

## **DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SIKAP SISWA BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**Muhammad Iqbal**

STAI Asy-Syukriyyah Tangerang

Email : iqbalmiznzh@gmail.com

### **ABSTRACT**

Islamic religious education is the formation of changes in attitudes and behavior in accordance with the instructions of the teachings of Islam as the Prophet had done in an effort to convey the call of religion in the formation of the Muslim personality. For example, in terms of addiction to playing online games, which is currently booming, it can affect student attitudes, because online games have a decreased impact on student learning attitudes such as students being late for class, students not concentrating while studying, until they are late in collecting assignments because the time spent is more a lot to play games online. Based on this, it is very interesting to study the impact of online games. The method used in discussing this research is descriptive method. The author provides an understanding of Islamic Religious Education learning is an effort to create a condition for the creation of a learning activity with the content of Islamic teachings so that it can form morals in good virtuous students who know right and wrong so that they are able to avoid things that are not useful, especially playing online games. who can neglect the learning task of a student.

**Keywords:** online games, student attitudes, learning, islamic religious education

### **ABSTRAK**

Pendidikan Agama Islam yaitu pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran Agama Islam sebagaimana yang pernah dilakukan Nabi dalam usaha menyampaikan seruan agama dalam pembentukan pribadi muslim. Contohnya pada hal kecanduan dalam bermain game online yang sedang marak saat ini dapat mempengaruhi sikap pelajar, karena game online terjadi dampak penurunan pada sikap belajar siswa seperti siswa terlambat masuk jam pelajaran, siswa tidak berkonsentrasi saat belajar, sampai telat mengumpulkan tugas karena waktu yang dihabiskan lebih banyak untuk bermain game online. Berdasarkan hal tersebut sangat menarik untuk diteliti dampak game online tersebut. Metode yang digunakan dalam membahas penelitian ini adalah metode deskriptif. Penulis memberikan pengertian pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah upaya menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar dengan muatan ajaran-ajaran Islam sehingga dapat membentuk akhlak pada Siswa yang baik berbudi luhur tahu benar dan salah sehingga mampu menghindari hal-hal yang tidak bermanfaat terutama bermain game online yang dapat melalaikan tugas belajar seorang siswa.

**Kata kunci:** *game online, sikap siswa, belajar, pendidikan agama islam*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan, baik itu dalam pendidikan informal, formal dan nonformal, yang dapat meningkatkan pengetahuan kognitif, psikomotorik dan afektif. Menurut Undang-undang Dasar Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, dikatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.<sup>1</sup>

Pendidikan sebagai sebuah bentuk kegiatan manusia dalam kehidupan juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik suatu yang akan dirumuskan bersifat abstrak hingga rumusan yang berbentuk khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Begitu juga dikarenakan pendidikan merupakan bimbingan terhadap perkembangan manusia menuju cita-cita tertentu, maka yang merupakan masalah pokok bagi pendidikan adalah memilih arah atau tujuan yang hendak dicapai. Salah satu pendidikan yang sering dijumpai di sekolah sekolah yaitu Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam yaitu pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran Agama Islam. Sebagaimana yang pernah dilakukan Nabi dalam usaha menyampaikan seruan agama dengan berdakwah, menyampaikan ajaran, memberi contoh, melatih keterampilan berbuat, memberi motivasi dan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pelaksanaan ide pembentukan pribadi muslim. Untuk itu perlu adanya usaha, kegiatan, cara, alat, dan lingkungan hidup yang menunjang keberhasilannya.<sup>2</sup>

Pendidikan Agama Islam perlu menjadi prioritas untuk menghadapi tantangan era modern saat ini sebagai bekal kekuatan intelektual dan spiritual dalam membangun kemajuan generasi penerus di masa depan dengan belajar yang giat dan sungguh-sungguh.

Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>3</sup>

Durton mengartikan belajar adalah suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil interaksi lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungan secara memadai. *“Learning is a change the individual due to interaction of that individual and his environments which fills a need and makes him capable of dealing adequality with his environment”*.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013, hlm. 3.

<sup>2</sup>Zakiah Darajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2010, hlm. 28.

<sup>3</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm.2.

<sup>4</sup>Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika*, Balai Diklat Keagamaan Semarang, Semarang, 2017, hlm. 12.

Berdasarkan beberapa pengertian dari belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap, tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Proses terjadinya belajar sangat sulit diamati. Karena itu orang cenderung melihat tingkah laku manusia untuk disusun menjadi pola tingkah laku yang akhirnya tersusunlah suatu model yang menjadi prinsip-prinsip belajar yang bermanfaat sebagai bekal untuk memahami, mendorong dan memberi arah kegiatan belajar. Belajar memiliki beberapa cara dan sikap yang harus di amati.

Sikap Belajar menurut Rensis Likert dan Charles Orgood mengartikan sikap sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut. Secara lebih spesifik, Thrustone memformulasikan sikap sebagai derajat afek positif atau negatif terhadap suatu objek psikologis.<sup>5</sup>

Tokoh psikologi bidang psikologi sosial dan psikologi kepribadian seperti Gordon Allport, Chave, dan Mead, mengartikan sikap sebagai semacam kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu.<sup>6</sup> Kesiapan yang dimaksud merupakan kecenderungan potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respons.

Dari beberapa pengertian sikap yang diajukan di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan kecenderungan seseorang untuk bereaksi terhadap stimulus yang menghendaki adanya respon, sehingga semakin banyaknya pengetahuan seseorang terhadap suatu stimulus tersebut maka semakin besar pula seseorang tersebut memberikan respon terhadap stimulus yang ada.

Sikap belajar adalah kecenderungan perilaku seseorang tatkala mempelajari hal-hal yang bersifat akademik. Sikap belajar adalah perasaan senang atau tidak senang, perasaan setuju atau tidak setuju, perasaan suka atau tidak suka terhadap guru, tujuan, materi dan tugas-tugas serta lainnya.<sup>7</sup>

Sikap belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku ketika ia mempelajari hal-hal yang bersifat akademik. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu, penilain sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap siswa terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, pendidik, dan sebagainya.<sup>8</sup>

Berdasarkan sikap belajar yang telah diamati tersebut, tidak terlepas juga dalam hal belajar tersebut ada beberapa hal yang dapat mengganggu kesiapan atau sikap dalam belajar kita. Contohnya pada hal kecanduan dalam bermain game online.

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup>Azwar, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010, hlm. 4-5.

<sup>6</sup>Azwar, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010, hlm. 4-5.

<sup>7</sup>Sabri, Alisuf, *Psikologi Pendidikan*, CV Pedoman Ilmu Jaya, Jakarta, 2012, hlm. 86.

<sup>8</sup>Sabri, Alisuf, *Psikologi Pendidikan*, CV Pedoman Ilmu Jaya, Jakarta, 2012, hlm. 87.

<sup>9</sup>Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bouna Books, Yogyakarta, 2012, hlm.

Game online merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. Game online merupakan suatu bentuk permainan yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana bermain ini membutuhkan jaringan internet.<sup>10</sup>

Dalam bermain game online ini juga tidaklah baik kalau dilakukan secara terus menerus. Jika dilakukan secara terus menerus atau seseorang telah merasakan kecanduan dalam bermain game online, maka apa saja yang mereka kerjakan atau lakukan akan membuat mereka menjadi kurang fokus, ingin cepat selesai dan tidak akan sempurna apa saja yang mereka lakukan karena mereka ingin cepat-cepat untuk bermain game online.

Dalam hal ini, game online yang sedang maraknya saat ini dapat mempengaruhi sikap dari pelajar, karena game online terjadi dampak penurunan pada sikap belajar siswa seperti siswa terlambat masuk jam pelajaran, siswa tidak berkonsentrasi saat belajar, sampai telat mengumpulkan tugas karena waktu yang dihabiskan lebih banyak untuk bermain game online.

## METODELOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam membahas penelitian ini adalah metode deskriptif, pemecahan masalah dengan cara menggambarkan objek penelitian pada saat keadaan sekarang berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan, bentuknya berupa survei dan studi perkembangan.<sup>11</sup> Penelitian deskriptif ini tujuannya adalah membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu.<sup>12</sup> Data yang terkumpul diklasifikasikan atau dikelompokkan menurut jenis, sifat, atau kondisinya. Sesudah datanya lengkap, kemudian dibuat kesimpulan”.<sup>13</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Game Online

#### a. Pengertian Game Online

Permainan merupakan gejala umum yang terjadi di dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap di masyarakat kecil pedesaan maupun konglomerat perkotaan, disenangi anak-anak, pemuda maupun orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.<sup>14</sup>

Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>15</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah

---

<sup>10</sup>Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-line Pada Anak*, Pustaka Mina, Jakarta, 2011, hlm. 89.

<sup>11</sup>Sofyan Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, Cet. V, hlm. 108.

<sup>12</sup>Amos Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 21.

<sup>13</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2013, hlm. 3.

<sup>14</sup>Kak andang ismail. *Education games*. (yogyakarta:pro-u media,2012), hlm. 17.

<sup>15</sup>Marlina, niputu, ni made aries minarti, kadek cahya utam, *hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika sekolah kelas v disekolah dasar saraswati Denpasar tahun 2014*, (jurnal), (online), (<http://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/8035>, 24 April 2021 ), hlm. 2.

suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik. Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya . Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.<sup>16</sup>

Game Online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. Game Online Merupakan suatu sarana bermain secara on line yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan.<sup>17</sup> Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.<sup>18</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game Online adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya. Game online menurut Kim dkk adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh orang banyak orang waktu yang sama.<sup>19</sup>

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang terkoneksi dengan internet.<sup>20</sup>

Berkaitan dengan pengertian game online Young mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau handphone dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.<sup>21</sup>

---

<sup>16</sup>Zebbeh, Chandra, *Menjadi Milyader Lewat Dunia Game*, Bouna Books, Yogyakarta, 2012, hlm. 61.

<sup>17</sup>Aj Dara Falamartha, Adelina Hasyim, Hermi Yanzi, *Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP 17 Baradatukab*, diakses 24 April 2021, hlm. 5.

<sup>18</sup>Ernest adam. *Fundamentals of game design, 2nd edition*, barkeley:new riders, hlm. 591.

<sup>19</sup>Andri Arif kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, CV. Ae Media Grafik, Magetan, 2019, hlm. 5-6.

<sup>20</sup>Andri Arif kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, CV. Ae Media Grafik, Magetan, 2019, hlm. 5-6.

<sup>21</sup>Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2017, hlm. 99.

Selanjutnya Andrew Rollings dan Ernest Adams menjelaskan bahwa game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah game atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa game online bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa game online merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.<sup>22</sup>

Game Online merupakan wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana game online sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan computer dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu.<sup>23</sup>

#### **b. Ciri-Ciri Game Online**

Adapun ciri-ciri dari game online adalah:

- 1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2) Ada sifat timbal balik dalam permainan game online.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
- 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan.
- 5) Aturan-aturan permainan.
- 6) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

#### **c. Dampak Positif dan Negatif dari game online**

Adapun dampak positif dari game online yaitu :

- 1) Meningkatkan konsentrasi  
Yaitu kemampuan konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- 2) Meningkatkan koordinasi tangan dan mata  
Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan telinga.
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca  
Psikolog dari Finland University menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca. Jadi, pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris  
Sebuah studi menemukan bahwa gamer mempunyai skil berbahasa Inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah

---

<sup>22</sup>Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2017.30

<sup>23</sup>Meichael Angrriantoro, *Artikel Pengaruh Game Online Terhadap Kaum Remaja*, <http://kumpuljurnalp1.blogspot.com/2017/05/artikel-pengaruh-game-online-terhadap.html>, diakses pada tanggal 24 April 2021, hlm. 39.

maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa Inggris dan kadangkala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai negara.

- 5) Meningkatkan kemampuan mengetik  
Kemampuan mengetik sudah pasti meningkatkan karena mereka menggunakan Keyboard dan Mouse untuk mengendalikan permainan.

Adapun dampak negatif dari bermain game online ini yaitu :

- 1) Menimbulkan adiksi (kecanduan) yang kuat  
Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena meningkatkan pembelian gold/ tool/ karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologi pemain game.
- 2) Mendorong melakukan hal-hal negatif  
Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software crackin dan lain-lain. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos demi bermain game.
- 3) Berbicara kasar dan kotor  
Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh ini yang penulis temui baik itu di warnet-warnet atau di kampus-kampus. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain.
- 4) Terbengkalainya kegiatan dunia nyata  
Ketertarikan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan terus menerus meskipun kita sudah offline
- 5) Perubahan pola makan dan istirahat  
Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah banyak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).
- 6) Pemborosan  
Uang untuk membeli kuota dan membeli gold/ poin/ karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah belum lagi koneksi internet, dan upgrade spekulasi komputer dirumah.
- 7) Mengganggu kesehatan  
Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

## 2. Sikap Belajar

### a. Sikap

Menurut pendapat Gerungan dalam buku Psikologi Sosial, definisi tentang sikap dapat diterjemahkan dengan kata sikap terhadap objek tertentu, yang dapat merupakan sikap, pandangan atau sikap perasaan, tetapi sikap mana disertai oleh kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi itu. Jadi *attitude* itu lebih diterjemahkan sebagai sikap dan kesediaan beraksi terhadap sesuatu hal.<sup>24</sup>

Sikap sosial secara umum adalah hubungan antara manusia dengan manusia yang lain, saling ketergantungan dengan manusia lain dalam berbagai kehidupan masyarakat. Interaksi di kalangan manusia; interaksi adalah komunikasi dengan manusia lain, hubungan yang menimbulkan perasaan sosial yaitu perasaan yang mengikatkan individu dengan sesama manusia, perasaan hidup bermasyarakat seperti saling tolong menolong, saling memberi dan menerima, simpati dan antipasti, rasa setia kawan, dan sebagainya.<sup>25</sup> Sikap adalah evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada objek tersebut.

Sikap sosial dinyatakan tidak oleh seorang saja tetapi diperhatikan oleh orang-orang sekelompoknya. Objeknya adalah objek sosial (objeknya banyak orang dalam kelompok) dan dinyatakan berulang-ulang. Misalnya: sikap bergabung seluruh anggota kelompok karena meninggalnya seorang pahlawannya.

Maka terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi sikap sosial, yaitu: Faktor intern, yaitu faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri. Faktor ini berupa *selectivity* atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar. Pilihan terhadap pengaruh dari luar itu biasanya disesuaikan dengan motif dan sikap di dalam diri manusia, terutama yang menjadi minat perhatiannya. Faktor ekstern, yaitu faktor yang terdapat diluar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksisosial di luar kelompok. Misalnya: interaksi antara manusia yang dengan hasil kebudayaan manusia yang sampai padanya melalui alat-alat komunikasi seperti, surat kabar, radio, televisi, majalah dan lainsebagainya.<sup>26</sup>

Sikap dapat diposisikan sebagai hasil evaluasi terhadap obyek sikap yang diekspresikan ke dalam prosesproses kognitif, afektif (emosi) dan perilaku. Dari definisi-definisi di atas menunjukkan bahwa secara garis besar sikap terdiri dari komponen kognitif (ide yang umumnya berkaitan dengan pembicaraan dan

<sup>24</sup>Fattah Hanurawan. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*, Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, hlm. 64.

<sup>25</sup>Zulkifli, L. *Psikologi Perkembangan*, Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2016, hlm. 45.

<sup>26</sup>Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, hlm. 66.

dipelajari), perilaku (cenderung mempengaruhi respon sesuai dan tidak sesuai) dan emosi (menyebabkan respon-respon yang konsisten).<sup>27</sup>

Sikap dalam arti yang sempit adalah pandangan atau kecenderungan mental. Sikap (*attitude*) adalah suatu kecenderungan untuk mereaksi suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka atau acuh tak acuh. Dengan demikian, pada prinsipnya sikap itu dapat kita anggap suatu kecenderungan siswa untuk bertindak dengan cara tertentu. Kecenderungan mereaksi atau sikap seseorang terhadap sesuatu hal, orang atau benda dengan demikian bisa tiga kemungkinan, yaitu suka (menerima atau senang), tidak suka (menolak atau tidak senang) dan sikap acuh tak acuh.<sup>28</sup>

Sikap timbul karena adanya stimulus. Terbentuknya suatu sikap itu banyak dipengaruhi perangsang oleh lingkungan sosial dan kebudayaan misalnya: keluarga, sekolah, norma, golongan agama, dan adat istiadat. Sikap tumbuh dan berkembang dalam basis sosial yang tertentu, misalnya: ekonomi, politik, agama dan sebagainya. Di dalam perkembangannya sikap banyak dipengaruhi oleh lingkungan, norma-norma atau group. Hal ini akan mengakibatkan perbedaan sikap antara individu yang satu dengan yang lain karena perbedaan pengaruh atau lingkungan yang diterima. Sikap tidak akan terbentuk tanpa interaksi manusia, terhadap objek tertentu atau suatu objek<sup>29</sup>

Pembentukan dan perubahan sikap tidak terjadi dengan sendirinya. Sikap terbentuk dalam hubungannya dengan suatu objek, orang, kelompok, lembaga, nilai, melalui hubungan antar individu, hubungan di dalam kelompok, komunikasi surat kabar, buku, poster, radio, televisi dan sebagainya, terdapat banyak kemungkinan yang mempengaruhi timbulnya sikap. Lingkungan yang terdekat dengan kehidupan sehari-hari banyak memiliki peranan seperti lingkungan sekolah.

Adapun beberapa pengertian sikap menurut beberapa para ahli, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menurut Chaplin mendefinisikan sikap sebagai predisposisi atau kecendrungan yang relative stabil dan berlangsung terus menerus untuk bertingkah laku atau bereaksi dengan cara tertentu terhadap objek, lembaga, atau persoalan tertentu.<sup>30</sup>
- 2) Menurut Fishbein menyatakan sikap sebagai predisposisi emosional yang dipelajari untuk merespon segala konsisten terhadap suatu objek.<sup>31</sup> sikap merupakan suatu kesiapan mental dan tindakan pada situasi yang tepat, disini lebih tertekan kepada kesiapan mental atau emosional sebagai sesuatu objek

---

<sup>27</sup>Wawan, A dan Dewi, M. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*, Nuha Medika, Yogyakarta, 2010, hlm. 20.

<sup>28</sup>Alisuf, Sabri. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Pedoman Ilmu Raya, Jakarta, 2010, hlm. 83.

<sup>29</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, Rineka Cipta, Jakarta, 2017, hlm. 156-157.

<sup>30</sup>Chaplin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi*, Alih Bahasa, Kartono Kartini, Raja Grafindo, Jakarta, 2012, hlm. 26.

<sup>31</sup>Ajzen I. And Fishbein, *Attitudes And The Attitude-Behavior Relation*, Reasoned And Automatic Ptoesses. *European Revie Of Social Psychology*, 2000, hlm. 18.

- 3) Menurut Gable sikap merupakan suatu kesiapan mental dan saraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada respon individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek.<sup>32</sup>

Sikap adalah reaksi dari suatu perangsang atau situasi yang dihadapi individu. atau salah satu aspek psikologis individu yang sangat penting, karena sikap merupakan kecenderungan untuk berperilaku sehingga banyak mewarnai perilaku seseorang. Sikap setiap orang bervariasi, baik kualitas maupun jenisnya sehingga perilaku individu menjadi bervariasi.<sup>33</sup>

Baron dan Buyrne dalam buku Psikologi Sosial Suatu Pengantar, mengemukakan definisi sikap sebagai penilaian subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap. Menurut pendapat Gerungan dalam buku Psikologi Sosial, definisi tentang sikap adalah Pengertian sikap dapat diterjemahkan dengan kata sikap terhadap objek tertentu, yang dapat merupakan sikap, pandangan atau sikap perasaan, tetapi sikap mana disertai oleh kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi itu. Jadi attitude itu lebih diterjemahkan sebagai sikap dan kesedihan beraksi terhadap sesuatu hal.<sup>34</sup>

Sikap timbul karena adanya stimulus. Terbentuknya suatu sikap itu banyak dipengaruhi perangsang oleh lingkungan sosial dan kebudayaan misalnya: keluarga, sekolah, norma, golongan agama, dan adat istiadat. Sikap tumbuh dan berkembang dalam basis sosial yang tertentu, misalnya: ekonomi, politik, agama dan sebagainya. Di dalam perkembangannya sikap banyak dipengaruhi oleh lingkungan, norma-norma atau group. Hal ini akan mengakibatkan perbedaan sikap antara individu yang satu dengan yang lain karena perbedaan pengaruh atau lingkungan yang diterima. Sikap tidak akan terbentuk tanpa interaksi manusia, terhadap objek tertentu atau suatu objek.<sup>35</sup> Misalnya pembelajaran IPS ketika mempelajari materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya, maka sikap sosial siswa tanpa disengaja akan terbentuk karena adanya pengaruh dan interaksi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa. Sehingga siswa akan lebih menghargai keanekaragaman yang ada di Indonesia atau di lingkungan tempat mereka tinggal.

Maka terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi sikap sosial, yaitu: Faktor intern, yaitu faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri. Faktor ini berupa selectivity atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar. Pilihan terhadap pengaruh dari luar itu biasanya disesuaikan dengan motif dan sikap di dalam diri manusia, terutama yang menjadi minat perhatiannya. Faktor ekstern, yaitu faktor yang terdapat diluar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksi sosial di luar kelompok. Misalnya interaksi antara manusia yang dengan hasil kebudayaan manusia yang sampai padanya melalui alat-alat komunikasi seperti, surat kabar, radio, televisi, majalah dan lain sebagainya. Pembentukan dan perubahan sikap tidak terjadi dengan sendirinya. Sikap terbentuk dalam hubungannya dengan suatu objek, orang, kelompok, lembaga, nilai, melalui hubungan antar individu, hubungan di dalam kelompok, komunikasi surat kabar, buku, poster, radio,

---

<sup>32</sup>Gable, et al, *Enterprise System Success: A Measurement Model. Proceedings 24th International Conference on Information System*, March, pp, 2013, Seattle, USA, hlm. 576-591.

<sup>33</sup>Sutarjo Adi Susilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, Rajawali Pers, Jakarta, 2014, hlm. 68.

<sup>34</sup>Fattah Hanurawan, *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, hlm. 64.

<sup>35</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, PT Remaja Cipta, Bandung, 2011, hal. 152.

televisi dan sebagainya, terdapat banyak kemungkinan yang mempengaruhi timbulnya sikap. Lingkungan yang terdekat dengan kehidupan sehari-hari banyak memiliki peranan seperti lingkungan sekolah.

## **b. Sikap Belajar**

### 1) Objek Sikap Dalam Pembelajaran

Secara umum, objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran adalah:

#### a) Sikap terhadap materi pelajaran

Siswa perlu memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran. Dengan sikap positif dalam diri siswa akan tumbuh dan berkembang minat belajar, akan lebih mudah diberi motivasi, dan akan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu guru perlu menilai tentang sikap siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkannya.

#### b) Sikap terhadap guru / pengajar

Siswa perlu memiliki sikap positif terhadap guru. Siswa yang tidak memiliki sikap positif terhadap guru akan cenderung mengabaikan hal-hal yang diajarkan. Dengan demikian, siswa yang memiliki sikap negative terhadap guru atau pengajar akan sukar menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut.

#### c) Sikap terhadap proses pembelajaran

Siswa juga perlu memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi dan teknik pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

#### d) Sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran.

Misalnya masalah lingkungan hidup (materi biologi atau geografi). Siswa perlu memiliki sikap yang tepat, yang dilandasi oleh nilai-nilai positif terhadap kasus lingkungan tertentu (kegiatan pelestarian atau kasus perusakan lingkungan hidup). Misalnya satwa liar. Dengan demikian, untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai tertentu perlu dilakukan penilaian sikap.<sup>36</sup>

## **c. Ciri-Ciri Sikap**

Ciri-ciri sikap adalah sebagai berikut:

- 1) Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangannya itu dalam hubungannya dengan obyeknya
- 2) Sikap dapat berubah-ubah karena itu sikap dapat dipelajari dan sikap dapat berubah pada orang-orang bila terdapat keadaan-keadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah sikap pada orang itu.
- 3) Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai hubungan tertentu terhadap suatu obyek. Dengan kata lain sikap itu terbentuk, dipelajari, atau berubah senantiasa berkenaan dengan suatu obyek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas
- 4) Obyek sikap itu merupakan suatu hal tertentu tetapi dapat juga merupakan kumpulan dari hal-hal tersebut.

---

<sup>36</sup>Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014, hlm. 39-40.

- 5) Sikap mempunyai segi-segi motivasi dan segi-segi perasaan, sifat alamiah yang membedakan sikap dan kecakapan- kecakapan atau pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki orang.<sup>37</sup>

#### d. Tingkatan Sikap

Adapun tingkatan sikap terdiri berbagai tingkatan yaitu sebagai berikut:<sup>38</sup>

- 1) Menerima (*receiving*)  
Menerima diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek).
- 2) Menghargai (*valuing*)  
Memberikan jawaban apabila memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi sikap karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan. Terlepas dari pekerjaan itu benar atau salah adalah berarti orang tersebut menerima ide itu.
- 3) Bertanggung jawab (*responsible*)  
Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko adalah mempunyai sikap yang paling tinggi.

#### e. Fungsi Sikap

Adapun fungsi sikap adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi instrumental atau fungsi penyesuaian atau fungsi manfaat  
Fungsi ini berkaitan dengan sarana dan tujuan. Orang memandang sejauh mana obyek sikap dapat digunakan sebagai rana atau alat dalam rangka mencapai tujuan. Bila obyek sikap dapat membantu seseorang dalam mencapai tujuannya, maka orang akan bersifat positif terhadap obyek tersebut. Demikian sebaliknya bila obyek sikap menghambat pencapaian tujuan, maka orang akan bersikap negatif terhadap obyek sikap yang bersangkutan.
- 2) Fungsi pertahanan ego  
Ini merupakan sikap yang diambil oleh seseorang demi untuk mempertahankan ego atau akunya. Sikap ini diambil oleh seseorang pada waktu orang yang bersangkutan terancam keadaan dirinya atau egonya.
- 3) Fungsi ekspresi nilai  
Sikap yang ada pada diri seseorang merupakan jalan bagi individu untuk mengekspresikan nilai yang ada pada dirinya. Dengan mengekspresikan diri seseorang akan mendapatkan kepuasan dapat menunjukkan kepada dirinya. Dengan individu mengambil sikap tertentu akan menggambarkan keadaan sistem nilai yang ada pada individu yang bersangkutan.
- 4) Fungsi pengetahuan  
Individu mempunyai dorongan untuk ingin mengerti dengan pengalaman-pengalamannya. Ini berarti bila seseorang mempunyai sikap tertentu terhadap suatu obyek, menunjukkan tentang pengetahuan orang terhadap obyek sikap yang bersangkutan.<sup>39</sup>

<sup>37</sup>Notoatmodjo,S, *Ilmu Kesehatan Masyarakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 2013, hal. 34.

<sup>38</sup>A. Wawan dan Dewi, *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*, Nuha Medika, Yogyakarta, 2010, hlm. 22.

<sup>39</sup>A. Wawan dan Dewi, *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia*, Nuha Medika, Yogyakarta, 2010, hal. 23.

## f. Komponen-Komponen Sikap

- 1) **Komponen Kognisi**  
Komponen ini merupakan bagian sikap siswa yang timbul berdasarkan pemahaman, kepercayaan maupun keyakinan terhadap objek sikap. Secara umum dapat dikatakan bahwa komponen kognisi menjawab pertanyaan apa yang diketahui, dipahami dan diyakini siswa terhadap objek sikap yang menjadi pegangan seseorang.
- 2) **Komponen Afeksi**  
Komponen ini merupakan bagian sikap siswa yang timbul berdasarkan apa yang dirasakan siswa terhadap objek. Komponen ini digunakan untuk mengetahui apa yang dirasakan siswa ketika menghadapi objek. Perasaan siswa terhadap objek dapat muncul karena faktor kognisi maupun faktor-faktor tertentu. Seseorang siswa merasa senang atau tidak senang, suka atau tidak suka terhadap sesuatu pelajaran, baik terhadap materinya, gurunya maupun manfaatnya. Hal ini termasuk komponen afeksi. Dengan demikian komponen afeksi merupakan perasaan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu objek.
- 3) **Komponen Konasi**  
Konasi merupakan kecenderungan seseorang untuk bertindak maupun bertingkah laku dengan cara-cara tertentu terhadap suatu objek berdasarkan pengetahuan maupun perasaannya terhadap objek.<sup>40</sup>

## 3. Pelajaran Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Definisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berkaitan dengan pengertian belajar itu sendiri. Oleh karena itu, perlu adanya pembahasan tentang pengertian belajar.

Pengertian belajar sangat banyak ditemukan dalam berbagai literatur. Menurut Sardiman dalam bukunya yang berjudul *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*, belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksud belajar berarti usaha sadar mengubah tingkah laku.<sup>41</sup>

Sedangkan menurut Tohirin dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Pembelajaran* mengemukakan pendapat Surya bahwasannya belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>42</sup>

Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata "Pais" artinya seseorang, dan "again" diterjemahkan membimbing. Jadi pendidikan (*paedagogie*) artinya bimbingan yang diberikan pada seseorang.<sup>43</sup>

Sedangkan secara umum pendidikan merupakan bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani Siswa menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama.<sup>44</sup> Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan

---

<sup>40</sup>Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014, hlm. 38-39.

<sup>41</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motifasi Belajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hal. 45.

<sup>42</sup>Tohorin, *Psikologi Pembelajaran PAI*, PT Grafindo Persada, Jakarta, 2016, hal. 8.

<sup>43</sup>Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 2016, hlm. 69.

<sup>44</sup>Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, UIN Press, Malang, 2014, hlm. 1.

tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu saja, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, juga sikap.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha membina dan mengasuh Siswa agar senantiasa dapat memahami agama Islam seluruhnya, kemudian menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup menurut Majid dan Dian Andayani.<sup>45</sup>

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman Siswa agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Terkait dengan Pendidikan Agama Islam, Muhaimin menjelaskan bahwa: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandung muatan ajaran-ajaran Islam dan tatanan nilai hidup dan kehidupan Islami, perlu diupayakan melalui Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama yang baik agar dapat mempengaruhi pilihan, putusan dan pengembangan kehidupan Siswa.<sup>46</sup>

Sebab pemahaman tentang Pendidikan Agama Islam dapat diawali dengan penelusuran pengertian Pendidikan Agama Islam itu sendiri karena didalamnya terkandung indikator-indikator esensial yang terkhusus dalam dunia pendidikan, maka dari itu jika kita mempelajari Pendidikan Agama Islam yang pasti yang sangat mendasar yang diajarkan dalam pendidikan ini ialah ilmu yang mempelajari guna membentuk akhlaqul qarimah seperti berlajar membaca Al-Quran dan mentadaburnya, hadist, fiqh dan masih banyak lainnya. Dan salah satu konsep dasar Pendidikan Islam yang sering kita dengar ialah Tarbiyah merupakan proses penumbuhan dan mengembangkan apa yang ada pada diri Siswa, baik secara fisik, psikis, sosial maupun spiritual.

#### **b. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses Pendidikan Agama Islam di Sekolah atau Madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan Pendidikan Agama Islam ini. Diantaranya al-Attas, ia menghendaki tujuan Pendidikan Agama Islam itu adalah manusia yang baik.

Sementara itu, marimba mengatakan menurutnya tujuan Pendidikan Agama Islam adalah terciptanya orang yang berkepribadian muslim. Berbeda dengan al-Abrasy, menghendaki tujuan akhir pendidikan agama islam itu adalah terbentuknya manusia yang berakhlak mulia. Munir musyi mengatakan tujuan akhir pendidikan islam adalah manusia yang sempurna (al-Insan alKamil).

Akan tetapi ibadah yang dimaksud ialah mencakup semua hal, amal, pikiran dan perasaan yang dihadapkan (disandarkan kepada Allah). Ibadah mencakup jalan hidup yang mencakup seluruh aspek kehidupan segala dilakukan manusia, baik berupa perkataan, perbuatan, perasaan, dan pemikiran yang disandarkan kepada Allah.

Dalam kerangka ini lah maka tujuan pendidikan agama islam haruslah mempersiapkan manusia agar mampu beribadah sebagaimana yang dimaksud itu, agar ia menjadi hamba yang bertaqwa kepada Allah. Sehingga pada akhirnya

<sup>45</sup>Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, h. 130-131.

<sup>46</sup>Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Remaja Rosdakrya, Lampung, 2018, hlm. 185.

apabila ia mati dalam keadaan islam (berserah diri) serta mendapat ridho Allah swt.<sup>47</sup>

Secara lebih operasional tujuan Pendidikan Agama Islam itu dalam konteks ke indonesiaan sebagaimana tertera dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, ialah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman Siswa tentang agama islam sehingga lebih menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan kepada Allah swt. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

### c. Manfaat Pendidikan Agama Islam

Agama berperan penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha- usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membentuk anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran islam. Dengan kata lain, Pendidikan Agama dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mengaktualakan sifat-sifat kesempurnaan yang telah dianugerahkan oleh Allah Swt kepada manusia, upaya tersebut dilaksanakan tanpa pamrih apapun kecuali untuk semata-mata beribadah kepada Allah.

Pengertian di atas, Pendidikan Islam dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spiritual yang membentuk Siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah dan berakhlak mulia. Akhlak mulia menyangkut etika, budi pekerti, dan moral sebagai manifestasi dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman dan penanaman nilai-nilai keagamaan serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individu ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Allah.<sup>48</sup>

Menurut Fahr al-Razi konsep ini tidak hanya mencakup ranah kognitif, tapi juga afektif. Sementara Syed Quthub menafsirkan istilah tersebut sebagai pemeliharaan jasmani anak dan menumbuhkan kematangan mentalnya, dua penapat ini memberikan gambaran bahwa istilah Tarbiyah mencakup tiga domain pendidikan yaitu kognitif (cipta), afektif (rasa) dan psikomotorik (karsa) dan dua aspek pendidikan yaitu jasmani dan rohani.<sup>49</sup> Tak hanya itu didalam memahami pendidikan agama islam pastilah pembelajaran ini memiliki prinsip dalam formulasi tujuan Pendidikan Agama Islam itu sendiri guna menghantar tercapainya tujuan pendidikan. Prinsip itu adalah:

- 1) Prinsip universal (syamuliyah). Prinsip yang memandang keseluruhan aspek agama (akidah, ibadah , akhlak, serta muamalah), manusia (jasmani, rohani, dan nafsan), masyarakat dan tatanan kehidupannya,

---

<sup>47</sup>Heri gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 205-206.

<sup>48</sup>Wahyudin, *Fungsi Pendidikan Islam Dalam Hidup Dan Kehidupan Manusia*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, no.2, Desember 2016, hlm. 409-410.

<sup>49</sup>Fahr al- Razi Dalam Buku Karangan Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir, *Ilmu Pendidikan Islam*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2018, hlm. 12.

serta adanya wujud jagat raya dan hidup. Prinsip ini menimbulkan formulasi tujuan pendidikan dengan membuka, mengembangkan kadaan kebudayaan, sosial, ekonomi, dan politik untuk menyelesaikan semua masalah dalam menghadapi tuntutan masa depan.

- 2) Prinsip keseimbangan dan kesederhanaan (tawazun qa iqtishadiyah). Prinsip ini adalah keseimbangan antara berbagai aspek kehidupan pada pribadi, berbagai kebutuhan individu dan komunitas, serta tuntutan pemeliharaan kebudayaan islam dengan kebutuhan kebudayaan masakini serta berusaha mengatasi masalah yang sedang terjadi.
- 3) Prinsip kejelasan (tabayun). Prinsip yang didalamnya terdapat ajaran dan hujum yang memberi kejelasan terhadap kejiwaan manusia (qalb, akal, dan hawa nafsu) dan hukum masalah yang dihadapi, sehingga terwujud tujuan, kurikulum, dan metode pendidikan.
- 4) Prinsip perubahan yang diinginkan. Prinsip perubahan struktur diri manusia yang meliputi jasmani, rohani serta perubahan kondisi psikologis, sosiologis, pengetahuan, konsep, pikiran, kemahiran, nilai-nilai, serta sikap Siswa untuk mencapai dinamisasi kesempurnaan pendidikan.
- 5) Prinsip menjaga perbedaan-perbedaan individu. Prinsip yang memerhatikan perbedaan Siswa, baik ciri-ciri, kebutuhan, kecerdasan, kebolehan, minat, sikap, tahap pematangan jasmani, akal, emosi, sosial, dan segala aspeknya. Prinsip ini berpijak pada asumsi bahwa semua individu „tidak sama“ dengan yang lain. karena pada dasarnya Pendidikan Agama Islam tidak lain ialah pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai islami mencintai agama islam dan mengamalkan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk tuhan yang berbudi luhur tau benar dan salah.

Hal ini penulis memberikan pengertian pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah upaya menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar dengan muatan ajaran-ajaran Islam, yang dalam proses pembelajarannya disesuaikan dengan kondisi tiap Siswa sehingga dapat membentuk akhlak pada Siswa yang baik berbudi luhur tau benar dan salah.

Pelajaran Agama Islam menjadi pelajaran sangat penting bagi seorang Siswa, kebanyakan dari Siswa jarang sekali melakukan ibadah karena terlalu sering bermain game online. Begitu pula dengan belajar, Siswa seringkali lalai dari belajar sehingga mengakibatkan hasil belajar mereka turun karna hobi bermain game online. Hal ini dapat ditempuh oleh guru dengan meningkatkan pengawasan dalam pembelajaran serta memperhatikan tingkah laku yang dilakukan oleh Siswa aktivitas dan hasil belajar Siswa dapat meningkat.

## **KESIMPULAN**

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan masih banyak lagi.

Kehadiran game online di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan sikap dikalangan pelajar, tidak sedikit pelajar yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game

online. Kecanduan Game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game) kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis atau kebiasaan.

Seseorang yang kecanduan game online mengalami dorongan untuk melakukan terus-menerus bermain game online. Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, bahkan tidak dapat terlepas dari game online ini sampai melupakan tugas sekolahnya. Perubahan sikap pun akan terjadi pada seseorang yang mengalami kecanduan akan game online ini, mungkin sebagai pemain tidak akan merasakan perubahan ini namun lingkungan disekitar atau orang lain dapat merasakan perubahan tersebut seperti telat mengumpulkan tugas, datang terlambat mengikuti jam pelajaran, tidak mendengarkan materi yang sedang dijelaskan karena yang terpikirkan adalah gamenya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, Abu. *Psikologi Social*, Rineka Cipta, Jakarta, 2017. Aj Dara Falamartha, Adelina Hasyim, Hermi Yanzi, *Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP 17 Baradatukab*, diakses 24 April 2021.
- Ahmadi. Abu dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 2016.
- Aji, Candra Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bouna Books, Yogyakarta, 2012.
- Alisuf, Sabri. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Pedoman Ilmu Raya, Jakarta, 2010.
- Angriantoro, Meichael. *Artikel Pengaruh Game Online Terhadap Kaum Remaja*, <http://kumpuljurnalp1.blogspot.com/2017/05/artikel-pengaruh-game-online-terhadap.html>, diakses pada tanggal 24 April 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rinerka Cipta, Jakarta, 2013.
- A. Wawan dan Dewi, *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*, Nuha Medika, Yogyakarta, 2010.
- Azwar, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010.
- Chaplin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi*, Alih Bahasa, Kartono Kartini, Raja Grafindo, Jakarta, 2012.
- Fahr al- Razi Dalam Buku Karangan Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir, *Ilmu Pendidikan Islam*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2018.
- Gable, et al, *Enterprise System Success: A Measurement Model. Proceedings 24th International Conference on Information System*, March, pp, 2013, Seatle, USA.
- Gunawan, Heri. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Alfabeta, Bandung, 2013.
- Hanurawan, Fattah. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*, Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010.
- Ismail, Kak andang. *Education games*. (yogyakarta:pro-u media,2012).
- Darajat, Zakiyah, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2010.
- Kurniawan, Drajat Edy. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*

- Universitas PGRI Yogyakarta, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2017. Marlina, niputu, ni made aries minarti, kadek cahya utam, hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika sekolah kelas v disekolah dasar saraswati Denpasar tahun 2014, (jurnal), (online), (<http://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/8035>, 24 April 2021 ).
- Kustiawan, Andri Arif. *Jangan Suka Game Online*, CV. Ae Media Grafik, Magetan, 2019.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam*, Remaja Rosdakrya, Lampung, 2018.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014.
- Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika*, Balai Diklat Keagamaan Semarang, Semarang, 2017.
- Neolaka, Amos. *Metode Penelitian dan Statistik*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014..
- Notoatmodjo, S, *Ilmu Kesehatan Masyarakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 2013.
- Rini, Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game On-line Pada Anak*, Pustaka Mina, Jakarta, 2011, hlm. 89.
- Sabri, Alisuf. *Psikologi Pendidikan*, CV Pedoman Ilmu Jaya, Jakarta, 2012.
- Sardirman, *Interaksi dan Motifasi Belajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014.
- Siregar, Sofyan. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2010.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016.
- Susilo, Sutarjo Adi. *Pembelajaran Nilai Karakter*, Rajawali Pers, Jakarta, 2014. Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013.
- Tohorin. *Psikologi Pembelajaran PAI*, PT Grafindo Persada, Jakarta, 2016.
- Wahyudin, *Fungsi Pendidikan Islam Dalam Hidup Dan Kehidupan Manusia*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, No. 2, Desember 2016.
- Wawan, A dan Dewi, M. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Manusia*, Nuha Medika, Yogyakarta, 2010.
- Widoyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014.
- Zebeh, Chandra. *Menjadi Milyader Lewat Dunia Game*, Bouna Books, Yogyakarta, 2012.
- Zuhairini. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, UIN Press, Malang, 2014.
- Zulkifli, L. *Psikologi Perkembangan*, Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2016