

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Intensitas Mengakses *Game Online*

a. Pengertian Intensitas Mengakses *Game Online*

Pada saat ini, bagi kalangan masyarakat khususnya peserta didik umumnya sudah memiliki fasilitas *game online* di *handphone* genggamnya. Kondisi ini membuat peserta didik menjadi lebih mudah untuk bermain *game online* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan peserta didik menjadi ketergantungan. Akibat dari tingginya intensitas peserta didik dalam bermain *game online* memunculkan gejala aneh, seperti rasa tidak tenang pada saat keinginan bermain tidak dipenuhi.

Menurut Kartono dan Gulo, intensitas berasal dari kata *intensity* yang berarti besar atau kekuatan tingkah laku, jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera, ukuran fisik dari energi atau data indera. Sedangkan menurut Caplin, intensitas yaitu suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Menurut beliau intensitas dapat diartikan dengan kekuatan tingkah laku. Jadi dapat disederhanakan bahwa intensitas adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹

Nuraini menyatakan bahwa intensitas memiliki beberapa indikator yaitu sebagai berikut:

1) Motivasi

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Disini motivasi berarti pemasok daya untuk berbuat atau bertindak laku secara terarah.

¹ Evi Nuryani, *Hubungan intensitas mengakses Faebook dengan motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang*, Jurnal Ilmu Komunikasi, (2014).

- 2) Durasi kegiatan
Durasi kegiatan yaitu berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Dari indikator ini dapat dipahami bahwa motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan.
- 3) Frekuensi kegiatan
Frekuensi dapat diartikan dengan seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.
- 4) Presentasi
Presentasi yang dimaksud adalah gairah, keinginan, atau tekad yang keras yaitu meliputi maksud, rencana, cita-cita atau sasaran target dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- 5) Arah sikap
Sikap sebagai suatu kesiapan dalam diri seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal yang bersifat positif atau negatif. Dalam bentuk sikap yang positif cenderung tindakannya adalah menyayangi, mendekati, dan mengharapkan obyek tertentu. Sedangkan bentuk sikap yang negatif akan terdapat kecenderungan untuk menghindari, menjauhi, membenci, bahkan tidak menyukai obyek tertentu.
- 6) Minat
Minat timbul apabila seseorang tertarik pada sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan di ikutinya memiliki makna bagi dirinya. Minat memiliki keterkaitan yang erat dengan kepribadian dan selalu mengandung unsur afektif, kognitif, dan kemauan. Hal ini memberikan pengertian bahwa seseorang tertarik dan cenderung pada suatu obyek secara

terus menerus, hingga pengalaman psikisnya terabaikan.²

Intensitas yang dimaksud disini adalah intensitas mengakses *game online*, dimana seseorang akan mengakses *game online* dengan durasi waktu yang tinggi, sehingga menjadikan kecanduan terhadap pengguna untuk terus menerus mengakses *game online* tersebut. Dampak dari adanya intensitas mengakses *game online* yang tinggi membuat arah sikap seseorang menjadi tidak baik serta dapat menurunkan hasil belajar peserta didik.

b. *Game online*

Game Online yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.³

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online*

² Leilaneranti Arsyana, "Pengaruh Intensitas Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil pada Sekretariat Daerah Kabupaten", *Jurnal Ilmu Politik dan Pemerintahan Lokal*, Vol. II Edisi 1, (2013): 74

³ Yeny Nabilla Akmarina, "Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangaya Kab. Kutai Timur", *Journal Ilmu Komunikasi*, 2016, 192.

diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan timesharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Pengertian *game online* jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan *online*. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan *online* yang dalam bahasa inggris berarti *online game* adalah jenis permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer umumnya internet sebagai mediana.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat di ketahui bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.⁴

c. Dampak Positif dan Negatif *Game online*

Perkembangan *game online* tentu saja membawa banyak dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif terhadap pendidikan anak pada usia remaja. Adapun dampak positif dari *game online* bagi peserta didik antara lain:

- a) Pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua.
- b) Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir.
- c) Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon
- d) Emosional siswa dapat di lupakan dengan bermain game.
- e) Siswa akan lebih berfikir kreatif.

⁴ Jhon C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 92.

Sedangkan Dampak negatif dari *game online* bagi peserta didik antara lain:

- a) Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*
- b) Peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
- c) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game*
- d) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*.
- e) Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game*.⁵

d. Karakteristik *Game online*

Banyaknya macam-macam permainan yang disajikan memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lainnya, dalam hal ini Kuniawati berpendapat bahwa *game online* memiliki karakteristik tersendiri, seperti:

- 1) Seal, Ran, Domo, Angle, Rising Force adalah beberapa jenis permainan yang terdapat pada *game online*. Permainan tersebut termasuk dalam tipe permainan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), permainan tersebut memiliki banyak level. *Building Character* merupakan hal yang penting dalam permainan ini. Tipe permainan ini mengutamakan pembentukan karakter, dimana pemain membentuk karakter yang sesuai dengan keinginan pemain dan pemain diharuskan membuat karakter tersebut menjadi lebih baik dari karakter sebelumnya.
- 2) *Mobile legend, War Craft, Age Empire, Dot-a* adalah jenis permainan dalam *game online* yang termasuk dalam tipe permainan MMORTS

⁵ Yeny Nabilla Akmarina, "Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangaya Kab. Kutai Timur, 193.

(*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*), permainan ini biasanya membangun sesuatu seperti negara, kerajaan, dan yang dipentingkan dalam permainan ini adalah *civilization*. Dalam permainan ini pemain diharuskan menyusun suatu strategi untuk menyerang dan menghancurkan lawan main yang terdapat dalam permainan tersebut. Permainannya menekankan kehebatan strategi permainannya.

- 3) *PUBG, Free Fire, Countersticker, Battlefield, Point Blank* adalah jenis permainan yang termasuk dalam tipe permainan MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*). Dalam permainan ini menggunakan sudut pandang satu sebagai sudut pandang pemain sehingga seolah-olah pemain sendiri yang berada dalam *game* tersebut. Pemain menjadi orang atau karakter yang berlaku sebagai penembak atau penghancur dan yang harus ditembak atau dihancurkan adalah orang atau karakter yang muncul dihadapannya serta berusaha menembaki atau menghancurkan karakter tersebut.
- 4) *Cross-Platform Online* merupakan tipe permainan yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware* yang berbeda contohnya permainan *Need For Speed Undercover*. Permainan tersebut dapat dimainkan secara online dan PC maupun menggunakan *Xbox 360*. *Xbox 360* merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.⁶

⁶ Nurhalik Putik, "Hubungan Pola Asuh Otoriter Dan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Prilaku Bullying Pada Remaja Di Sekolah", diakses pada 2 April, 2019, <http://v3.eprints.ums.ac.id/auth/user/etd/39305/4/26>

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang di alami peserta didik baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik.⁷

Islam sangat menganjurkan kepada manusia untuk selalu belajar. Bahkan, Islam mewajibkan kepada setiap orang yang beriman untuk belajar. Perlu diketahui bahwa setiap apa yang diperintahkan Allah untuk dikerjakan, pasti dibalikinya terkandung hikmah atau sesuatu yang penting bagi manusia. Demikian juga dengan perintah untuk belajar.

Hal penting yang berkaitan dengan belajar bahwa orang yang belajar akan dapat memiliki ilmu pengetahuan yang akan berguna untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan. Sehingga dengan ilmu pengetahuan yang didapatkannya itu manusia akan dapat mempertahankan kehidupan. Dengan demikian, orang yang tidak pernah belajar mungkin tidak akan memiliki ilmu pengetahuan dan sangat terbatas.⁸ Karena itu, kita diajak oleh Allah untuk merenungkan, mengamati, dan membandingkan antara orang-orang

⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 59.

⁸ Muhammad Fathurrigman dan Sulistyorini, *Belajar Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2005), 19-20.

yang mengetahui dan yang tidak, sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Zumar ayat 9:

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءِآنَاءَ آلِيلٍ سَاجِدًا وَقَائِمًا تَحَذِرُ ٱلْآخِرَةَ
وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي ٱلَّذِينَ يَعْمُونَ وَٱلَّذِينَ
لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ ٱلَّذِينَ ٱلَّابَسُوا ۗ

Artinya : (apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S Al-Zumar: [39]: 9).⁹

Disamping itu, dengan ilmu yang dimiliki manusia melalui proses belajar, maka Allah akan memerikan derajat yang lebih tinggi kepada hambanya. Sebagaimana keterangan dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11:

يَأْتِيهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَآ قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِى ٱلْمَجْلِسِ
فَٱفْسَحُوا يَفْسَحِ ٱللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَآ قِيلَ ٱنشُرُوا فَٱنشُرُوا يَرْفَعِ
ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَٱلَّذِينَ أُوتُوا ٱلْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَٱللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۗ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka

⁹ Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Qur'an Kudus, *Al-Quddus Al-Qur'an dan Terjemah*. 459.

*lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah [58]: 11).*¹⁰

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha-usaha, sedangkan belajar merupakan proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.¹¹ Belajar adalah kegiatan berproses dan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.¹²

Berikut ini adalah beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli:

- 1) Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi guru.
- 2) Dilhat dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar.
- 3) Dari sisi guru hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.¹³

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dalam arti lain hasil belajar bisa disebut sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang

¹⁰ Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Qur'an Kudus, *Al-Quddus Al-Qur'an dan Terjemah*.543.

¹¹Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2002), 37.

¹² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, 63.

¹³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 21-22.

dapat di amati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

UNESCO mengemukakan bahwa hasil belajar yang akan dicapai terdiri atas empat pilar, diantaranya: (1) learning to know (belajar mengetahui); (2) learning to do (belajar melakukan sesuatu); (3) learning to be (belajar menjadi sesuatu); dan (4) learning to live together (belajar hidup bersama).¹⁴

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) hasil diartikan sebagai sesuatu yang dihasilkan, dibuat, dijadikan oleh suatu usaha. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku sebagai akibat dari latihan yang diperoleh. Hasil belajar merupakan hasil akhir dari sebuah pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya, hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang dihadapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran. Indikator hasil belajar menurut

¹⁴Muhammad Nurtanto, Herminarto Sofyan, “Implementasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor dan Afektif Peserta didik di SMK”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 5, No. 3, 2014, 354.

Benjamin S. Bloom, memaparkan bahwa hasil belajar diklarifikasikan kedalam tiga ranah yaitu:

1) **Ranah kognitif**

Yang dimaksud dengan ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan hafalan ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, faktam atau istilah-istilah tanpa harus mengerti atau dapat menilai dan menggunakannya.
- b) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi fakta yang diketahuinya, pemahaman dibedakan menjadi tiga kategori:
 1. Pemahaman terjemahan,
 2. Pemahaman penafsiran,
 3. Pemahaman eksporasi.
- c) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkrit yang dapat berupa idem teori atau petunjuk teknis.
- d) Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu intregasi atau situs tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentukan.
- e) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk menyeluruh.
- f) Evaluasi adalah mmbuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.

2) **Ranah Afektif**

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, maka efektif terdiri dari:

- a) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasit yang meningkat secara lebih aktif.
- b) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.

- c) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk menapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
- d) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- e) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.¹⁵

3) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain:

- a) Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok.
- b) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan.
- c) Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
- d) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.¹⁶

Untuk mempermudah mengetahui hasil belajar, maka indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator hasil belajar berjamin S. Bloom hal ini didasarkan pada alasan bahwa ke 3 ranah yang diajukan lebih terukur dalam artian bahwa untuk mengetahui

¹⁵ Dimiyati dan Mudjiono, 2006.

¹⁶ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 24.

hasil belajar yang dimaksud mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal.

3. Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah Akhlak

Secara terminologi aqidah berasal dari kata *aqada* yang berarti *ma'qudah* artinya terikat.¹⁷ Aqidah adalah suatu keyakinan yang dikaitkan dengan rukun iman dan merupakan asas dari seluruh ajaran Islam.¹⁸ Apabila seorang muslim aqidahnya belum kuat, bisa dikatakan bahwa Islamnya itu belum sempurna, baik dari segi perbuatan, ibadah, maupun muamalahnya.

Aqidah dapat dipahami sebagai ikatan yang kuat yang terpatri dalam hati. Sebagai bekal untuk membentuk keimanan diri seseorang, maka setiap muslim harus memahami hakikat dan ruang lingkup aqidah Islam secara benar. Karena pemahaman dan komitmen yang benar terhadap aqidah Islam akan menjadi penuntun muslim dalam berperilaku sehari-hari.

Sedangkan akhlak, secara sederhana bisa dipahami sebagai tingkah laku, budi pekerti, sopan santun, dan tindakan spontanitas dari anggota tubuh untuk berbuat sesuatu.¹⁹ Akhlak dalam bahasa Arab merupakan jama' dari *huluq* yang mengandung beberapa arti, diantaranya:

- 1) Tabi'at, yaitu sifat dalam diri yang terbentuk oleh manusia tanpa dikehendaki dan tanpa diupayakan.
- 2) Adat, yaitu sifat dalam diri yang diupayakan manusia melalui latihan, yakni berdasarkan keinginannya.

¹⁷ Umiarso dan Zamroni, *Pendidikan Pembebasan Dalam Perspektif Barat & Timur*, (Sleman: Ar-Ruzz Media, 2011), 111.

¹⁸ Tim Kreatif, *Aqidah Akhlak kelas X Semester I*, (Surakarta: Putra Nugraha, 2010), 4.

¹⁹Umiarso dan Zamroni, *Pendidikan Pembebasan Dalam Perspektif Barat & Timur*, 115.

- 3) Watak, cakupannya meliputi hal-hal yang menjadi tabi'at dan hal-hal yang diupayakan hingga menjadi adat. Kata akhlak juga bisa berarti kesopanan dan agama.²⁰

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa akhlak adalah suatu tindakan atau perbuatan, tabi'at, adat kebiasaan serta watak seseorang yang ada dalam dirinya. Menurut termonologi akhlak mengandung unsur-unsur antara lain:

- 1) Menjelaskan arti baik dan buruk
- 2) Menerangkan apa yang harus dilakukan
- 3) Menunjukkan jalan untuk melakukan perbuatan.
- 4) Menyatakan tujuan di dalam perbuatan.²¹

Akhlak merupakan pondasi dasar sebuah karakter yang tertanam dalam diri. Selain itu, akhlak juga disebut sebagai aspek hidup atau kepribadian hidup manusia, yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan manusia lainnya. akhlak bukan hanya sebatas pada sifat akal yang ada dalam perorangan ataupun masyarakat, namun semuanya sifat itu bekerja bersama sehingga membentuk sebuah kerangka umum yang mengarah pada sasaran atau tujuan yang telah ditentukan.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa akhlak adalah budi pekerti, perangai, tingkah laku atau adab yang dilakukan oleh seseorang yang bersifat konstan, spontan, tidak memerlukan pikiran dan pertimbangan serta dorongan dari luar. Atau ilmu yang membahas tentang perbuatan mulia serta cara mengungkapkan perbuatan buruk serta cara menjauhinya. Pendidikan akhlak berkisar tentang persoalan kebaikan dan kesopanan, tingkah laku terpuji serta berbagai persoalan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana seharusnya peserta didik beringkah laku.

²⁰Imam Abdul Mukmin, *Meneladani Akhlak Nabi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 15.

²¹Barnawie Umary, *Materi Akhlak*, (Solo: Romadhon, 1991), 4.

b. Dasar dan Tujuan Akhlak

1) Dasar Akhlak

Sebagaimana telah diketahui bahwa semua tindakan dan perbuatan manusia yang dirinya terlibat oleh suatu perbuatan yang harus ditaati tentunya mempunyai dasar dan tujuan. Begitu juga tentang akhlak yang merupakan cermin dari pada umat Islam yang sudah jelas mempunyai dasar, dan dasar inilah yang harus dihayati dan di amalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas dapat dipahami bahwa sumber atau dasar akhlak itu adalah Al-Qur'an dan Sunnah Rasul, serta kebiasaan masyarakat yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Hal ini sesuai dengan firman Allah swt., dalam Q.S. Al-Qalam ayat 4:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya: “Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung”. (Q. S Al-Qalam [68]: 4)²²

Berdasarkan apa yang telah ditegaskan oleh Al-Qur'an di atas dapat dipahami bahwa segala bentuk perilaku manusia yang mengaku dirinya muslim harus menterjemahkan kedua sumber diatas dalam kehidupan sehari-hari.

Akhlak merupakan cerminan bagi orang Islam yang telah dicontohkan oleh Rasulullah saw., sebagaimana digeaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ

يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya: *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik*

²² Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Qur'an Kudus, Al-Quddus *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, 2014), 568.

*bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah. (Q.S. Al-Ahzab [33]: 21).*²³

2) Tujuan Akhlak

Menurut M. Ali Hasan, tujuan pokok akhlak adalah agar setiap orang berbudi pekerti (berakhlak), bertingkah laku (tabi'at), berperangai atau beradat istiadat yang baik, yang sesuai dengan ajaran Islam.²⁴

Dari pendapat diatas jelas bahwa tujuan dari akhlak adalah agar setiap manusia bertingkah laku dan bersikap yang baik serta terpuji baik lahir maupun batin serta ketakwaan kepada Allah swt. Maka kita sudah termasuk orang yang mempunyai ukuran orang yang baik atau mempunyai akhlak yang mulia dihadapan Allah swt dan di tengah-tengah masyarakat.

c. Macam-macam Akhlak

Menurut Mustafa Kamal secara garis besar akhlak itu terbagi menjadi dua macam, dimana keduanya bertolak belakang efeknya bagi kehidupan manusia, yaitu: akhlak yang terpuji atau akhlak yang mulia dan akhlak yang tercela.²⁵

1) Akhlak terpuji

Akhlak terpuji adalah segala tingkah laku manusia yang baik, spontan, terus menerus tanpa pamrih terhadap orang lain dengan mengharap ridho Allah semata. Adapun yang termasuk akhlak terpuji/ akhlakul karimah, antara lain sebagai berikut:

- a) Taat kepada Allah dan kepada kedua orang tua serta senang berbakti kepada masyarakat.

²³ Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Qur'an Kudus, *Al-Quddus Al-Qur'an dan Terjemah*, 420.

²⁴ Ali Hasan M, *Tuntunan Akhlak* (Jakarta: Bulan Bintang, 1978), 78.

²⁵ Mustafa Kamal, *Akhlak Sunnah* (Bandung: Pustaka Setia, 1991), 11.

- b) Bertutur kata dan berbuat baik kepada orang lain (keluarga, tetangga, dan teman)
- c) Gemar bersih dan kebersihan (badan, pakaian, tempat tinggal dan sekolah)
- d) Gemar melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari dengan lingkungan.
- e) Senantiasa melakukan sifat-sifat terpuji (hemat, disimplin, cinta ilmu pengetahuan, jujur, pemaaf, dan sabar).
- f) Senantiasa menghindari penyakit hati (iri, dengki, hasut, fitnah, buruk sangka, dan khianat).²⁶

Serta masih banyak sifat-sifat terpuji lainnya seperti patuh dan hormat kepada guru, rajin, penyantun, dan sebagainya.

2) Akhlak tercela

Akhlak tercela maksudnya sifat yang tidak dapat dilihat dari hasil prilaku semata, karena hasil yang merupakan suatu kesuksesan, tetapi diperoleh dengan cara buruk yang keluar dari hati tidak ikhlas atau tidak dengan nama Allah. Yang termasuk akhlak tercela antara lain sebagai berikut:

- a) Nurani buruk, artinya hati tidak dapat petunjuk dari Allah, sehingga perilaku yang muncul tidak dari hati yang ikhlas.
- b) Niat buruk, seperti syirik, dengki, putus asa, dendam dan lain-lain.
- c) Motivasi buruk, seperti egoistis, ingin dipuji, ingin di dengar kelebihannya dan lain-lain.
- d) Pikiran buruk, seperti hasut, fitnah, pembual, mengumpat, adu domba, berolok-olok, dan lain-lain.
- e) Perilaku buruk, seperti sihir, minum khamar, berjudi, mencuri, berzina dan lain-lain.

²⁶ Journimar Umar, *Pendidikan Umum dan Pendidikan Akhlak*, (Departemen Agama Fakultas Tarbiyah, 2004), 77-78.

- f) Pengetahuan tidak sama dengan perilaku seperti munafik, bohong, khianat, ingkar janji, dan lain-lain.

d. Faktor yang Mempengaruhi Akhlak

Sebagaimana kita ketahui bahwa akhlak manusia itu dapat diubah, berarti akhlak kita dapat berubah dan dipengaruhi oleh sesuatu. Karena itu ada usaha-usaha untuk mendidik dan membentuk akhlak seseorang yang artinya berusaha untuk memperbaiki kehidupan yang nampak kurang baik sehingga menjadi lebih baik.

Dengan demikian untuk mempengaruhi supaya anak menjadi anak muslim, agar usaha yang diberikan dapat membentuk akhlak yang sesuai dengan norma-norma Islam serta kepercayaan dari seluruh aspek jiwanya, menunjukkan kepribadiannya kepada Tuhan. Penyerahan diri kepada-Nya. Di dalam usaha-usaha ini untuk mencapai suatu akhlak muslim, maka manusia tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi dari pribadi itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak itu adalah hereditas, pengalaman dan kultur atau kebudayaan.²⁷

Menurut Tayar Yusuf, dalam rangka pembinaan akhlak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: “faktor kebiasaan atau faktor pembiasaan dan faktor pengertian atau kesadaran serta sistem nilai-nilai dalam masyarakat terutama yang menyangkut norma-norma baik dan buruk.” Dari faktor-faktor tersebut berada pada tiga lingkungan pendidikan normal, yaitu baik dalam rumah tangga, sekolah, maupun masyarakat.²⁸

Dari kedua pendapat di atas jelas bahwa faktor dari dalam maupun dari luar diri peserta didik sangat berperan dalam rangka memberikan pengaruh terhadap akhlak peserta didik, hal ini juga yang telah dijelaskan oleh Abuddin Nata bahwa, faktor-faktor

²⁷ M. Alisuf Sabri, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Bulan Bintang). 59.

²⁸ M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1978), 66.

yang mempengaruhi pembinaan akhlak yaitu faktor dari dalam yang potensi, fisik, intelektual dan dari (Rohaniah) yang dibawa si anak sejak lahir, dan faktor dari luar. Dalam hal ini kedua orang tua di rumah, guru di sekolah, dan tokoh-tokoh pemimpin di masyarakat.²⁹

Dalam rangka untuk mencapai keberhasilan dalam pembentukan akhlak peserta didik juga sering dihadapkan dengan beberapa faktor yang menghambatnya. Hambatan-hambatan dalam membina akhlak peserta didik sama halnya dengan hambatan yang dirasakan atau dihadapi dalam proses belajar dan pengajaran lainnya, seperti keadaan fisik peserta didik (misalnya cacat tubuh), kurangnya bakat dan minat peserta didik, ketidak harmonisan dalam keluarga, kondisi ekonomi yang lemah dalam keluarga, kurangnya sarana dan prasarana di sekolah, teman pergaulan yang nakal, dan sebagainya.

Uraian diatas sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli bahwa. Faktor-faktor yang menghambat dalam membina akhlak yaitu:

- 1) Faktor interen peserta didik, meliputi gangguan atau kekurangan maupun psikologis fisik peserta didik, seperti rendahnya kapasitas intelegensi peserta didik.
- 2) Faktor eksteren peserta didik, meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar peserta didik, seperti ketidak harmonisan hubungan antara ayah dan ibu, tema sepermainan yang nakal, kondisi sekolah dan guru.³⁰

Sedangkan menurut Roestiyah, bahwa faktor penghambat dalam membina akhlak peserta didik yaitu:

- 1) Edogen ialah hambatan yang dapat timbul dari diri anak sendiri hal ini bersifat:

²⁹ M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*, 1.

³⁰ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidika Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1997), 173.

- a) Biologis ialah hambatan yang bersifat kejasmanian seperti kesehatan, cacat badan, kurang makan, dan sebagainya.
 - b) Psikologis ialah hambatan yang bersifat psikis seperti perhatian, minat bakat, IQ, konstatis psikis yang berwujud emosi dan gangguan psikis.
- 2) Exogen ialah hambatan yang dapat timbul dari luar diri anak seperti dari orang tua, yang berujud cara mendidik, hubungan orang tua dengan anak-anaknya, susana rumah, keadaan sosial ekonomi dan latar belakang kebudayaan juga dapat timbul dari sekolah dan masyarakat.³¹

Bila kita cermati lebih teliti dari masing-masing indikator faktor-faktor di atas bahwa yang sangat berpengaruh dan tentu saja akan dapat menyebabkan kurang baiknya akhlak peserta didik hal ini pun telah disampaikan oleh Zakiyah Drajat dalam tulisannya bahwa faktor yang menyebabkan merosotnya akhlak peserta didik:

- 1) Kurang tertanam jiwa agama.

Faktor-faktor yang menimbulkan gejala kemerosotan moral dalam masyarakat modern sangat banyak. Dan yang terpenting diantaranya adalah kurang tertanamnya jiwa agama dalam hati tiap-tiap orang baik oleh individu maupun musyarakat.³² Adapun dalam rangka memberikan pembinaan kepada peserta didik tentu yang berawal dari lingkungan rumah tangga tempat awal peserta didik mendapatkan pembinaan banyak hal yang mesti diperhitungkan antara lain:

- a) Kualitas rumah tangga atau kehidupan keluarga

Kualitas rumah tangga atau kehidupan keluarga jelas merupakan peran paling besar

³¹ Roestiah. N.K, *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*, (Bina Aksara, 1989), 157.

³² Zakiyah Drajat, *Peranan Mental dala Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 1983), 65.

dalam membentuk kepribadian anak, misalnya rumah tangga yang berantakan, keluarga yang diliputi konflik, perceraian, poligami, semua itu merupakan sumber yang subur untuk memunculkan *delinkuensi*.³³

Bila kita amati dari pendapat diatas begitu pentingnya hubungan antara orang tua dan kondisi rumah dimana peserta didik tersebut tinggal, karena hal itu sangat berpengaruh terhadap terbentuknya akhlak peserta didik dalam rangka mendapatkan pembinaan kearah akhlak yang baik. Tentu saja keharmonisan dalam suatu keluarga dapat berpengaruh pada baik atau tidaknya akhlak peserta didik tersebut karena di dalam keluarga tersebutlah awal peserta didik mendapatkan pembinaan akhlak.

b) Pengaruh lingkungan

Anak yang hidup diantara tetangga-tetangga yang baik, akan menjadi baiklah ia, sebaliknya anak yang hidup diantara orang-orang yang buruk akhlaknya akan menjadi buruklah ia. Bila kita berbicara lingkungan tentu saja tidak bisa terlepas dari pada:

1. Lingkungan terkecilnya, yakni keluarga, teman, tetangga, sampai dengan pengaruh dari berbagai media audio visual, seperti, TV dan VCD atau media cetak seperti koran, majalah dan lain sebagainya. Lingkungan keluarga, tempat seorang anak tumbuh dan berkembang akan sangat berpengaruh terhadap kepribadian seorang anak. Terutama dari cara para orang tua mendidik dan membesarkan anaknya.³⁴

³³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2006), 59.

³⁴ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak (peran moral, intelektual, emosional, dan sosial sebagai wujud integritas membangun jati diri)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 19.

2. Lingkungan sekolah

Sekolah dapat membentuk pribadi siswa, kebiasaan dalam berpakaian di sekolah dapat membentuk kepribadian siswa berciri khas baik diluar maupun didalam sekolah, guru dan siswa di sekolah harus menunjukkan akhlak yang mulia dan menjadi suri teladan yang baik.³⁵

Dari pendapat di atas dapat kita pahami bahwa faktor lingkungan adalah sangat besar terhadap akal dari akhlak anak dalam hal ini peserta didik, sehingga dengan demikian kita dapat memastikan, bahwa masa depan anak tergantung kepada masyarakat dimana anak itu tinggal. Hal tersebut dibenarkan bila melihat dari segi kejiwaan peserta didik (remaja awal), menurut Mappiare masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun bagi wanita dan 13-22 tahun bagi pria.³⁶

Pembinaan akhlak peserta didik memang sudah seharusnya dilaksanakan sejak kecil, baik melalui pembiasaan, penanaman sikap yang dianggap baik buat penumbuhan akhlak. Tanpa dibiasakan menanamkan kebiasaan yang baik, maka peserta didik akan dibesarkan dengan kebiasaan yang kurang baik tentunya akan berdampak pada akhlaknya, karena secara tidak langsung dalam masa pertumbuhan seorang anak untuk menginjak remaja hingga dewasa ada fase-fase tertentu dimana anak akan mencari jati diri tentu saja dalam hal ini di sinilah peran penting penanaman dan pembinaan kepribadian yang menyangkut akhlak peserta didik diperlukan.

Dengan demikian seorang pendidik baik ia seorang pendidik di lingkungan sekolah, keluarga ataupun masyarakat semuanya mempunyai peranan dan tugas yang amat penting dalam mempengaruhi akhlak seorang anak, untuk diarahkan pada akhlak yang berlandaskan ajara Islam.

³⁵ Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2007), 90.

³⁶ Mohammad Ali.dkk, *Psikologi Remaja (perkembangan peserta didik)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 9

Seorang pendidik harus berusaha menghindari anak didiknya dari pengaruh-pengaruh yang buruk, sehingga anak memiliki akhlak yang baik, sebagaimana firman Allah yaitu:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ
رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah³⁷, adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.* (Q.S. Al-Maidah [5]: 90)

Berdasarkan ayat di atas dijelaskan agar kita menjauhi perbuatan yang dapat mempengaruhi akhlak anak. Seperti dilarangnya minum minuman yang memabukkan, karena barang yang memabukkan dapat mempengaruhi akhlak orang yang memakannya atau meminumnya. Serta dapat mempengaruhi akhlak orang-orang yang melakukannya. Namun segala upaya mempengaruhi anak didik tidak cukup dengan memberikan pelajaran saja, tetapi harus berbuat baik, bertindak sesuai

³⁷ Al Azlaam artinya: anak panah yang belum pakai bulu. orang Arab Jahiliyah menggunakan anak panah yang belum pakai bulu untuk menentukan Apakah mereka akan melakukan suatu perbuatan atau tidak. Caranya ialah: mereka ambil tiga buah anak panah yang belum pakai bulu. setelah ditulis masing-masing Yaitu dengan: lakukanlah, jangan lakukan, sedang yang ketiga tidak ditulis apa-apa, diletakkan dalam sebuah tempat dan disimpan dalam Ka'bah. bila mereka hendak melakukan sesuatu Maka mereka meminta supaya juru kunci ka'bah mengambil sebuah anak panah itu. Terserahlah nanti Apakah mereka akan melakukan atau tidak melakukan sesuatu, sesuai dengan tulisan anak panah yang diambil itu. kalau yang terambil anak panah yang tidak ada tulisannya, Maka undian diulang sekali lagi.

dengan norma-norma ajaran Islam atau mempunyai akhlak yang baik sebagai seorang muslim.

e. **Bidang Studi Aqidah Akhlak**

1) Pengertian Bidang Studi Aqidah Akhlak

Bidang Studi Aqidah Akhlak adalah mata pelajaran pada jenjang pendidikan menengah yang membahas ajaran agama Islam dalam segi aqidah dan akhlak, mata pelajaran aqidah akhlak juga merupakan bagian dari mata pelajaran agama Islam yang memberikan bimbingan kepada siswa agar memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran Islam serta bersedia mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.³⁸ Kata Aqidah Akhlak dari segi etimologi berasal dari bahasa arab yaitu, *aqada-ya'qidu-agdan-aqidatun*. Kata *agdan* memiliki arti simpul, ikatan, perjanjian dan kokoh. Setelah terbentuk kata aqidah memiliki arti keyakinan.³⁹

Berdasarkan pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seseorang, atau dengan kata lain akidah adalah sesuatu yang dibenarkan oleh hati dan menjadi tenang karenanya, sehingga menjadi keyakinan yang menatap, tidak tercampur oleh subjek prasangka dan tidak terpengaruh oleh keraguan, jadi aqidah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hari seorang muslim yang bersumber dan ajaran Islam yang wajib di pegang oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat.

Akhlak menurut Imam Al-Ghozali akhlak adalah sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan segala perbuatan tanpa

³⁸ Ahmad Sabari, *Strategi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), 48.

³⁹ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004) 68.

memerlukan fikiran dan pertimbangan.⁴⁰ Pada hakikatnya akhlak ialah suatu sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian. Dan hal tersebut berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pemikiran. Akhlak merupakan perilaku yang timbul dan hasil perpaduan antara hati nurani, pikiran perasaan, bawaan dan kebiasaan yang menyatu dan membentuk satu kesatuan tingkah laku akhlak yang dihayati dalam hidup sehari-hari.

Aqidah akhlak merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dan ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits. Mata pelajaran akidah akhlak tidak hanya mengantarkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan tentang akidah dan akhlak, tetapi yang terpenting adalah bagaimana ajaran Islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran akidah akhlak berfungsi untuk mengajak peserta didik dalam berperilaku sesuai ajaran Islam. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ
وَجِدْ لَهُم مَّا يَتَّبِعُونَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah⁴¹ dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih*

⁴⁰ Imam Al Gazali, *Ihya Ulum al-Din Juz III*, (Beirut: Darul Kutubul Ilmiah) 56.

⁴¹ Hikmah: ialah Perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan yang bathil.

mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S. An-Nahl [16]: 125)

Mata pelajaran aqidah akhlak menekankan keutuhan dan keterpaduan antara pengetahuan, sikap dan perilaku yang lebih menekankan pada pembentukan ranah afektif dan psikomotorik yang dilandasi oleh ranah kognitif. Oleh sebab itu guru dalam melaksanakan pembelajaran aqidah akhlak harus senantiasa memberi teladan yang baik bagi peserta didik saat berada di lingkungan sekolah atau di luar sekolah. Dengan semikian pembelajaran aqidah akhlak yang disampaikan oleh guru dapat di terima oleh peserta didik semaksimal mungkin, sehingga tujuan yang telah di programkan dapat dicapai.

Kepatuhan merupakan metode yang paling berpengaruh dalam mempersiapkan dan membentuk aqidah akhlak. Jadi, contoh akhlak paling dekat yaitu guru atau pendidik, sehingga diharapkan peserta didik akan meniru pendidik dengan di sadari atau tidak. Hal tersebut dikarenakan subjek didik tidak begitu saja lahir sebagai pribadi bermoral atau berakhlak mulia, tetapi perlu di didik, untuk itu bantuan dan berbagai pihak sangat diharapkan, baik oleh guru atau orang tua.⁴² Dan adanya hal tersebut guru harus mempunyai akhlak yang baik sehingga menjadi teladan bagi peserta didik.

2) Aspek Kognitif dalam Materi Aqidah Akhlak

Ranah psikologis siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini dalam perspekti psikologi kognitif adalah sumber sekaligus pengendali dari ranah-ranah kejiwaan lainnya,

⁴² Tonny D. Wisiastono, *Pendidikan Manusia Indonesia*, (Jakarta: Rosdakarya, 2004), 142.

yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotorik (karsa). Otak merupakan markas dari fungsi kognitif dan bukan hanya menjadi penggerak aktifitas akal pikiran, melainkan juga sebagai menara mengontrol aktifitas perasaan dan perbuatan.⁴³ Dengan demikian pendidikan dan pengajaran perlu diupayakan sedemikian rupa agar ranah kogniti para siswa bisa berfungsi secara positif dan bertanggung jawab, khususnya dalam materi aqidah akhlak yang mempelajari tentang ajaran agama Islam dengan tata cara dalam berinteraksi, baik dengan Tuhannya ataupun dengan sesamanya sesuai dengan kaidah-kaidah Islam.

Dalam pembelajaran aqidah akhlak, sebagai salah satu bagian dari bidang pendidikan agama, diperlukan pendekatan perkembangan kognitif, termasuk di dalamnya perkembangan penalaran kritis atau proses keterlibatan akan dari siswa secara aktif ebagai tahapan kognisi, kemudian di tindak lanjuti dengan tahapan afeksi yang aturannya terkait erat dengan tahapan kognitif, dan tahapan psikomotorik. Dengan demikian pendidikan aqidah akhlak tidak sekedar terkonsentrasi pada persoalan teoritis yang bersifat kognitif semata, tetapi juga mampu mengubah pengetahuan aqidah akhlak yang bersifat kognitif menjadi makna nilai-nilai yang perlu diinternalisasikan dalam diri siswa lewat beberapa cara, media, dan forum. Selanjutnya makna dan nilai yang terhayati tersebut dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa untuk bergerak, berbuat, berperilaku secara konkrit agamis dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran aqidah akhlak dimaksudkan untuk mengubah cara-cara berfikir siswa dalam menetapkan keputusan, yakni keyakinan (aqidah) yang diwujudkan dalam tindakan (akhlak) siswa.

⁴³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 83.

Unutk menetapkan keputusan tersebut lebih dilandasi oleh tingkat perkembangan kognitif siswa. Karena sekolah dan guru pendidikan agama Islam (khususnya aqidah akhlak berfungsi untuk membantu siswa dalam peningkatan tahap pemikirannya ke arah penalaran yang lebih dalam pembelajaran aqidah akhlak.

Sekurang-kurangnya ada dua macam kecakapan kognitif siswa yang perlu dikembangkan oleh guru, yaitu:

a) Strategi belajar mamahami isi materi pelajaran

b) Strategi meyakini arti penting ini materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.⁴⁴ Tanpa pengembangan dua macam kecakapan kognitif ini, agaknya siswa sulit diharapkan mampu mengembangkan ranah afektif dan psikomotorinya sendiri. Jadi akan lebih afektif apabila ketiga aspek tersebut dikombinasikan atau digabungkan, sehingga akan dapat diketahui kualitas keberhasilan psoses belajar mengajar. Dalam pendidikan Islam keberhasilan belajar mencakup tiga hal, yaitu:

1. Keberhasilan belajar pada aspek kejiwaan yang ditunjukkan dengan adanya sikap kematangan, yakni sikap kemandirian.
2. Keberhasilan belajar pada aspek keagamaan yakni ditunjukkan dengan adanya sikap anak yang positif dalam menanggapi agama Islam, memiliki keyakinan yang kuat agama Islam dan memiliki akhlaqul karimah.

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, 49.

3. Keberhasilan belajar pada aspek kecerdasan ditunjukkan dari baiknya prestasi belajar di sekolah.⁴⁵

Dengan demikian hasil akhir dari kegiatan belajar tidak semata-mata mengembangkan intelektual, melainkan juga mencakup sikap dan perilaku yang berkembang dari keadaan sebelum menuju kepada kesempurnaan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kelebihan atau kekurangan sebelumnya. Selain itu, penelitian yang terdahulu mempunyai andil besar dalam mendapatkan informasi yang ada sebelumnya mengenai teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan sebagai landasan teori ilmiah. Diantara penelitian yang telah ada yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Ali (10711000414), tahun 2012, mahapeserta didik program Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru dengan judul “Pengaruh Akses Internet Terhadap Aktifitas Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Masmur Pekanbaru”. Penelitian ini menjelaskan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara akses internet terhadap aktifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Masmur Pekanbaru. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ali, penelitian ini fokus terhadap pengaruh intensitas mengakses konten negatif terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak, dan memiliki kesamaan menggunakan rumus korelasi product moment untuk menentukan adanya pengaruh atau tidak adanya pengaruh dari dua variabel tersebut. Lokusnya di MTs Ma’arif Sadang Kebumen.⁴⁶

⁴⁵ M. Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), 126.

⁴⁶ Muhammad Ali, “Pengaruh Akses Internet Terhadap Aktifitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah

2. Tesis yang ditulis oleh Ahmad Izza Muttaqin (14770033), tahun 2016, mahasiswa didik program Magister Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim dengan judul “ Pengaruh Konten Internet dan Durasi Akses Internet Terhadap Pertimbangan Moral Mahasiswa didik Institut Agama Islam Ibrahim Genteng Banyuwangi”. Penelitian di atas menjelaskan bahwa tidak ada pengaruh akses konten internet dan durasi akses internet terhadap pertimbangan moral mahasiswa didik Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi yang dibuktikan dengan menggunakan rumus korelasi Gutman Split-Holf Correlations. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Izza Muttaqin penelitian ini fokus terhadap pengaruh intensitas mengakses konten negatif terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak dengan menggunakan rumus *product moment* untuk menentukan adanya pengaruh atau tidak adanya pengaruh dari dua variabel tersebut. Lokusnya di MTs Ma’arif Sadang Kebumen.⁴⁷
3. Skripsi yang ditulis oleh Feranita (1211010266), tahun 2017, mahasiswa didik program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “ Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak di MA Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat” Penelitian ini menjelaskan bahwa dari hasil penelitian ini tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan mengakses jejaring Facebook terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas MA. Adanya kegiatan mengakses facebook pada peserta didik MA Syamsul Ulum Sukabumi Jawa Barat dengan media sosial internet dapat juga menjaga kestabilan hasil belajar peserta didik.

Tsanawiyah Masmur Pekanbaru”, *Skripsi*, (Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim, 2012).

⁴⁷Ahmad Izza Muttaqin, “Pengaruh Konten Internet dan Durasi Akses Internet Terhadap Pertimbangan Moral Mahasiswa didik Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi”, *Tesis* (Malang, Magister Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016).

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Faranita, penelitian ini membahas tentang pengaruh intensitas mengakses konten negatif, dan juga memiliki kesamaan dalam menggunakan rumus korelasi product moment. Lokusnya di MTs Ma'arif Sadang Kebumen.⁴⁸

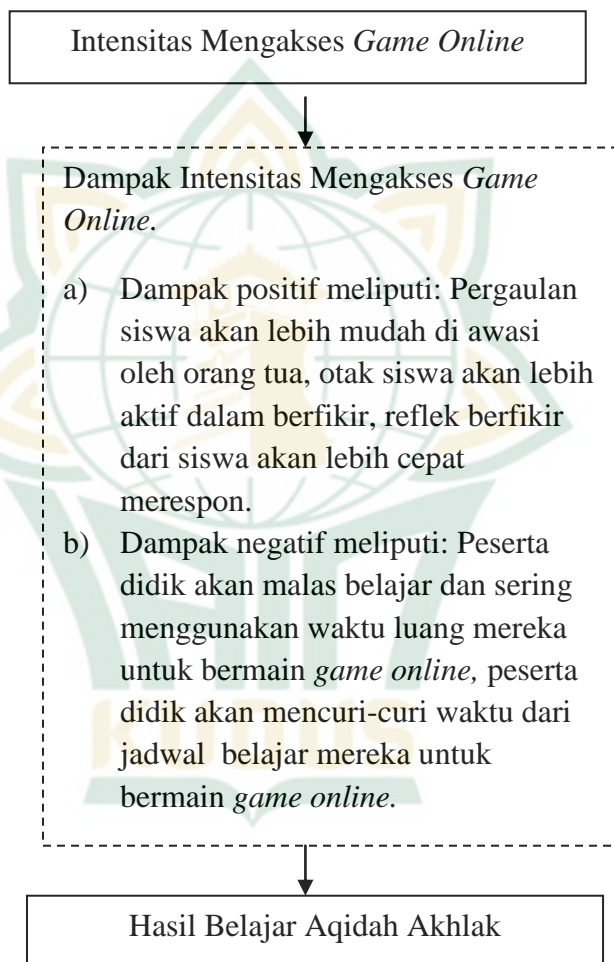
C. Kerangka Berfikir

Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*), atau *handphone*, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan. *Game online* mempunyai unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari selalu muncul dengan menyajikan fitur-fitur terbaru, diantaranya seperti *skin senjata* maupun *bundle character*. Perkembangan *game online* tentu saja membawa banyak dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif terhadap individu yang menggunakannya, khususnya berdampak terhadap kalangan peserta didik. Dengan adanya penggunaan peserta didik dalam mengakses *game online* berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif. Sebab, semakin tinggi peserta didik mengakses *game online* maka semakin menurun hasil belajarnya.

⁴⁸ Faranita, *Pengaruh Media Sosial Facebook Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di Ma Syamsul Ulum Kota Sukabumi Jawa Barat, Skripsi*, (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2017).

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari kerangka berfikir dibawah ini:

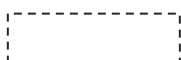


Keterangan:



: Variabel yang diteliti

: Variabel yang tidak diteliti



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁴⁹ Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1). Hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak ada pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII SMK Al-Hikmah Welahan Jepara. Adapun hipotesis alternatif (H_1) menyatakan ada pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII SMK Al-Hikmah Welahan Jepara. Karena perhitungan menggunakan bantuan program SPSS, maka uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan probalitas yang diperoleh dengan taraf signifikansi 0,05 dengan cara pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika Probalitas $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probalitas $< 0,05$ maka H_1 diterima

Dengan ini dapat dijelaskan apabila intensitas mengakses *game online* semakin tinggi maka hasil belajar aqidah akhlak semakin rendah, sebaliknya apabila intensitas mengakses *game online* semakin rendah maka hasil belajar aqidah akhlak semakin tinggi. Dan dapat di katakan juga semakin tinggi intensitas mengakses *game online* maka semakin tinggi pula hasil belajar aqidah akhlak.

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung Alfabeta, 2012), 64.