sebaya dapat

⁷ Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Indeks, 2011), 114.

ditemukan berbagai elemen yang membentuk kepribadian seseorang karena teman sebaya di masa sekarang menjadi sosok yang ditiru oleh remaja, dan remaja merasa puas apabila ia masuk dalam kelompok teman sebaya yang ia inginkan.

Melalui intensitas pergaulan dengan teman sebaya anak akan belajar tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain, mengontrol tingkah laku sosial, mengembangkan keterampilan dan minat sesuai dengan usianya, serta saling bertukar perasaan dan masalah. Selain itu, bergaul dengan teman sebaya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena siswa mempunyai teman belajar sehingga ia termotivasi untuk belajar.

Belajar tidak hanya menjadi kebutuhan manusia tetapi juga menjadi kewajiban agar manusia bisa menjadi khalifah. Belajar tidak hanya didapatkan di sekolah, tidak hanya terjadi ketika siswa berinteraksi dengan guru, melainkan di luar sekolah belajar akan terus berlanjut yang bertujuan untuk mencapai sebuah prestasi.

Berdasarkan kajian tersebut, penulis melakukan observasi di SMAN 1 Ngadiluwih. Fenomena yang ditemukan yaitu banyak siswa-siswi yang berani menggunakan *handphone* pada saat jam pelajaran maupun jam istirahat, padahal sudah ada peraturan bahwa dilarang menggunakan *handphone* pada saat jam pelajaran. Pada saat guru menjelaskan pelajaran ada juga siswa yang mengoperasikan *handphone* baik untuk bermain *game* maupun untuk membuka internet. Hal tersebut dilakukan siswa tanpa sepengetahuan guru. Akan tetapi jika guru mengetahui bahwa ada siswa yang bermain *handphone* saat jam pelajaran, guru menegurnya dengan kata-kata yang halus. Apabila siswa masih bermain

handphone kemudian guru menegur kedua kalinya, maka siswa diberi *punishment* berupa pengurangan nilai.

Selain itu, pada saat jam istirahat banyak siswa mengoperasikan *handphone* di depan kelas, di kantin, maupun di dalam kelas, setelah ditanya mereka menjawab sedang bermain *game*. Hal tersebut dikarenakan adanya pengaruh dari teman yang bermain *game* sehingga siswa lainnya meniru apa yang dilakukan oleh temannya. Mereka juga merasa jenuh dengan pelajaran dan tugas yang diberikan oleh guru, alasannya sebelum jam pelajaran PAI ada mata pelajaran lain sehingga siswa merasa jenuh. Dengan alasan itu mereka menetralsir kejenuhan dengan bermain *game* yang bertujuan agar semangat kembali menerima pelajaran.

Pada saat jam pelajaran di kelas peneliti juga menemukan beberapa anak yang ngobrol dengan temannya yang menyebabkan siswa tersebut tidak memperhatikan saat guru menyampaikan pelajaran. Ketika peneliti bertanya kepada beberapa siswa jika diberi tugas oleh guru, siswa terpengaruh oleh temannya yang tidak mengerjakan tugas dan menunggu temannya yang mengerjakan dulu setelah itu dia mencontoh pekerjaan temannya. Sebaliknya, siswa yang berteman dengan teman yang rajin belajar dan mengerjakan tugas, mereka juga akan rajin seperti yang dilakukan temannya.

Dari hasil wawancara dengan guru PAI kelas XI, prestasi belajar yang diperoleh siswa untuk mata pelajaran PAI sudah mencapai dan melebihi KKM yaitu 75. Nilai tersebut diambil dari tugas, ulangan harian, UTS, dan UAS. Siswa yang tidak memperhatikan guru dan suka bermain *handphone/game* pada saat

pembelajaran tetap bisa mencapai nilai KKM karena guru tidak hanya menilai siswa dari tugas dan ulangan saja, akan tetapi guru juga mengambil nilai dari sopan santunnya, menghormati semua orang, kebiasaan berbicara dengan guru menggunakan bahasa jawa halus yang merupakan budaya sekolah, serta hafalan bacaan sholat dan surat-surat pendek. Apabila siswa berperilaku seperti yang disebutkan, maka akan mendapatkan nilai tambahan dari guru.

Beliau juga menyampaikan bahwa peserta didik mampu mencapai prestasi belajar yang baik juga karena adanya persahabatan yang baik. Melalui persahabatan, anak akan membangun kehidupan bersama dan saling memberi motivasi terhadap teman sebayanya untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Berkat pengaruh dari teman sebaya yang belajar akan menimbulkan keinginan anak untuk belajar seperti yang dilakukan temannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game* Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih?
2. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih?

3. Bagaimana pengaruh pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditulis untuk menguji teori yang diajukan oleh Sardiman yang menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar, salah satunya yaitu pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game*.⁸ Untuk itu berdasarkan teori dan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.
2. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.
3. Untuk mengetahui pengaruh pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan bidang pendidikan khususnya mengenai

⁸ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo, 2011), 46.

hubungan antara pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* dengan prestasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi lembaga

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah yang berkaitan dengan judul untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar prestasi belajar siswa mengalami kenaikan.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tolak ukur bagi peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

d. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai latihan dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan waktu perkuliahan sehingga dapat mengembangkan potensi diri untuk menjadi guru yang profesional.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian ialah suatu anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.⁹

⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulis Karya Tulis Ilmiah* (Kediri: STAIN Kediri Press, 2015), 71.

Asumsi dalam penelitian ini adalah semua siswa mempunyai teman sebaya ketika berada di sekolah maupun di rumah sehingga mereka mempunyai teman belajar yang ditiru. Siswa bersemangat dalam belajar dan memperoleh prestasi belajar yang baik.

Di samping itu siswa juga mempunyai *handphone* yang terdapat *game* yang disenanginya. Ketika siswa bosan, jenuh, atau stress mereka memainkan *game* dengan tujuan untuk menghibur diri sehingga ia kembali bersemangat untuk belajar.

Untuk mengukur prestasi belajar PAI yaitu diambil dari nilai ulangan harian yang mencakup nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik kemudian diambil nilai rata-ratanya.

F. Penegasan Istilah

1. Pergaulan Teman Sebaya

Pergaulan teman sebaya adalah hubungan interaksi sosial yang terbentuk karena individu-individu yang berkumpul yang didasarkan pada persamaan usia, kebutuhan, serta minat yang saling memberikan pengaruh terhadap kebiasaan yang dilakukan.

2. Intensitas Bermain *Game*

Intensitas bermain game adalah rutinitas yang dilakukan oleh seseorang secara tetap dengan tujuan menyenangkan diri dengan memanfaatkan aplikasi media elektronik.

3. Prestasi Belajar PAI

Prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam yaitu hasil belajar yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang meliputi aspek aqidah, fikih, Al-Qur'an, akhlak, dan sejarah Islam.