

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pergaulan Teman Sebaya

##### 1. Pengertian Pergaulan Teman Sebaya

Setiap anak tumbuh dan berkembang dalam dunia sebayanya yang memiliki keterlibatan dengan teman sekolah, teman bermain, teman di lingkungan rumah dan teman perkumpulan sosialnya. Manusia dituntut untuk dapat mandiri dalam mengerjakan kegiatannya, manusia juga dituntut untuk mampu berinteraksi dengan individu lain.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pergaulan diartikan sebagai perihal bergaul, pencampuran dipersahabatan, dan kehidupan bersama-sama. Abdullah Idi mengemukakan bahwa pergaulan adalah kontak langsung antara individu yang satu dengan individu atau kelompok lainnya.<sup>1</sup> Perkembangan anak dalam bersosialisasi meningkat ketika berada pada usia sekolah dimana anak sudah memasuki masa belajar dan cenderung lebih suka berhubungan dengan lingkup di luar keluarga seperti bergaul dengan teman sebayanya.

Santrock menjelaskan bahwa teman sebaya adalah orang dengan tingkat umur dan kedewasaan yang kira-kira sama.<sup>2</sup> Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teman sebaya diartikan sebagai sahib, kawan, atau orang yang sama-sama bekerja atau berbuat. Hetherington dan Parke

---

<sup>1</sup> Abdullah Idi, *Sosiologi Pendidikan Individu* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 83.

<sup>2</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Gelora Aksara Utama, 2007), 205.

menyebutkan bahwa teman sebaya sering didefinisikan sebagai semua orang yang memiliki kesamaan tingkat usia. Sedangkan Lewis dan Rosenblum mendefinisikan teman sebaya lebih ditekankan pada kesamaan tingkah laku atau psikologis.<sup>3</sup>

Menurut Hendra Surya, kualitas pergaulan anak memiliki andil dalam membentuk dorongan berprestasi. Kualitas pergaulan dapat ditilik melalui pihak-pihak yang terlibat dengan pergaulan dengan anak, kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam dalam pergaulan, dan sejauh mana intensitas pergaulan anak tersebut.<sup>4</sup> Selain itu, teman sebaya juga dapat menawarkan pada anak-anak dan remaja untuk mengembangkan berbagai macam bentuk keterampilan sosial seperti kepemimpinan, berbagi, kerjasama tim, dan empati. Dengan teman sebaya seorang anak dapat menemukan jati diri mereka.<sup>5</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli dan beberapa paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pergaulan teman sebaya adalah hubungan interaksi sosial yang timbul karena individu-individu yang berkumpul dan membentuk kelompok didasarkan pada persamaan usia, status sosial, kebutuhan dan minat yang seiring berjalannya waktu akan membentuk pertemanan atau persahabatan.

## **2. Fungsi Pergaulan Teman Sebaya**

Pada dasarnya pergaulan antar teman sebaya mempunyai arti sangat penting bagi remaja. Salah satu fungsi yang terpenting dari teman sebaya

---

<sup>3</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 45.

<sup>4</sup> Hendra Surya, *Rahasia Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), 21.

<sup>5</sup> Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2011), 139.

adalah sebagai sumber informasi dan perbandingan antara hubungan dengan keluarga dan teman. Melalui teman sebaya, anak mendapatkan umpan balik mengenai kemampuannya dan mengevaluasi apa yang mereka lakukan itu lebih baik atau kurang dibandingkan dengan teman sebayanya.

Ada enam fungsi penting dari pergaulan teman sebaya yaitu:

- a. *Companionship* (sebagai teman), anak yang mempunyai teman yang akrab, yang bersedia meluangkan waktu bersama dan bergabung dalam melakukan kegiatan bersama-sama.
- b. *Stimulation* (sebagai pendorong), dimana hubungan pertemanan yang saling memberikan informasi-informasi menarik, kegembiraan, dan hiburan.
- c. *Physical support* (sebagai pendukung fisik), dimana hubungan pertemanan yang saling memberi waktu, kemampuan-kemampuan, dan pertolongan.
- d. *Ego support* (sebagai pendukung ego), pertemanan yang memberi dukungan atau harapan, dorongan dan umpan balik yang dapat membantu anak menjadi individu yang mampu, menarik, dan berharga.
- e. *Social comparison* (sebagai perbandingan sosial), pertemanan yang memberikan informasi tentang cara berhubungan dengan orang lain yang baik.

- f. *Intimacy/affection* (sebagai pemberi keakraban dan perhatian), hubungan pertemanan yang hangat, erat, saling percaya, dan berkaitan dengan pengungkapan diri sendiri.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi keterlibatan teman sebaya adalah sumber informasi dan perbandingan antara hubungan dengan keluarga dan teman serta umpan balik mengenai kemampuannya dan mengevaluasi apa yang mereka lakukan itu lebih baik atau kurang dibandingkan dengan temannya. Selain itu juga teman berfungsi sebagai pendorong, pendukung fisik, pendukung ego, perbandingan sosial, pemberi keakraban dan perhatian.

### **3. Peran Pergaulan Teman Sebaya**

Menurut Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan dalam Santrock mengatakan bahwa teman sebaya berperan membentuk perkembangan sosioemosional.<sup>7</sup> Mereka menegaskan bahwa melalui interaksi sebayalah anak-anak dan remaja belajar bagaimana interaksi dalam hubungan yang simetris dan timbal balik. Karena orang tua memiliki pengetahuan dan otoritas yang lebih besar dari pada anak-anak, seperti interaksi antara orang tua dengan anak yang sering kali mengajarkan anak bagaimana menyesuaikan diri dengan peraturan dan regulasi. Sebaliknya hubungan teman sebaya lebih cenderung terjadi setara. Dengan teman sebaya anak-anak belajar memformulasikan dan menyatakan pendapat mereka, menghargai sudut pandang sebaya, menegosiasikan solusi atas perselisihan secara kooperatif dan mengubah

---

<sup>6</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 227-228.

<sup>7</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Gelora Aksara Utama, 2007), 205.

standar perilaku yang diterima oleh semua orang dan mereka juga belajar menjadi pengamat yang tajam terhadap minat dan perspektif sebaya dalam rangka mengintegrasikan diri secara mulus dalam aktifitas sebaya.<sup>8</sup>

Sedangkan di dalam buku Desmita, pergaulan teman sebaya memiliki peranan yang penting diantaranya:

- a. Mengajarkan pada anak mengenai bagaimana berkomunikasi satu sama lain, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar untuk mengenali kebutuhan dan minat orang lain, serta bagaimana bekerja sama dan mengelola konflik dengan baik.
- b. Memungkinkan anak untuk membandingkan dirinya dengan individu lain, karena anak biasanya menilai dirinya berdasarkan perbandingan dengan anak lainnya.
- c. Mendorong munculnya rasa memiliki terhadap kelompok. Pada usia 10-11 tahun, kelompok menjadi penting. Anak menemukan sebuah organisasi sosial yang tidak hanya terdiri atas sekumpulan individu, tetapi juga mencakup adanya peran-peran, partisipasi kolektif, dan dukungan kelompok untuk melakukan aktivitas-aktivitas kelompok.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran teman sebaya adalah untuk memberikan pelajaran kepada anak tentang cara berkomunikasi dengan baik dan bekerja sama satu sama lain, membandingkan dirinya dengan individu lainnya agar bisa mengevaluasi diri, mendorong munculnya rasa memiliki terhadap kelompoknya, serta melalui interaksi

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, 205.

<sup>9</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 228.

sebayu anak-anak dan remaja belajar bagaimana interaksi dalam hubungan yang simetris dan timbal balik.

#### **4. Dampak Pergaulan Teman Sebaya**

Dalam bergaul tentunya menimbulkan pengaruh atau dampak bagi seseorang. Ada yang berdampak positif dan ada juga yang berdampak negatif.

Dampak positif dari pergaulan teman sebaya antara lain:

- a. Apabila dalam hidupnya individu bergaul dengan teman sebayanya maka lebih siap menghadapi kehidupan yang akan datang.
- b. Individu dapat mengembangkan rasa solidaritas antar kawan.
- c. Setiap individu dapat berlatih memperoleh pengetahuan dan melatih kecakapan bakatnya.
- d. Apabila individu masuk dalam kelompok teman sebaya, setiap individu dapat menyeleksi serta memperoleh wawasan tentang kebudayaan beberapa temannya.
- e. Mendorong individu untuk bersikap mandiri.
- f. Menyalurkan perasaan dan pendapat demi kemajuan kelompok teman sebaya.

Adapun pengaruh negatif dari pergaulan teman sebaya yaitu:

- a. Sulit menerima individu yang tidak memiliki kesamaan.
- b. Tertutup bagi individu lain yang jarang bergaul dengan kelompok teman sebaya tersebut.
- c. Menimbulkan rasa iri pada teman yang tidak memiliki kesamaan dengan dirinya.

- d. Timbulnya persaingan antar teman.
- e. Timbulnya pertentangan antar kelompok teman sebaya yang satu dengan yang lainnya.<sup>10</sup>

## 5. Indikator Pergaulan Teman Sebaya

Dari penjelasan kajian teori pergaulan teman sebaya, maka dapat diperoleh kesimpulan mengenai indikator pergaulan teman sebaya sebagai berikut:

- a. Teman sebagai pengganti keluarga

Furman dan Buhrmester dalam Santrock mengatakan bahwa anak remaja lebih bergantung pada teman-teman mereka daripada dengan orang tua mereka untuk memuaskan kebutuhan pertemanan, perasaan berharga dan keintiman kasih sayang.

- b. Belajar memecahkan masalah

Salah satu fungsi teman sebaya menurut Slamet Santosa adalah belajar saling bertukar perasaan dan masalah. Mereka saling menumpahkan perasaan dan permasalahan yang tidak bisa mereka ceritakan pada orang tua maupun guru mereka. Dalam *peer group*, individu dapat mencapai ketergantungan satu sama lain. Karena dalam *peer group* ini mereka dapat merasakan kebersamaan dalam kelompok, mereka saling tergantung satu sama lainnya.

---

<sup>10</sup> Slamet Santosa, *Dinamika Kelompok* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 82.

c. Memperoleh dorongan emosional

Salah satu fungsi positif dari teman sebaya menurut Kelly dan Hansen dalam Desmita adalah memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih independen. Teman sebaya memberikan dorongan bagi remaja untuk mengambil peran dan tanggung jawab baru mereka. Dorongan yang diperoleh remaja dari teman sebaya ini akan menyebabkan berkurangnya ketergantungan remaja pada dorongan keluarga mereka.

d. Menjadi teman belajar siswa

Menurut Desmita, salah satu faktor yang mempengaruhi terbentuknya kelompok teman sebaya adalah kegiatan atau aktivitas yang sama, tinggal di lingkungan yang sama, bersekolah di sekolah yang sama dan berpartisipasi dalam organisasi yang sama. Salah satu bentuk kegiatan atau aktivitas bersama berdasar lingkungan bersekolah ditempat yang sama adalah belajar bersama, sehingga teman sebaya akan menjadi teman belajar siswa.

e. Meningkatkan harga diri siswa

Salah satu fungsi positif dari teman sebaya menurut Kelly dan Hansen dalam Desmita adalah meningkatkan harga diri. Menjadi seseorang yang disukai oleh teman-teman sebaya membuat remaja merasa senang karena ia merasa dapat memberikan energi yang positif bagi teman-temannya.<sup>11</sup>

Indikator tersebut akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan pergaulan teman sebaya dengan prestasi belajar PAI.

---

<sup>11</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 231.



## **B. Intensitas Bermain *Game***

### **1. Pengertian Intensitas Bermain *Game***

Kata intensitas berasal dari kata “*intens*” yang berarti hebat, sangat kuat, penuh semangat, berkobar-kobar, sangat emosional. Menurut Yulia dan Kristinawati, intensitas adalah kekuatan yang berasal dari orang yang hebat dan penuh semangat berkobar-kobar dan berhubungan dengan semangat perasaan emosional.<sup>12</sup> Jadi, intensitas merupakan tingkat intens atau rutinitas yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap dengan penuh semangat berkobar-kobar dan bersifat emosional.

Bermain menurut Hurlock merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.<sup>13</sup> Sedangkan menurut Rahayu, bermain adalah kesibukan atau tindakan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri.<sup>14</sup> Jadi, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan yang mengikat yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dengan sukarela tanpa ada paksaan dalam batas-batas tempat dan waktu yang

---

<sup>12</sup> Yuyu Yulia dan Janti Krisnawati, *Pengembangan Koleksi* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 97.

<sup>13</sup> Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak Edisi ke-6* (Jakarta: Erlangga, 2006), 320.

<sup>14</sup> Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), 132.

bertujuan untuk menyenangkan diri sendiri secara terus menerus dan penuh semangat.

Menurut Mitchell Wade di dalam buku Indah F., *game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Fauzia, *game* adalah bentuk hiburan yang sering dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game* adalah aktivitas yang dilakukan seseorang yang bertujuan untuk menyenangkan diri dan melatih diri dalam pemecahan masalah dengan memanfaatkan media elektronik. *Game* dapat dimainkan secara *offline* maupun *online* dengan menggunakan komputer/PC, laptop, *handphone*, maupun media lainnya. Contoh *game* yang bisa dimainkan yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, *Worms Zone*, *Pop Shooter* dan masih banyak *game* lainnya.

Seseorang yang sering bermain *game* akan mengalami kecanduan karena menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata. Dampak yang ditimbulkan dari ketergantungan *game* akan mengakibatkan seseorang tersebut kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan

---

<sup>15</sup> Indah F., *Definisi Game dan Jenis-Jenis Game* (Yogyakarta: MediaKom, 2014), 3.

<sup>16</sup> Ma'ruf Harsono, *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja* (Serpong: Surya University, 2014), 3.

sehari-hari yang vital.<sup>17</sup> Selain itu bermain *game* juga dapat menyegarkan kembali pikiran setelah melakukan rutinitas sehari-hari, otak akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir akan lebih cepat merespon, emosional seseorang dapat diluapkan dengan bermain *game*, serta lebih berfikir kreatif.<sup>18</sup>

## 2. Indikator Intensitas Bermain *Game*

Indikator intensitas bermain *game* merupakan aspek atau unsur dalam intensinya bermain *game*. Aspek-aspek bermain *game* sebagai berikut:

### a. Frekuensi bermain *game*

Frekuensi bermain *game* diartikan sebagai lamanya bermain dalam setiap harinya. Para pemain *game* tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam saja, melainkan dapat berjam-jam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun bermain *game* setiap hari namun tidak sering akan menghabiskan waktu hanya untuk bermain saja. Lebih baik waktu tersebut dimanfaatkan untuk mengerjakan hal lain.

### b. Jenis permainan *game*

Jenis yang disajikan dibuat semenarik mungkin sehingga para *gamer* merasa menikmati permainan tersebut. Ada juga *game* yang dibuat dengan level-level tertentu sehingga menimbulkan rasa penasaran dan ingin mencapai level yang lebih tinggi.

---

<sup>17</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 2015, 86.

<sup>18</sup> Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di MA Al-Furqon Prabumulih" *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1, 2016, 155.

c. Kecanduan bermain *game*

Ketika seseorang terbiasa bermain *game* maka seseorang tersebut akan kecanduan dan terus menerus melakukan kegiatan itu dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan lupa akan kewajibannya. Kecanduan bermain *game* dapat berupa rasa senang sementara, ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas, keinginan lebih banyak waktu di depan komputer atau *gadget*, mengabaikan keluarga dan teman-teman, serta merasa kosong jika tidak bermain *game*.

d. Tujuan bermain *game*

Beberapa orang mengatakan ketika bermain *game* karena seseorang tersebut merasa sepi. Selain itu bermain *game* digunakan untuk melarikan diri dari masalah, serta menghilangkan kecemasan atau depresi.<sup>19</sup>

### 3. Dampak Dari Bermain *Game*

*Game* merupakan kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi kegiatan ini tentu ada dampak positif dan negatifnya bagi pengguna, khususnya pelajar. Dampak positif dari bermain *game* bagi pelajar diantaranya:

- a. Otak anak akan lebih aktif dalam berfikir
- b. Reflek berfikir anak akan lebih cepat dalam merespon
- c. Emosional anak dapat diluapkan dengan bermain *game*
- d. Anak akan lebih berfikir kreatif, menambah teman, mengurangi stress
- e. Melatih kesabaran dan ketangkasan
- f. Serta ahli dalam strategi menyelesaikan suatu masalah.

---

<sup>19</sup> Angela, *Pengaruh Game Terhadap Anak* (Samarinda: Universitas Mulawarman, 2013), 538.

Sedangkan dampak negatif dari bermain *game* yakni:

- a. Anak akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game*.
- b. Anak akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game*.
- c. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*.
- d. Menggunakan uang saku atau uang bayar sekolah untuk bermain *game online* di warnet.
- e. Jadwal beribadah kadang dilalaikan.<sup>20</sup>

#### **4. Cara Penanganan Ketergantungan *Game***

Setelah mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *game*, berikut terdapat beberapa cara dalam menanggulangi ketergantungan *game* yaitu:

- a. Mengurangi waktu bermain *game*.
- b. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban lainnya.
- c. Menyediakan alternatif kegiatan di rumah maupun di sekolah.
- d. Memberi dukungan sosial melalui orang tua atau teman bermain.
- e. Memberikan penjelasan bahwa kehidupan nyata lebih penting dibandingkan *game*.

---

<sup>20</sup> Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di MA Al-Furqon Prabumulih", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1, 2016, 155.

- f. Ketika berada di rumah, orang tua selalu mengingatkan waktu untuk bermain *game* dan memberikan batasan.<sup>21</sup>

## C. Prestasi Belajar PAI

### 1. Pengertian Prestasi Belajar PAI

Bloom dalam Arikunto merumuskan prestasi belajar sebagai perubahan tingkah laku mengikuti tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif adalah perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi dan kecakapan intelektual. Ranah Afektif adalah perilaku yang berupa sikap nilai-nilai dan prestasi. Sedangkan ranah psikomotorik adalah perilaku yang terutama berkaitan dengan ketrampilan atau kelincahan dan kondisinya.<sup>22</sup>

Menurut Muhibbin Syah, prestasi belajar adalah taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pondok pesantren yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>23</sup>

Marsun dan Martianah berpendapat bahwa 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.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 2015, 90.

<sup>22</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 117.

<sup>23</sup> Rohmalia Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 244.

<sup>24</sup> Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang", *Jurnal Pujangga*, Vol. 1 No. 2, 2015, 80.

Sedangkan menurut Poerwodarminto yang dimaksud prestasi belajar adalah prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.<sup>25</sup> 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.<sup>26</sup> Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan atau hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran.

Dalam buku Zakiah Daradjat, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.<sup>27</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa 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.

## **2. Tujuan Prestasi Belajar**

Pada umumnya, tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan atau ilmu yang nantinya akan digunakan sebagai bekal siswa dalam

---

<sup>25</sup> Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang", *Jurnal Pujangga*, Vol. 1 No. 2, 2015, 81.

<sup>26</sup> Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo, 2011), 46.

<sup>27</sup> Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam Cet. 3* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 86.

melakukan aktivitasnya sehari-hari. Adapun tujuan prestasi belajar dalam buku Zainal Arifin yaitu:<sup>28</sup>

- a. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan.
- b. Untuk mengetahui kecakapan, bakat, motivasi, minat, dan sikap siswa terhadap program pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar atau prestasi belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- d. Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- e. Untuk seleksi yaitu memilih dan menentukan siswa yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- f. Untuk menentukan kenaikan kelas.
- g. Untuk menempatkan siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni:

- a. Faktor internal (dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani (fisiologis) dan rohani (psikologis) siswa. Kondisi jasmani (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, kesehatan jasmani sangatlah besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Sedangkan kondisi

---

<sup>28</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Instruksional: Prinsip-Teknik-Prosedur* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 12.



rohani (psikologis) yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan kognitif atau berfikir yang dimilikinya.

b. Faktor eksternal (dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yang digolongkan ke dalam dua bagian yaitu:

1) Faktor sosial

Manusia tentunya saling membutuhkan dan diantara mereka tidak bisa hidup tanpa ada manusia lain yang membantu. Yang paling utama yaitu keluarga. Keluarga mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pendidikan anak. Pengaruh tersebut dapat berupa cara orang tua dalam mendidik, hubungan antara anggota keluarga, dan suasana di dalam rumah. Selain dari keluarga, faktor sosial lain yang memengaruhi prestasi belajar adalah lingkungan sekolah, masyarakat, guru, dan teman-temannya yang dapat memengaruhi semangat belajar siswa.

2) Faktor nonsosial

Yang termasuk ke dalam faktor nonsosial adalah sarana dan prasarana belajar seperti keadaan suhu udara, waktu belajar, dan alat-alat yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa.<sup>29</sup>

#### **4. Indikator Prestasi Belajar**

Di dalam buku Muhibbin Syah, indikator adanya hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu ranah cipta (kognitif), ranah rasa (afektif), dan ranah

---

<sup>29</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54.

karsa (psikomotorik). Ranah cipta (kognitif) meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi penerapan, analisis, sistesis. Ranah rasa (afektif) yang meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, karakteristik, sedangkan ranah karsa (psikomotorik) meliputi keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.<sup>30</sup> Menurut Muhibbin Syah, salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi dan menilai tingkat keberhasilan/ indikator belajar yaitu “Penilaian Acuan Kriteria (*Criterion Referenced Assessment*)”.<sup>31</sup> Nilai atau kelulusan seorang siswa bukan berdasarkan perbandingan nilai yang dicapai oleh rekan-rekan sekelompoknya melainkan ditentukan oleh penguasaannya atas materi pelajaran hingga batas yang sesuai dengan tujuan instruksional.

Berdasarkan penjelasan tersebut untuk mengukur Prestasi Belajar PAI yaitu menggunakan ranah kognitif yang bisa diketahui setiap saat untuk mengukur perkembangan penalaran siswa, ranah afektif tidak dapat diketahui setiap saat karena pengukuran ini berdasarkan perilaku siswa, dan ranah psikomotorik yang dilakukan terhadap hasil belajar.

#### **D. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya terhadap Prestasi Belajar PAI**

Pergaulan teman sebaya merupakan hubungan yang terjalin antar anak atau remaja karena adanya persamaan usia, minat, hobi, status sosial, dan kebutuhan. Dengan adanya persamaan antara individu dengan individu lain akan membentuk pertemanan atau persahabatan yang akan mempunyai pengaruh bagi

---

<sup>30</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), 214.

<sup>31</sup> *Ibid.*, 220.

siswa misalnya terletak pada cara berperilaku, berkomunikasi dengan orang lain, berpendapat, dan dapat meningkatkan harga diri siswa.

Menurut Slameto dalam Abdul Hadis terdapat faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal.<sup>32</sup> Pergaulan teman sebaya termasuk dalam faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar. Dengan adanya interaksi sosial dalam pergaulan teman sebaya memberikan pengaruh besar terhadap perubahan tingkah laku siswa yang akan berdampak pada kehidupan sosial dan prestasi belajarnya.

Bergaul dengan teman sebaya bisa berdampak positif dan negatif bagi siswa, tergantung pada pribadi masing-masing dan dengan siapa mereka berteman. Menurut Hendra Surya, kualitas pergaulan anak memiliki andil dalam membentuk dorongan berprestasi. Kualitas pergaulan dapat ditilik melalui pihak-pihak yang terlibat dengan pergaulan dengan anak, kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam dalam pergaulan, dan sejauh mana intensitas pergaulan anak tersebut.<sup>33</sup>

Pengaruh pergaulan dengan teman sebaya yang baik adalah ketika siswa bersama teman sebayanya melakukan aktivitas yang bermanfaat seperti membentuk kelompok belajar. Dengan begitu mereka akan mementingkan prestasi belajarnya sehingga mereka berlomba-lomba untuk bisa mendapatkan prestasi terbaik. Hal tersebut dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian diharapkan siswa dapat membagi waktu yang digunakan untuk bermain

---

<sup>32</sup> Abdul Hadis, *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), 63.

<sup>33</sup> Hendra Surya, *Rahasia Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), 21.

atau *nongkrong* dengan waktu yang digunakan untuk belajar dengan kelompok belajarnya.

Jika siswa bersama teman-temannya melakukan aktivitas yang kurang bermanfaat seperti lebih mementingkan *nongkrong* atau bermain daripada membentuk kelompok belajar, hal tersebut akan mempengaruhi perilaku mereka yang kurang mementingkan prestasi belajarnya sehingga hal tersebut akan mempengaruhi prestasi siswa.

Selain berdasarkan teori-teori yang dipaparkan, penelitian ini juga diperkuat dari hasil penelitian Imam Al Qadr Sidiq dengan judul Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Gajah Mada Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen dengan hasil pergaulan teman sebaya berpengaruh sebesar 11,7% terhadap prestasi belajar.<sup>34</sup>

Berdasarkan pada beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa pergaulan teman sebaya diduga mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar yang mana pergaulan teman sebaya merupakan salah satu faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

#### **E. Pengaruh Intensitas Bermain *Game* terhadap Prestasi Belajar PAI**

Intensitas bermain *game* merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang yang bertujuan untuk menyenangkan diri dan melatih diri dalam pemecahan masalah dengan memanfaatkan media elektronik. *Game* dirancang semenarik

---

<sup>34</sup> Imam Al Qadr Sidiq, "Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Gajah Mada Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen", (Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2016), 56.

mungkin agar pemain *game* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh skor yang tinggi pada saat memainkan *game*.

Bermain *game* membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Dampak positif dari *game* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game*, dan siswa akan lebih berfikir kreatif. Selain berdampak positif tentunya ada juga dampak negatifnya yaitu anak akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game*, anak akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*, serta jadwal beribadah kadang dilalaikan.<sup>35</sup>

Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri yang dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain *game* yaitu akan menimbulkan keinginan yang kuat untuk memperoleh skor tertinggi. Dengan begitu dapat melatih seseorang untuk berstrategi dan mampu berkonsentrasi lebih. Terkadang konsentrasi yang dibentuk dalam bermain *game* lebih besar dibanding dengan konsentrasi yang dibentuk ketika sedang belajar. Selain itu, dapat mengurangi

---

<sup>35</sup> Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di MA Al-Furqon Prabumulih, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1, 2016, 155.

resiko kepikunan dini karena bermain *game* menuntut otak bekerja terus menerus secara sistematis sehingga resiko kepikunan dini dapat dihindari bagi pelajar.<sup>36</sup>

Bagi siswa yang tidak mampu dalam mengatur waktu untuk bermain *game*, maka siswa akan hilang kontrol dan akan berpengaruh negatif bagi dirinya yang akan berimbas pada prestasi belajarnya. Akan tetapi jika dengan bermain *game* bisa menambah semangat dalam belajar, siswa akan memanajemen waktu dan membagi waktunya dengan baik antara bermain *game* dengan belajar sehingga mereka akan mampu memperoleh prestasi belajar yang baik.

Selain berdasarkan teori-teori yang dipaparkan, penelitian ini juga diperkuat dari hasil penelitian Madya Nefriza Mitra dengan judul Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi dengan hasil bermain *game* berpengaruh sebesar 78,5% terhadap hasil belajar.<sup>37</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian siswa diharapkan dapat terhindar dari menyia-nyiakkan waktu dengan bermain *game* secara berlebihan dan fokus pada tugas utamanya yaitu belajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *game* dengan prestasi belajar PAI.

---

<sup>36</sup> Yendrizal Jafri, Sinta Rahma Yuni, Yuli Permata Sari, "Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar", *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, Vol. 1 No. 1, 2018, 13.

<sup>37</sup> Madya Nefriza Mitra, "Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi", (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2016), 62.

## **F. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game* Terhadap Prestasi Belajar PAI**

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Slameto digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>38</sup> Pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain game termasuk faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan keluarga (cara orang tua mendidik, relasi dengan anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor lingkungan sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, dll), faktor lingkungan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dll) dan faktor internal antara lain sikap, perhatian, kreatifitas, intelegensi, minat, motivasi dan aktifitas belajar. Pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain game memiliki peran dalam mencapai prestasi belajar. Dimana ketika siswa bersama teman-temannya melakukan aktifitas yang bermanfaat seperti belajar bersama dan bisa membagi waktu maka akan berpengaruh pada perilakunya.

Sama seperti pendapat Slameto, Roestiyah mengatakan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari luar diri siswa antara lain sikap, perhatian, kreatifitas, intelegensi, minat, motivasi dan aktifitas belajar. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa adalah keluarga (cara mendidik, suasana keluarga, pengertian orang tua, dll), lingkungan (teman bergaul, kegiatan lain, dan

---

<sup>38</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 66.

cara hidup lingkungan), sekolah (interaksi guru dengan murid, hubungan antar murid, kurikulum pelaksanaan disiplin, dll).<sup>39</sup>

Untuk memperoleh prestasi belajar yang baik diperlukan kerjasama yang baik antara pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* agar memberikan suasana kegiatan belajar yang baik sehingga diperoleh prestasi belajar yang optimal. Dari teori-teori yang ada dan dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* memiliki kontribusi dalam mencapai prestasi belajar siswa. Dengan demikian agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah atau di rumah.<sup>40</sup>

Ketika siswa bersama teman sebayanya melakukan aktivitas yang bermanfaat seperti membentuk kelompok belajar maka akan mempengaruhi kegiatan belajar sehingga mereka lebih mementingkan prestasi belajarnya. Bagi siswa yang bermain *game* merasa semakin bersemangat dalam belajar, siswa akan manajemen waktu dan membagi waktunya dengan baik antara bermain *game* dengan belajar sehingga mereka akan mampu memperoleh prestasi belajar yang baik. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat

---

<sup>39</sup> Roestiyah, *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan* (Jakarta: Bina Aksara, 1986), 151.

<sup>40</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 67.



pernyataan.<sup>41</sup> Hipotesis bisa dikatakan benar atau salah, oleh karena itu dibutuhkan penelitian yang nyata untuk membuktikan hasil tersebut. Dari pendapat Menurut Hendra Surya dan Yendrizal Jafri yang menyatakan bahwa kualitas pergaulan anak memiliki andil dalam membentuk dorongan berprestasi dan bermain *game* dapat melatih seseorang untuk berstrategi dan mampu berkonsentrasi lebih. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.  
Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.
2. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.  
Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.
3. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.  
Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 63.