

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media Sosial merupakan salah satu fenomena yang muncul seiring dengan berkembangnya teknologi dan inovasi internet. Selain sebagai media baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi, media sosial juga memiliki pengaruh yang luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan.<sup>1</sup> Saat ini akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang. Kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan dan pengetahuan dapat diakses dengan mudah dari berbagai sumber. Kehadiran internet dan media sosial memberikan keleluasaan bagi masyarakat umum untuk ikut menyebarkan informasi atau peristiwa yang terjadi disekitar mereka.

Perkembangan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi pada era modern saat ini sangat signifikan dan memiliki pengaruh besar, baik secara sadar maupun tidak sadar, terutama bagi masyarakat, terutama kaum muda, terutama remaja atau siswa yang masih dalam masa belajar. Dengan adanya media sosial, individu dapat lebih dekat dengan rekan-rekan mereka dan memiliki akses yang mudah. Jejaring sosial saat ini memiliki berbagai bentuk, tetapi yang paling populer di kalangan anak muda, terutama remaja atau siswa, adalah Twitter, Facebook, WhatsApp, Instagram, dan platform lain yang baru. Kemudahan akses ke jaringan seperti ini memberikan

---

<sup>1</sup> Annida Nurfitri et al., "Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Pelajar Muslim Di Era Society 5.0," *AR-RASYID : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 73–81, <https://doi.org/10.30596/arrasyid.v2i1.10283>.

keuntungan bagi remaja atau siswa untuk mengakses media sosial terlepas dari dampak positif dan negatif yang mungkin timbul.<sup>2</sup>

Kemudahan di zaman modern membuat remaja tidak sulit mengakses media sosial tanpa mempertimbangkan baik dan buruk yang akan diperoleh. Media sosial menjadi media baru untuk berinteraksi, bersosialisasi dan berkomunikasi. Media sosial menjadi media komunikasi sehari-hari yang sulit lepas dari genggaman. Apalagi saat ini jumlah media sosial semakin bertambah seperti Whatsap, instagram, facebook dan Tiktok. Dengan merebaknya media sosial yang berkembang saat ini dapat mengubah remaja cara menampilkan diri baik melalui status maupun konten yang mereka buat. Media sosial yang seharusnya digunakan untuk memudahkan interaksi sekarang menjadi candu dan tidak produktif.<sup>3</sup>

Selain media sosial, yang juga berpengaruh dalam proses belajar dan kedisiplinan belajar adalah game online. Game online adalah salah satu produk dari berkembangnya internet. Pesatnya perkembangan teknologi telah menggeser permainan tradisional menjadi permainan modern dengan adanya jaringan internet. Game online sendiri adalah media hiburan yang sangat populer dikalangan remaja. Game online tidak hanya dapat dimainkan dengan komputer saja, namun juga dapat dimainkan dengan perangkat lain seperti laptop, tablet dan smartphone.

---

<sup>2</sup> Idawati Universitas and Muhammadiyah Tapanuli Selatan, "Dampak Media Sosial Terhadap Tingkah Laku Keagamaan Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman Issn* 7, no. 2 (2022): 244–50, <http://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v8i1.244-250>.

<sup>3</sup> Eddy Saputra, "Dampak Sosial Media Terhadap Sikap Melalui Pendidikan Agama Islam," *Jurnal SOSISO-E-KONS* 8, no. 2 (2016): 160–68.

Seiring meningkatnya gamers (pemain game) terutama remaja, rela menghabiskan waktunya dan bahkan bolos sekolah hanya untuk bermain game online sehingga menyebabkan aktivitas sekolah menjadi terganggu, bahkan tidak jarang gamers mau mengeluarkan uang yang jumlahnya tidak sedikit untuk bermain game online, dengan demikian diperlukan adanya pengawasan dan pengendalian dalam penggunaan internet. Telah banyak media massa yang memberitakan mengenai game online dikalangan siswa. Dari pemberitaan yang ada, game online memberikan dampak negatif terhadap disiplin siswa. Siswa membolos sekolah, terlambat masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, kurangnya perhatian ketika dikelas karena bermain game online di warnet dan game center.<sup>4</sup>

Kurangnya kontrol dan pengawasan dari orangtua, banyak anak yang mengalami kecanduan game online dan kurang disiplin dalam belajar. Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban.<sup>5</sup> Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tak sepatutnya dilakukan (karena merupakan hal-hal yang dilarang). Bagi seorang yang berdisiplin, karena sudah menyatu dalam dirinya, maka sikap atau perbuatan yang dilakukan bukan lagi

---

<sup>4</sup> Endrawati, "Pengaruh Dari Dampak Game Online Pada Siswa Kelas VI SDN Giyanti Candimulyo Magelang Tahun Ajaran 2020/2021," *LAKSMI SARI: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 1 (2021): 95–102.

<sup>5</sup> Ahmad Pujo Sugiarto, Tri Suyati, and Padi Dhyah Yulianti, "Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larenda Brebes," *Mimbar Ilmu* 24, no. 2 (2019): 232, <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>.

dirasakan sebagai beban, namun sebaliknya akan membebani dirinya apabila ia tidak berbuat disiplin. Nilai-nilai kepatuhan telah menjadi bagian dari perilaku dalam kehidupannya. Disiplin yang mantap pada hakikatnya akan tumbuh dan terpancar dari hasil kesadaran manusia.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan metode survey dan wawancara kepada guru kelas SDN Jambangan 1 pada tanggal 4 April 2024, bahwa banyak siswa yang memiliki hobi bermain game online. Kebanyakan siswa yang suka bermain game online ketika disekolah membahas tentang game online. Para guru mengeluhkan anak gampang lupa dengan materi yang disampaikan. Siswa kurang fokus dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran dan tidak fokus ketika guru menjelaskan.<sup>7</sup>

Berdasarkan latar belakang yang tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengaruh media sosial dan game online terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi Tahun pelajaran 2023-2024”** dimana sebagai siswa dampak media sosial dan game online berpengaruh terhadap disiplin belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah pengaruh media sosial dan game online terhadap disiplin belajar Pendidikan agama Islam pada siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi dapat diidentifikasi sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Sugiarto, Suyati, and Yulianti.

<sup>7</sup> “Wawancara Penelitian Pendahuluan Tanggal 4 April 2024.”.

1. Gangguan Fokus

Media sosial dan game online dapat menjadi sumber gangguan. Terutama saat mereka belajar yang seharusnya fokus menjadi terganggu untuk melihat notifikasi atau memainkan game online. Sehingga mengganggu konsentrasi mereka pada tugas-tugas sekolah.

2. Waktu yang tidak produktif

Seringnya menggunakan media sosial atau bermain game online dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Hal ini dapat menyebabkan penurunan produktivitas dan peningkatan tingkat kemalasan dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

3. Kurangnya pengaturan waktu

Penggunaan media sosial dan game online yang tidak terkontrol dapat menyebabkan siswa kehilangan kemampuan untuk mengatur waktu dengan baik antara aktivitas online dan belajar. Akibatnya, kedisiplinan belajar mereka dapat terganggu.

4. Pola Tidur

Penggunaan media sosial dan game online sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur siswa, yang pada gilirannya dapat menyebabkan kelelahan dan penurunan belajar di sekolah.

5. Kontrol Orangtua

Penggunaan media sosial dan game online secara bebas tanpa pengawasan dan kontrol dari orang tua dapat menyebabkan anak kurang dapat

mengontrol diri dan membatasi waktu penggunaan media sosial dan game online.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah diatas, perumusan masalah pada tesis ini adalah:

1. Apakah media sosial berpengaruh terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi?
2. Apakah game online berpengaruh terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa di SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi?
3. Apakah media sosial dan game online berpengaruh secara bersama-sama terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa di SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas,maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.
2. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa di SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial dan game online secara bersama-sama terhadap disiplin belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa di SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan penulis capai, sehingga hasil penelitian ini penulis berharap bisa dimanfaatkan sebagai sumbangsih baik secara teoritis maupun secara praksis kepada seluruh yang berkaitan dengan penelitian ini. Ada beberapa manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap dapat menjadi bahan refrensi untuk perkembangan pendidikan, khususnya di bidang pengajaran yang berhubungan dengan pendidikan agama Islam dan umumnya untuk yang lainnya. Bahkan peneliti berharap dapat menjadi bahan refrensi bagi para penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik dan proses belajar adalah adanya peningkatan proses hasil belajar dan disiplin belajar.
- b. Bagi guru adalah dapat mengetahui pengaruh media sosial dan game online terhadap disiplin belajar sisiwa.
- c. Bagi sekolah adalah dapat membuat peraturan batasan dalam menggunakan media sosial dan game online agar siswa dapat lebih disiplin dalam belajar.

- d. Bagi peneliti ingin memperluas wawasan dan pengalaman dalam menggunakan media sosial, game online dan disiplin belajar.

## **F. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan yang pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti. Penelitian relevan dalam penelitian ini juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas. Sesuatu dikatakan relevan apabila memiliki hubungan, berkaitan atau berguna secara langsung. Kegunaan penelitian relevan dalam penelitian ini untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian penulis. Selain itu juga digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al-Falah Rejotangan” oleh Ahmad Syaifuddin dan Yandria Elmasari (2020) Universitas Bhineka PGRI Tulungagung.

Penelitian tersebut adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa dari SMP Plus Al Falah seluruh kelas VIII. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling, dimana sampel yang diambil sebanyak 20 siswa dan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang dipakai berupa uji normalitas, uji prsyarat dan uji hipotesis regresi linier

sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan media sosial berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan kedisiplinan belajar siswa. Persamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama penelitian kuantitatif dengan variabel X Media Sosial dan variabel Y Kedisiplinan Belajar. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti menggunakan tiga variabel, dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Peneliti menggunakan purposive sampling dan sampel yang diambil 38 siswa. Sedangkan uji hipotesis menggunakan regresi linier berganda.

2. “Pengaruh Self-Efficacy dan penggunaan media sosial terhadap Kedisiplinan Belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Poncol.” Oleh Diarti Anggita Putri, Ibnu Mahmudi, Silvia Yula Wardani (2021) Universitas PGRI Madiun. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *ex post-facto*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 35 dan sampel sebanyak 30. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan tabel krechiel. Penelitian ini menggunakan angket. Sampel diambil menggunakan teknik simple random sampling. Data hasil dianalisis dengan menggunakan korelasi product moment dan regresi dua prediktor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ada pengaruh *self-efficacy* dan penggunaan media sosial terhadap kedisiplinan belajar siswa. Persamaan dengan penelitian penulis adalah sama dalam penggunaan metode kuantitatif dan penggunaan angket. Dan perbedaan dengan penelitian ini peneliti menggunakan purposive sampling dan uji hipotesis linier berganda.

3. “Pengaruh Sosial Media Tiktok Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro.” Oleh Sutrisno, Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofiah, Farida Bani Sofyan (2022) Universitas Nahdhatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Penelitian tersebut survey dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sosial media TikTok berpengaruh signifikan terhadap kedisiplinan belajar siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel Media Sosial secara umum dan menggunakan tehnik menggunakan analisis regresi linier berganda.

4. “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Banda Aceh” oleh Dhea Fatmawaty, Mislinawati, Fauzi (2023) Universitas Syah Kuala.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Banda Aceh dengan jumlah sampel 43 siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memberikn angket dengan skala likert kepada siswa. Pada teknik analisis data menggunakan rumus perhitungan regresi linier sederhana, adapun pengujian dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26, selanjutnya regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan menggunakan 25 item dalam data kuesioner, dimana 25 item tersebut terdiri dari 19 item variabel game online (X) dan 6 item variabel minat belajar siswa (Y), berdasarkan hasil pengujian yang

telah di lakukan pada variabel game online terhadap variabel minat belajar siswa menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien yang bernilai positif yaitu 0,890 dan nilai sig 0,028 <0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Persamaan dengan penelitian penulis pada variabel X penulis membahas Media Sosial dan perbedaan pada variabel Y pada penelitian itu membahas tentang minat belajar sedangkan penulis membahas disiplin belajar.

5. “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi SMA PGRI 2 Kota Bekasi” Oleh Nur Dika Eka Putri (2023) Universitas Pancasakti Bekasi.

Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif asosiatif. Teknik Pengambilan Sampel Menggunakan sampel jenuh dengan jumlah sampel 80 siswa. Data yang digunakan adalah Analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian Game Online berpengaruh signifikan terhadap Disiplin Belajar Siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi. Kemudian berdasarkan hasil uji koefisiensi determinasi dapat diketahui game online (X) terhadap disiplin belajar (Y) adalah 56,5%. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti pada jumlah variabel. Peneliti menggunakan dua variabel bebas yaitu Media Sosial (X1) dan Game Online (X2).

## **G. Sistematika Penelitian**

Agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penelitian sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab Pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat, kebaruan penelitian dan sistematika penelitian.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini penulis membahas tentang teori media sosial, game online, disiplin belajar, kerangka teori dan hipotesis penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dibahas tentang hasil penelitian yang berupa gambaran karakteristik responden, variabel penelitian, hasil uji penelitian dan pembahasan.

### **BAB V SIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI**

Bab ini menyajikan simpulan, saran dan implikasi penelitian.