

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu fenomena yang mencolok adalah popularitas *Game online* di kalangan remaja. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat mempengaruhi pola pikir, perilaku, serta prestasi belajar peserta didik Cahyani & Friyatmi (2025).

Dunia yang semakin canggih ini menjadikan *Game online* berpengaruh besar dalam kegiatan belajar. Seiring berjalannya waktu, permainan tersebut semakin menarik, baik dari segi penampilan maupun gaya bermain. Jenis *Game online* sangat bervariasi seperti perang, petualangan, pertempuran, dan sebagainya. Semakin menarik sebuah game, semakin banyak pula orang yang memainkannya, terutama jika *game* tersebut dapat dimainkan secara berkelompok dan memungkinkan komunikasi antar pemain. Hal ini menyebabkan peserta didik sering bermain dan berpotensi mengalami ketagihan Samsudin *et al* (2025).

Seperti yang di ketahui, beberapa tahun terakhir ini, game yang berbasis online semakin populer dan banyak diminati oleh berbagai kalangan, baik remaja maupun dewasa. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana perangkat yang digunakan pemain terhubung melalui jaringan internet Rahyuni *et al* (2021).

Perkembangan teknologi game yang semakin canggih, dengan grafis yang lebih realistis dan gameplay yang lebih menarik, membuat game menjadi lebih menyenangkan untuk dimainkan. Munculnya berbagai genre game baru, seperti game battle royale, MOBA, dan game esports, menarik minat pemain dari berbagai kalangan. Dibandingkan dengan konsol game tradisional, game mobile umumnya lebih murah dan mudah diakses. Menurut Amalia *et al* (2022) *Game online* memiliki beberapa daya tarik yang membuat para peserta didik menyukainya, sehingga telah menjadi rutinitas harian. Selain, *gameplay* yang menarik, *Game online* juga dapat menyebabkan ketagihan, karena ketika pemain mengalami kekalahan mereka cenderung mencoba kembali meraih kemenangan.

Menurut Masfiah & Putri (2019), *Game online* dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jaringan internet, yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok diseluruh dunia. Permainan tersebut menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang di dukung oleh komputer.

Firdaus *et al* (2018) mengungkapkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

Penting bagi peserta didik untuk menyadari bahwa meskipun bermain game dapat memberikan kesenangan dan relaksasi, mereka harus tetap memprioritaskan pendidikan dan tanggung jawab mereka. Dengan mengatur waktu bermain game secara bijak, peserta didik dapat menikmati hiburan tanpa mengorbankan prestasi akademik dan kewajiban mereka sebagai pelajar. Oleh karena itu, kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab adalah kunci untuk mencapai keberhasilan dalam hidup.

Disisi lain, penggunaan *Game online* yang benar dapat memiliki dampak positif bagi pendidik dalam proses belajar mengajar jika dimanfaatkan dengan baik. Beberapa studi menunjukkan bahwa *Game online* yang edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis peserta didik Wahyu (2021). Seperti Kahoot! atau Quizizz, yang menyajikan materi PAI dalam format kuis yang interaktif dan kompetitif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga secara aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang menantang. Keterlibatan aktif ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus, meningkatkan rasa ingin tahu mereka, dan memperkuat komitmen mereka terhadap proses pembelajaran Nurohman (2021).

Selain itu terdapat dampak negatif dikarenakan seringnya bermain *Game online*, seperti bentuk perilaku moral pada anak yang ditimbulkan meliputi cenderung lebih malas belajar, pikiran anak hanya focus pada *Game online*, perilaku emosional, dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Selain

itu, *Game online* juga dapat memicu perilaku agresif dan kecanduan, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Nasution et al. (2021), yang menyatakan bahwa paparan konten kekerasan dalam game berpotensi meningkatkan tingkat emosi negatif pada remaja. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan mengingat masa remaja merupakan periode kritis dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial.

Pendidikan agama islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, disadari atau tidak, kebiasaan bermain *Game online* yang berlebihan dapat berdampak pada konsentrasi, motivasi, dan waktu belajar peserta didik. Ketidak seimbangan antara waktu bermain game dan waktu belajar dapat memperngaruhi rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan data awal yang diperoleh dari wawancara dengan Ibu Ilza Dessu Nasri, S.Pd., selaku guru PAI di SMP Negeri 6 Pariaman pada tanggal 24 Februari 2025, diketahui bahwa peserta didik yang sering bermain game online cenderung mengantuk di dalam kelas dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Akibatnya, ketika diadakan ulangan harian, nilai yang mereka peroleh cenderung rendah. Selain itu, peserta didik yang bermain game online juga sering menggunakan bahasa kasar saat berkomunikasi dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh negatif, tidak hanya terhadap hasil belajar peserta didik, tetapi juga terhadap sikap dan etika berkomunikasi mereka.

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian Yang Rendah

Nama	Kelas	Nilai
Reihan	VII	69
Kevin	VII	66
Putri	VII	50
Fatimah	VIII	68
Kasih	VIII	55
Dian	VIII	62
Sauqi	VIII	63

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa memang benar peserta didik yang bermain game online cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar, sering menunda mengerjakan tugas, dan memiliki waktu belajar yang lebih sedikit dibandingkan peserta didik yang tidak bermain game online. Berdasarkan keterangan peserta didik, keterlibatan bermain game online bervariasi, mulai dari 1-2 jam per hari hingga lebih dari 5 jam per hari, terutama pada waktu malam hari. Sebagian besar peserta didik mengaku bermain game online setiap hari, baik pada hari sekolah maupun hari libur. Kondisi ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan bermain game online, semakin rendah tingkat konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa peserta didik kelas VIII, peneliti menemukan bahwa kebanyakan peserta didik yang sering bermain game online menunjukkan gejala penurunan konsentrasi dalam

kegiatan belajar. Sebagian besar dari mereka mengaku sering merasa malas memulai belajar, lebih tertarik melanjutkan permainan, dan kerap menunda mengerjakan tugas sekolah. Beberapa peserta didik mengatakan bahwa mereka bisa bermain game online selama 2 hingga 4 jam sehari, dan ada juga yang mengaku bermain lebih dari 5 jam, terutama di malam hari setelah pulang sekolah. Waktu belajar pun menjadi sangat terbatas karena mereka lebih memilih bermain game dibandingkan membuka buku pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Fathur Rahman Arimin (2022) dengan judul “Pengaruh bermain game online terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Mappakasunggu, Kabupaten Takalar”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh negatif antara bermain game online dengan prestasi belajar. Peserta didik yang sering bermain game online cenderung mengalami penurunan hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh waktu belajar yang terganggu, kurangnya konsentrasi, dan motivasi belajar yang menurun. Hasil ini mempertegas bahwa penggunaan game online tanpa pengendalian dapat berdampak buruk pada hasil belajar peserta didik.

Sementara penelitian lain menemukan hasil yang beragam tergantung pada faktor-faktor tertentu seperti jenis game, yang di mana dalam game tersebut memunculkan game dengan grafik sederhana hingga dunia virtual yang sangat indah, yang bisa dimainkan oleh banyak pemain dalam satu permainan, mampu membuat pengguna lupa waktu. *Game online* yang saat ini banyak

diminati termasuk Mobile Legend, PUBG Mobile, Free Fire, dan masih banyak lagi Gilbert *et al* (2020).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas tiga faktor utama yang mempengaruhi perilaku bermain *game*, yaitu durasi bermain, *self control*, dan faktor teman sebaya. Faktor-faktor seperti durasi yang bermain yang berlebihan, rendahnya pengendalian diri, serta pengaruh teman sebaya, dapat menyebabkan peserta didik kehilangan kendali dalam mengatur waktu belajar. Hal ini pada akhirnya memicu penurunan konsentrasi, motivasi, dan kedisiplinan belajar, yang secara signifikan berkontribusi terhadap turunnya hasil belajar.

Game online menjadi bagian dari keseharian banyak peserta didik saat ini, termasuk di lingkungan SMP Negeri 6 Pariaman. Di antara berbagai jenis game yang tersedia, genre *MOBA* seperti *Mobile Legends* dan *Battle Royale* seperti *Free Fire* menjadi pilihan yang paling diminati dan sering dimainkan oleh peserta didik di sekolah tersebut. Kedua genre ini memiliki karakteristik permainan yang kompetitif, interaktif, dan sering kali menuntut waktu bermain yang cukup panjang serta keterlibatan emosional yang tinggi. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran akan potensi dampaknya terhadap perilaku belajar peserta didik, terutama dalam hal konsentrasi, motivasi akademik, serta pencapaian hasil belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel yang terdiri dari peserta didik yang bermain game online dan yang tidak bermain game online untuk

memperoleh gambaran awal mengenai pengaruh bermain game terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, dengan judul **“Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dan VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 6 Pariaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah diatas, maka berbagai masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Banyak peserta didik kelas VII dan VIII yang bermain *Game online* .
2. Terdapat indikasi penurunan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
3. Perlu diketahui sejauh mana keterlibatan bermain *Game online* berdampak pada hasil belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penulis memberikan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak keluar dari pokok dan tujuan yang diteliti antara lain :

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada seberapa sering peserta didik bermain *Game online* (X).

2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah tingkat keterlibatan peserta didik dalam bermain *game online*?
2. Bagaimanakah tingkat rata-rata nilai hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik ?
3. Seberapa besarkah pengaruh *Game online* terhadap hasil belajar peserta didik ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimanakah tingkat keterlibatan peserta didik dalam bermain *game online*
2. Untuk mengetahui bagaimanakah tingkat rata-rata nilai hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik
3. Untuk mengetahui seberapa besarkah pengaruh *Game online* terhadap prestasi dan hasil peserta didik

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah pengetahuan secara praktis sebagai hasil pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi khususnya ilmu bidang pendidikan.
- b. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan secara umum dan khususnya ilmu pendidikan.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber rujukan untuk mengetahui pengaruh bermain *Game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 6 pariaman. Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi mereka yang berkepentingan dalam topik penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk membantu sekolah memahami dampak game online terhadap hasil peserta didik, khususnya dalam pelajaran pendidikan agama islam.
- b. Bagi pendidik, Guru bisa mendapatkan gambaran tentang bagaimana game online mempengaruhi semangat dan hasil belajar peserta didik. Ini bisa jadi bahan pertimbangan dalam menyusun metode mengajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan peserta didik saat ini.
- c. Bagi dunia akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah di bidang pendidikan, dan juga sebagai bahan

bacaan bagi mahasiswa didik di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman secara langsung, dan agar mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

G. Definisi Operasional

1. *Game online*

Game atau permainan biasanya dilakukan untuk kesenangan dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Untuk membuat sebuah game terlebih dahulu pembuat game harus membuat deskripsi yang menceritakan game yang akan dibuat. Selain itu dibutuhkan juga desain game yang sederhana untuk mempermudah pembuatan game.

(Firdaus et al, 2018) *Game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan perubahan perilaku individu yang menggabungkan perspektif intelektual, emosional, dan psikomotorik.

Menurut Kunandar (2013) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Melalui penilaian hasil belajar, maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

Jadi, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik berdasarkan pengalaman serta latihan dalam belajarnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada penelitian ini hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diambil dari soal berupa pilihan ganda dan kemudian hasilnya diukur menggunakan angka.

