

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan merupakan bagian dari cara untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, karena pendidikan mencakup dalam bidang yang sangat luas baik pengalaman maupun pemikiran manusia, akan tetapi tidak semua orang mampu memahami makna pendidikan sebagaimana mestinya, dan tidak semua orang dapat menjalani tahap pencapaian pendidikan yang diinginkan. Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang unggul sehingga hal ini akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan suatu bangsa dalam mencapai tujuan nasional.

Memasuki era globalisasi, kesadaran masyarakat mengenai peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui pendidikan sudah mulai tampak jelas di mata masyarakat¹, hal ini dapat dilihat bahwasanya mayoritas masyarakat mulai menyadari pentingnya suatu pendidikan itu sendiri di lingkungan masyarakat. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia ini tidak dapat dipisahkan dari kualitas pendidikan yang menjadi harapan banyak orang.

¹ Musthofa Remabngy, *Pendidikan Transformatif, Pergulatan Kritis Merumuskan Pendidikan di Tengah Pusaran Arus Globalisasi*, (Yogyakarta : Teras,2010), hal.15

Kualitas kegiatan pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap mutu pendidikan yang menghasilkan tingkat sumber daya manusia², oleh sebab itu pendidikan yang berkualitas akan mampu menghasilkan peserta didik yang unggul, dan tidak hanya itu saja dengan kualitas pendidikan yang baik juga menjadikan peserta didik mempunyai budi pekerti, moral, etika, dan sopan santun sehingga keberadaanya di masyarakat dapat menjadi manusia yang memiliki wawasan yang luas, bermartabat dan berguna bagi lingkungan sekitarnya.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk mendukung peradaban yang semakin maju dan berkembang dalam suatu bangsa, menurut Syaiful Sagala, pendidikan sebagai penghubung dua sisi, di satu sisi individu yang sedang tumbuh berkembang dan sisi sosial, intelektual, moral yang menjadi tanggung jawab seorang pendidik untuk mendorong individu tersebut.³

Pendidikan juga berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak bangsa seperti yang termuat dalam UndangUndang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi

² Muh. Nuruh Huda dan Agus Purwowododo, *Komunikasi Pendidikan*, (Surabaya : Achima Publishing, 2013), hal.79

³ Syaiful Sagala, *Administrasi Pendidikan Kontemporer*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hal.3

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”⁴

Bentuk usaha sekaligus tujuan pendidikan nasional, menjadikan tugas dari guru Pendidikan Agama Islam untuk berperan andil di dalamnya, menjadi seorang guru harus memiliki kepribadian yang baik dan memiliki kualitas kerja yang baik atau profesional dalam bekerja. Guru yang memimpin proses belajar mengajar berperan dalam upaya membentuk moral peserta didik yang baik atau membentuk perilaku yang baik pada peserta didik.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia yang taat beribadah, beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta mempunyai akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara⁵. Mengingat pentingnya pendidikan agama Islam dalam mewujudkan harapan orang tua, masyarakat, dan membantu terwujudnya tujuan pendidikan nasional, maka pendidikan agama Islam harus diberikan dan dilaksanakan disekolah dengan sebaik-baiknya.

⁴ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bandung: Fokusmedia, 2009), hal.3

⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Prespektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya.), hal.25

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreatifitas peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt, cerdas, terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan negara serta agama. Proses itu sendiri sudah berlangsung sepanjang sejarah kehidupan manusia⁶. Segala aktifitas manusia tentunya tak akan terlepas dari pendidikan, utamanya pendidikan Islam.

Salah satu sarana yang efektif untuk meningkatkan ketakwaan seseorang yaitu dengan meningkatkan kedisiplinan peserta didik

dalam kegiatan keagamaan, karena dengan itu dapat menjalin kedekatan hubungan yang terus menerus sehingga menumbuhkan perasaan butuh kepada Allah SWT. Andaikan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari tidak dilatih dan tidak dibiasakan melakukan ajaran agama terutama ibadah seperti shalat, puasa, berdoa, membaca Al Qur'an dan lain sebagainya. Maka pada saat nanti sudah dewasa akan cenderung tidak peduli agama, anti agama, atau bahkan tidak mementingkan agama dalam kehidupannya.

Kemajuan teknologi yang merupakan hasil produk dari manusia telah menjadikan segala urusan menjadi lebih efektif dan efisien. Banyak

⁶ Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*, (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal.2

hal yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti mendapatkan berbagai informasi hingga menjadikannya sebagai sarana untuk memperlancar bisnis seseorang. Namun di balik kemajuan IPTEK, dunia modern sesungguhnya menyimpan suatu potensi yang dapat menghancurkan martabat manusia terutama dalam bidang akhlak. Internet hadir dengan beragam informasi dan aplikasi yang memungkinkan penggunanya dapat mengakses berbagai macam informasi atau permasalahan yang akan dicari dengan cara mengaksesnya diberbagai program aplikasi yang tersedia.

Seperti dalam dunia pendidikan akhir - akhir ini yang harus mengikuti modernisasi atau perkembangan zaman dengan menggunakan aplikasi dan sejenisnya untuk sarana pembelajaran agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dengan mudah dipahami peserta didik, namun dengan kemajuan ini peserta didik terkadang menyalahgunakan kesempatan yang diberikan bukan untuk mengakses hal – hal penting terkait pelajaran malah sibuk bermain game online dengan teman – teman lainnya. Dari sinilah pengaruh buruk diberikan oleh game online, yang seharusnya menjadi hiburan oleh peserta didik justru menjadi dampak negatif dari sebuah game.

Bermain game memang hal yang asik dilakukan namun akan memberi dampak yang buruk jika dilakukan berlebihan, selain itu efek yang ditimbulkan dari bermain game sangatlah banyak. Seperti kecanduan, berperilaku negatif, berbicara kotor, terbungkalainya kegiatan didunia

nyata, pemborosan uang, perubahan pola istirahat dan masih banyak lainnya. Salah satu hal yang sangat mengganggu ketika pembelajaran adalah peserta didik malah sibuk bermain ponsel dan memainkan gamenya. Perilaku – perilaku negatif inilah yang menjadi tanggung jawab besar bagi seorang guru untuk mengubah perilaku tersebut menjadi lebih baik.

Permasalahan moralitas peserta didik dapat dikendalikan oleh guru terutama guru PAI yang mengajar keagamaan, baik buruknya moral peserta didik akan menjadi berkaitan dengan kontribusi guru disekolah, setiap guru harus memiliki tata cara sendiri dalam meningkatkan moral peserta didik karena guru merupakan sosok tauladan dan cerminan dari masa depan peserta didik. Permasalahan ini yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena relevan dengan fenomena saat ini, dimana pembelajaran harus mengikuti kemajuan teknologi yang disisi lain akan menimbulkan dampak negatif tersendiri. Dari sinilah peneliti ingin meneliti lebih dalam tentang perilaku peserta didik dampak bermain game online di SMK Negeri 1 Bandung Tulungagung dan bagaimana kontribusi guru PAI dalam mengatasi masalah tersebut, karena sekolah kejuruan ini berbasis teknologi sehingga paparan peserta didik terhadap dampak game online sangat tinggi, serta guru PAI yang juga merangkap sebagai wali kelas sehingga memiliki interaksi yang lebih dekat dengan peserta didik dan akan memberikan sebuah kontribusi

yang nyata, dan adanya fenomena nyata terkait perubahan perilaku peserta didik yang dihasilkan dari dampak bermain game online.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka . pertanyaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk kontribusi guru PAI dalam membentuk dan membimbing perilaku peserta didik dampak bermain game online di SMK Negeri 1 Bandung Tulungagung ?
2. Bagaimana dampak bermain game online terhadap perilaku peserta didik di SMK Negeri 1 Bandung Tulungagung ?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penulisan ini, penulis mengemukakan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk kontribusi guru PAI dalam membentuk dan membimbing perilaku peserta didik dampak bermain game online di SMK Negeri 1 Bandung Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan dampak bermain game online terhadap perilaku peserta didik di SMK Negeri 1 Bandung Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai bahan rujukan atau referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan pada lembaga pendidikan pada umumnya.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai bahan rujukan atau referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan pada lembaga pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai masukan kepada kepala sekolah agar senantiasa mengontrol, memanajemen, serta mengawasi kinerja guru dan peserta didik terhadap kemajuan teknologi dunia pendidikan terutama dampak dari penggunaan game online.
- b. Sebagai masukan kepada guru agar selalu mengawasi, mendidik, dan memberi contoh yang baik kepada peserta didik mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju dan penyalahgunaan dari kemajuan tersebut.

- c. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pada peserta didik agar dapat membentengi diri dari penyalahgunaan kemajuan teknologi dan menghindari dampak negatif dari penggunaan game online.
- d. Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur dan informasi yang bermanfaat terhadap kemajuan teknologi guna penelitian selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Kontribusi

Menurut Soerjono Soekanto, kontribusi adalah bentuk partisipasi atau peran aktif seseorang dalam suatu kegiatan sosial atau organisasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu.⁷

Sementara itu, menurut B. Suryosubroto, kontribusi dapat dimaknai sebagai sumbangsih dalam bentuk pemikiran, tenaga, atau tindakan nyata yang diberikan untuk keberhasilan suatu program atau kegiatan⁸

⁷ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006), hal.123

⁸ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal.45

b. Guru

Guru menurut Syaiful Bahri Djamanah, adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.⁹

Sementara itu menurut Zuhairini dkk, Guru adalah figur teladan yang memiliki tanggung jawab moral dan spiritual dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan dan akhlak pada peserta didik.¹⁰

c. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam menurut Ahmad Tafsir, adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik agar terbentuk kepribadian muslim yang utuh sesuai ajaran Islam.¹¹

Menurut Ramayulis. Pendidikan Agama Islam adalah bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta mampu mengaktualisasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.¹²

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal.39

¹⁰ Zuhairini, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal.124

¹¹ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal.34

¹² Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hal.2

d. Perilaku

Perilaku menurut B.F. Skinner adalah respons organisme terhadap rangsangan (stimulus) dari lingkungan. Skinner menekankan bahwa perilaku manusia dibentuk oleh penguatan (reinforcement) dari luar.¹³

Sedangkan dalam konteks pendidikan, perilaku menurut Nana Sudjana, mencakup sikap, tindakan, kebiasaan, dan nilai-nilai yang ditampilkan peserta didik dalam proses interaksi belajar mengajar.¹⁴

e. Peserta Didik

Menurut Ahmad D. Marimba, peserta didik adalah subjek dalam proses pendidikan yang memiliki potensi fisik dan psikis untuk dikembangkan melalui proses belajar, sehingga ia dapat menjadi manusia yang sempurna secara jasmani dan rohani.¹⁵

Sementara menurut Slamet Suyanto, Peserta didik bukan hanya objek penerima informasi dari guru, tetapi juga subjek aktif yang berperan dalam proses pembelajaran melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.¹⁶

¹³ B.F. Skinner, *Science and Human Behavior*, (New York: Macmillan, 1953), hal.35

¹⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hal.102

¹⁵ Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Al-Ma'arif, 2009), hal.63

¹⁶ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2006), hal.88

f. Dampak

Menurut Nana Sudjana, Dampak adalah hasil atau akibat dari suatu proses pendidikan atau pengaruh lingkungan, yang dapat dilihat dari perubahan sikap, nilai, atau perilaku peserta didik.¹⁷

Sedangkan menurut Hurlock, Elizabeth B, Dampak lingkungan, termasuk media dan teknologi, memainkan peran penting dalam pembentukan perilaku dan kebiasaan anak serta remaja pada tahap perkembangan psikologis mereka.¹⁸

g. Game Online

Game online menurut Arief S. Sadiman, merupakan salah satu bentuk media digital yang memiliki potensi besar dalam memengaruhi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Jika tidak dibatasi, game bisa menimbulkan dampak negatif berupa penurunan prestasi belajar dan gangguan sosial.¹⁹

Menurut Rusman. Game online dapat membawa pengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik. Bila tidak dibarengi kontrol dari orang tua dan guru, game dapat melemahkan kedisiplinan, tanggung jawab, dan empati²⁰.

¹⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hal.98

¹⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 2005), hal.123

¹⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), hal.112

²⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal.219

2. Secara Operasional

Secara operasional, yang dimaksud kontribusi guru PAI terhadap perilaku peserta didik adalah keterlibatan dalam memberikan penjelasan pengarahan mengenai pentingnya guru PAI dalam membentuk, mengatasi perilaku peserta didik khususnya di SMK Negeri 1 Bandung Tulungagung, guru PAI berperan membimbing perilaku peserta didik dengan memberikan motivasi, bimbingan dan evaluasi kepada peserta didik sesuai dengan ajaran agama islam, sehingga dapat mewujudkan sekolah yang unggul, dan menghasilkan lulusan dengan moralitas peserta didik yang baik dan berprestasi.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara jelas dan menyeluruh terkait penelitian ini, penulis menyusun penelitian ini menjadi tiga bab yang rincianya sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar surat pernyataan kesediaan publikasi, halaman motto dari peneliti, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian inti terdiri dari enam bab dan masing masing bab berisi sub bab sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini memuat tentang deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini memuat tentang rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap tahap penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memuat uraian tentang deskripsi data, paparan data, dan temuan penelitian.

e. Bab V Pembahasan

Bab ini memuat uraian tentang hasil penelitian berdasarkan fokus penelitian yang diteliti, dan keterkaitan teori.

f. Bab VI Penutup

Bab ini memuat uraian tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk berbagai pihak.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini berisi tentang daftar Pustaka dan lampiran - lampiran