

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Keberhasilan proses pendidikan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas akan di tentukan oleh beberapa faktor. Antara lain peserta didik, tenaga pendidik dan lain-lain. Pendidik adalah tenaga profesional di bidang kependidikan yang memiliki tugas mengajar, mendidik, dan membimbing peserta didik. Dengan demikian, guru memiliki kedudukan yang penting dan tanggung jawab yang sangat besar dalam menangani berhasil atau tidaknya progam pendidikan. Belajar dan pembelajaran disini adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Di samping itu lingkungan juga sangat berpengaruh dalam menunjang keberhasilan dalam proses belajar belajar, terutama peran keluarga.

Di era modern tidak dipungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. Pada saat ini akses internet semakin mudah di dapatkan. Tidak hanya di kota-kota besar saja, melainkan internet juga sudah diperluas hingga daerah pedesaan(pelosok) melalui media center Kantor Komunikasi dan Informasi dan pusat

pemerintahan diberbagai kota dan kabupaten yang menyediakan akses internet secara gratis untuk yang membutuhkan dan memanfaatkannya.

Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara, melalui Kompas, menyatakan bahwa pada tahun 2019, diharapkan semua wilayah tertinggal, terdepan dan terluar (3T) di Indonesia sudah terhubung dengan jaringan internet. Hal tersebut berarti bahwa akses internet sudah mudah diakses tidak hanya ada di kota besar saja, melainkan juga bisa diakses di daerah terpencil seperti pedesaan. Melalui smartphone yang canggih dan pintar dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal. Tak tekecuali mengakses media sosial dan bermain *game online*.²

Menurut Shoelhi mengemukakan bahwa pengguna internet dan media sosial makin populer di mana-mana dan komunikasi yang terjadi dalam konteks online memajukan dialog interaktif yang mampu membangun saling pengertian antara kebudayaan yang berbeda di tengah masyarakat internasional. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi berkembang sangat pesat membuat informasi hampir tidak ada batas ruang dan waktu. Dengan para penggunanya yang bebas berpartisipasi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Namun yang lebih umum digunakan oleh masyarakat seluruh dunia adalah blog, jejaring sosial dan wiki.

Salah satu pengguna media sosial dimasa sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah

²Lutfiwatisri, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi". jurnal psikologi, 2018. Vol 1, No 1, hal 34

berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Kini media sosial sudah menjadi bagian terpenting dari masyarakat modern. Ruang virtual yang diminati oleh penggunanya selalu ada saja. Dimana didalamnya ada aplikasi-aplikasi tertentu yang bisa digunakan untuk foto, membuat video, dan status terbaru, bertemu dan bersapa kabar secara virtual dan sebagainya.³ Tidak hanya sosial media, game online juga bisa dibedakan berdasarkan genrenya.

Selain media sosial ada yang beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan sangat pesat yaitu permainan berbasis elektronik dan visual atau yang lebih sering dikenal dengan *game online*.⁴ *Game online* tidak hanya melekat/menjamur di ibukota, namun juga telah merambah ke daerah yang terpencil seperti pedesaan. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya jumlah pengguna game yang terus bertambah. Pengguna Game online dari semua kalangan mulai dari anak-anak sampai dewasa.

Menurut Azies *game online* dapat mengurangi aktivitas positif yang mana seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan juga waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Apabila aktivitas games ini berlangsung terus-menerus dalam kurun waktu lama, maka anak akan jauh dari pergaulan sosial, tidak peka terhadap lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian

³ Hariqo Wibawa Satria dan Luqman Hakim Arifin, *Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan Republik Indonesia*, (Jakarta: Kemendagri RI, 2014), hal. 14

⁴ A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 47

sosial, anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.⁵

Game online merupakan permainan berbasis dalam jaringan/daring (online) yang disediakan oleh produsen game, dekemas dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. Game online dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. Secara umum terdapat tiga kategori utama dalam game online, yaitu multiplayer, basic online, dan massively multiplayer online game (MMOG).⁶ Sedangkan berdasarkan genrenya, dapat dibedakan diantaranya game petualangan, simulasi, role playing game dan game alternatif realitas.

Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. *Game online* bukan hanya sebuah video permainan yang hanya di tonton saja, akan tetapi para pemain bisa berpartisipasi dengan cara menggerakkan gambar yang ada di dalamnya. bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang artinya ada yang menang dan kalah.⁷ Salah satu perbedaan game ini dengan game lainnya adalah pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya,

⁵ Zulfikar Ali dkk, "Pengaruh dari dampak game online terhadap motivasi belajar pada siswa". Jurnal Genta Mulia, 2019. Vol 10, No.1

⁶ Lutfiwati sri, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi". jurnal psikologi, 2018. Vol 1, No 1

⁷ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 13.

namun juga dapat bermain dengan beberapa orang yang berbeda lokasi, bahkan bisa sampai luar negeri.⁸

Salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* adalah anak sekolah. Bermain game online tidak hanya menambah keterampilan fisik dan fantasi anak. Akan tetapi, pelajar yang sering memainkan *game online* secara berlebihan akan merasa candu untuk melakukannya secara berulang-ulang tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kecanduan akan menyebabkan peserta didik menjadi malas belajar, yang dimana hal tersebut berimbas pada motivasi belajar menjadi menurun.

Motivasi dapat diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, apabila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu. Motivasi juga dapat dirangsang oleh faktor luar, akan tetapi motivasi itu tetap berasal dari dalam diri seseorang. Ketika ada banyak pengaruh dari luar pribadi seseorang misalnya, faktor lingkungan atau yang lainnya, pada hakikatnya motivasi itu tetap kembali kepada pribadi seseorang.⁹

Motivasi peserta didik dapat tumbuh dengan adanya penentuan model pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan sekolah dan keadaan peserta

⁸ Young, K. S, *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovations in Clinical Practice* (Volume 17) by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), (Sarasota, FL: Professional Resource Press, 2001) diakses pada tanggal 15 januari 2022

⁹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 73-75.

didik agar bisa diterapkan menjadi strategi pembelajaran yang efektif. Pendidik mempunyai kebebasan untuk berkreasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam penggunaan metode, media, teknik yang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dan pendidik perlu mencari metode yang tepat agar dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu diperlukan metode pembelajaran yang menarik, melibatkan keaktifan peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mengamati bahwa hampir semua siswa aktif menggunakan *account facebook*, dan beberapa siswa lain aktif dalam menggunakan *account whatsapp*.¹⁰

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sampai sekarang semakin kompleks akibat kecanduan dalam mengakses media sosial dan *game online* apabila secara berlebihan. Padahal Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan sebagai fungsi untuk menstimulus motivasi belajar. Motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, mulai pelajar sekolah dasar sampai mahasiswa perguruan tinggi. Motivasi sangat berpengaruh penting terhadap pelajar, Karena dengan motivasi siswa dapat menyadari pentingnya belajar untuk kehidupan yang akan mendatang, dan pastinya juga penting terhadap pencapaian sebuah cita-cita. Oleh karena itu, motivasi belajar perlu untuk dipertahankan dan jangan sampai menurun terutama pada proses pembelajaran akibat candu terhadap penggunaan media sosial yang semakin mengawatirkan.

¹⁰ Observasi, 4 Maret 2022.

Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris, ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakan tidak baik, termasuk kecanduan dengan *game online* dan media sosialnya tanpa memperdulikan belajar. Banyak anak merasa malas bergerak jika sudah berada di depan layar *smarphone* untuk bermain *game online* atau mengunjungi media sosialnya. Tingkat motivasi belajar menjadi menurun, kurang fokus dan kurang paham terhadap materi pelajaran yang diterima.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan beberapa masalah saat pembelajaran berlangsung, beberapa orang peserta didik tidak memperhatikan, peserta didik sibuk berbicara dengan teman sebangkunya, berbicara dengan bahasa yang kasar, dan juga beberapa peserta didik kurang fokus (melamun) yang menunjukkan kurangnya minat belajar, bahkan ada juga yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan, ketika diliburkan karena pandemi Covid-19 mengakibatkan siswa cenderung lebih sering mengakses media sosial dan bermain *game online* untuk mengisi waktu luang dari pada belajar. Akibatnya motivasi belajar peserta didik menjadi menurun.

Dari sini peneliti ingin meneliti berkaitan media sosial dan *game online* terhadap motivasi belajar PAI siswa jenjang Madrasah Tsanawiyah. Penulis juga berusaha meneliti tentang motivasi belajar siswa, karena tanpa motivasi belajar, siswa tidak akan melaksanakan kewajibannya sebagai siswa. Objek penelitian tepatnya di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri yang terletak di desa

Recosolo. Sekolah ini merupakan sekolah negeri yang berada di bawah naungan Pemerintah.

Dari deskripsi diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai masalah yang berkenaan dengan pengaruh media sosial tersebut, terutama mengenai akhlak dan motivasi belajar PAI pada diri siswa, sehingga penulis mengambil judul **“Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di SMP 2 Plemahan Kediri”**.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Masalah tersebut antara lain dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Faktor tersebut antara lain:

1. Identifikasi Masalah

- a) Lebih banyak waktunya digunakan untuk mengakses media sosial.
- b) Banyak peserta didik yang kecanduan bermain *game online*
- c) Mudahnya mengakses sosial media dan *game online*
- d) Pengaruh teman sebaya untuk bermain *game online*
- e) Motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik menurun

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut banyak yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini, namun peneliti hanya membatasi pada bidang Pengaruh Media Sosial dan Game Online terhadap Motivasi

Belajar PAI Peserta Didik SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. Adapun yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?
2. Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?
3. Pengaruh media sosial dan *game online* terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditulis adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?
2. Adakah pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?
3. Adakah pengaruh media sosial dan *game online* terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Dengan melihat permasalahan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?

2. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?
3. Untuk mengetahui pengaruh media sosial dan *game online* terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan awal yang berdasarkan dugaan sementara yang dianggap benar. “Hipotesis diartikan sebagai pernyataan statistik tentang parameter populasi. Dengan kata lain hipotesis adalah taksiran terhadap parameter populasi melalui data-data sampel.”¹¹ Dalam penelitian ini peneliti menentukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)
 - a. Ada pengaruh yang signifikan antara antara media sosial dengan motivasi peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan.
 - b. Ada pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan.
 - c. Ada pengaruh yang signifikan antara antara media sosial dan *game online* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan.
2. Hipotesis Nihil (H_0)
 - a. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media sosial dengan motivasi peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan.

¹¹ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Al-Fabeta, 2003), hal. 81

- b. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan.
- c. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media sosial dan *game online* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik SMP Negeri 2 Plemahan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh media sosial dan game online terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi bahan penelitian di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian adalah:

- a. Bagi Lembaga yang diteliti, diharapkan penelitian ini berguna sebagai masukan dalam mengambil kebijakan pendidikan yang mampu mengarahkan peserta didik ke arah perkembangan yang positif dan yang diharapkan dalam tujuan pendidikan.
- b. Bagi Guru, Memberikan informasi kepada guru dengan lebih detail, khususnya mengenai pengaruh media sosial yang dialami oleh siswanya terhadap akhlak dan motivasi belajarnya

- c. Bagi Siswa, Dapat membantu siswa untuk segera menemukan dan mengatasi pengaruh media sosia terhadap akhlak dan motivasi belajar.
- d. Bagi peneliti akan datang, dapat dijadikan referensi atau arahan, maupun acuan bagi peneliti lain yang mempunyai penelitian serupa dengan penelitian ini.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh dalam kamus bahasa Indonesia pengaruh di artikan “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”¹² Pengaruh yang dimaksud peneliti adalah sebuah perubahan tingkah laku karena penggunaan media sosial.

b. Media sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dimana para penggunanya melalui aplikasi internet dapat berbagi, berpartisipasi dalam proses sosial.¹³ Media Sosial yang dimaksud peneliti adalah sebuah media yang bisa dipakai oleh setiap penggunanya untuk berkomunikasi, melihat informasi, dan sebagainya, Seperti facebook, whatsapp, instagram, twitter, dan sebagainya.

c. *Game Online*

Menurut Adam dan Rollings dikutip Pratama *game online* adalah

¹² Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), hal. 847.

¹³ Ibid.,, hal. 941

permainan yang berbasis pada jaringan internet dan dapat diakses oleh banyak orang dengan menggunakan perangkat *smartphone*, *laptop*, *computer*, dan *tablet* yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.¹⁴ Dalam penelitian ini game online yang dimaksud adalah *mobile legends*, *free fire*, dan *PUBG*, karena genre *game online* yang sangat digemari oleh remaja khususnya pelajar. Ada yang bertujuan serius dan ada juga sebagian hanya sebatas tujuan sebagai hiburan saja untuk menghilangkan rasa lelah dalam tubuh.

d. Motivasi

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.¹⁵ Dengan begitu memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorongan sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian guna memberi batasan kajian pada suatu penelitian. Berdasarkan penegasan di atas, dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud dengan judul "*Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMP Negeri 2 Plemahan*" ialah adakah pengaruh media sosial dan *game online* terhadap motivasi

¹⁴ Pratama, *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa, Departement Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor* Vol 1, 2017, hal. 5.

¹⁵ AmnaEmda, 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 5.2 (2017), hlm 93–96.

belajar PAI, dimana pada masa sekarang siswa lebih banyak mengakses media sosial dan memainkan game online sehingga menyebabkan motivasi belajar PAI menjadi menurun. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menggunakan atau memanfaatkan media sosial dengan sebaiknya dan orang tua juga sebaiknya memberi batasan waktu dalam bermain *game online* agar tidak terjadi kecanduan dan berakibat menurunnya motivasi belajar.

H. Sistematika pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari: media sosial, Game Online, motivasi belajar, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari: deskripsi data dan analisis data.

BAB V Pembahasan, terdiri dari: pembahasan rumusan masalah ke-1 yaitu pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar, pembahasan rumusan masalah ke-2 yaitu pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar, dan

pembahasan rumusan masalah ke-3 yaitu pengaruh media sosial dan game online terhadap motivasi belajar

BAB VI Penutup, terdiri dari: kesimpulan dan saran. Bagian akhir, terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran.