

Secercah Cahaya Untuk Anak Bangsa

Sebuah Karya Untuk Pendidikan
Indonesia

Penulis

Aulia Rizki Fadhila, Nurul Aisyah, Nur Azura, Diana
Shaleh Putri, Risma Desi, Fitria Sesmeri, Ilham, Cinia
Chindi Chaniago, Sulastri Nengsih, Muliatul Khairiyah,
Nonalisa, Sonia Anisa, Cika Syafya Ananda, Yohana Arifa,
Siti Nur Zana, Muhammad Zikri

EDITOR

DR. ISWANTIR M, M.AG

Buku ini merupakan bentuk dari hasil pengabdian mahasiswa prodi pendidikan agama islam. Dalam buku ini membahas tentang ragam polemik pendidikan yang terjadi pada saat sekarang ini. Disamping itu, penulis tak lupa memberikan solusi - solusi terbaik dalam menghadapi polemik permasalahan pendidikan tersebut, dengan harapan bisa memberikan Secercah Cahaya kebaikan untuk pendidikan Indonesia, yang mana tak lain dengan tujuan dapat mencerdaskan anak bangsa dan menyelamatkan mereka dari kebodohan.

“ Kekayaan terbesar sebuah bangsa adalah manusianya, bukan sumber daya alamnya”(Anies Baswedan). Maka kami para penulis berharap semoga buku "Secercah Cahaya Untuk Anak Bangsa " Ini dapat berguna bagi masyarakat Indonesia dan dapat memajukan pendidikan anak bangsa sebagai bentuk aset terbesar dan terbaik Indonesia pada saat sekarang ini.

Wallahu a'lam bishawab

Nun, Walqolami wama yasturun

Billahi Fisabilil Haq, Fastabiqul Khairat



**Secercah Cahaya
untuk
Untuk Anak Bangsa**

(Sebuah Karya Untuk Pendidikan Indonesia)

EDITOR

DR. ISWANTIR M, M.AG

**SECERCAH CAHAYA UNTUK ANAK BANGSA
(SEBUAH KARYA UNTUK PENDIDIKAN
INDONESIA)**

PENULIS:

Aulia Rizki Fadhila, Nurul Aisyah, Nur Azura, Diana Shaleh Putri,
Risma Desi, Fitria Sesmeri, Ilham, Linia Chindi Chaniago, Sulastri
Nengsih, Muliatul Khairiyah, Nonalisa, Sonia Anisa, Tika Syafya
Ananda, Yohana Arifa, Siti Nur Zana, Muhammad Zikri

EDITOR:

Dr. Iswantir M, M.Ag

TATA LETAK:

Risma Desi, Nonalisa, Tika Syafya Ananda

COVER:

Aulia Rizki Fadhila, Nurul Aisyah, Muhammad Zikri

DITERBITKAN OLEH:

LP2M Press

Jl. Gurun Aua Kubang Putih-Agam

ISBN:

Perpustakaan Nasional
Katalog Dalam Terbitan

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
All right reserved

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Buku Bunga Rampai yang berjudul “*SECERCAH CAHAYA UNTUK ANAK BANGSA (SEBUAH KARYA UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA)*” sebagai bentuk hasil pengabdian penulis prodi Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya sholawat berangkaikan salam tidak lupa pula penulis haturkan kepada Nabi besar Muhammad صلى الله عليه وسلم yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah sampai kepada zaman yang berilmu pengetahuan seperti yang dirasakan pada saat ini.

Dalam buku ini membahas tentang ragam polemik pendidikan yang terjadi pada saat sekarang ini. Disamping itu, penulis tak lupa memberikan solusi - solusi terbaik dalam menghadapi polemik permasalahan pendidikan

tersebut, dengan harapan bisa memberikan Secerch Cahaya kebaikan untuk pendidikan Indonesia, yang mana tak lain dengan tujuan dapat mencerdaskan anak bangsa dan menyelamatkan mereka dari kebodohan.

Seperti yang diucapkan oleh Bapak Anies Baswedan "Kekayaan terbesar sebuah bangsa adalah manusianya, bukan sumber daya alamnya" Maka kami para penulis berharap semoga buku "Secerch Cahaya Untuk Anak Bangsa " Ini dapat berguna bagi masyarakat Indonesia dan dapat memajukan pendidikan anak bangsa sebagai bentuk aset terbesar dan terbaik Indonesia pada saat sekarang ini.

Penulis sendiri menyadari bahwasanya banyak nya kesalahan yang terdapat didalam penulisan serta penyusunan Buku Bunga Rampai ini dengan begitu penulis sangat menunggu kritikan dan juga saran yang membangun

semangat penulis sehingga untuk kedepannya lebih baik lagi dalam menulis sebuah karya.

Wallahu a'lam bishawab

Nun, Walqolami wama yasturun

Billahi Fisabilil Haq, Fastabiqul Khairat

DAFTAR ISI

Kata Pengantar i

Daftar Isi..... iv

Muliatul Khairiyah: Dampak New Normal Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SD Di Jorong Rawang Gadang, Kelurahan Simpang Tanjung Nan IV, Kecamatan Danau Kembar, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat.....2

Tika Syafya Ananda: Pengaruh Game Online Terhadap Nilai Karakter Siswa Kelas V Di SDN 03 Sungai Rimbang Kecamatan Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota.....43

Siti Nur Zana: Pengaruh Belajar Online Terhadap Perilaku Jujur Pada Masa Covid-19 Di SDN 091624 Perdagangan.....94

Risma Desi: Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas III SD Di Kapau Jorong Koto Gadang Kecamatan Baso.....142

Muhammad Zikri: Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SD Di Dusun II Pinaga.....209

Fitria Sesmeri: Pengaruh Smartphone Terhadap Akhlak Anak SD 19 Di Sungai Garinggiang, Jorong Silungkang, Kecamatan Palembang.....257

Diana Shaleh Putri: Pengaruh Keaktifan Mengikuti Kegiatan Remaja Masjid Terhadap Akhlakul Karimah Remaja Di Kampung Jembatan Belimbing Kecamatan Panti314

Ilham: Pengaruh Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Sejarah Islam Santri Di TPQ Qura Batanggaduh, Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar.....366

Aulia Rizki Fadhila: Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Shalat Anak Kelas 4-5 SD di Jorong Aro Kandikir

Kenagarian Gadut Kecamatan Tilatang Kamang.....	424
Nurul Aisyah: Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Terhadap Motivasi Belajar PAI Anak Kelas IV Di SDN 02 Muaro Paiti.....	484
Sonia Anisa: Pengaruh Tahfizd Al-Qur'an Terhadap Karakter Religius Anak di Pondok Al-Qur'an Surau Jirek Kecamatan Ampek Angket Kabupaten Agam.....	527
Sulastri Nengsih: Pengaruh Media Sosial Terhadap Akhlak Remaja Di Jorong Padang Bukit Padang Pariaman.....	562
Nonalisa: Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.....	613
Yohana Arifa: Aplikasi Konsep Evaluasi Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar	651

Linia Chindi Chaniago: Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Karakter Anak di TPA Husratun Maimunah Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya720

Nur Azura: Pengaruh Materi Pembelajaran PAI Terhadap Akhlak Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDN 05 Koto Tinggi Kecamatan Gunuang Omeh771

Biodata Penulis.....814

*“Jadikan Setiap Tempat Sebagai Sekolah, Jadikan Saetiap
Orang Sebagai Guru”*

KI HAJAR DEWANTARA

**DAMPAK NEW NORMAL TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PAI SISWA SD DI JORONG RAWANG
GADANG, KELURAHAN SIMPANG TANJUNG NAN
IV, KECAMATAN DANAU KEMBAR, KABUPATEN
SOLOK, PROFINSI SUMATERA BARAT**

Muliatul Khairiyah

2118144

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pendidikan

Agama Islam

IAIN Bukittinggi

muliatul37@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran dari dampak *New Normal* terhadap motivasi belajar PAI siswa SD. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif yang terfokus pada pembelajaran yang dilakukan secara daring (Online). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD yang ada di Jorong Rawang Gadang, Simpang Tanjung Nan IV yang berjumlah 190 orang siswa. Sedangkan sampel hanya 21 orang responden. Instrument pengumpulan data adalah dengan menyebarkan angket yang berjumlah 2 angket dan masing-masing angket memuat 10 soal. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu dampak *New Normal* sebagai X dan motivasi belajar siswa

sebagai Y. dampak New Normal terhadap motivasi belajar siswa adalah karena Murid sudah terbiasa berada disekolah dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, maka saat pembelajaran daring diberlakukan siswa harus beradaptasi terlebih dahulu dan proses ini pastinya membutuhkan waktu. Perubahan ini secara tidak langsung sangat mempengaruhi daya serap belajar peserta didik. Guru juga merasakan dampak dari New Normal terutama guru senior yang kebanyakan masih gagap teknologi. Sedangkan orang tua juga merasakan dampak dari New Normal terutama dalam aspek ekonomi. Orang tua harus mengeluarkan biaya tambahan untuk anak membeli quota internet.

Kata Kunci: New Normal, Motivasi Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 memberikan guncangan dalam segala aspek kehidupan manusia, tidak hanya dibidang kesehatan saja tetapi juga dibidang pendidikan, ekonomi, sosial, budaya dan politik. Hal ini sangat banyak membawa perubahan kedalam kehidupan Manusia. Dengan adanya pandemi ini banyak sekali peraturan kesehatan yang diberlakukan oleh pemerintah seperti isolasi mandiri bagi yang terdampak dan bagi yang tidak terdampak harus menjaga jarak antara satu dengan yang lainnya. Disamping itu kita juga harus selalu memakai masker, menjauhi kerumunan dan mencuci

tangan dengan bersih. Hal inilah yang membawa perubahan sangat besar dalam aspek kehidupan manusia dan menciptakan era baru yang disebut juga dengan *New Normal*.

Didalam dunia pendidikan Pandemi Covid-19 juga memiliki dampak yang sangat signifikan. Setelah adanya penyebaran virus Covid-19, sekolah telah diliburkan selama lebih dari satu tahun. Hal ini dilakukan karena dikhawatirkan akan berdampak besar terhadap kesehatan anak, sebab virus ini dapat menyebar dengan cepat dan mudah, bahkan hanya melalui sentuhan saja virus sudah dapat menyebar dari satu orang ke orang lain. Untuk itu pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk sementara waktu pembelajaran dilakukan dari rumah. Semua jenjang pendidikan ditutup, Kemudian pembelajaran dilanjutkan secara *During*, yaitu pembelajaran dilakukan secara online dari rumah.

Perubahan aktivitas belajar tidak hanya terjadi pada jalur pendidikan formal saja, tetapi juga pada jalur pendidikan lainnya yaitu, pendidikan non formal dan informal. Pendidikan formal meliputi

sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi. Pendidikan nonformal contohnya adalah kelompok belajar, lembaga kursus atau lembaga pelatihan. Sedangkan pendidikan informal adalah pendidikan dalam lingkungan keluarga dimana orang tua yang berperan sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik (Siti Fitriani Shaleh, 2020). Pembelajaran dari rumah melalui media gawai, melibatkan beberapa aspek seperti keterlibatan orang tua dalam memantau proses pembelajaran anak dari rumah dan kehidupan sosial anak yang terbatas atau hanya melalui media gawai. Perubahan-perubahan ini muncul sebagai upaya agar aktifitas pendidikan tetap berjalan (Cahyo Prianto, 2021).

Prinsip mengajar adalah mempermudah dan memberikan motivasi kegiatan belajar sehingga guru sebagai seorang fasilitator maka memiliki tugas untuk memfasilitasi peserta didik sebagai subjek belajar. Motivasi memiliki peran penting didalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengetahui motivasi belajar peserta didiknya guna

meningkatkan semangat belajar peserta didik. Begitu juga dengan peserta didik, motivasi belajar dapat meningkatkan semangat belajar hingga peserta didik merasa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar (Endang Titik Lestari, 2020). Pentingnya motivasi belajar bagi peserta didik adalah agar mereka lebih giat dalam belajar terutama motivasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI memerlukan kreatifitas guru untuk memilih metode yang tepat.

New Normal merupakan kehidupan yang baru dimana masyarakat akan tetap beraktifitas dengan syarat harus tetap menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Pada masa *New Normal* masyarakat diperbolehkan bekerja seperti biasanya begitu juga dengan peserta didik, mereka sudah di perbolehkan untuk melaksanakan proses pembelajaran disekolah. Akan tetapi, kegiatan disekolah tidak lagi sepadat kegiatan biasanya. Biasanya sekolah di SD yang ada di jorong Rawang Gadang dilakukan sampai jam 12.00 sekarang hanya dilakukan sampai jam 10.00.

guru juga tidak boleh memberikan tugas terlalu banyak kepada peserta didik agar siswa tidak stress hingga system Imun siswa tetap terjaga. Pembelajaran disekolah juga dilakukan secara bergantian seperti untuk satu minggu ini seluruh siswa kelas 4 dan 5 saja yang hadir, kemudian di minggu selanjutnya yang belajar disekolah hanya siswa kelas 6 dan 1 saja, minggu selanjutnya giliran siswa kelas 2 dan 3 saja dan begitu seterusnya. Setelah melihat dampak pembelajaran *During* terhadap peserta didik, maka dalam artikel ini akan membahas tentang dampak *New Normal* terhadap motivasi belajar siswa di SD yang ada di jorong Rawang Gadang ini dan apa solusi yang diberikan oleh guru apabila siswa tidak lagi memiliki semangat untuk belajar disekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif Deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta

hubungan-hubungannya. Tujuan metode penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Penelitian kuantitatif banyak digunakan dalam meneliti berbagai aspek dalam pendidikan. Istilah penelitian kuantitatif juga sering digunakan dalam ilmu-ilmu sosial untuk membedakannya dengan penelitian kualitatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar PAI siswa Sekolah Dasar yang ada Di jorong Rawang Gadang, kenagarian Simpang Tanjung Nan IV setelah kembali melaksanakan pembelajaran disekolah (New Normal). Oleh karena itu populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD yang berjumlah 190 orang yang ada di Jorong Rawang Gadang. Teknik sampling yang digunakan adalah dengan menyebarkan angket kepada siswa terkait yaitu kepada siswa kelas IV, V dan VI. Kemudian peneliti mengambil sampel sebanyak 21 responden.

Dalam penelitian ini kami menggunakan scoring, dengan kategori jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dalam butir *item favorable* adalah: (SS) bernilai 5, (S) bernilai 4, (R) bernilai 3, (TS) bernilai 2 dan (STS) bernilai 1. Sedangkan dalam *item unfavorable* yaitu: (SS) bernilai 1, (S) bernilai 2, (R) bernilai 3, (TS) bernilai 4 dan (STS) bernilai 5.

C. Pembahasan

1. Konsep Dasar Motivasi Belajar PAI

Motivasi secara umum adalah suatu tujuan atau dorongan, tujuan tersebut adalah daya penggerak utama yang berasal dari diri sendiri atau dari orang lain untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan baik secara positif maupun negative. Istilah motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu Motivation. Motivasi adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang muncul karena perasaan, emosi dan kejiwaan seseorang sehingga mendorong individu untuk melakukan atau bertindak

sesuatu disebabkan karena adanya kebutuhan, keinginan dan tujuan.

Victor H. Vroom, mendefinisikan motivasi adalah sebuah akibat dari suatu hasil yang ingin diraih atau dicapai oleh seseorang dan sebuah perkiraan bahwa apa yang dilakukannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkannya. Robins dan Judger, mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan individu agar dapat mencapai tujuannya. Mc. Donald, mendefinisikan motivasi adalah perubahan energi yang ada didalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya rasa dan didahului oleh respon yang memperlihatkan adanya tujuan.

Malayu, menjelaskan bahwa motivasi diambil dari kata latin yaitu *Movere* yang berarti dorongan atau pemberian daya gerak yang mampu menciptakan kegairahan kerja seseorang agar mereka mau bekerja secara efektif, bekerja sama dan terintegrasi dengan segala upaya untuk mencapai kepuasan (Malayu Hasibuan, 2012). Edwin B. Flippo, motivasi adalah keahlian untuk mengarahkan

seorang dan sebuah organisasi agar dapat bekerja supaya berhasil mencapai tujuan. Weiner mendefinisikan motivasi sebagai kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, untuk mendorong kita mencapai tujuan tertentu dan membuat kita tetap tertarik dengan pekerjaan tertentu (Indri Dayana dan Juliaster Marbun, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang berasal dari diri sendiri atau dari orang lain yang timbul sebagai penggerak untuk individu maupun kelompok karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai.

Belajar adalah suatu proses yang berakhir pada perubahan. Belajar tidak pernah memandang siapa, dimana, dan apa yang diajarkannya. Akan tetapi lebih menekankan pada hasil dari pembelajaran tersebut.

Menurut Slavin, belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus

dan respon. Stimulus adalah apa yang diberikan guru pada pelajar, sedangkan respon adalah reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan pada guru.

Menurut Ernes R. Hilgard belajar adalah proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja sehingga menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Menurut Gagne belajar adalah sejenis perubahan yang di perlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya pengalaman dan latihan.

Menurut Hudojo belajar adalah kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar. Oleh karena itu seseorang dapat belajar apa bila di asimsumsikan dalam diri orang itu suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Menurut Sadiman Dkk belajar adalah

proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak dia masih bayi hingga keliang lahat. Menurut Sudjana belajar bukanlah menghafal dan juga bukan mengingat, belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif, belajar adalah proses merealisasi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar merupakan proses yang diarahkan kepada tujuan setelah melalui berbagai proses dan pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu (Muhammad Faturrohman, 2017).

Pendidikan Agama Islam adalah program terencana dalam menyiapkan peserta didik dalam memahami, mengenal, menghayati dan mengimani ajaran agama Islam serta dituntun untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungan dan kerukunan serta toleransi antar umat beragama sehingga terwujudlah kesatuan dan persatuan

bangsa. Pendidikan agama Islam juga memiliki makna mengasuh, membimbing, mendorong, mengusahakan dan menumbuh kembangkan manusia agar menjadi manusia yang bertakwa.

Menurut Ahmad Tafsir, pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia dapat berkembang dengan maksimal sesuai dengan ajaran agama Islam (Ahmad Tafsir, 2010). Sedangkan menurut menurut Muhaimin, pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam kitab suci Al-Quran dan Sunnah. pendidikan agama islam adalah proses manusia untuk menjadi manusia sejati yang memiliki kepribadian Islami (Muhaimin, 2005).

Menurut Ramayulis, pendidikan agama Islam adalah proses mempersiapkan manusia agar dapat hidup sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, dan memiliki jasmani yang tegap, memiliki akhlak yang sempurna, pikiran yang teratur, perasaan yang halus, mahir dalam bekerja, bertutur kata yang baik,

baik secara lisan maupun tulisannya (Ramayulis.1994). Sedangkan Zakiyah berpendapat bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar dapat memahami ajaran agama Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan dan dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup (Zakiyah Drajat, 1995). Disekolah, pendidikan agama Islam diharapkan mampu membentuk keshalehan pribadi peserta didik dan keshalehan dalam hal sosial sehingga jangan sampai pendidikan agama Islam disalah artikan menjadi pendidikan yang menimbulkan sikap fanatisme, sikap intoleran antar sesama peserta didik dan masyarakat, karena hal ini dapat memperlemah kerukunan hidup antar beragama dan memperlemah kesatuan dan persatuan nasional.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk membina dan mendidik agar peserta didik mampu memahami, meyakini, dan menhayati serta

mengamalkan ajaran agama Islam melalui bimbingan dan pengajaran dimana semuanya memerlukan upaya yang benar-benar sadar untuk pengamalannya dan memperhatikan tuntunan yang ada didalam agama Islam dan berpegang teguh kepada kitab suci Al-Quran dan Sunnah.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belara PAI adalah gejala psikologis dari dalam jiwa dalam bentuk dorongan pertumbuhan dan perubahan dari diri seseorang dalam bentuk tingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dan mendapatkan kepuasan pada pelajaran pendidikan agama Islam.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

a. Faktor internal

- 1) Cita-cita dan aspirasi, cita-cita adalah faktor pendukung yang dapat memperkuat semangat untuk terus belajar. Sedangkan aspirasi adalah harapan atau keinginan yang

dimiliki seseorang dan menjadi sebuah tujuan yang besar baginya.

- 2) Kemampuan peserta didik, motivasi belajar juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.
- 3) Kondisi peserta didik, kondisi seperti kondisi kesehatan dan panca indera juga berpengaruh terhadap motivasi belajar. Apabila peserta didik memiliki panca indera dan kesehatan yang dapat bekerja dengan maksimal maka peserta didik akan memiliki peluang yang besar untuk mencapai keberhasilan pendidikannya.

b. Faktor eksternal

- 1) Kondisi lingkungan yang kondusif akan memperkuat semangat peserta didik.
- 2) Lingkungan sosial yang mempengaruhi proses belajar seperti guru dan teman-teman belajar.
- 3) Lingkungan sosial masyarakat yang mengakui keberadaannya dan mengikut sertakan peserta didik tersebut dalam setiap

kegiatan maka hal ini dapat memperkuat semangat peserta didik.

- 4) Keluarga yang harmonis dapat memperkuat semangat peserta didik.
- 5) Lingkungan non-sosial, lingkungan ini terbagi dua yaitu lingkungan alamiah dan lingkungan instrumental. Lingkungan alamiah adalah dukungan kasih sayang dan kebiasaan keluarga yang baik, sedangkan lingkungan instrumental adalah dukungan fasilitas atau sarana-prasarana.

2. Pengaruh New Normal Terhadap Dunia Pendidikan

New Normal adalah scenario untuk mempercepat penanganan *Corona Virus* yang telah menyebar diseluruh Indonesia bahkan dunia sejak tahun 2019 lalu. *Corona Virus* lebih dikenal dengan Covid-19, wabah ini telah mempengaruhi berbagai aspek dalam masyarakat seperti, aspek sosial, ekonomi, pendidikan, politik dan budaya. Peraturan pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB),

diterapkan dalam rangka mempercepat penanganan Covid-19 atau memutus mata rantai virus ini. PSBB dilakukan salah satunya dengan meliburkan tempat kerja dan sekolah. Akan tetapi tidak mungkin tempat kerja akan dibatasi selamanya, karena roda perekonomian harus tetap berjalan demi menunjang kehidupan. Begitu juga dengan pendidikan tidak mungkin selamanya dibatasi, karena memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan peserta didik. Oleh karena itu setelah diberlakukannya PSBB dengan kondisi Covid-19 masih berlangsung perlu dilakukan upaya kesiapan tempat kerja seoptimal mungkin sehingga dapat beradaptasi melalui perubahan pola hidup pada situasi Covid-19 atau yang lebih dikenal dengan *New Normal*.

Pemerintah menginstruksikan agar masyarakat bersiap secara bertahap menjalankan kebiasaan hidup di era yang baru ini atau *New Normal*. Hal ini dilakukan agar masyarakat dapat beraktifitas kembali dan tetap terhindar dari virus Covid-19. Karena dalam era baru ini diperbolehkan untuk beraktifitas dengan syarat harus menerapkan

protocol kesehatan, yaitu memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan.

Yang dimaksud dengan new normal adalah kelaziman baru atau kebiasaan baru yang dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan baru disini adalah kebiasaan yang berbeda dari saat sebelum pandemic Covid-19. *New Normal* tidak dapat dihindari karena selain tuntutan kesehatan juga tuntutan ekonomi, pendidikan sosial dan kebutuhan lainnya. *New Normal* menjadi bagian dari aktifitas sehari-hari setiap orang. Menerapkan Physical Distancing atau menjaga jarak dilakukan agar virus Corona tidak menular dengan mudah dari satu orang ke yang lainnya melalui sentuhan. Kemudian pemerintah mewajibkan untuk sering mencuci tangan terutama setelah menyentuh benda yang kemungkinan telah dipegang orang lain sebelumnya atau setelah kembali dari luar rumah. Selanjutnya juga diwajibkan untuk memakai masker saat berada diluar ruangan atau saat berada dikeramaian dan sedang berbicara orang lain.

New Normal ini kini mulai diterapkan dalam berbagai sektor kehidupan di Indonesia seperti di sektor ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Adaptasi sektor pendidikan di Indonesia dalam menghadapi *New Normal* dapat dilihat dari panduan penyelenggaraan pembelajaran dalam masa pandemic Covid-19 yang terpapar dalam surat keputusan bersama (SKB) oleh lima kementerian, yaitu kementerian pendidikan, kementerian kebudayaan, kementerian agama dan kementerian kesehatan dan kementerian dalam negeri. Pendidikan dan kegiatan pembelajaran mulai dari pendidikan PAUD, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi diwajibkan untuk memprioritaskan keselamatan dan kesehatan seluruh warga satuan pendidikan.

Tahun ajaran baru tetap dimulai dan pembelajaran tetap berjalan dengan syarat memenuhi protocol kesehatan. Penerimaan peserta didik yang baru dilakukan sesuai dengan panduan protocol kesehatan. Tentunya hal ini yang membedakan antara sebelum dan saat pandemic terpapar di

Indonesia, perbedaan juga dirasakan saat proses belajar mengajar dilaksanakan yaitu masih dengan menggunakan teknologi dan gawai baik yang berbayar atau yang tidak berbayar. Penggunaan teknologi dalam melakukan proses pembelajaran tetap menjadi pilihan guru dan murid dibandingkan dengan melakukan pembelajaran secara tatap muka. Hal ini dapat dimaklumi mengingat keutamaan dari menjaga keselamatan dan kesehatan warga satuan pendidikan. Akan tetapi tentunya ada kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran melalui gawai ini. Dapat dilihat di kota-kota kecil yang belum maju dalam bidang teknologi atau belum memiliki sarana yang canggih maka akan menyulitkan proses pembelajaran dengan cara ini (Rosanita Tritias Utami, 2021).

Setelah pembelajaran dilakukan secara *During*, kini pemerintah berencana untuk membuat skenario pendidikan pada masa *New Normal*. Pemerintah membuat perencanaan dengan tujuan agar pendidikan dilakukan secara tatap muka dan tidak selamanya dengan system *During*. Hal ini

masih perlu dipertimbangkan dan difikirkan agar peserta didik merasa nyaman dan aman saat melaksanakan proses pembelajaran tatap muka dikelas-kelas. Kebanyak peserta didik akan merasa nyaman apabila proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal.

Pembelajaran dikelas atau secara tatap muka sangat berpengaruh terhadap pemahaman belajar peserta didik. Sehingga pemerintah harus memperhatikan dalam mengevaluasi pendidikan dimasa *NewNormal* ini. Selain itu, kurikulum pendidikan pada masa *New Normal* juga harus disesuaikan dengan situasi yang ada. Dengan menerapkan protokol kesehatan yang harus diterapkan seperti, menjaga jara memakai masker dan mencuci tangan maka peserta didik akan merasa nyaman saat proses pembelajaran berlangsung. Orang tua dirumah tentu tidak akan cemas apabila disekolah diterapkan protokol kesehatan dengan ketat, sehingga anak akan aman melakukan kegiatan belajar tatap muka dikelas.

Pandemic Covid-19 sampai saat ini masih berlangsung. Sedangkan, pendidikan disekolah harus tetap berjalan dan berlangsung. Saat sekarang ini peserta didik harus semangat dan memaksimalkan pembelajarannya dari rumah bersama keluarga. Pemerintah juga diharapkan agar bisa memaksimalkan perencanaan pembelajaran dengan baik pada masa pandemic Covid-19. Agar para peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar secara online. Segala kesiapan pendidikan pada masa pandemic Covid-19 sudah dilaksanakan, karena kita yang terpaksa hidup berdampingan dengan virus Covid-19.

Salah satu agar kita tidak terpuruk kedalam situasi ini maka kita harus mematuhi aturan pemerintah, karena belum diketahui kapan pandemic akan berakhir. Dibeberapa wilayah upaya pendidikan *New Normal* ini sudah dilaksanakan. Banyak masyarakat yang mendukung kebijakan pemerintah terkait perencanaan pendidikan ini dan akan segera direalisasikan.

Akan tetapi daerah yang menerapkan system *New Normal* seperti daerah yang tidak lagi mengalami peningkatan kasus Covid-19 tentu akan menimbulkan berbagai reaksi dari berbagai pihak khususnya pihak orang tua peserta didik. Rasa khawatir dan rasa cemas dari sebagian orang tua dapat menjadi kendala bagi peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, kebijakan ini harus dipertimbangkan kembali oleh berbagai pihak agar selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan tidak ada hal yang akan mengganggu. Pada masa *New Normal* ini keselamatan peserta didik adalah hal yang paling utama. Untuk itu siswa harus menyesuaikan diri untuk selalu menerapkan protokol kesehatan selama proses belajar, mengajar.

Pemerintah juga harus giat dalam mensosialisasikan penyebaran virus Covid-19 dan melakukan pengontrolan langsung ke wilayah-wilayah pendidikan yang masih membutuhkan dukungan fasilitas dalam penerapan protokol kesehatan. Mengingat ada banyak wilayah pendidikan di Indonesia yang masih belum

memenuhi syarat dalam fasilitas standar Covid-19, maka supaya pendidikan dapat berjalan dengan optimal, pihak lembaga pendidikan dan pemerintah harus bekerja sama selama masa *New Normal* diberlakukan (Dedy Firmansah,2020).

3. Dampak New Normal Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SD Yang ada Dirawang Gadang

Motivasi belajar dalam diri seseorang akan menimbulkan semangat atau gairah dalam belajar. Motivasi belajar mengandung usaha untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu pemahaman materi dan mencapai pengembangan belajar. Motivasi belajar juga merupakan alat pendorong dan atau penggerak yang membuat seseorang selalu merasa tertarik untuk belajar secara terus-menerus.

SD yang ada di Rawang Gadang ini merupakan SD swasta yang memiliki jumlah siswa sebanyak 190 orang. SD ini sudah terakreditasi A dan berkurikulum 2013. Disini peneliti menyebarkan angket hanya kepada kelas IV, V dan kelas VI, dikarenakan siswa kelas I, II dan III dianggap belum mengerti cara mengisi angket

karena pengambilan sampel dilakukan secara online. Peneliti hanya memilih 21 orang siswa sebagai sampel dari 190 populasi yang dipilih secara random.

Berdasarkan penelitian terhadap siswa SD di jorong Rawang Gadang, kelurahan Simpang Tanjung Nan IV, kec. Danau Kembar, Kab. Solok, prof. Sumatera Barat terkait dampak *New Normal* terhadap motivasi belajar PAI siswa. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, dimana variabel X yaitu Dampak *New Normal* dan Y adalah motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh data, peneliti menyebarkan angket kepada siswa SD yang ada di jorong Rawang Gadang dan peneliti mendapatkan 21 orang responden. Peneliti menyebarkan dua angket dengan jumlah soal 10 per angket. Untuk skor tiap jawaban yang dijawab oleh peserta didik yaitu: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju) dan 1 (sangat tidak setuju).

Table 1. hasil rata-rata indikator motivasi belajar (Y)

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS	Skor
1	Saya belajar pendidikan PAI atas keinginan saya sendiri dan saya senang belajar PAI.	13	8	0	0	0	97
2	Saya tetap mengerjakan PR/ tugas PAI Yang diberikan oleh guru walaupun belajar dilaksanakan secara daring.	11	8	1	1	0	92
3	Saya akan berusaha mendapatkan nilai PAI tertinggi dikelas saya.	13	8	0	0	0	97
4	Apabila nilai PAI yang kamu dapatkan kurang baik atau berada dibawah KKM, apakah kamu masih tetap semangat	10	10	1	0	0	93

	belajar.						
5	Apabila saat belajar secara online kamu tidak mengerti dengan salah satu materi PAI apakah kamu akan bertanya kepada guru.	9	11	0	1	0	91
6	Apakah selama belajar daring kamu mempergunakan waktu luang untuk belajar PAI.	6	12	3	0	0	87
7	Dalam mengerjakan tugas PAI apakah kamu berusaha sebaik-baiknya dan menyelesaikannya tepat waktu.	13	8	0	0	0	97
8	Apakah semangat untuk belajar PAI mempengaruhi keberhasilanmu dalam belajar PAI.	8	9	2	1	1	85

9	Materi pembelajarn PAI tidak mudah seperti yang saya bayangkan.	4	3	7	6	1	66
10	Materi pelajaran PAI sangat menarik bagi saya dan saya sangat senang belajar PAI.	12	7	2	0	0	94
	Jumlah						899

Tabel 2. Angket Dampak New Normal (X)

1	Saya bebas bermain hp saat belajar daring dirumah.	4	5	3	8	1	66
2	Saya lebih senang belajar kesekolah daripada belajar online dari rumah	15	5	1	0	0	98
3	Saya kurang mengerti dengan materi yang diajarkan oleh guru melalui pembelajaran daring.	10	6	5	0	0	89

4	Saya membutuhkan banyak quota/paket internet untuk melaksanakan pembelajaran daring.	12	8	1	0	0	95
5	Apakah belajar secara daring atau dari rumah dapat meningkatkan nilai belajar kamu.	4	3	5	8	1	64
6	Belajar daring membuat semangat belajar saya menurun.	5	9	3	3	1	77
7	Saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru saya sering mencari jawaban diinternet.	5	11	2	2	1	80
8	Apakah saat kamu diberikan tugas oleh guru secara online, orang tua yang	2	3	1	11	3	50

	mengerjakanny a.						
9	Saat belajar daring saya lebih suka bermain game daripada mengikuti pembelajaran	3	6		7	5	58
10	Apakah kamu setuju apabila pada proses belajar mengajar semester ganjil 2021 dilakukan secara tatap muka.	16	4	1	0	0	99
	Jumlah						766

Pengisian angket dominan dilakukan oleh siswa kelas VI. Yaitu sebanyak 14 orang responden kelas V sebanyak 4 orang responden dan kelas IV sebanyak 3 orang responden.

Setelah melihat skor dari variabel X dan Y maka langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar Dampak New Normal terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SD yang ada di Sinmpang Tanjung Nan IV, kecamatan danau kembar.

kabupaten solok maka peneliti harus menggunakan penelitian jenis korelasi guna menghitung *korelasiproduct moment* dampak *New Normal* terhadap motivasi belajar PAI Siswa.

Tabel 3.

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	97	66	9.409	4.356	6.402
2.	92	98	8.464	9.604	9.016
3.	97	89	9.409	7.921	8.633
4.	93	95	8.649	9.025	8.835
5.	91	64	8.281	4.096	5.824
6.	87	77	7.569	5.929	6.699
7.	97	80	9.409	6.400	7.760
8.	85	50	7.225	2.500	4.250
9.	66	58	4.356	3.364	3.828
10.	94	99	8.836	9.801	9.306
Jumlah	899	766	81.607	62.996	70.553

Dari hasil variabel X dan Y mendapatkan hasil korelasi yang negative, karena semakin lama pembelajaran dari pada masa *New Normal* ini berlaku maka motivasi belajar siswa akan semakin menurun. Pembelajaran pada masa *New Normal* ini sangat berdampak besar terhadap motivasi belajar siswa di SD yang ada di Rawang Gadang, Simpang Tanjung Nan IV, kecamatan Danau Kembar, kabupaten Solok.

Dampak *New Normal* terhadap motivasi belajar PAI siswa sekolah memiliki pengaruh yang besar terhadap siswa, guru dan orang tua itu sendiri. Hal ini disebabkan karena siswa sekolah dasar tidak pernah merasakan sekolah jarak jauh sebelumnya. Sebelum pandemic menyebar diseluruh Indonesia pembelajaran selau dilakukan secara tatap muka. Murid sudah terbiasa berada disekolah dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Dengan adanya pembelajaran daring maka siswa harus beradaptasi terlebih dahulu dan proses ini pastinya memakan waktu. Perubahan ini secara tidak langsung sangat mempengaruhi daya serap belajar peserta didik. Dampak yang dirasakan oleh guru yaitu tidak semua guru mahir dalam menggunakan teknologi.

Bahkan masih ada guru gaptek (gagap teknologi) sehingga para guru akan merasa kesulitan dalam melakukan proses belajar mengajar secara daring dengan demikian mereka perlu waktu untuk belajar dan berlatih. Sedangkan dampak yang dirasakan oleh orang tua adalah penambahan biaya untuk membeli kuota belajar sedangkan Covid-19 ini juga memiliki dampak yang signifikan terhadap aspek ekonomi.

Dukungan dan kerjasama antara orang tua dan guru serta sekolah sangat dibutuhkan demi menumbuhkan semangat belajar kuat bagi siswa. Sekolah dan guru harus selalu menjalin komunikasi yang lancar dengan orang tua siswa.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan kepada siswa SD yang ada di Jorong Rawang Gadang, Simpang Tanjung Nan IV, kecamatan Danau Kembar, kabupaten Solok, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dampak New Normal terhadap motivasi belajar siswa sangat besar. Dampak New Normal memberikan pengaruh negative terhadap

motivasi belajar siswa. Dengan diberlakukannya pembelajaran daring membuat motivasi belajar siswa menurun. Siswa lebih senang bermain Hp daripada belajar, karena mereka diberikan kebebasan untuk bermain hp dirumah. selain itu belajar dari rumah membuat siswa menjadi tidak focus dan cepat merasa bosan.

Setelah peneliti melakukan penelitian 76,2% peserta didik ingin pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka disekolah. Karena siswa sekolah dasar tentunya sedang senang-senangnya bermain dengan teman sebayanya disekolah. Pembelajaran secara daring juga dapat mempengaruhi siswa hingga siswa menjadi kecanduan untuk bermain ponsel atau berada didepan proyektor selama berjam-jam. Peraturan belajar daring yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 dapat merenggut masa kanak-kanak peserta didik. Akan tetapi keadaan yang sangat rentan ini memaksa kita untuk patuh terhadap peraturan pemerintah yaitu tetap menerapkan protokol kesehatan.

Setelah pembelajaran dilakukan secara *During*, kini pemerintah berencana untuk membuat skenario pendidikan pada masa *New Normal*. Pemerintah membuat perencanaan dengan tujuan agar pendidikan dilakukan secara tatap muka dan tidak selamanya dengan system *During*. Hal ini masih perlu dipertimbangkan dan difikirkan agar peserta didik merasa nyaman dan aman saat melaksanakan proses pembelajaran tatap muka dikelas-kelas. Kebanyak peserta didik akan merasa nyaman apabila proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal. Akan tetapi, kebijakan ini masih diragukan karena memanasnya pemberitaan tentang Covid-19 dimana-mana saat ini.

Prinsip mengajar adalah mempermudah dan memberikan motivasi kegiatan belajar sehingga guru sebagai seorang fasilitator maka memiliki tugas untuk memfasilitasi peserta didik sebagai subjek belajar. Motivasi memiliki peran penting didalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengetahui motivasi belajar peserta didiknya guna meningkatkan semangat belajar peserta didik. Begitu

juga dengan peserta didik, motivasi belajar dapat meningkatkan semangat belajar hingga peserta didik merasa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar.

Dampak New Normal terhadap motivasi belajar PAI siswa sekolah memiliki pengaruh yang besar terhadap siswa, guru dan orang tua, karena siswa sekolah dasar tidak pernah merasakan sekolah jarak jauh sebelumnya. Sebelum pandemic menyebar diseluruh Indonesia pembelajaran selau dilakukan secara tatap muka. Murid sudah terbiasa berada disekolah dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Dengan adanya pembelajaran daring maka siswa harus beradaptasi terlebih dahulu dan proses ini pastinya memakan waktu. Perubahan ini secara tidak langsung sangat mempengaruhi daya serap belajar peserta didik. Dampak yang dirasakan oleh guru yaitu tidak semua guru mahir dalam menggunakan teknologi. Bahkan masih ada guru gaptek (gagap teknologi) sehingga para guru akan merasa kesulitan dalam melakukan proses belajar mengajar secara daring dengan demikian mereka

perlu waktu untuk belajar dan berlatih. Sedangkan dampak yang dirasakan oleh orang tua adalah penambahan biaya untuk membeli quota belajar sedangkan Covid-19 ini juga memiliki dampak yang signifikan terhadap aspek ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dayana, Indri & Juliaster Marbun. 2018. *Motivasi Kehidupan*. Jakarta: Guepedia
- Drajat, Zakiyah. 1995. *Pendidikan Islam Dalam Keluarga Dan Sekolah*. Jakarta: YPI Ruhama
- Faturrohman Muhammad. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudawhacana
- Firmansyah Dedy. 2020. *Memaksimalkan Pendidikan Di Era New Normal*.
- Hasibuan, Malayu. 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Muhaimin. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Prianto, Cahyo. 2021. *New Normal Era*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media
- Ramayulis. 1994. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Shaleh, Siti Fithriani. 2021. *New Normal Era Dalam Berbagai Aspek Kehidupan*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Tafsir, Ahmad. 2010. *Filsafat Pendidikan Islam, Integrasi Jasmani, Rohani Dan Kalbu*,

Memanusiakan Manusia. Bandung: Remaja Rosdakarya

Utami, Rosanita Tritias. 2021. *New Normal Era Dalam Berbagai Aspek Kehidupan.* Yogyakarta: Zahir Publishing

*“ Tanpa tindakan, pengetahuan tidak ada gunanya dan
tanpa pengetahuan, tindakan akan sia-sia ”*

Muliatul Khairiyah

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP NILAI
KARAKTER SISWA KELAS V DI SDN 03 SUNGAI
RIMBANG KECAMATAN SULIKI, KABUPATEN
LIMA PULUH KOTA**

Tika Syafya Ananda

FTIK, Pendidikan Agama Islam

Abstrak

Maraknya game online yang dipopulerkan kalangan peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif terhadap nilai karakter peserta didik. Membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan game online pada nilai karakter siswa sekolah dasar kecamatan Suliki. Penelitian ini dilatar belakangi oleh perilaku konsumtif anak bangsa dalam game online yang sekarang seakan menjadi kebiasaan umum hingga melupakan kewajiban serta tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar. Dampak negatif yang diberikan game online pun berpengaruh pada nilai karakter siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana nilai karakter pada siswa kelas V di SDN 03 Sungai Rimbang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakter siswa yang gemar atau kecanduan bermain game online di SDN 03 Sungai Rimbang. Jenis penelitian ini adalah penelitian Deskriptif Kuantitatif. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari angket didapatkan hasil bahwasanya pengaruh game online terhadap nilai karakter siswa kelas V di SDN 03 Sungai Rimbang tidak signifikan.

Kata kunci : *Game online, nilai karakter*

A. Pendahuluan

Menurut Dewi Salma Prawiradilaga (2013:15) perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Jonathan Lukas (2006:2) berpendapat bahwa Perkembangan teknologi yang maju membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi teknologi informasi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan

istilah internet.

Menurut Wiharsono Kurniawan (2007:20) Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih, kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi , tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, dan mendengarkan musik.

Samuel Henry (2010:5-6) berpendapat bahwa Handphone yang didalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran. Fenomena ini

menunjukkan betapa teknologi game sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. Game dapat di peroleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dan media internet. Pertumbuhan game masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai gadget baru dengan aplikasi game canggih pun bermunculan.

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa.

Kecanduan game online dapat ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut. Menurut Rizki Ichwan Faozani (2013:4) Game center itu sendiri tidak

seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Sekarang ini gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun game online.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreasing.

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP,SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk terutama dari segi nilai-nilai karakter dan sosial. Bahkan game online juga membawa dampak yang sangat besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan

sosial dalam kehidupan yang sebenarnya. Saat ini banyak anak-anak yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online hingga berjam-jam dan lama kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya anak-anak melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, makan, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak. Hadi Supeno (2010:25) berpendapat bahwa Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua.

Artikel ini membahas tentang perubahan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar karena kecanduan dalam bermain game online.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Deskriptif Kuantitatif. Deskriptif Kuantitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang

telah terkumpul sebagaimana adanya.

Menurut Arikunto (2005:26) mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif tidak di maksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel. Menurut Arikunto (2006:12) dengan penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya. Jadi dapat di simpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk melihat, meninjau dan menggambarkan dengan angka tentang objek yang diteliti seperti apa adanya dan menarik kesimpulan tentang hal tersebut sesuai fenomena yang tampak pada saat penelitian dilakukan.

Penelitian ini dilakukan secara daring (melalui jaringan internet) dikarenakan kondisi yang belum memungkinkan untuk melakukan penelitian secara offline di SDN 03 Sungai Rimbang di kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan

membagikan angket. Teknik angket atau kuesioner adalah daftar yang diberikan kepada siswa kelas V yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. Angket dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Data yang digunakan adalah nilai yang diambil dari angket yang disebarkan kepada 16 siswa kelas V yang bersedia sebagai sampel. Penyusunan item soal berdasarkan indikator game online dan indikator nilai karakter siswa. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari para siswa mengenai pengaruh game online terhadap nilai karakter siswa kelas V SDN 03 Sungai Rimbang.

C. Pembahasan

1. Game Online

a. Pengertian permainan (Game)

Muhammad Fahrul (2020) menjelaskan bahwa permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain merupakan bagian dari permainan, keduanya saling berpengaruh. Permainan

adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik buatan, dalam permainan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Abu Hamid dan Munawar Sholeh (2005:106) mendefenisikan game sebagai suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan (game) adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu dimana ada yang kalah dan ada yang menang.

b. Teori Permainan (Game)

Teori game menurut tokoh, Menurut Haditono,

dkk (131-132) psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain:

1) Sigmund Freud (Austria/England)

Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

2) Jean Piaget (Swiss)

Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

3) Johan Huizinga

Game adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan game tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

4) Tjublinskaja (Psikologi Rusia)

Menyatakan bahwa game merupakan pencerminan realitas sebagai bentuk awal untuk memperoleh pengetahuan.

c. Pengertian Game Online

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa di mainkan.

Drajat Edy Kurniawan (2017) 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 dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

d. Perkembangan Game Online

Menurut Chairul Fajri (2012) perkembangan industri game di Indonesia memang dipengaruhi oleh jumlah pengguna game online itu sendiri. Pada tahun 2006-2010 saja mengalami pertumbuhan sekitar 30 %, pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta

pengguna game online di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17- 40 tahun. Apabila digabung dengan jumlah jenis lainnya maka jumlah pengguna game justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang.

Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa perkembangan game online sangatlah pesat dan peminat dari game online sendiri berasal dari berbagai kalangan, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa bahkan orang dewasa.

e. Intensitas Bermain Game Online

J.p Chaplin (2011:254) menjelaskan intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berpengaruh dengan intensitas pengarangnya. Menurut Depdiknas (2007:620) bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Ernest Adam (2010:591) menjelaskan game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak

pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dipengaruhi oleh suatu jaringan internet.

Jadi intensitas bermain game online adalah seberapa sering seseorang dalam bermain game online.

Ulfi Kholidiyah (2013:4) adapun aspek-aspek intensitas bermain game online adalah sebagai berikut:

1) Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan seberapa sering seseorang bermain game online. Ketika anak bermain game online dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

2) Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan

untuk bermain game online. Ketika anak bermain game online dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa game online lebih penting dari pada hal yang lain seperti aktifitas belajar.

f. Jenis-jenis Game Online

Kbar,k (2012) internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia computer, internet menghubungkan ribuan komputer dan menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyak. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan internet, game online dari berbagai jenis juga sangat berkembang di lingkungan masyarakat di Indonesia. Harsan mengatakan bahwa, game yang paling banyak terdengar adalah game jenis *Massive Multiplayer Pole Playing Game* yaitu game pertualangan yang sejumlah besar pemain berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap. Jenis-jenis game online dikelompokkan menjadi beberapa jenis game

online diantaranya : *Nexus, The King Of the Wind, Ragnaros, Lineage, Point Blank.*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Untuk lebih jelasnya berikut ini Krisna Surbakti (2017) memaparkan jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan :

- 1) *Massively Multiplayer online First Person Shooter Games* (MMOFPS), permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini adalah *counter strike, point blank, dan PUBG.*
- 2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MMORTS), game ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Contoh dalam permainan ini adalah *star wars*

- 3) *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh permainan ini adalah *The Lord of the Rings*
- 4) *Cross-Platform Online Play*, permainan jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan ini konsol mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka, seperti *Dreamcast, Playstation 2*
- 5) *Masively Multiplayer Online Browser Game*, game jenis ini dimainkan pada mozilla Firefox, opera atau internet explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti flash dan java menghasilkan permainan yang di kenal dengan *flash Games* atau *java games*.

- 6) *Simulation games*, game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*. Pada *simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata. Namun dalam ranah virtual karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, makan, bersosialisasi, belanja dan sebagainya. Contoh dari permainan ini adalah *second life*.
- 7) *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain) dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.
- 8) *Mobile Legend*, adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang

dikembangkan dan di terbitkan oleh Moontoon

Jenis game online pun terbagi menjadi dua jenis :

- 1) *Game Online Agresi*, contohnya *Arcade games* dalam permainan ini para gamers dapat melakukan pukul memukul, tembak menembak, tusuk menusuk, dan kejar mengejar dalam permainan tersebut.
- 2) *Game Online Non Agresi*, game ini bersifat *fun games, strategic games, adventure games dan simulation games* yang bersifat untuk mengolah otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan.

2. Nilai-Nilai Karakter

a. Pengertian Nilai Karakter

Najib (2015:47) menjelaskan nilai dapat diartikan sebagai sifat atau hal-hal yang penting dan berguna bagi kehidupan manusia. Nilai adalah sesuatu yang berkaitan dengan kognitif dan afektif. Sedangkan menurut Abdul Majid (2015:23) nilai adalah suatu norma atau

sebuah standar yang sudah ditentukan dan diyakini secara psikologis telah menyatu dalam diri individu. Di dalam nilai-nilai terdapat pembakuan mengenal sesuatu yang di nilai baik dan buruk serta pengaturan perilaku.

Nilai juga dapat diartikan sebagai norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu, hal inilah yang selanjutnya akan menuntun setiap individu menjalankan tugasnya seperti nilai kejujuran, nilai kesederhanaan, dan lain sebagainya.

Barnawi (2012:20) karakter dapat dikatakan sebagai cerminan dari kepribadian seseorang, cara berfikir, sikap dan perilaku. Sedangkan menurut Solichin (2015:47) nilai karakter dapat dikatakan sebagai suatu ide atau konsep yang dijadikan sebagai pedoman atau patokan dalam berperilaku bagi seseorang.

Jadi, setiap manusia tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda dan menjadi ciri khas dalam berperilaku. Nilai karakter merupakan suatu sifat atau sesuatu hal yang

dianggap penting dan berguna dalam kehidupan manusia. Nilai karakter juga dapat dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman dalam berperilaku.

b. Pendidikan karakter

Sholeh Hidayat (2013:21) Nilai karakter sudah dijelaskan sebelumnya dalam praktik pendidikan karakter merupakan muatan yang ada di dalam kurikulum. Dengan kata lain, nilai-nilai karakter yang ada tersebut diimplementasikan ke dalam kurikulum sekolah. Kurikulum tersebut masuk ke dalam konteks pendidikan karakter yang diartikan secara luas. Menurut M. Najib (2015:45) pendidikan karakter dapat diartikan secara luas dan secara sempit. Pendidikan karakter secara luas adalah seluruh usaha sekolah di luar bidang akademis yang bertujuan untuk membantu peserta didik tumbuh menjadi seseorang yang memiliki karakter baik. Dalam arti sempit pendidikan karakter adalah pelatihan moral yang merefleksikan nilai-nilai

tertentu.

Departemen Pendidikan Amerika (dalam Barnawi dan M. Arifin, 23:2012) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai proses belajar yang memungkinkan siswa dan orang dewasa untuk memahami, peduli, dan bertindak pada nilai-nilai etika inti seperti: rasa hormat, keadilan, kebajikan, warga negara yang baik, dan bertanggung jawab pada diri sendiri dan orang lain. Menurut Mulyasa (2012:7) pendidikan karakter dikatakan sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik yang meliputi komponen : kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Allah swt, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa secara keseluruhan, sehingga menjadi manusia sempurna sesuai kodratnya.

Jadi nilai pendidikan karakter merupakan nilai-nilai karakter yang di muat dalam kurikulum

sekolah. Hal tersebut dilakukan secara sadar dan terencana untuk menumbuhkan, mengembangkan, dan menanamkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik. Upaya yang dilakukan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya dicampur tangani oleh pihak sekolah dan seorang guru yang turut serta membantu dalam pembentukan karakter tersebut.

c. Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter

Menurut Agus Wibowo (2013:14) nilai-nilai luhur pendidikan karakter dapat ditemukan dalam budaya Indonesia. Hal tersebut dikarenakan bangsa Indonesia masih memegang dan menjunjung tinggi adat dan budayanya. Nilai-nilai luhur yang berasal dari adat dan budaya lokal hendaknya lebih diutamakan untuk diinternalisasikan kepada peserta didik melalui pendidikan karakter. Noor Yanti (2016: 3) menjelaskan bahwa inti dari pendidikan karakter bukan sekedar mengajarkan pengetahuan kepada peserta didik

tentang kebaikan dan keburukan. Pendidikan karakter merupakan proses menanamkan nilai-nilai positif kepada peserta didik melalui berbagai metode dan strategi yang tepat.

Nilai-nilai luhur yang terdapat dalam adat dan budaya suku bangsa Indonesia, telah dikaji dan dirangkum menjadi satu. Berdasarkan kajian tersebut, kementerian pendidikan nasional tahun 2010 telah mengidentifikasi nilai-nilai yang akan diinternalisasikan terhadap generasi bangsa melalui pendidikan karakter . Berikut 18 nilai-nilai karakter yang dimaksud :

- 1) Religius : sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur : perilaku yang di dasarkan pada upaya yang menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat di percaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
- 3) Toleransi : sikap dan tindakan yang

menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

- 4) Disiplin : tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
- 5) Kerja keras : perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan dengan sebaik baiknya
- 6) Kreatif : berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara-cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
- 7) Mandiri : sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya
- 8) Demokratis : cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
- 9) Rasa ingintahu : sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang di

pelajarinya, dilihat dan di dengar

- 10) Semangat kebangsaan : cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan diri dan kelompoknya
- 11) Cinta tanah air : cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa
- 12) Menghargai prestasi : sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain
- 13) Berkomunikasi : tindakan yang memperlihatkan tindakan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain
- 14) Cinta damai : sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain

merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya

- 15) Gemar membaca : kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
- 16) Peduli lingkungan : sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
- 17) Peduli sosial : sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
- 18) Tanggung jawab : sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya) negara dan Tuhan yang Maha Esa

Beberapa pendapat menyebutkan pengertian nilai-nilai karakter : disiplin, berkomunikasi, jujur, kerja keras, cinta tanah air dan religius. Menurut Ngainun Naim

(2012:142) nilai karakter disiplin merupakan sikap yang mentaati peraturan dan ketentuan yang telah ditetapkan tanpa pamrih, kontrol yang kuat terhadap penggunaan waktu, tanggung jawab atas tugas yang diamanahkan serta bersungguh-sungguh . Selanjutnya, Novan Ardy (2013:78) menjelaskan nilai berkomunikasi sebagai manusia merupakan makhluk sosial yang harus mempunyai kemampuan dalam berkomunikasi sehingga dapat menjalin hubungan dengan orang lain. Dan Barnawi dan M. Arifin (2012:74) menjelaskan bahwa nilai karakter jujur adalah perilaku jujur didasarkan pada mengenal kekurangan dan kelebihan diri sendiri.

Kesuma (dalam Wawan Suryo 2014:5) menjelaskan bahwa nilai karakter kerja keras dapat diartikan sebagai suatu usaha yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan atau yang menjadi tugasnya sampai tuntas. Bahiyah Solihah (2015:17) menjelaskan bahwa nilai karakter

cinta tanah air merupakan suatu sikap yang dilandasi ketulusan dan keikhlasan yang diwujudkan dalam perbuatan untuk kejayaan tanah air dan kebahagiaan bangsanya. Sedangkan menurut Siswanto (2013:99) nilai karakter religius adalah nilai yang mengacu pada nilai-nilai dasar yang terdapat dalam agama islam.

Heritage Foundation (dalam Mulyasa 2012:15) merumuskan sembilan karakter dasar yang menjadi tujuan pendidikan karakter, kesembilan karakter tersebut adalah :

- 1) Cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya
- 2) Tanggung jawab, disiplin dan mandiri
- 3) Jujur
- 4) Hormat dan santun
- 5) Kasih sayang, peduli, dan kerjasama
- 6) Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah
- 7) Keadilan dan kepemimpinan
- 8) Baik dan rendah hati

9) Toleransi, cinta damai dan persatuan

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter dapat ditemukan dalam budaya Indonesia. Nilai-nilai karakter tersebut telah dikaji kedalam beberapa aspek yang mengandung hal-hal positif. Nilai karakter tersebut diberikan kepada peserta didik melalui pendidikan karakter di sekolah.

d. Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Barnawi dan M. Arifin (2012:28) Proses dari tujuan pendidikan karakter adalah adanya perubahan kualitas yang meliputi 3 aspek pendidikan yakni kognitif, afektif dan psikomotorik yang dijadikan sebagai patokan dalam peningkatan wawasan, perilaku, dan keterampilan serta terwujudnya insan yang berilmu dan berkarakter. Selanjutnya Mulyasa (2012:9) menyatakan pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu, proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan

seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan.

Menurut Novan Ardy (2013:70) tujuan pendidikan karakter dalam setting sekolah ada 3 yaitu :

- 1) Menkuatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dengan cara memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak baik saat masih sekolah maupun setelah lulus
- 2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan sekolah dengan bertujuan meluruskan berbagai perilaku negatif anak menjadi positif
- 3) Membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab karakter bersama.

Jadi, tujuan dari pendidikan karakter yaitu adanya perubahan yang mengarah

kedalam kualitas yang lebih baik lagi. Perubahan tersebut tidak hanya mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik saja, tetapi dapat meningkatkan mutu dan kepribadian khas yang dapat di terapkan pada kehidupan sehari-hari. Kepribadian yang khas dapat di terapkan baik di sekolah maupun dirumah yang terlaksana dengan seimbang.

e. Fungsi Pendidikan Karakter

Menurut Fathurrohman, dkk (2013:97) fungsi pendidikan karakter adalah :

- 1) Pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi perilaku yang baik bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter dan karakter bangsa
- 2) Perbaikan memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat
- 3) Penyaring untuk menyaring nilai-nilai

karakter bangsa sendiri dan karakter bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter dan karakter bangsa.

f. Prinsip-prinsip dasar pendidikan karakter
Pendidikan karakter harus didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter
- 2) Mengidentifikasi karakter secara komprehensif supaya mencakup pemikiran, perasaan dan perilaku
- 3) Menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif, dan afektif untuk membangun karakter
- 4) Menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian
- 5) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan perilaku yang baik
- 6) Memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua peserta didik, membangun karakter mereka, dan

membantu mereka untuk sukses

- 7) Mengusahakan tumbuhnya motivasi diri peserta didik
- 8) Memfungsikan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagai tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia pada nilai dasar yang sama
- 9) Adanya pembagian kepemimpinan moral dan dukungan luas dalam membangun inisiatif pendidikan karakter
- 10) Memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun karakter
- 11) Mengevaluasi karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru-guru karakter dan manifestasi karakter.

Saya melakukan penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan secara daring (melalui jaringan internet) terkait pengaruh game online terhadap nilai karakter siswa kelas V SDN 03 Sungai Rimbang. Dalam penelitian ini terdapat 2 Variabel dimana variabel X adalah pengaruh game online

dan variabel Y adalah nilai karakter siswa. Untuk memperoleh data X dan Y saya menyebarkan angket atau kuesioner kepada 16 siswa yang bersedia sebagai responden.

Berikut data yang didapat dari hasil pengisian angket atau kuesioner (variabel X) yang telah dijawab oleh responden dituliskan dalam tabel sebagai berikut :

No	Angket	Jawaban Responden				Skor
		S	S	T	ST	
1	Saya Suka Bermain Game Online	0	12	4	0	44
2	Dalam seminggu saya bermain game online setiap hari	0	4	9	3	33

3	Saya lebih mendahulukan bermain game online dibanding hal lain seperti mengerjakan tugas sekolah	1	1	8	6	29
4	Seringnya bermain game online membuat saya kekurangan jam tidur	3	5	6	2	41
5	Ketika ada waktu luang saya lebih suka menghabiskan waktu dengan bermain game online	2	6	6	2	40
6	Saya bermain game online saat	0	12	2	2	42

	pulang sekolah					
7	Saya membawa hp ke kelas dan bermain game online di dalam kelas	0	1	8	7	26
8	Saya sudah menetapkan jam bermain game online saya setiap hari	0	9	5	2	39
9	Saya lupa waktu ketika bermain game online	2	7	3	4	39
10	Saya merasa tidak puas ketika bermain game online kurang dari 2 jam	0	9	5	2	39

Berikut data yang didapat dari hasil pengisian angket atau kuesioner (variabel Y) yang telah dijawab oleh responden dituliskan dalam tabel sebagai berikut :

No	Angket	Jawaban Responden				Skor
		SS	S	T S	STS	
1	Ketaatan terhadap kegiatan belajar di sekolah	7	9	0	0	55
2	Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran	6	10	0	0	54
3	Kamu datang ke sekolah tepat waktu	8	8	0	0	56

4	Apakah kamu membolos sekolah	1	1	8	6	29
5	Apakah kamu mengerjakan tugas dari guru tepat waktu	4	12	0	0	52
6	Apakah kamu belajar meskipun tidak ada ujian	1	12	3	0	46
7	Jika kamu tidak mematuhi aturan apakah guru membiarkan	0	1	1 1	4	29
8	Apakah guru mengajarkan kamu untuk berpakaian rapi	9	6	0	1	55
9	Apakah kamu memakai	13	3	0	0	61

	seragam sekolah datang ke sekolah					
10	Ketaatan terhadap tata tertib sekolah	9	7	0	0	57

Setelah melihat skor dari variabel X yaitu pengaruh game online dan variabel Y yaitu nilai karakter (kedisiplinan) siswa, maka langkah selanjutnya untuk melakukan penelitian seberapa besar pengaruh game online ini terhadap nilai karakter (kedisiplinan) siswa, maka harus dilakukan korelasi guna mencari hubungan tersebut, dan dalam penelitian ini jenis korelasi yang digunakan adalah perhitungan korelasi product moment. Pengaruh game online terhadap nilai karakter (kedisiplinan) sebagaimana tabel berikut :

Nomor subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
--------------	---	---	----------------	----------------	----

1	44	55	1936	3025	2420
2	33	54	1089	2916	1782
3	29	56	841	3136	1624
4	41	29	1681	841	1189
5	40	52	1600	2704	2080
6	42	46	1764	2116	1932
7	26	29	676	841	754
8	39	55	1521	3025	2145
9	39	61	1521	3721	2379
10	39	57	1521	3249	2223
Σ	372	494	14150	2557 4	18528

Rumus

korelasi:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2 - \sum x)^2\} - \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{10(18528) - (372)(494)}{\sqrt{\{10(14150) - (372)\}^2 - \{10(25574) - (494)\}^2}} \\
 &= \frac{(185280) - (183768)}{\sqrt{\{(141500) - (372)\}^2 - \{(255740) - (494)\}^2}} \\
 &= \frac{(1512)}{\sqrt{\{141128\}^2 - \{255246\}^2}} \\
 &= \frac{1512}{\sqrt{\{19917112384\} - \{65150520516\}}} \\
 &= \frac{1512}{\sqrt{-45233408132}} \\
 &= \frac{1512}{-21268147105942} \\
 &= -7,1092229730
 \end{aligned}$$

Dari hasil korelasi antara variabel X dan Y dapatlah hasil bahwasanya korelasinya adalah korelasi negatif, dengan kata lain pengaruh game online terhadap nilai karakter siswa terutama nilai kedisiplinan tidak signifikan atau tidak berpengaruh.

D. Kesimpulan

Permainan (game) adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu dimana ada yang

kalah dan ada yang menang. Permainan (game) tersebut ada yang berbentuk online, seperti game yang dimainkan secara online. 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 dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Ada empat teori tentang game yang dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain : yang pertama Sigmund Freud (Austria/England), Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Yang kedua Jean Piaget (Swiss), Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syaraf

pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Yang ketiga Johan Huizinga, Game adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan game tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa. Dan yang terakhir Tjublinskaja (Psikologi Rusia), Menyatakan bahwa game merupakan pencerminan realitas sebagai bentuk awal untuk memperoleh pengetahuan.

Perkembangan game online sangatlah pesat dan peminatnya dari berbagai kalangan mulai dari SD, SMP, SMA dan bahkan Mahasiswa dan juga orang dewasa. Ada beberapa aspek tentang seberapa sering seseorang dalam bermain game online yang pertama, frekuensi yang merujuk kepada tingkatan seberapa sering seseorang bermain game. Contoh ketika seseorang bermain game dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu maka hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang di pakai untuk bermain saja sehingga tidak ada melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan orang tersebut tidak

mendapatkan pengetahuan. Aspek yang kedua yaitu lama mengakses, maksudnya ketika seseorang bermain game online dengan waktu lebih dari 3 jam maka hal ini akan membuat orang tersebut menganggap bahwa game online lebih penting dari pada hal lain seperti aktifitas belajar.

Jenis-jenis game online yang sangat diminati sekarang ini di kalangan para pelajar yaitu : *massively multiplayer online first person shooter games (MMOFPS)*, *massively multiplayer online real time strategi games (MMORTS)*, *massively multiplayer online role playing game (MMORPG)*, *cross-platfrom online play*, *massively multiplayer online browser game*, *simulation games*, *massively multiplayer online games*, dan *mobile legend*.

Akibat kecanduan dalam bermain game online mempengaruhi nilai karakter seseorang. Nilai karakter adalah suatu sifat atau sesuatu hal yang dianggap penting dan berguna dalam kehidupan manusia. Nilai karakter juga dapat dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman dalam berperilaku. Ada 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter yaitu : religius, jujur, toleransi,

disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, berkomunikasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Tetapi di sini penulis hanya fokus ke satu karakter saja yaitu karakter kedisiplinan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Teks

Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta

Depdiknas. (2007). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta : PN Balai Pustaka

Prawiradilaga, Dewi Salma. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning*. Jakarta : Kencana Prenadema Group

Fatturrohman, dkk. (2013). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung : PT Refika Aditama

Supeno, Hadi. (2010). *Kriminalisasi Anak : Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi orangtua dalam mendampingi Anak bermain Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Chaplin, J.p. (2011). *Kamus Lengkap psikologi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Lukas, Jonathan. (2006). *Jaringan Komputercet.1*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Kurniawan, Wiharsono. (2007). *Jaringan Komputer*. Yogyakarta : CV Andi Offset

Jurnal Ilmiah

Fajri, Chairul. (2012). *Tantangan Industri Kreatif-Game Online Indonesia*. Jurnal komunikasi. Universitas Ahmad Dahlan. No. 5 th. 1 Juli 2012

Kurniawan, Drajat Edy. (2017). *Pengaruh intensitas Bermain game Online terhadap perilaku Prokras tinasi Akademik*. Jurnal Konseling. Gusjigang.No.1 th. III Juni 2017

Adam, Ernest. (2010). *Fundamental of Game design, 2nd edition*. barkelay: new riders 591.

Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. 131-132

Surbakti, Krisna. (2017). *Pengaruh game online terhadap remaja*. Jurnal curere.

Universitas Quality. No. 1 th. 1 April 2017

Disertasi, tesis, skripsi

Kholidiyah, Ulfi. (2013). “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan kecerdasan Emosi*”.
Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Surakarta

Artikel Daring

K, Kbar. (2012). *Pengertian game online dan jenisnya*.

[http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.](http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.html)

[html](http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.html), diakses 10 Januari 2020

Fahrul, Muhammad. 2020. "*pengertian game online dan sejarahnya*". Artikel ini diakses pada 09 Januari 2020 dari : <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>

Faozani, Rizki Ichwan. 2019. "makalah tentang game" *official website of Rizki Ichwan Faozani*.<http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> 28 Juni 2019.

“ Untuk mendapatkan apa yang anda suka, pertama anda harus bersabar dengan apa yang anda benci ”

Imam Ghazali”

**PENGARUH BELAJAR ONLINE TERHADAP
PERILAKU JUJUR PADA MASA COVID 19 DI
SDN.091624 PERDAGANGAN**

SITI NURZANA

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan

Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Bukittinggi

Email: Sitinurzana100@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh belajar online terhadap perilaku jujur siswa pada masa Covid 19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu seluruh Guru Pendidikan Agama Islam di SDN. 091624 Perdagangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $\sqrt{\sqrt{}}$ pengaruh belajar online tidak terlalu berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku jujur siswa. Karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam

tidak terkait teori saja tranfer pengetahuan saja tetapi harus ada praktek pelaksanaanya dan nilai-nilai yang diajarkan karena itu merupakan suatu kesatuan yang utuh. Jadi dalam pembelajaran online hal-hal seperti itu yang tidak tersampaikan sehingga adanya proses pembelajaran yang kurang signifikan karena pengaruh belajar online tidak dapat bertemu secara langsung tidak paham bagaimana penanaman norma, nilai,dll.

Kata Kunci: Belajar online, dan Perilaku Jujur

A. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat tergantung kepada peningkatan kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas pendidikan tentu bukan menjadi suatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas pendidikan tergantung kepada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitu pun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana praktek

pembelajaran diimplementasikan (Anggraeni, 2011: Wahyuningsi, 2012: Suartama, 2010).

Sesuai UU No. 20 Tahun 2003 dijelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh faktor guru, sarana-prasarana, lingkungan, dan sudah tentu peserta didik itu sendiri, memiliki kemauan atau motivasi untuk dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Sehingga tujuan pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi yang unggul berdaya saing dan memiliki kepribadian atau karakter bangsa dapat secara optimal dicapai sesuai amanat undang-undang tersebut.

Tujuan pendidikan adalah bagaimana membentuk generasi yang seutuhnya artinya

memiliki kecerdasan intelektual, sikap yang baik dan dengan keterampilan yang diperlukan dalam menjalani hidup di masyarakat. Hal inilah yang menjadi tugas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sebagai bagian dari proses pendidikan untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang outputnya adalah keseimbangan capaian kognitif, afektif, atau sikap psikomotorik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran kewajiban dan peranan guru sangatlah penting, guru harus mampu sebagai fasilitator mampu mengidentifikasi segala keunggulan dan kelemahan model-model pembelajaran yang akan digunakan sehingga benar-benar menciptakan suatu pembelajaran yang efektif, karena guru mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya psoses belajar (Sardiman, 2011:47)

Menanamkan nilai moral pada perilaku jujur terhadap peserta didik sangat penting dilakukan. Kejujuran adalah nilai kehidupan mendasar yang

harus diajarkan, kejujuran sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum tingkat kejujuran seseorang biasanya dinilai dari ketepatan pengakuan atau suatu kebenaran yang dikatakan sesuai dengan kenyataannya.

Namun sejak Tahun 2019 Indonesia dan seluruh negara lain di dunia sedang dihadapkan dengan permasalahan melawan virus corona (Covid 19) wabah covid bermula timbul di Wuhan dan telah diumumkan sebagai pandemi oleh organisasi kesehatan dunia mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan sebagai kebijakan, seperti isolasi, social and physical distancing hingga pembatasan berskala besar (PSBB) Siregar H,S kondisi ini mewajibkan semua masyarakat untuk stay at home, bekerja, beribadah, dan belajar di rumah, tidak terkecuali pendidikan yang harus mengikuti aturan pemerintah untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran ketika terjadi bencana alam atau pandemi global melalui pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Widiyono, 2020)

Virus ini menyebabkan banyak kerugian untuk banyak Negara terutama dalam bidang ekonomi, dalam bidang pendidikan Covid-19 juga mengubah model pembelajaran secara draktis, seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.(Widhayana,2020). Pandemi Covid 19 menjadi persoalan multidimensi yang dihadapi dunia, hal tersebut juga dirasakan dampaknya dalam sektor pendidikan yang menyebabkan penurunan kualitas belajar pada peserta didik, masa darurat pandemi ini mengahruskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung, hal ini jelas mengubah pola pembelajaran yang mengharuskan dan pengembang pendidikan untuk menyediakan bahan pembelajaran dan mengajar siswa secara langsung melalui alat digital jarak jauh.(Fitriyani,2020), dan oleh sebab itu banyak dampak yang disebabkan oleh virus tersebut khususnya di dalam dunia pendidikan. Seperti sekarang ini proses belajar mengajar dialihkan pada

pembelajaran daring dan begitu juga pada perguruan tinggi yang menggunakan perkuliahan daring (Yunarti,2017)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan kondisi lapangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh belajar online terhadap perilaku jujur pada masa Covid 19 di SD Negeri 091624 Perdagangan.Waktu penelitian dimulai sejak Pelaksanaan Kuliah Kerjanya (KKN) sampai penyelesaian artikel. Menurut prediksi peneliti waktu yang dibutuhkan satu bulan. Untuk menjaga keabsahan data sehingga dibutuhkan waktu yang relative panjang.Menurut (Arikunto: 2006) Dengan penelitian kuantitatif, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Penelitian ini menggunakan angka-angka dalam statistik guna

penyajian data dan analisis. Perhatian utama dalam penelitian ini menyangkut bagaimana pengaruh belajar online terhadap perilaku jujur pada masa Covid 19.

Subjek penelitian ini adalah pengaruh belajar online, sedangkan objek dari penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 091624 Perdagangan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angka-angka dan uraian untuk mencari makna sehingga akan menghasilkan suatu informasi dan dapat mengetahui seberapa besar pengaruh belajar online terhadap perilaku jujur pada masa covid 19 di SD Negeri 091624 Perdagangan.

Menurut Sugiyono(2009:68) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diwakili. Penelitian ini menggunakan populasi sasaran, dimana populasi

sasaran adalah Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 091624 Perdagangan.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dapat dianggap mewakili dari keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono (2005:73), menyatakan bahwa: Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian adalah Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 091624 Perdagangan. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling, yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari :

1. Data Primer yaitu data atau informasi yang diperoleh langsung di lapangan yang berupa data mentah yaitu dari Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 091624 Perdagangan. Antara lain yaitu:
 - a. Kuesioner, yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk Guru

Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 091624 Perdagangan berupa beberapa pertanyaan yang sudah dirumuskan sedemikian rupa.

- b. Observasi, yaitu cara pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran online
 - c. Dokumentasi yaitu cara untuk mengumpulkan data-data yang meliputi benda-benda tertulis berupa arsip-arsip, surat keputusan, rekaman suara, foto-foto yang berhubungan dengan masalah penelitian.
2. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber lain yang relevan dengan masalah penelitian yakni mempelajari dan mencatat dokumen-dokumen serta buku-buku yang relevan dengan masalah-masalah yang penulis bahas. Selain itu juga mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan penulisan ini.

Analisis data Kuantitatif adalah pengelolaan data dengan kaidah-kaidah matematik terhadap data angka atau numerik. Analisis data dimaksudkan untuk memahami apa yang terdapat di balik semua data tersebut, mengelompokannya, meringkasnya menjadi suatu yang mudah dimengerti, serta menemukan pola umum yang timbul dari data tersebut. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis.

HASIL PENELITIAN

Kejujuran berkaitan erat dengan nilai kebenaran atau akhlak mahmudah. Kejujuran merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan diri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya. Hal ini dapat diwujudkan dalam perkataan, tindakan, dan juga pekerjaan baik terhadap diri sendiri ataupun orang lain. Implementasi nilai kejujuran pada saat pembelajaran online dilakukan dengan cara menerapkan pembelajaran berbasis karakter di kelas, sebagaimana di muat dalam kurikulum 2013.

(Kemendikbud 2016) menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter melalui proses pembentukan, transformasi, dan pengembangan potensi peserta didik dengan cara harmonisasi olah hati, olah rasa, olah 105able, dan olahraga sesuai falsafah hidup pancasila. Namun pada saat ini pembelajaran dilakukan dengan cara online sehingga adanya keterbatasan dalam menerapkan pembelajaran karakter di kelas, hanya dapat dilakukan melalui online.

Untuk melihat aspek hasil perilaku jujur pada masa Covid 19 di SD Negeri 091624 Perdagangan, menggunakan kuesioner angket belajar online dan perilaku jujur, masing-masing angket terdiri dari sepuluh pertanyaan dan juga 10 responden. Dengan demikian akan terlihat jumlahnya pada frekuensinya. Adapun hasil dari penelitian dilapangan adalah sebagai berikut:

Dari analisis kuesioner angket belajar online dan perilaku jujur, dapat diketahui bahwa dari 10 responden teridentifikasi 0,126 %. Koefisien

106able106le menunjukkan hubungan kebalikan sedangkan koefisien positif menunjukkan adanya kesejajaran untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi antara 0,00 sampai dengan 0,200 menunjukkan sangat rendah. Dari hasil mendapatkan nilai 0,126 % menunjukkan terbukti sangat rendah pengaruh belajar online terhadap penerapan perilaku jujur siswa, karena dengan pelaksanaan pembelajaran online sulit untuk diterapkan, melakukan pembelajaran secara jarak jauh.

C. PEMBAHASAN

1. PENGERTIAN BELAJAR ONLINE

Belajar online secara umum adalah suatu pembelajaran yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan media berbasis 106able106le serta sebuah jaringan. Belajar online dikenal juga dengan istilah pembelajaran elektronik, e-learning, internet enabled learning, virtuallearning, atau web-based learning.

Pada dasarnya belajar online sudah ada sejak tahun 1970 yang mana merupakan hasil dari hasil pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis elektronik. Materinya biasanya sering diakses melalui sebuah jaringan. Sumbernya bisa berasal dari komputer, internet, CD-ROOM, dan DVD.

Selain memberikan instruksi, e-learning juga dapat memonitor kinerja peserta didik dan melaporkan kemajuan peserta didik. E-learning tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga membimbing peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang spesifik. Namun pada saat sekarang ini pembelajaran online kembali terjadi dikarenakan oleh Covid 19 yang sedang melanda seluruh dunia sehingga pembelajaran dilakukan secara online. Hal ini pun mengharuskan

pendidik memiliki tanggung jawab yang lebih berat dikarenakan adanya beberapa dampak dari pembelajaran online tersebut. Karena dengan pembelajaran online ini ruang dan waktu pendidik dan peserta didik terbatas. Adapun dampak dari belajar online adalah

a. Ancaman putus sekolah

Anak berisiko putus sekolah karena terpaksa bekerja demi membantu perekonomian keluarga

b. Penurunan pencapaian belajar

Dinas pendidikan menemukan adanya perbedaan akses dan kualitas selama pembelajaran jarak jauh. Tidak hanya kualitas dan akses, jenjang pendidikan juga punya permasalahan-permasalahan yang spesifik .

c. Tanpa Sekolah

Anak berpotensi menjadi korban kekerasan rumah tangga yang tidak terdeteksi guru

- d. Keterbatasan gawai dan kuota internet sebagai fasilitas belajar penunjang daring
- e. Anak beresiko kehlanga pembelajaran atau learing lost.
Kegiatan belajar tatap muka menghasilkan pencapaian akademi lebih baik dari pada pembelajaran jarak jauh
- f. Anak kurang bersosialisasi.

2. PENGERTIAN JUJUR DAN KEJUJURAN

Pengertian Jujur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti lurus hati, tidak curang. Kejujuran menurut (Zubaedi:2011) adalah kemampuan menyampaikan kebenaran, mengakui kesalahan, dapat dipercaya dan bertindak secara hormat. Menurut Yunahar Ilyas (Mukodi dan Afid Burhanuddin: 2014)

Bentuk-bentuk kejujuran terdiri dari empat bentuk yakni :

- a. Jujur dalam perkataan

KK7 DR Kelompok 27

Dalam keadaan ada dan bagaimana pun peserta didik harus berkata yang benar, baik dalam penyampaian informasi, menjawab pertanyaan, melarang dan memerintah apapun yang lainnya. Orang yang selalu berkata benar akan dipercaya oleh masyarakat. Sebaliknya orang yang berdusta apalagi suka berdusta, masyarakat tidak akan mempercayainya, sebagaimana pribahasa mengatakan “ sesekali 110able110l keujian, seumur hidup orang tidak akan percaya”

b. Jujur dalam pergaulan

Barang siapa yang selalu bersikap jujur dalam pergaulan maka dia akan menjadi kepercayaan masyarakat, siapapun ingin bergaul dengannya. Tetapi sebaliknya,

siapa yang suka berdusta dan berpenampilan palsu, maka masyarakat tidak akan memercayainya, bahkan menjauhinya.

c. Jujur dalam kemauan

Sebelum memutuskan sesuatu, seseorang harus mempertimbangkan dan menilai terlebih dahulu apakah yang dilakukan itu benar dan bermanfaat. Apabila yakin benar dan bermanfaat, dia akan melakukannya tanpa ragu-ragu, tidak dipengaruhi komentar kiri kanan yang mendukung atau mencelanya. Jika menghiraukan semua komentar orang lain dia tidak akan jadi melaksanakannya. Tetapi bukan berarti dia mengabaikan kritik, asalkan kritik

tersebut argumentiv dan konstruktif.

d. Jujur dalam berjanji

Janji adalah hutang, begitulah peribahasa mengatakan. Maka seseorang yang telah berjanji harus menepati janji. Jika selalu tidak menepati janji, maka dia menjadi orang yang tidak dipercaya oleh orang lain. Begitulah etika dalam pergaulan.

Dari beberapa pendekatan yang dapat digunakan dalam penanaman karakter jujur, Menurut (Novan: 2012) yaitu:

a. Keteladanan

Keteladanan adalah kegiatan dalam bentuk perilaku sehari-hari yang tidak diprogramkan karena dilakukan tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Keteladanan ini merupakan perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan dan peserta didik dalam memberikan contoh

melalui tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi peserta didik lainnya.

Contohnya: Guru memberikan penilaian secara objektif, pendidik menepati janji pada peserta didik.

b. Kegiatan Spontan

Kegiatan Spontan yaitu kegiatan tidak terjadwal dalam kejadian khusus, meliputi pembentukan perilaku memberi senyum, salam, sapa, membuang sampah pada tempatnya, budaya antre, mengatasi silang pendapat (pertengkaran), saling mengingatkan ketika melihat pelanggaran tata tertib sekolah.

Contohnya : Memperingatkan siswa yang mencontek pada saat ujian

c. Kegiatan Rutin

Kegiatan rutin merupakan salah satu kegiatan pendidikan karakter yang terintegrasi dengan kegiatan sehari-hari di

sekolah, seperti upacara bendera, senam dan lainnya.

Contohnya: Menyediakan kotak saran dan pengaduan, larangan menyontek saat ujian

d. Pengondisian

Pengondisian yaitu penciptaan kondisi yang mendukung terlaksananya pendidikan karakter, misalnya kondisi toilet yang bersih, tempat sampah, halaman yang hijau dengan pepohonan, poster kata-kata bijak yang di pajang dilorong sekolah dan kesehatan diri.

Ciri-ciri orang yang jujur Menurut (Dharma Kusuma:17) ada beberapa hal yaitu :

- a. Jika berekad (inisiasi keputusan) untuk melakukan sesuatu, tekadnya adalah kebenaran dan kemaslahatan
- b. Jika berkata tidak berbohong (Benar apa adanya)

- c. Jika adanya kesamaan antara yang dikatakan hatinya dengan apa yang dilakukannya.

Macam-macam sifat jujur yaitu:

- a. Shiddiq al-qalbi

Yaitu sifat jujur yang diterapkan oleh manusia dalam niatnya. Dalam berniat tentunya disertai keikhlasan dalam melakukan perbuatan tersebut. Amal perbuatan harus didasari dengan niat yang baik, niat untuk beribadah kepada Allah Swt.

- b. Shiddiq alhadist

Yaitu sifat jujur yang diterapkan oleh manusia pada perkataan yang diucapkan. Umat islam diperintahkan untuk selalu menjaga perkataannya. Perkataannya yang harus diucapkan adalah sebuah kebenaran bukan kebohongan. Kebohongan akan menuntun kedalam kebohongan-kebohongan lainnya

c. Shiddiq al-amal

Yaitu sifat jujur yang dilakukan oleh manusia dalam melakukan segala perbuatannya. Jujur dalam melakukan suatu perbuatan merupakan derajat yang sangat tinggi. Orang yang jujur dalam melakukan amalan atau perbuatannya berarti tidak memiliki ria di dalam hatinya, ia tidak mengharapkan pujian dari manusia, namun hanya berharap pujian dari Allah SWT

d. Shiddiq al-wa'd

Yaitu sifat jujur yang diterapkan oleh manusia 116able116 menepati janjinya kepada orang lain. Tidak hanya janji kepada orang lain, namun juga janji kepada dirinya sendiri. Misalnya, jika seseorang mendapatkan harta dari segala jeri payahnya dan berjanji untuk memberikan sebahagian hartanya

kepada orang yang membutuhkan, maka itu termasuk dalam jujur untuk menepati janji.

e. Shiddiq al-hall

Yaitu sifat jujur yang diterapkan oleh manusia pada segala hal yang dilakukan. Misalnya, jujur dalam berpendapat, jujur dalam melakukan pekerjaan, jujur jika diberikan amanat, dan tidak ada sifat iri atau dengki di dalam hatinya. Ketika seseorang berperilaku jujur baik dalam perkataan dan perbuatannya, maka akan ditunjukkan dalam jalan kebaikan.

Hal yang demikian tidak dapat dilakukan penerapannya hanya dengan mengharapkan pembelajaran secara online, harus ada arahan dan bimbingan. Untuk itu tidak efektifnya pembelajaran online untuk penerapan perilaku jujur.

Selain itu ada beberapa hikmah perilaku jujur yaitu :

a. Kejujuran akan membawa kepada hal-hal yang baik

Orang yang berperilaku jujur tentunya akan dituntun kepada hal-hal yang baik. Misalnya, seperti lebih bahagia, tidur lebih tenang karena tidak ada beban di dalam hatinya.

b. Orang yang jujur akan memperoleh 118able dari Allah Swt

Orang yang selalu berperilaku jujur akan memperoleh manfaat baik di dunia maupun diakhirat

c. Memiliki banyak teman

Selain mendapatkan kebaikan diakhirat, orang yang berperilaku jujur cenderung memiliki banyak teman dan krabat. Dan akan lebih banyak di sukai oleh orang-orang yang jujur juga

d. Hidup lebih damai dan bahagia

Selain mendapatkan teman lebih banyak, orang yang berperilaku jujur akan memiliki hidup yang lebih tenang dan damai karena efek positif yang hadir ketika kamu mengatakan hal yang jujur dan benar

e. Lebih percaya diri

Orang yang jujur pada dirinya sendiri maupun orang lain cenderung memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Hal ini karena dia tidak berbohong jika ingin mendapatkan sesuatu.

Adapun dalil yang membahas tentang jujur yaitu pada surah Al-Ahzab 23-24 yang mana artinya:

“ Diantara orang-orang mukmin itu ada orang-orang yang menepati apa yang telah mereka janjikan kepada Allah dan diantara mereka ada yang gugur, dan diantara mereka ada pula yang menunggu-nunggu dan mereka sedikitpun tidak mengubah janjinya”

“Agar Allah memberika balasan kepada orang-orang yang banar itu karena kebenarannya, dan mengazab orang munafik jika dia kehendaki, atau menerima tobat mereka. Sungguh, Allah maha pengampun maha penyayang”.

Allah Swt sudah menegaskan dalam Al-Qur'an tentang perintah untuk jujur hal tersebut tidak lain karena kejujuran merupakan akhlak mulia yang akan mengarahkan orang yang mengamalkannya kepada kebajikan serta kedudukan yang tinggi di dunia dan akhirat dengan kejujurannya diamalkan seorang hamba akan mencapai derajat orang-orang yang mulia dan selamat dari segala keburukan hal tersebut dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari bahwa orang yang jujur akan dipermudah mendapat rezeki dan segala urusannya sebaliknya orang yang tidak jujur akan dipersulit rezeki dan segala urusannya, dan segala pernyataanya tidak akan dipercaya lagi karena orang yang berbohong akan terus berbohong dan akan melahirkan kebohongan-kebohongan yang selanjutnya. Selain merupakan perintah Allah Swt jujur juga memberikan banyak manfaat bagi orang

yang mengamalkannya, ada beberapa hikmah dari jujur yaitu:

- a. Hidup akan menjadi tenang dan tentram
- b. Dipercaya orang lain
- c. Kehidupan lebih harmonis dan seimbang
- d. Memiliki banyak teman
- e. Terbebas dari rasa saling mencurigai dan waswas
- f. Terhindar dari perpecahan
- g. Mendapat balasan kebaikan dari Allah Swt
- h. Terhindar dari siksa neraka.

Adapun perubahan sistem pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi, pengajar harus mengerti teknologi karena sistem pembelajaran dialihkan dengan online. Selama pembelajaran daring pengajar harus mencari metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak bosan dan jenuh. Mengajar dapat memanfaatkan aplikasi untuk membuat kelas secara online seperti membuat grup kelas dengan menggunakan aplikasi Whattapp, telegram dan aplikasi lainnya. Pendidik harus merubah materi yang di dalam buku menjadi sebuah

pdf. Nah inilah kondisi yang dialami peserta didik sekarang ini. Peserta didik lebih banyak berinteraksi di rumah. Sebenarnya pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh peserta didik di rumah selama 122able122le Covid 19 ini tidaklah sepenuhnya menjadi buruk. Seperti halnya yang telah disampaikan bahwa ada sikap karakter positif siswa yang mungkin bisa tumbuh di dalam dirinya selama pembelajaran jarak jauh dari rumah ini. Kejujuran merupakan hal yang hakiki dimiliki oleh setiap orang. Karakter sangat dipengaruhi oleh lingkungan dimana individu ini berkembang,. Walaupun karakter bisa juga dipengaruhi oleh faktor bawaan, namun hal itu presentasinya sangatlah kecil. Karakter tidak muncul begitu saja, begitupun perilaku jujur, namun proses dari lingkungan moral yang baik akan menjadi baik begitu pun sebaliknya. Perilaku jujur bisa dibentuk dan dikondisikan oleh seseorang. Dalam hal ini bisa dikondisikan oleh guru di sekolah dan para orang tua serta masyarakat sekitar. Namun yang paling memiliki peran dalam hal ini yaitu guru dan juga orangtua. Guru dan

orangtua memiliki peran yang vital dalam pembentukan dan penerapan perilaku jujur peserta didik. (Wulandari & Kristiawan 2017) Guru dan orangtua harus menyediakan atau mengkondisikan wadah yang subur sebagai tempat penyemaian nilai-nilai karakter yang nantinya dapat membentuk setiap individu memiliki pembeda yang mencirikan dan memiliki perilaku moral yang baik.

Pada dasarnya lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang baik dalam mengembangkan sikap atau karakter positif peserta didik, keluarga merupakan lingkungan awal seorang peserta didik melakukan interaksi, mengalami tumbuh kembang secara fisik dan emosinya. Selama ini juga peserta didik lebih banyak berinteraksi di rumah, yang mana seharusnya rumah menjadi tempat yang baik untuk melakukan pengembangan perilaku jujur dan penerapan jujur dalam kehidupan sehari-hari. Pemerintah telah mengeluarkan peraturan presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter. Tujuan dari perpes ini tentu untuk membentuk pribadi bangsa yang berbudaya melalui

penguatan nilai-nilai karakter yang digali dari budaya Indonesia sendiri. Penguatan pendidikan karakter yang disingkat PPK ini adalah merupakan upaya pemerintah di bawah satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah 124able, olah raga, melibatkan tiga satuan pendidikan yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat . Kemudian ditindaklanjti dengan permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang penguatan pendidikan karakter (PPK) memperkuat pendidikan karakter yaitu dengan melaksanakan pendidikan karakter yang berdasarkan asas pancasila dengan menanamkan sikap religious, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, dan lainnya. Semua sikap tersebut merupakan penjabaran dari lima nilai pokok yaitu religuisita, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Pendidikan karakter merupakan penciptaan lingkungan sekolah yang membantu siswa dalam perkembangan etika, tanggung jawab melalui model dan pengajaran karakter yang baik melalui nilai-nilai

universal (Berkowitz & Bier,2005: 7). Karakter adalah cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan 125able125. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan tiap akibat dari keputusan yang telah diambil. Maka nilai-nilai karakter tersebut sangat penting dalam kehidupan seseorang untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Dengan pembelajaran yang dilakukan diluar lingkungan sekolah dalam hal ini menggunakan pembelajaran daring yang sifatnya jarak jauh, memberikan tugas dan tanggung jawab ekstra serta tantangan bagi guru untuk mampu menciptakan lingkungan pembelajaran dalam upaya terhadap perilaku jujur. Hal ini dilakukan sesuai surat edaran dari kemendikbud pada 17 Maret 2020, yang dimuat dalam *Website* resminya dan disebutkan pada poin ke-4 huruf a dan b, bahwa” Khusus daerah yang sudah terdampak Covid 19 berlaku ketentuan sebagai berikut:

1. Memperlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi peserta didik dan mahapeserta didik
2. Pegawai, guru, dan dosen melakukan aktivitas bekerja, mengajar, atau memberikan kuliah dari rumah (bekerja dari rumah/BDR) melalui *Vidio Confren ce, digital documents*, dan sarana daring lainnya.(Mendikbud, 2020)

Pembelajaran sistem daring dimungkinkan bisa berjalan dengan mulus untuk pembelajaran bertipe *Tranfer of Knowledge* (seperti menghafal dan mengerjakan perhitungan). Namun disisi lain juga dimungkinkan juga mengalami kesulitan untuk tipe pembelajaran *Tranfer of Value* (seperti penanaman nilai-nilai karakter ataupun nilai-nilai agama). Oleh karena itu dalam hal ini penelitian mencoba mengkaji secara mendalam bagaimana proses penanaman perilaku jujur pada masa Covid 19 di SD Negeri 091624 Perdagangan Kab. Simalungun selama pembelajaran daring. Tentunya dengan memperhatikan surat edaran dari kemendikbud yang telah disampaikan diatas. Diharapkan dari hasil

penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam menangani hal serupa bagi pendidik (guru) atau akademisi serta dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan khususnya dalam situasi darurat seperti era 127able127le Covid 19 yang sedang dihadapi sampai pada saat ini.

Pembelajaran daring dilaksanakan sebagai langkah tepat untuk dapat mencegah dan menekan penularan virus Corona 19 serta sebagai upaya agar peserta didik tidak ketinggalan pelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam kurikulum selama satu tahun New Normal yang tujuannya adalah menghidupkan kembali 127able127 pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya berani di buka oleh pemerintah. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan pada saat ini bersifat daring. Hal ini sudah pasti menjadi tantangan berat tersendiri bagi guru dalam rangka pencapaian hasil belajar terutama dalam usaha terhadap perilaku jujur siswa di SD Negeri 0911624 Perdagangan. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan

pembelajaran online agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Komunikasi yang baik antar guru dan peserta didik sangat menunjang keberhasilan belajar selama proses belajar mengajar online dilaksanakan. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan yang kelak akan menjadi *Agent of change* bagi bangsa Indonesia. Peningkatan tersebut dapat dilakukan dengan menanamkan nilai karakter positif pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan Kurikulum 2013. Kurikulum ini lebih menekankan pada pendidikan karakter yang terintegrasi dalam materi pelajaran. Selain itu, guru tidak hanya mentranferkan pengetahuan saja, akan tetapi lebih menekankan nilai dan sikap. Disisi lain, penilaian pada kurikulum 2013 tidak hanya menilai hasil saja, namun lebih pada penilaian proses. Selain itu, tentu proses belajar mengajar yang dilakukan di rumah masing-masing juga juga dinilai kurang efektif salah satunya ketika ada peserta didik yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka akan sulit bertanya apalagi ketika jaringan terganggu.

Proses belajar mengajar dipastikan tidak efektif oleh situasi ini sehingga perlu dilakukan evaluasi secara menyeluruh yang dilakukan oleh para pengawas sekolah, dan juga daerah-daerah yang melakukan evaluasi secara online dan melaporkan ke Dinas maupun ke pusat. Berdasarkan evaluasi itu jika pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka maka akan berdampak secara psikologis terhadap perkembangan anak peserta didik dan penanaman perilaku jujur terhadap enerapan kehidupan sehari-hari. Memang teknologi sudah canggih tetapi peran dari guru itu masih belum bisa tergantikan terhadap penanaman jujur di dalam diri peserta didik, masih belum ada acara bagaiman mengganti posisi guru karena, guru bukan hanya memberikan materi pelajaran tetapi secara psikis bersentuhan langsung dengan anak didik dan lingkungan belajar. Walaupun demikian, pemelajaran secara daring dilakukan oleh pemerintah guna melindungi para generasi bangsa dari Covid 19 karena keselamatan dan kesehatan ituadalah yang paling utama. Tentu, jika semua guru telah melakukan vaksinasi Covid

19, maka proses pembelajaran akan dilakukan pada awal pembelajaran baru.

Dalam penelitian ini terdapat dua 130able130le yang mana 130able130le X yaitu belajar online dan 130able130le Y perilaku jujur. Yaitu dengan cara penyebaran angket kepada peserta didik yang berupa suatu pernyataan dan pilihan jawaban

Keterangan Pilihan Jawaban dan Skor

- Ya, Selalu : Y (4)
- Sering (Tidak Selalu) : S (3)
- Jarang/ Kadang-kadang : J (2)
- Tidak Pernah : TP (1)

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		Y	S	J	TP
1	Apakah anda senang dengan pembelajaran online				
2	Apakah anda ingin segera melakukan pembelajaran secara online				

3	Apakah anda bisa memahami materi pembelajaran selama pembelajaran online				
4	Saya tetap bisa konsentrasi saat belajar online				
5	Saya mudah mendapatkan sumber belajar selama proses pembelajaran online				
6	Apakah kalian ingin segera kembali ke sekolah				
7	Apakah orangtua ikut mendampingi belajar				
8	Apakah anda semangat melakukan pembelajaran online				
9	Apakah anda merasa sulit melakukan				

	pembelajaran secara online				
10	Saya merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan secara online				

Sedangkan 132able132le X yaitu perilaku jujur

:

Keterangan Pilihan Jawaban dan Skor

- Ya, Selalu :Y (4)
- Sering (Tidak Selalu) : S (3)
- Jarang/ Kadang-kadang : J (2)
- Tidak Pernah : TP (1)

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		Y	S	J	T P
1	Apakah kamu selalu				

	berkata jujur				
2	Tidak menyampaikan hasil belajar kepada Orangtua				
3	Bermain game saat belajar online				
4	Menghalalkan berbagai cara saat ujian untuk menjaga prestasi				
5	Berbohong demi menolong teman				
6	Saya menyontek saat mengerjakan ujian				
7	Saya berani mengakui kesalahan yang saya lakukan				
8	Saya melapor kepada guru jika menemukan barang orang lain				
9	Saya selalu mengikuti pembelajaran online				
10	Saya selalu				

	memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran online				
--	---	--	--	--	--

Setelah mendapatkan skor dari Variabel X yaitu belajar online dan juga variabel Y perilaku jujur, maka langkah selanjutnya untuk melihat seberapa besar pengaruh belajar online terhadap perilaku jujur. Dengan demikian harus dilakukan dengan cara korelasi. Dan dalam penelitian ini jenis korelasi yang digunakan adalah perhitungan korelasi product moment pengaruh belajar online terhadap perilaku jujur sebagaimana 134able di bawah ini yaitu:

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu angket perlu adanya uji coba (*try out*) suatu angkrt validitas suatu item. Untuk itu angket terlebih dahulu diuji cobakan kepada 10 peserta didik terdiri dari 20 pertanyaan tentang belajar online (X) dan perilaku jujur (Y). Dan hasil skor angket dapat diperhitungkan seperti 134able dibawah ini:

Nama	X	Y	X ²	Y ²	XY
Ika	22	25	484	625	550
Rani	29	22	841	484	638
Milda	32	29	1.024	841	928
Fadil	28	27	784	729	756
Fahmi	25	29	625	841	725
Akbar	30	25	900	625	750
Biba	28	22	784	484	616
Winda	25	27	625	784	675
Ara	20	23	400	529	460
Elsya	20	26	400	676	520
Jumlah	259	255	6.867	6.618	6618

$$R_{yx} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$R_{yx} = \frac{10.6618 - (259)(255)}{\sqrt{10.6867 - (66.081)(10.6618 - 65.025)}}$$

$$R_{yx} = \frac{2.625}{\sqrt{1589 - 1.155}}$$

$$R_{yx} = \frac{2.625}{\sqrt{434}}$$

$$R_{yx} = \frac{2.625}{\sqrt{20.836}}$$

= 0,126%

D. KESIMPULAN

Dengan model pembelajaran daring saat ini, ada beberapa peserta didik yang menerima pembelajaran daring alasannya karena model pembelajaran daring lebih santai, menyenangkan, fleksibel, efisiensi, singkat, praktis, dan lain-lainnya. Cara itu juga dapat dilakukan dengan jarak jauh tanpa berkumpul di tempat yang sama. Selain itu, manfaat lain dari model pembelajaran dalam jaringan adalah orangtua bisa mengawasi anak-anaknya belajar, membuat peserta didik atau pendidik melek akan teknologi, mempercepat era 5.0, meningkatkan kemampuan dibidang teknologi siswa juga menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas mereka mengkondisikan diri nyaman mungkin untuk belajar tanpa aturan yang formal.

Dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan penyebaran angket pada peserta didik SD Negeri 091624 Perdagangan dapat disimpulkan bahwasanya pengaruh belajar online terhadap perilaku jujur sangatlah rendah karena akan sulit

bagi pendidik untuk menanamkan sikap jujur terhadap peserta didik dengan cara melakukan pembelajaran secara online, hal ini dapat dilakukan dengan kerjasama antar pendidik dan orangtua dalam penanaman perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Mendikbud, Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja Dari Rumah Untuk Mencegah Penyebaran Covid 19,

[https://www.Kemendikbud.](https://www.Kemendikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19)

[Go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19](https://www.Kemendikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19), diakses pada 1 Oktober 2020

Widoyono, Efektivitas Perkuliahan Daring (online) Pada Mahasiswa PGSD Pada Saat Pandemi Covid19 J Pendidik. Vol.8, no 2. PI 70, 2020

Berkowitz. M.W. & Bier, M.C.2005 What Works In Charater Education: A Research-Driven Guide for Educators., Washingtong DC: University of Missouri-st Louiss

Widhayana, Dampak Pembelajaran Covid19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia Perspekt.Ilmu Pendidik. Vol 30 no 1 P.1, 2020 doi, 21009/PIP.3411

Fitriyani I, Fauzi and Z Sari, Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19 J. Kependidikan, Vol 6.no 2, P 166, 2020

Yunarti, Hubungan Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa, J educ stud, Vol 2. No 1, P 82, 2017

Anggraeeni, Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Ravier Horay Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Semarang Jurnal Kependidikan Dasar 1 (2)

Sugiyono, 2012 Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Bandung : Al-Fabeta

Juliandi, Azuar, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Ilmu-ilmu Bisnis, Medan

Mukodi dan Burhanuddin, A, 2014. Pendidikan Anti Korupsi. Yogyakarta

Novan Ardy, Wiyani.2013, Membumikan Pendidikan Karakter di SD. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media

Zubaeda, 2011, Desain Pendidikan Karakter, Jakarta: Kencana

Dharma Kesuma, Cipi Triatna dan Johar Permana.2012, Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wulandari, Y, Kristiawan, M (2017) Strategi sekolah dalam penguatan pendidikan karakter bagi siswa dengan memaksimalkan peran orangtua . JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan) 2 (2)

“Sudah saatnya kamu menyadari bahwa kamu memiliki sesuatu di dalam dirimu yang lebih kuat dan ajaib dari pada hal-hal yang mempengaruhi layaknya sebuah boneka”

_Marcus Aurelius”

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DARING
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS
III SD DI KAPAU JORONG KOTO GADANG
KECAMATAN BASO**

Risma Desi

(2118148)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

IAIN Bukittinggi

rismadesi0101@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu hal yang menjadi pokok dalam kehidupan manusia. Yang mana semua orang haus dengan berbagai ilmu pengetahuan sebagai bekal bagi mereka nantinya untuk meraih impian dan dapat berguna bagi bangsa maupun Negara. Pembelajaran ini sendiri merupakan suatu proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Namun pembelajaran yang dilaksanakan saat ini melalui daring. Yang mana pembelajaran daring ini merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan berbagai aplikasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh atau melalui jaringan internet. Setelah kegiatan pembelajaran ini berlangsung, maka siswa akan memperoleh hasil atau nilai yang mereka

dapatkan selama proses pembelajaran baik itu mendapat nilai yang bagus maupun kurang memuaskan nantinya. Hasil yang mereka peroleh itu merupakan gambaran dari pengetahuan yang mereka dapat selama pembelajaran tersebut. Dalam artikel ini membahas terkait Pengaruh Metode Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar PAI Kelas III SD di Kapau Jorong Koto Gadang Kecamatan Baso. Artikel penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Metode Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar PAI Kelas III SD di Kapau Jorong Koto Gadang Kecamatan Baso. Jenis penelitian pada artikel ini yakni penelitian kuantitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu melalui observasi, penyebaran angket dan wawancara. Berdasarkan hasil dari penelitian membuktikan bahwa adanya pengaruh yang lemah atau rendah antara metode pembelajaran daring ini terhadap hasil belajar PAI Siswa Kelas III SD di Jorong Koto Gadang Kecamatan Baso.

Kata kunci: Pembelajaran daring, Hasil belajar PAI, Siswa kelas III SD

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia baik itu anak-anak ataupun orang dewasa. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, mencakup pengetahuan yang harus dimiliki dan moral yang

dibentuk dan dilandasi oleh nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan.

Pendidikan ini pun tidak sekedar menyampaikan informasi pengetahuan kepada peserta didik, melainkan juga menciptakan situasi, mengarahkan, mendorong dan membimbing aktivitas belajar peserta didik kearah perkembangan optimal. Proses pembelajaran ini sendiri merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan (Wina Sanjaya , 2013, hal. 59).

Namun adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia, telah mengganggu aktifitas manusia diberbagai sektor kehidupan termasuk disektor pendidikan. Hal ini berdampak kepada pelaksanaan proses pembelajaran itu sendiri. Dimana dalam proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka atau

luring akhirnya dirubah sistem pengajarannya menjadi pembelajaran online atau daring.

Dimana anak mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa perlu pergi kesekolah. Sesuai dengan himbuan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Hal ini bertujuan untuk memperkecil dampak atau resiko dari penularan dari virus ini. Agar proses pembelajaran tetap terlaksana, maka pembelajaran daring inilah yang dinilai lebih efektif diterapkan untuk saat ini dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran daring ini artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial (Pratama, dkk, 2020, hal. 51). Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau jarak jauh akan melibatkan media dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa dan siswa pun dapat belajar secara mandiri

serta memanfaatkan internet untuk menambah pengetahuan.

Walaupun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau dirumah saja dan berbagai ilmu pengetahuan dapat diakses melalui jaringan internet namun perlunya pengawasan orang tua. Untuk pelaksanaan pembelajaran daring ini dilaksanakan untuk semua jenjang pendidikan. Khususnya untuk anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar perlunya bimbingan dan pengawasan orang tua, karena mereka belum memahami cara pemakaian atau memanfaatkan teknologi dengan baik. Dan juga perlu pendampingan saat proses pembelajaran agar anak tidak lalai dengan tugas yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran daring yang terlaksana antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa maupun guru dengan guru akan terlaksana dengan baik karena adanya berbagai pilihan media komunikasi yang tersedia bisa mereka manfaatkan sebagai proses interaksi atau penyampaian materi pembelajaran. Dalam memahami materi

pembelajaran siswa diberikan waktu yang cukup panjang, karena apabila tidak paham siswa dapat memutar video atau rekaman yang menjelaskan materi pembelajaran tersebut berulang kali apabila memiliki kesusahan dalam memahami materi tersebut.

Proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan disekolah atau luring, namun sekarang harus dilaksanakan dirumah atau secara daring tentunya akan memiliki perbedaan yang ditemui dalam proses pembelajaran yang dihadapi baik itu bagi peserta didik maupun guru itu sendiri. Yang akhirnya mengarah pada hasil belajar dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan tersebut.

Hasil belajar ini sendiri merupakan suatu kemampuan yang diperoleh seorang individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang akhirnya dapat memberikan perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuannya, pemahaman, sikap dan juga keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Ngalim Purwanto, 2002, hal. 82). Jadi siswa yang telah berhasil atau dapat dikatakan

berhasil dalam belajar adalah jika ia telah mampu atau dapat menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya, baik perubahan dari segi kemampuan berpikirnya, sikap maupun keterampilannya terhadap suatu objek. Artikel ini membahas tentang bagaimana pengaruh metode pembelajaran daring terhadap hasil belajar PAI siswa sekolah dasar (SD).

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013, hal. 13). Sedangkan deskriptif ini sendiri menurut Sugiyono (2012, hal. 12) merupakan suatu metode yang memiliki fungsi untuk mendeskripsikan atau dapat memberi gambaran terhadap suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya,

tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

Jadi penelitian kuantitatif deskriptif ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian. Berdasarkan kejadian sebagaimana adanya yang dapat dilakukan baik itu dipotret, diwawancara, diobservasi, maupun dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter (Burhan, 2005, hal. 48-49). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terkait bagaimana Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 3 SD. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui wawancara, observasi, penyebaran angket serta juga meminta hasil pembelajaran siswa kepada guru PAI yang ada di tempat penelitian tersebut.

C. Pembahasan

1. Metode Pembelajaran Daring

Metode pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai suatu cara yang dapat

dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan daring ini sendiri memiliki arti pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan.

Metode Pembelajaran Daring merupakan suatu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas dan massif. Sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara massif dengan peserta didik yang tidak terbatas atau secara meluas. Pembelajaran daring ini bisa saja dilaksanakan dan diikuti baik itu secara berbayar bahkan gratis (Yusuf, dkk, 2015, hal. 1). Pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan gadget seperti smartphone, laptop dan tablet PC dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran online

maupun jejaring sosial. Dengan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran akan mengkondisikan siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Siswa juga bisa mengakses perpustakaan secara online dan juga video-video terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari atau berbasis pembelajaran.

Pembelajaran daring sendiri dilaksanakan melalui platform yang telah tersedia. Berbagai bentuk materi pembelajaran didistribusikan secara online, komunikasi saat proses pembelajaran dilakukan secara online, dan tes yang diberikan guru kepada siswa dilaksanakan secara online pula.

Pembelajaran daring merupakan salah satu cara untuk menanggulangi masalah pendidikan terkait penyelenggaraan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran daring ini dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menggunakan model

interaktif berbasis internet dan learning manajemen system dengan menggunakan berbagai aplikasi baik itu zoom, geogle meet, geogle drive dan lain sebagainya yang dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer (Andasia, 2020, hal. 71) .Jadi pembelajaran daring ini merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan jaringan internet, yang mana pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka langsung melainkan menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran daring atau e-learning memiliki perbedaan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran e-learning ini memiliki beberapa karakteristik (Munir, 2009, hal. 170) antara lain yaitu:

- 1) Interactivity (interkativitas)

Maksudnya yaitu tersedianya jalur yang lebih banyak. Baik itu secara langsung seperti chatting atau messenger, maupun secara tidak langsung seperti forum dan mailing list. Jadi aktivitas yang dapat dilakukan disini bisa berbagai jalur sesuai dengan yang dibutuhkan dalam proses jalannya pembelajaran.

2) Independency (Kemandirian)

Maksudnya yaitu memiliki fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, guru dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran tersebut lebih berpusat pada siswa. Yang mana dapat bekerja secara mandiri tanpa adanya tekanan sesuai dengan peraturan yang berlaku, sehingga siswa lebih leluasa dalam mengonstruksi pembelajaran yang mereka terima.

3) Accessibility (Aksebilitas)

Merupakan suatu cara yang dilakukan untuk lebih mudah mengakses sumber belajar menjadi lebih mudah melalui pendistribusian melalui jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran biasanya (konvensional).

Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini juga memudahkan siswa dalam mencari berbagai ilmu pengetahuan melalui jaringan internet, sehingga dapat menambah serta memperkaya ilmu pengetahuan didapat nantinya.

4) Enrichment (Pengayaan).

Meliputi kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan. Dengan memanfaatkan penggunaan perangkat teknologi

informasi seperti video streaming, simulasi dan animasi. Yang bertujuan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilannya atau lebih mendalami bahan pelajaran yang sedang mereka pelajari.

Dari keempat karakteristik diatas merupakan hal yang membedakan pembelajaran daring ini dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran tidak tergantung kepada guru, melainkan tergantung bagaimana siswa tersebut dapat mengonstruksi ilmu pengetahuan yang mereka dapat dalam proses pembelajaran secara daring itu sendiri. Tentunya siswa harus lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut untuk mampu mengonstruksi ilmu yang telah mereka dapat dan

juga menambah lagi pengetahuan mereka dari berbagai sumber ilmu melalui jaringan internet.

Dalam penerapan pembelajaran daring ini ada beberapa proses atau hal yang dilakukan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu (Tuti, 2020, hal. 195).

- a) Konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Artinya bahan ajar atau video yang diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Dengan menggunakan metode pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini juga memperhatikan metode yang digunakan agar anak tidak bosan maka dapat

menggunakan metode yang dapat menarik perhatian siswa.

- c) Menggunakan komponen media belajar seperti gambar, kalimat, poster dan lain sebagainya untuk menunjang proses belajar- mengajar serta dapat membantu guru dalam menyampaikan isi pembelajaran dengan baik kepada siswa.
- d) Proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung dengan instruktornya (synchronous) maupun belajar individu atau sendiri. Melalui pembelajaran daring ini dapat belajar secara mandiri.
- e) Dapat membangun wawasan serta strategi baru yang dapat dihubungkan dengan tujuan

belajar. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini akan menambah wawasan yang luas bagi peserta didik karena mereka dapat mencari berbagai sumber ilmu melalui jaringan internet secara luas.

Dalam pembelajaran daring ini sumber ilmu pengetahuan tersebar dimana-mana serta dapat diakses dengan mudah oleh setiap orang. Disanalah dituntut untuk keaktifan bagi seorang siswa untuk mencari ilmu atau sumber belajar lainnya agar lebih paham akan materi pembelajaran tersebut. Dengan diterapkannya pembelajaran dirumah atau pembelajaran daring (dilakukan secara online), maka secara tidak langsung baik itu guru, siswa, maupun orang tua harus melek teknologi.

Sebagai seorang guru yang menjalankan proses pembelajaran secara

daring, maka dengan demikian guru harus menguasai baik itu berkaitan dengan strategi, metode pembelajaran dan pengembangan pembelajaran daring. Namun guru harus dapat menguasai aplikasi yang digunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran.

Begitu juga dengan siswa, mereka harus siap menerima materi pembelajaran yang diberikan secara online. Dan juga siswa harus bisa dan terbiasa untuk mampu menggunakan aplikasi yang dipakai saat proses pembelajaran. Demikian juga bagi orang tua siswa untuk dapat mendampingi anaknya secara pembelajaran daring ini.

2. Hasil Belajar Siswa atau Peserta didik

Hasil belajar ini terdiri dari dua kata yakni hasil dan belajar. Di dalam KBBI hasil memiliki arti yaitu sesuatu yang diadakan oleh usaha, pendapatan atau perolehan. Sedangkan belajar berarti perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Mendikbud, 2007, hal. 408).

Hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai perolehan terakhir atau hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam materi tertentu. Dari hasil itulah nantinya dapat disimpulkan apakah siswa tersebut sudah memahami pembelajaran yang diberikan atau tidak.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Oemar, 2007, hal. 30).

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Dimiyati, dkk, 2009, hal.200). Hasil belajar ini sendiri memiliki tujuan utama untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang

dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai yang berupa huruf, kata maupun simbol.

Hasil belajar ini sering dikenal dengan sebutan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh gurunya disekolah. Dengan adanya nilai tersebut menjadi gambaran bagi seseorang terkait sejauh mana kemampuan yang dimilikinya. Sehingga dapat menjadi tolak ukur dari kemampuan yang mereka miliki terhadap suatu pembelajaran yang sudah diajarkan.

Salah satu yang menjadi sebuah indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran yaitu dengan melihat hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa tersebut. Hasil belajar itu sendiri merupakan sejauh mana tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa dalam mengikuti program

belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar ini sendiri mencakup tiga ranah yakni (Fitriani, 2016, hal. 138) :

1) Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Berarti hal ini berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa tersebut dalam memahami materi pembelajaran baik itu mencakup kecerdasan bahasa, logika maupun pemahaman.

2) Ranah afektif

Ranah ini berkaitan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar afektif ini tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku di sekolah seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai

guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

Ranah sikap ini mempengaruhi hasil belajar siswa, yang tentunya dengan sikap yang atau tingkah laku yang baik juga menunjang mereka dalam menerima pembelajaran dengan baik pula.

3) Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Baik itu mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan emosional. Skill atau keterampilan yang dimiliki oleh tiap-tiap individu ini pasti berbeda-beda, yang mana setiap skill yang dimilikinya akan menunjang dalam bertindak atau melakukan sesuatu hal sesuai dengan

kemampuan yang mereka miliki tentunya.

Dalam proses belajar individu atau siswa akan menjumpai yang namanya rintangan baik yang mereka temui dari diri mereka sendiri maupun karena lingkungan sekitar. Hal yang demikian juga dapat menghambat mereka belajar secara optimal.

Dalam proses belajar berhasil atau tidaknya seseorang tersebut disebabkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar seorang siswa. Ada yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri (internal) dan ada pula yang berasal dari luar siswa (eksternal) yakni sebagai berikut:

a. Faktor internal siswa (dalam diri)

1) Faktor fisiologis siswa.

Yakni berkaitan dengan kondisi fisik dari siswa seperti kondisi

KK7 DR Kelompok 27

kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran. Dengan kondisi fisik yang cukup baik tentunya akan mendukung atau mudah bagi seorang siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Begitu sebaliknya, dengan kondisi fisik yang kurang baik tentunya akan menghambat siswa dalam memahami atau menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya.

2) Faktor psikologis siswa

Yakni seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar

pengetahuan yang dimiliki siswa tersebut.

b. Faktor eksternal siswa (dari luar)

1) Faktor lingkungan siswa

Faktor lingkungan ini ada dua , yakni faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembapan udara, terkait waktu (baik itu pagi, siang, sore maupun malam), letak madrasah dan lain sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan selanjutnya yaitu lingkungan sosial yang berkaitan dengan manusia dan budayanya.

Dengan lingkungan yang baik dan juga mendukung tentunya akan menunjang baik itu sikap atau tindakan mereka.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental ini antara lain yakni gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi dalam pembelajaran (Alisuf, 2010, hal. 59-60).

Dengan adanya instrument yang baik dan juga memadai pastinya akan berpengaruh atau berdampak pada kenyamanan dan kemampuan siswa dalam menerima serta memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai banyak

faktor yang ada, baik itu yang bersifat internal maupun eksternal. Dari berbagai faktor-faktor tersebut tentunya mempengaruhi suatu upaya pencapaian hasil belajar siswa dan tentunya dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran (belajar-mengajar), sehingga dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar ini apabila tidak adanya peningkatan kualitas maupun kuantitas kemampuan, maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami sebuah kegagalan didalam proses belajar. Didalam proses belajar ini ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk mencapai sebuah hasil belajar yang diharapkan (Kompri, 2017, hal. 10):

a. Prinsip 1

Dalam proses belajar-mengajar dikontrol oleh si pelajar (siswa) sendiri dan bukan dari si pengajar (guru), sehingga belajar

merupakan sebuah pengalaman yang terjadi di dalam diri siswa yang diaktifkan oleh kemauan dan keinginan dirinya sendiri. Adanya kemandirian dalam diri siswa tersebut dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

b. Prinsip 2

Belajar merupakan sebuah penemuan diri sendiri. Belajar merupakan suatu proses penggalan atau menemukan ide-ide yang berhubungan dengan diri sendiri dan masyarakat, sehingga siswaitu sendiri dapat menentukan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip 3

Belajar merupakan konsekuensi dari pengalaman. Contohnya adalah seseorang bisa menjadi bertanggung jawab ketika

diserahi tanggung jawab. Dalam proses belajar-mengajar yang ditemui berbagai pengalaman sehingga mereka diarahkan untuk bertanggung jawab, disiplin, berani berpendapat dan lain sebagainya.

d. Prinsip 4

Belajar merupakan suatu proses kerjasama dan juga kolaborasi. Sebuah kerjasama akan memperkuat proses belajar. Dengan adanya melakukan kerja sama dan berinteraksi satu sama lain maka seseorang akan dapat memperoleh pengalaman dari orang lain dan juga dapat mengembangkan pemikiran-pemikiran dan juga kreatifitas. Bagaimana mereka dapat berinteraksi dengan temannya satu sama lain.

e. Prinsip 5

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses evolusi atau

perubahan. Dari belajar maka akan menimbulkan perubahan perilaku. Dari awalnya yang tidak paham menjadi paham terkait sesuatu hal.

Dari beberapa prinsip diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran tersebut perlu adanya kesadaran bagi siswa akan pentingnya ilmu pengetahuan, dapat menemukan atau menggali ide-ide baru, dapat menjadikan pengalaman, adanya proses kerja sama atau interaksi satu sama lain dan terakhir adanya evolusi atau perubahan perilaku dari siswa tersebut setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pendidikan ataupun pengajaran dapat dikatakan berhasil itu apabila sudah tampak pada siswa perubahan-perubahan pada siswa itu sendiri akibat dari proses belajar-mengajar yang dialaminya, terkait proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan

oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan dalam pendidikan.

3. Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses membelajarkan siswa agar dapat mempelajari sesuatu yang relevan dan juga bermakna bagi diri mereka, disamping itu juga dapat untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana siswa dapat secara aktif menciptakan apa yang sudah diketahuinya dari pengalaman yang sudah diperolehnya. Dengan kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efektif dan efisien (Muhaimin, dkk, 1996, hal. 157).

Dalam pembelajaran ini kegiatan belajar dirancang untuk memberikan

pengalaman belajar yang melibatkan proses interaksi satu sama lain. Serta adanya kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar dan juga mencapai tujuan yang diharapkan atau semestinya serta mendukung dan mempengaruhi proses belajar mengajar siswa itu sendiri.

Sedangkan pendidikan agama islam yaitu suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk dapat meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan baik itu bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan pula (Abdul, dkk, 2006, hal. 132). Zuhairini (2004, hal.11) juga berpendapat bahwa pendidikan agama islam merupakan suatu usaha sadar untuk membimbing peserta didik kearah pembentukan kepribadian secara sistematis dan pragmatis supaya dapat hidup sesuai

ajaran islam, sehingga terciptanya kebahagiaan dunia dan akhirat.

Pembelajaran pendidikan agama islam ini merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah islam disemua jenjang pendidikan baik itu sekolah dasar (SD), menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA). Yang mana dalam pembelajaran pendidikan agama islam ini sendiri berisikan tentang ajaran islam dan nilai-nilai islam itu sendiri. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengupayakan penanaman nilai-nilai keislaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran melalui bimbingan dan pelatihan serta sebagai pandangan, pijakan atau pedoman dalam bertindak, bersikap atau bertingkah laku bagi peserta didik.

Kedudukan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini dalam kurikulum nasional di Sekolah Dasar adalah sebagai mata pelajaran wajib yang harus

diikuti oleh semua anak-anak di Sekolah Dasar yang beragama islam. Salah satu yang menjadi standart kompetensi lulusan mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar ini yakni siswa dapat berperilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari serta menghindari perilaku tercela (Umi Musya'adah, 2018, hal.14).

Melalui pendidikan ini dapat mengupayakan terbentuknya suatu akhlak yang mulia bagi siswa serta juga memiliki kecakapan hidup berdasarkan nilai-nilai ajaran islam. Karena pendidikan agama islam ini sendiri mendidik siswa untuk dapat berperilaku sesuai dengan nilai- nilai atau akhlak menurut ajaran islam dan juga mendidik peserta didik untuk mempelajari materi ajaran islam yang sekaligus menjadi pengetahuan tentang ajaran islam serta dapat mengamalkan dan menjadikan islam sebagai pandangan hidupnya dalam bertindak atau bersikap.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tidak terlepas dari fungsi pendidikan agama Islam sebagai proses transformasi ilmu dan pengalaman kepada peserta didik. Ada beberapa fungsi Pendidikan Agama Islam disekolah atau madrasah, diantaranya yaitu sebagai berikut (Abdul, 2012, hal. 15-16):

a. Pengembangan

Yakni untuk dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarganya. Pada dasarnya kewajiban pertama yang menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Dan disekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan,

pengajaran, dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya. Didalam sekolahlah nantinya peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih lanjut terkait pembelajaran agama islam itu sendiri.

b. Penanaman nilai

Dengan adanya penanaman nilai-nilai ajaran islam dapat dijadikan sebagai pedoman hidup bagi individu atau peserta didik untuk mencari kebahagiaan hidup baik didunia maupun diakhirat nantinya.

c. Penyesuaian mental

Dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan

dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Agama Islam.

Maka disini peserta didik dapat menyesuaikan dirinya ditengah lingkungan masyarakat yang bertindak sesuai nilai-nilai islam.

d. Perbaikan

Untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran itulah nantinya peserta didik dapat memperbaiki kekurangan akan pemahaman terkait nilai-nilai ajaran islam yang sebelumnya belum mereka ketahui kebenarannya.

e. Pencegahan

Untuk dapat menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya. Dengan pembelajaran dan pemahaman yang mereka (peserta didik) dapat dalam proses pembelajaran agama islam tersebut, maka mereka dapat mengantisipasi hal-hal yang dapat membahayakan dirinya sendiri.

f. Pengajaran

Berkaitan dengan ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya. Berbagai materi pembelajaran yang akan didapatkan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar terkait nilai-nilai ajaran islam yang pasti

nantinya dapat dijadikan pegangan atau pedoman hidup.

g. Penyaluran

Untuk menyalurkan anak-anak atau peserta didik yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain. Dengan pemahaman atau pengetahuan yang telah didapatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, maka peserta didik tersebut juga dapat nantinya menyalurkan bakatnya dibidang agama islam yang telah dikuasainya.

Dari berbeberapa fungsi pendidikan agama Islam yang sudah dikemukakan diatas menggambarkan bahwa peran pendidikan agama Islam itu sangatlah penting. Hal ini

guna membentuk karakter peserta didik untuk menjadi pribadi muslim yang sempurna lewat pengajaran dan kegiatan yang didapatkan di sekolah melalui bimbingan atau pengajaran dari pendidik atau guru. Dan bernilai guna juga jika diaktualisasikan oleh pendidik dan peserta didik.

Untuk menanamkan inti dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar dapat dilakukan oleh guru melalui, yakni sebagai berikut:

a) Melalui Keteladanan

Umumnya sifat anak-anak yaitu suka meniru, dengan demikian seorang guru hendaknya harus dapat memberikan contoh yang baik sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Disini guru tidak hanya menjelaskan contoh bagaimana perilaku yang baik saja namun

seorang guru dapat memberikan contoh kepada siswa bagaimana berperilaku baik tersebut seperti mencontohkan perilaku disiplin dengan datang kesekolah tepat waktu dan lain sebagainya.

b) Melalui Pembiasaan

Melalui pembiasaan ini merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mendidik siswa dengan cara membiasakan melakukan hal yang baik-baik. Contohnya seperti membiasakan shalat berjama'ah, membiasakan melaksanakan shalat lima waktu, membiasakan budaya malu dan lain sebagainya.

c) Melalui upaya yang sistematis

Cara ini dapat ditempuh dengan cara memasukkan program budaya dan karakter bangsa pada para siswa melalui program sekolah,

selanjutnya nilai-nilai pendidikan agama islam yang juga dikembangkan oleh guru PAI dalam proses pembelajaran (Musya'adah, 2018, hal. 25-26).

Pembelajaran pendidikan agama islam disekolah ini memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama islam, sehingga menjadi muslim yang dapat terus berkembang dalam hal keimanan dan juga ketakwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan juga bernegara (Ramayulis, 2008, hal. 22). Untuk mencapai tujuan tersebut maka peserta didik memerlukan sosok yang bisa membimbing mereka dalam memahami secara keseluruhan tentang agama islam. Sosok pertama yang mereka perlukan adalah orang tua atau

keluarga yang dapat memberikan mereka pendidikan dirumah dan sosok yang kedua adalah guru yang memberikan pendidikan agama islam di sekolah.

4. Hubungan antara Metode Pembelajaran Daring dengan Hasil Belajar siswa

Metode pembelajaran yang diterapkan saat ini yakni metode pembelajaran daring (dalam jaringan internet) tentunya juga berpengaruh pada hasil belajar dari siswa tersebut. Pembelajaran daring ini akan mendorong sikap belajar yang aktif bagi siswa, membuat pembelajaran yang lebih kolaboratif, konstruktif dan adanya terjadi dialog baik antar guru dengan peserta didik atau antar peserta didik dengan peserta didik antar satu sama lain.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik untuk patokan akhirnya yaitu berkaitan dengan hasil belajar.

Yang mana hasil belajar ini sendiri merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya selama mengikuti proses pembelajaran yang ia dapat disekolah.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang bisa diukur dan dapat dievaluasi terkait tinggi rendahnya berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan indikator dapat menguraikan dan mengklasifikasikan serta seseorang yang dikatakan berhasil dapat menunjukkan perubahan pada dirinya hasil belajar kognitif pendidikan agama islam (Sobron, 2020, hal. 271).

Dalam proses pembelajaran daring ini bukan sekedar materi yang dipindahkan melalui media internet dan bukan juga sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi sosial media. Namun pembelajaran melalui metode pembelajaran daring ini harus direncanakan, dilaksanakan,

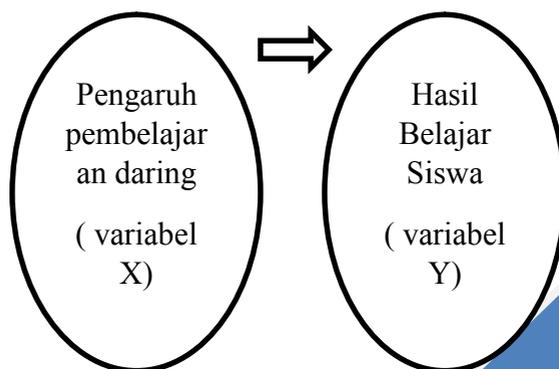
serta adanya evaluasi yang sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Ria, 2020, hal. 233).

Yang harus diperhatikan disini agar pembelajaran daring dapat terlaksana secara optimal yaitu berkaitan dengan kesiapan belajar diantaranya dengan kepercayaan diri terhadap penggunaan komputer/ internet, pembelajaran yang dilakukan secara mandiri, pengendalian siswa, motivasi untuk belajar, dan kepercayaan diri terhadap komunikasi yang dilakukan secara online. Melalui pembelajaran secara daring ini dilaksanakan memungkinkan siswa memiliki keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapan pun dan dimana pun. Maka dapat kita lihat bahwa adanya hubungan antara kemandirian belajar akibat pembelajaran secara daring dengan hasil belajar yang baik, walaupun dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh atau online (Sepita, 2020, hal. 109). Jadi hasil pembelajaran tentunya

akan diperoleh setelah proses pembelajaran tersebut berlangsung. Terkait efektif atau tidaknya metode pembelajaran daring ini salah satunya bisa dilihat dari hasil pembelajaran siswa tersebut nantinya.

5. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Metode Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar PAI siswa kelas 3 SD. Maka disini saya mengumpulkan datanya melalui observasi, wawancara dan juga menyebarkan angket serta meminta data nilai PAI siswa kelas 3 Sekolah Dasar di Kapau Jorong Koto Gadang. Disini adanya dua variable yakni variabel X dan variable Y :



Dalam gambar diatas dijelaskan bahwa Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran daring dan Variabel Y adalah hasil belajar siswa. Data variable X didapatkan melalui penyebaran angket kepada beberapa siswa (responden) dan disini respondennya hanya beberapa orang karena keterbatasan waktu dan lain sebagainya. Sedangkan untuk variable Y yakni hasil belajar siswa ini didapatkan dengan meminta hasil belajar PAI siswa kelas 3 kepada guru Pendidikan agama Islam itu sendiri.

Untuk penyebaran angket ini melalui google form dan disana adanya 10 pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh responden. Dari setiap nomor item pertanyaan disediakan sebanyak 4 pilihan jawaban alternative dengan standart penilaiannya. Angket dilakukan kepada 10 orang siswa sebagai reponden yang terdiri

dari 10 item pertanyaan tentang pengaruh metode pembelajaran online (X) dan 10 item nilai siswa (Y). Setelah data angket dan nilai siswa tersebut terkumpul, maka dapat kita olah melalui rumus korelasi.

Untuk memperoleh data dari variable X maka dilakukan penyebaran angket kepada peserta didik, yang mana sampel yang diambil dari kelas 3 SD yang ada dilingkungan sekitar karena sekolah masih libur. karena adanya beberapa keterbatasan maka sampel yang diambil berjumlah 10 orang responden. Pertanyaan yang diajukan kepada responden yakni berjumlah 10 sebagai berikut:

Adanya ketentuan 4 buah alternative jawaban yang disediakan yakni sebagai berikut:

- a. Sangat setuju (SS) = 4 point
- b. Setuju (S) = 3 point
- c. Kurang setuju (KS) = 2 point

d. Tidak setuju (TS) = 1 point

Daftar Pertanyaan Angket

No	Daftar Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya dapat memahami materi yang diajarkan melalui pembelajaran daring.				
2	Pembelajaran daring itu menyenangkan.				
3	Materi yang disampaikan guru melalui daring sudah tersampaikan dengan baik.				
4	Saya menemukan banyaknya masalah atau kendala yang dihadapi selama pembelajaran				

	daring.				
5	Perlunya pendampingan orang tua dalam proses pembelajaran orang tua.				
6	Saya tidak menyukai pembelajaran daring (online) ini.				
7	Pembelajaran daring lebih bagus dibandingkan pembelajaran tatap muka.				
8	Saya kesulitan memahami materi pembelajaran daring ini.				
9	Pembelajaran daring dapat meningkatkan kreativitas dan kemandirian dalam belajar.				
10	Selama pembelajaran				

daring nilai saya mengalami peningkatan.				
--	--	--	--	--

Untuk repondennya juga dibatasi hanya 10 orang responden dan berikut datanya:

Data Hasil Angket Tentang Pembelajaran Daring (Variabel X)

No	Sampel	Item Jawaban										jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	28
2	B	4	3	3	4	3	2	1	3	2	2	27
3	C	3	2	3	4	4	2	2	3	3	2	28
4	D	2	2	3	4	4	3	2	4	3	3	30
5	E	2	2	2	3	3	4	2	4	2	2	26
6	F	3	3	3	3	4	1	1	2	3	2	25
7	G	1	1	3	4	3	4	1	4	3	2	26

8	H	2	1	2	4	3	3	1	4	2	2	24
9	I	2	2	2	3	4	3	1	3	2	2	24
10	J	2	3	2	4	4	2	1	4	2	3	27
N												265

Untuk data yang selanjutnya yakni nilai PAI siswa kelas 3, yang juga dibatasi 10 buah nilai siswa semester 2 yang diambil dari urutan absen 1-10.

Data hasil belajar siswa kelas 3 semester genap (variabel Y)

No	Nama Sampel	Nilai
1	AWF	87
2	AL	76
3	AA	82
4	DA	88

5	FH	74
6	GD	66
7	RR	78
8	HN	92
9	JWP	84
10	KYH	80
N		807

Dan dari hasil skor angket dan nilai siswa dapat diperhitungkan atau dimasukkan kedalam tabel sebagai berikut:

NO	NAMA	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	AWF	28	87	784	7569	2436
2	AL	27	76	729	5776	2052
3	AA	28	82	784	6724	2296

4	DA	30	88	900	7744	2640
5	FH	26	74	676	5476	1650
6	GD	25	66	625	4356	2028
7	RR	26	78	676	6084	2208
8	HN	24	92	576	8464	2016
9	JWP	24	84	576	7056	2016
10	KYH	27	80	729	6400	2160
N	10	265	807	7055	65649	21428

Untuk melihat sejauh mana pengaruh metode pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa, maka dapat diketahui dengan menggunakan yaitu rumus korelasi product moment dengan angka kasar dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi

N = Jumlah

$\sum x$ = jumlah skor x

$\sum y$ = jumlah skor y

xy = jumlah hasil perkalian antara skor x dan
y

maka:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2 - (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{10 \times 21.428 - (265)(807)}{\sqrt{(10 \times 7.055 - 70.225)(10 \times 65.649 - 651.249)}} \\ &= \frac{214.280 - 213.855}{\sqrt{(70.550 - 70.225)(656.490 - 651.249)}} \\ &= \frac{425}{\sqrt{(325)(5.241)}} \\ &= \frac{425}{\sqrt{1.703.325}} \end{aligned}$$

$$= \frac{425}{1.305,11494}$$

$$= 0,325641817 / 0,32$$

Setelah hasilnya didapat maka dapat kita lihat berdasarkan interval koefisien tingkat hubungan yakni sebagai berikut:

Interval koefisien tingkat hubungan	
0,00-0,200	Sangat rendah
0,200-0,400	Rendah
0,400-0,600	Sedang
0,600-0,800	Tinggi
0,800-1,00	Sangat tinggi

Jika dilihat dari koefisien tingkat hubungannya (korelasi) maka dari data yang sudah saya olah hasilnya yakni 0,32 yang mana ini menunjukkan bahwa tingkat hubungan atau korelasinya yaitu rendah. Hal ini juga sesuai dengan wawancara saya kepada Guru PAI kelas 3 SD yang mana beliau mengatakan bahwa: “ hasil belajar siswa selama pembelajaran daring ini dapat

dikatakan menurun, yang mana tidaknya peningkatan yang signifikan dari nilai siswa, contohnya saja mereka yang sering aktif disekolah ketika tatap muka, sekarang menjadi siswa yang malas untuk mengerjakan tugas dan lebih kelihatan lagi ketika ujian praktek dikelas 3 ini mereka sudah belajar terkait shalat fardhu, jadi dapat dilihat seberapa kemampuan mereka tersebut dan ternyata kurang”.

Jadi dari hasil data yang sudah diperoleh diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD di Kapau Jorong Koto Kecamatan Baso ini korelasinya yakni rendah. Jadi dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran daring ini memiliki pengaruh yang rendah terhadap hasil belajar siswa PAI kelas 3. Hal ini sudah wajar karena selama pembelajaran daring ini berlangsung kebanyakan dari siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru dan terlebih lagi ketika ujian mereka akan kewalahan karena tidak memahami materi tersebut.

Memang tidak bisa dipungkiri bahwa dalam pembelajaran daring atau pembelajaran yang dilaksanakan dirumah masing-masing, seorang siswa Sekolah Dasar tentunya perlu pendampingan orang tua selama mereka mengikuti pembelajaran. Namun tidak sedikit dari orang tua siswa yang sibuk dengan pekerjaan mereka, jadi tidak sepenuhnya dapat mendampingi anaknya selama pembelajaran daring itu berlangsung. Apalagi pembelajaran daring ini mereka tidak dapat mendengarkan atau memahami pembelajaran secara langsung seperti tatap muka, namun di pembelajaran daring ini mereka yang harus mandiri dan bisa mengonstruksi ilmu yang mereka dapat. Tentunya mereka kesulitan akan hal tersebut apalagi mereka masih siswa Sekolah Dasar. Dari beberapa hal tersebutlah, siswa kurang memahami pembelajaran yang disampaikan melalui daring ini, jadi bisa dikatakan pengaruh atau korelasi antara pembelajaran daring dengan hasil belajar siswa tersebut yakni adanya pengaruh yang rendah atau memiliki pengaruh yang rendah terhadap hasil

belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa kelas 3 SD tersebut.

D. Kesimpulan

Proses belajar-mengajar yang dilaksanakan saat sekarang ini memang berbeda dengan sebelumnya yang dilaksanakan secara tatap muka, namun sekarang ini melalui pembelajaran daring. Yang mana pembelajaran daring ini sebagai metode pembelajaran yang berbasis internet dan dengan menggunakan berbagai aplikasi. Aplikasi yang dapat digunakan diantaranya whatsapp, zoom, geogle meet, geogle drive dan lain sebagainya yang dilakukan menggunakan jaringan internet serta dapat akses melalui handphone maupun komputer. Dengan berbagai aplikasi tersebut terjadilah proses interaksi guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan tentunya yang menjadi point terakhirnya yaitu nilai siswa itu sendiri. Nilai atau hasil belajar ini yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh gurunya

disekolah. Dengan adanya nilai tersebut menjadi gambaran bagi siswa itu terkait sejauh mana kemampuan yang dimilikinya. Sehingga dapat menjadi tolak ukur dari kemampuan yang mereka miliki terhadap suatu pembelajaran yang diajarkan yang mana disini pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jadi sesuai dengan hasil penelitian yang sudah diperoleh terkait Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 3 SD di Kapau Jorong Koto Kecamatan Baso ini mendapatkan hasil korelasinya rendah atau memiliki pengaruh tetapi dikategori yang rendah terhadap hasil belajar siswa. Dapat dikatakan disini bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara daring ini tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, malahan disini pengaruh atau korelasinya itu rendah terhadap hasil belajar siswa. Suatu hal yang wajar saja, sebab memang adanya perbedaan yang didapatkan oleh siswa ketika mereka menerima pembelajaran yang disampaikan secara langsung oleh seorang guru

didalam kelas, dibandingkan dengan pembelajaran yang disampaikan guru secara daring.

Selama pembelajaran daring ini berlangsung kebanyakan dari siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru, sering terlambat mengumpulkan tugas dan terlebih lagi ketika ujian mereka akan kewalahan karena tidak memahami materi yang dipelajari tersebut. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau dirumah masing-masing bagi siswa Sekolah Dasar tentunya perlu pendampingan orang tua selama mereka mengikuti pembelajaran dan tidak jarang juga dari mereka yang lebih sibuk untuk bermain dibandingkan untuk belajar.

Apalagi tidak sedikit dari orang tua siswa yang sibuk dengan pekerjaan mereka, jadi tidak sepenuhnya dapat mendampingi anaknya selama pembelajaran daring itu berlangsung. Serta dalam pembelajaran daring ini mereka tidak dapat mendengarkan atau memahami pembelajaran secara langsung seperti tatap muka, namun di pembelajaran daring ini mereka yang harus mandiri dan bisa

mengonstruksi ilmu yang mereka dapat. Tentunya mereka kesulitan akan hal tersebut apalagi mereka masih siswa Sekolah Dasar. Maka dari beberapa hal tersebutlah, siswa kurang memahami pembelajaran yang disampaikan melalui daring ini, jadi bisa dikatakan pengaruh atau korelasi antara pembelajaran daring dengan hasil belajar siswa tersebut yaitu memiliki pengaruh yang rendah, sehingga hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas 3 SD tersebut pun kurang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Teks

Bungin, Burhan. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, ekonomi, dan kebijakan Publik serta lain sebagainya*. Jakarta: Kencana.

Bilfaqih, Yusuf. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kompri. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.

Madjid, Abdul, dkk. (2004). *Pendidika Agama Islam (PAI) Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Purwanto, Ngalim. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sabri, Alisuf. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman ilmu jaya.

Sanjaya, Wina. (2005). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, R & D)*. Bandung : Alfabeta

Ramayulis. (2008). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Zuhairini. (2004). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press

Jurnal Ilmiah

Adi Nugraha, Sobron. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (3), 271.

Ferazona, Sepita. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Limnologi. *Journal Of Research and Education Chemistry (JREC)*, 2 (2), 109.

Fitiani. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *PeKA: Jurnal UIR*, 4 (2), 138.

Fuadi, Tuti Marjan . (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. *Jounal Dedikasi Pendidikan*, 4 (2), 195.

Malyana, Andasia. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru

Sekolah Dasar Di Teluk Belitung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2 (1), 71.

Musya'adah, Umi . (2018). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *AULADA :Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* , 1 (2), 14.

Pratama, Rio erwan & Sri Mulyati. (2020). Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1 (2), 51.

Yuanita Sari, Ria . (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19, *Journal Ilmu Pendidikan*, 2 (3), 233.

Wawancara

Nurhayati, *Wawancara Pribadi*. Pembelajaran Daring PAI kelas 3. Kamis 8 Juli 2021

Ada kesalahan yang seringkali dilakukan oleh orang-orang yang ingin maju, bahkan orang-orang yang sudah maju. Sekadar keinginan saja tidaklah cukup untuk membuat seseorang akan bisa maju. Dibutuhkan keberanian dan strategi untuk maju.

Keberanian untuk menghadapi jalan yang sulit di depan ketika hendak melaluinya, keberanian untuk mengatur langkah agar tidak salah dalam menyeberang dan keberanian untuk terus maju. Mereka yang maju umumnya telah membakar jembatan yang menyeberangkannya. Mereka yang maju hanya menemukan jalan untuk maju ke depan dan terus maju.

“ yang terpenting, bukanlah seberapa besar mimpi kalian, melainkan seberapa besar upaya kalian mewujudkan mimpi itu”.

Andrea Hirata

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL
BELAJAR PAI SISWA SD
DI DUSUN II PINAGA**

Muhammad Zikri

(2118149)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

IAIN Bukittinggi

(zikrialkhudry23@gmail.com)

ABSTRAK

Pengaruh *Game Online* terhadap hasil belajar siswa tidak diragukan lagi, karna telah banyak pada saat ini siswa-siswa yang mulai kecanduan dengan *Game Online*. Pada saat sekarang ini pendidikan jauh dari kata berhasil jika dilihat dari hasil belajar peserta didiknya terkhusus peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Dimana pada saat ini semua kalangan peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai yang duduk di universitas sibuk memainkan *Game Online* tersebut. Maka dari itu dilakukan studi ini dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *Game Online* ini mempengaruhi hasil belajar siswa dengan cara melihat hasil belajar yang di pegang guru PAI serta melakukan observasi dan wawancara dengan guru mengenai pengetahuan tentang Agama Islam. Terakhir, manfaat penelitian ini adalah setelah mengetahui pengaruh *Game*

Online ini maka masyarakat harus bisa mengurangi pengaruh *Game Online* terhadap siswa yang terkhusus yang masih dalam sekolah dasar serta bagi orang tua dan guru mampu membatasi anak dalam penggunaan elektronik yang bisa digunakan untuk bermain *Game Online*.

KATA KUNCI : *Game Online*, Hasil Belajar Siswa

A. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi tak dapat dipungkiri adanya dikalangan masyarakat mulai dari lapisan yang paling bawah sampai lapisan masyarakat atas semua merasakan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat dari tahun ke tahun. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan adanya produk-produk canggih seperti laptop, *handphone*, komputer dan internet.

Hampir semua masyarakat pekerjaannya dibantu oleh produk-produk yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi itu, seperti membajak sawah menggunakan mesin bajak dari pada alat alternatif. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, kegiatan manusia banyak terpengaruh dengan

produk teknologi informasi ini terkhusus anak-anak sekolah salah satu contohnya adalah siswa bisa mendapatkan informasi dari Internet karna didalam nya banyak terdapat informasi dan juga hiburan seperti *Game Online*.

Menurut adam dan Rollings (Nisrinafatini) mereka mengatakan bahwasanya *Game Online* adalah satu permainan dimana permainan ini dapat diakses oleh semua orang atau pemain dalam waktu yang bersamaan dimana media untuk memainkannya tersebut saling berhubungan dengan internet.

Sedangkan, menurut Kimm dkk mendefinisikan bahwa *Game Online* adalah suatu permainan yang mana banyak orang yang bermain dalam satu waktu yang dihubungkan dengan jaringan komunikasi *Online* (Andry & Andi, 2019:5), dan juga Burhan juga mengartikan *Game Online* sebagai permainan komputer yang bisa dimainkan oleh banyak orang dalam suatu waktu yang sama melalui jaringan internet.

Dari defenisi diatas dapat diambil kesimpulan yang mana arti dari *Game Online* adalah

satu permainan yang bisa dimainkan oleh banyak orang dalam waktu, metode serta menggunakan bentuk yang sama yang saling terhubung antar pemain melalui jaringan komunikasi internet. Ditambahkan oleh Young yang menyatakan pendapatnya tentang internet bisa menyebabkan kecanduan yang mana penyebabnya adalah berlebihan bermain *Game Online*. (Andry & Andi, 2019:5)

Dilihat dari pengertian diatas bahwasanya *Game Online* ini dimainkan secara bersamaan dan saling terhubung dengan internet. Maka dari itu dapat diketahui bahwa sanya menurut pendapat Young tadi internet ini dapat membuat pengguna nya akan kecanduan apabila sudah terlalu atau berlebihan dalam menggunakan internet.

Game Online memiliki beberapa hal yang bisa menarik perhatian siswa sehingga mereka sibuk bermain game dibandingkan dengan belajar, aktivitas ini menjadi aktivitas rutin yang selalu dilakukan oleh para siswa dimana memainkan game

online ini tidak ada yang namanya mengenal waktu, baik pagi, siang sore ataupun hingga larut malam.

Selain memiliki hal-hal yang menarik, *Game Online* ini juga membuat para pemainnya merasa ketagihan yaitu apabila pemain ini kalah dalam satu laga di game online ini maka para pemain akan terus bermain sehingga para pemain bisa memenangkan permainan tersebut maka itu lah yang membuat para pelajar menjadi sangat bergantung atau sangat kecanduan dalam bermain *Game Online*

Jika para siswa sudah mulai kecanduan game online ini maka dengan sendirinya pelajar tersebut akan menjauhkan diri dari lingkungannya serta para siswa akan cenderung memiliki sifat ego dan mengedepankan sifat individualitasnya dan juga akan beranggapan bahwa lingkungannya adalah tempat untuk bermain *game* dan kehidupan yang dirasakan oleh peserta didik itu adalah kehidupan didunia maya.

Game Online memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif, dampak positifnya dapat meningkatkan kemampuan fisik serta

meningkatkan kemampuan intelektual serta kemampuan fantasi yang dimiliki oleh siswa tersebut. Lain dari pada hal itu, game online juga memiliki dampak negatif yang amat buruk bagi para siswa yang sudah kecanduan game online, diantaranya yaitu: terbelengkalainya kegiatan siswa, lalai dalam melakukan kegiatan, banyak menggunakan waktu luang untuk bermain game serta kecanduan bermain game ini juga dapat menurunkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting yang menunjukkan adanya perubahan tingkah laku peserta didik. Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar secara hakikat adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku yang menjadi hasil belajar peserta didik yang memiliki cakupan pada bidang kognitif, afektif serta psikomotorik seorang siswa. (Edy, 2020:24)

Dan juga hasil belajar ini merupakan hasil dari interaksi murid dan siswa, pendapat ini dikeluarkan oleh Dimiyanti dan Mudjiono yang berkata bahwa hasil belajar adalah buah dari proses interaksi tindak belajar (siswa) dan tindak mengajar

(guru), dari segi siswa hasil belajar adalah hasil dari berakhirnya proses pembelajaran yang diikuti sedangkan bagi sisi guru hasil belajar ini merupakan tindak mengajar yang diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. (Edy, 2020:24), serta hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku yang terdapat pada diri siswa yang dapat diukur, dilihat dalam bentuk perubahan kognitif, afektif serta psikomotornya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sanya hasil belajar itu merupaka hasil dari perubahan tingkah laku yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, interaksi dan evaluasi. Maksudnya iteraksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran serta guru dapat mengevaluasi hasil pembelajaran guna menemukan dan meningkatkan hasil yang memuaskan.

Disini banyak peserta didik khususnya sekolah dasar menurun hasil belajarnya dikarenakan sibuk bermain *Game Online*, salah satu bentuk menurunnya hasil belajar tersebut adalah banyak nya siswa yang tidak tau dengan cara membaca al-

Qur'an, banyak yang tidak mengetahui konsep agama dan lain sebagainya yang membuat hasilnya buruk terkhusus pada mata pelajaran PAI. Dari segi afektif juga mengalami penurunan hasil belajar dan setiap bidang mengalami penurunan hasil belajar khusus yang berkaitan dan bersangkutan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Melihat hasil observasi yang dilakukan di daerah penelitian banyak sekali anak yang duduk di bangku sekolah dasar terutama kelas 4-5 yang siap menerima rapor itu sibuk dengan bermain *game online* sehingga menurun hasil belajarnya.

Dari masalah di atas, maka penulis dapat melakukan penelitian sejauh mana penurunan hasil belajar siswa dikarenakan kecanduan *Game Online* khususnya mata pelajaran PAI. Maka judul yang dapat penulis paparkan adalah sebagai berikut: **“PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA SD DI DUSUN II PINAGA “**

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kuantitatif adalah “berdasarkan jumlah atau banyaknya” sedangkan penelitian adalah “kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis serta objektif dalam menyelesaikan suatu persoalan dan menguji satu hipotesis guna mengembangkan prinsip-prinsip umum. Jadi, dari pendapat ini Nikaulus Duli (2019:3) mengatakan bahwasanya penelitian kuantitatif adalah kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis serta menyajikan data berdasarkan banyaknya atau besarnya suatu data yang dilakukan secara objektif dan sistematis untuk memecahkan suatu masalah serta menguji hipotesis guna mengembangkan prinsip-prinsip umum.

Dalam penelitian kuantitatif ini ada macam-macam penelitian nya maka disini penulis menggunakan macam penelitian kuantitatif yang deskriptif atau yang sering disebut penelitian kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif ini dalam channel Mutiya Oktiriani disebut kan yaitu

penelitian yang tugas nya menganalisis data berupa angka yang digunakan untuk menggambarkan fenomena yang ada dengan tujuan mencari pengaruh atau hubungan antara 2 variabel sehingga memperoleh kesimpulan dan hasil penelitian.

Penelitian ini dilakukan di dusun II pinaga kenegarian Aua Kuniang kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat, dan yang menjadi sample nya yaitu anak-anak sekolah dasar khusus kelas 5-6 pada saat ini.

Analisis data yang digunakan adalah melihat atau observasi yang dilakukan kelapangan guna melihat berapa banyak anak yang sedang dalam fase kecanduan dalam bermain *Game Online* di tempat dilakukannya penelitian tersebut. Sedangkan untuk cara atau teknik pengumpulan datanya ini digunakan dengan meminta hasil pembelajaran siswa kepada guru PAI yang ada di tempat penelitian juga melakukan wawancara terkait hasil belajar siswa sekolah dasar serta penyebaran angket kepada anak SD kelas 5-6 saat sekarang.

C. PEMBAHASAN**a. GAME ONLINE**

Game Online adalah sebuah permainan dimana menghubungkan sekali banyak pemain yang dapat bermain dalam waktu yang sama walaupun dengan jarak yang jauh karna dihubungkan dengan jaringan internet.

Selain itu, menurut Burhan (Andry & Andi, 2019:6) beliau mendefenisikan *game online* itu sebagai sebuah permainan yang dimainkan oleh banyak pemain yang terhubung dengan internet.

Dengan begitu tak bisa dipungkiri lagi bahwasanya *game online* ini berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi dan juga pada saat sekarang ini hampir setiap pekejaan manusia membutuhkan internet mulai dari masyarakat yang bekerja sebagai petani sampai kepada para pejabat dan juga pada saat ini juga digunakan oleh para peserta didik termasuk juga peserta didik yang masih di sekolah dasar.

Menurut Eddy Liem (Nisrinafatin: 117) , Dirctur Indonesia *Gamer, Game Online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan cara dihubungkan dengan internet melalaui perangkat Pc (*Personal Computer*), atau dengan konsol game biasa seperti PS, X-box maupun dengan android.

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan diatas dapat ditarik kesimpulan terkait defenisi tentang *Game Online* ini. Jadi, *Game Online* ini adalah satu permainan yang mana bisa menghubungkan banyak player sekaligus yang berbeda tempat tapi dalam waktu yang sama dengan melalui jaringan internet.

Dalam (Andry & Andi, 2019:8) Perkembangan Game Online pertama kali muncul yaitu pada tahun 1969 yang mulanya komputer hanya bisa digunakan oleh dua orang untuk bermain game, dan pada tahun 1970 mulai bermunculan jaringan yang tida lagi LAN akan tetapi sudah WAN dan menjadi internet.

Perkembangan Game Online ini tidak saja cukup dengan begitu, perkembangan terus dilakukan sehingga masuk kedalam indonesia yang mana game online di indonesia masuk pada tahun 90-an. Dengan masuk nya *Game Online* ini ke indonesia ditambah lagi dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin maju, maka yang memainkan *Game Online* ini tidak hanya terfokus pada orang yang sedang putus sekolah akan tetapi kebanyakan yang sering meluangkan waktu demi untuk bermain *Game Online* adalah dikalangan para pelajar khususnya pada saat ini pelajar yang masih duduk dibangku sekolah dasar.

Pada saat ini tidak diragukan lagi bahwasanya banyak pelajar yang memainkan *game online* tanpa mengenal waktu. Yang mana *game online* digunakan untuk kesenangan sehingga tak bisa membagi waktu untuk main game dan belajar. Sehingga membuat sebagian besar pelajar indonesia yang hasil belajar nya menurun disebabkan kecanduan bermain *Game*

Online ini. *Game Online* yang dimainkan pada saat sekarang ini sudah banyak sekali jenisnya, perlu diketahui bahwasanya pada awal mula adanya *Game Online* ini hanya menghadirkan game yang hanya bergenre atau berjenis *Game* simulasi saja. Akan tetapi, pada saat ini perkembangan *Game Online* tidak hanya terbatas pada *Game* simulasi saja, banyak sekarang bermunculan *Game* yang bergenre *Action*, *Arcade*, *Adventure*, *RPG* dan masih banyak lagi genre dari game online tersebut.

Namun, *Game Online* yang sering dimainkan pada saat ini adalah *PUBG*, *FF*, *ML* dan berbagai game lainnya yang tersedia di *playstore* atau *Appstore*. Yang miris pada saat ini adalah para anak didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar sudah mulai kecanduan game online hingga dalam kehidupan sehari-hari hanya menghafal nama karakter yang ada di game online tersebut sehingga menurunkan hasil belajarnya.

Dalam (Andry & Andi, 2019:9) ada dua jenis game online ini yaitu Web Based Game dan Text Based Game. Web Based Game adalah aplikasi yang diletakan pada salah satu server di internet seperti java player, flash player yang mana para pengguna bisa menggunakan internet dan broser untuk mengakses game tersebut. Sedangkan Text Based Game adalah ini adalah game yang membuat para pemain nya berinteraksi dengan text-text yang ada dalam aplikasi game tersebut, dan juga jenis ini sudah lama ada tapi sejak kehadiran web based game ini game berbasis text ini banyak dilupakan dan tidak dilirik, akan tetapi seseuai dengan yang dijelaskan tadi bahwa game melakukan perkembangan begitu juga dengan jenis ini dimana pada saat ini mulai banyak lagi yang memainkan nya tentu dengan grafis serta tampilan yang lebih bagus.

Dengan demikian diketahui bahwa, para pengguna game ada yang memainkan *game online* ini untuk menghilangkan suntuk,

menghilangkan letih serta hanya sekedar untuk bersenang-senang. Namun tak sedikit juga yang main *game online* dengan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan mau seharian waktunya digunakan hanya untuk bermain game.

b. Hasil Belajar

Secara garis besar, hasil belajar merupakan sebuah perubahan yang akan dimiliki seorang murid yang melakukan proses belajar baik itu perubahan pada aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotor peserta didik. Menurut Omar Hamalik (2007:30) beliau menjelaskan bahwasanya hasil belajar itu adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati serta dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilannya. Perubahan itu dapat didefinisikan sebagai adanya perkembangan serta peningkatan yang lebih baik dari yang sebelumnya dari yang tidak tau menjadi tahu.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwasanya hasil belajar itu merupakan satu

perubahan dimana perubahan ini terjadi dalam diri seseorang yaitu dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat diukur dan diamati. Selain dari pada itu, Dimiyati (2009:200) menjelaskan bahwasanya hasil belajar merupakan satu proses dalam menentukan nilai belajar dari seorang siswa melalui penilaian dan pengukuran hasil belajar, dari pengertian ini dapat diketahui bahwasanya tujuan utama dari adanya hasil belajar ini adalah untuk mengetahui seberapa tingg tingkat keberhasilan dari seorang siswa setelah mengikuti beberapa pelajaran yang akan ditandai dengan huruf atau angka.

Sedangkan menurut Udin Winataputra, beliau mengatakan bahwasanya defenisi dari hasil belajar itu adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seorang siswa dengan melauai proses belajar dimana keberhasilan ini dapat ditanda kan dengan adanya perubahan-perubahan yang sangat khas semisal dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Dari pengertian-pengertian diatas yang terkait dengan hasil belajar, dapat disimpulkan disini bahwa hasil belajar itu adalah sebagai sebuah bentuk keberhasilan dari pencapaian siswa melalui penilaian dan pengukuran hasil belajar sehingga menyimpulkan perubahan pada tingkah laku yang dapat diamati serta diukur dalam bentuk sikap, pengetahuan maupun keterampilan peserta didik tersebut. Hasil belajar bukan sekedar sebagai bentuk dari keberhasilan yang telah dicapai siswa akan tetapi juga hasil belajar merupakan sebagai bukti bahwa selama ini sudah melakukan proses belajar.

Dalam hal ini, hasil belajar mencakup 3 ranah yang akan mengalami perubahan setelah melakukan proses belajar yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini merupakan ranah dimana yang bersangkutan dengan mental (otak), dan juga pengetahuan. Dalam ranah kognitif ini seseorang yang dikatakan memiliki prestasi dalam hasil

belajar adalah dengan adanya perubahan pada pengetahuannya yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Mulyadi (2010:3) Inilah hasil belajar yang mencakup ranah kognitif yaitu dengan adanya perubahan dalam ranah ini ada enam kemampuan yang harus dikuasai yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Diranah ini untuk mengetahui hasil belajar seorang siswa adalah melihat bagaimana perubahan sikapnya, karena pada ranah ini menyangkut tentang sikap seorang peserta didik. Perubahan ini dapat diamati dengan melihat peserta didik dari perhatiannya, disiplin, motivasi dan juga menghargai guru. Karena perubahan yang dikehendaki supaya berhasil mencapai ketentuan

adalah dengan perubahan sikap dari buruk menjadi baik.

3. Ranah Psikomotor

Pada ranah ini menyangkut pada bagaimana keterampilan seorang peserta didik tersebut. Maka dari itu setelah dilakukan nya proses belajar maka akan dilangsungkan proses menarik hasil belajr, dan pada ranah ini hasil belajar dapat diamati dengan seberapa jauh dia memiliki pengetahuan dan seberapa bagus sikap dia karna keterampilan ini atau ranah psikomotorik ini adalah bagaimana siswa itu mengamalkan pelajaran yang telah dia dapat kan.

Ketiga ranah diatas adalah tujuan utama dari hasil belajar yaitu mengalami perubahan-perubahan yang signifikan terhadap pengetahuan, sikap dan juga keterampilan siswa setelah melakukan proses belajar. Dalam bukunya Dimiyati (2009:201) mengatakan bahwasanya hasil belajar ini akhirnya

difungsikan dan ditujukan untuk keperluan-keperluan sebagai berikut ini:

1. Untuk seleksi, hasil belajar banyak difungsikan untuk menyeleksi siswa-siswa yang cocok dalam memiliki jabatan dalam satu kelas ataupun menyeleksi jenis pendidikan yang cocok dengan hasil belajarnya. Seleksi ini menentukan setidaknya tingkatan kelas dan mata pelajaran yang berbeda.
2. Untuk kenaikan kelas, dalam hal menentukan naik atau tidaknya seorang siswa ke tingkatan yang selanjutnya maka dibutuhkan oleh seorang guru yaitu hasil belajar, hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran dalam satu tingkatan dapat menjadi patokan apakah siswa ini naik ke tingkat yang selanjutnya atau tidak, maka dari itu jika siswa ingin naik ke tingkat yang selanjutnya maka hasil

belajar yang harus di peroleh harus lah baik.

3. Untuk penempatan, melihat hasil belajar siswa para guru bisa memberikan ketepatan dalam memberikan penempatan kepada murid sesuai dengan kelompok nya, jadi jika ada seorang murid yang memiliki hasil belajar yang baik maka di kelompokkan denga siswa yang kurang baik hasil belajar nya sehingga semua siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dan tujuan pendidikan pun tersampaikan.

Dalam hal menentukan hasil belajar ini banyak sekali faktor yang membuat hasil belajar ini meningkat dan juga ada kalanya dengan faktor ini hasil belajar juga akan menurun dari biasanya. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu bersumber dari faktor intern maupun faktor ekstern yang ada pada siswa.

Pertama Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang peserta didik

tersebut. Menurut Edy (2020:26) mengatakan bahwasanya faktor internal ini terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah ini adalah faktor yang berkaitan dengan bentuk fisik seseorang, jika seseorang yang memiliki fisik yang tidak baik atau bagus maka secara garis besar hasil belajar yang akan dicapainya juga akan tidak berhasil atau juga bisa berhasil dikarenakan faktor psikologis nya atau kejiwaan nya masih belum terganggu sama sekali.

2. Faktor Psikologi

Faktor psikologi atau faktor kejiwaan seseorang sangat berpengaruh kepada hasil belajar yang akan dicapai oleh nya, dikarenakan psikis seorang anak harus baik dalam belajar baru lah bisa mendapatkan hasil belajar yang bagus, sebaliknya jika anak merasa gelisah, takut, tertekan dan juga apa yang

membuat ketidnyamanan psikisnya maka itu akan membuat seseorang anak akan mendapatkan hasil belajar yang jelek karena rasa tertekan tadi. Maka dari itu untuk orang tua haruslah mengerti akan kondisi psikis anak.

Yang kedua yaitu faktor eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diluar dari diri siswa itu sendiri, Omar Hamalik (2004:30) mengatakan ada 3 faktor eksternal pengaruh hasil belajar bagi siswa yaitu faktor yang berasal dari lingkungan keluarga, faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat serta faktor yang berasal dari teman.

Untuk faktor yang pertama, yaitu yang berasal dari lingkungan keluarga adalah karena pemaksaan atas kehendak orang tua, banyak pada saat sekarang ini anak-anak disekolahkan tidak pada sekolah yang diminatinya justru banyak yang disekolahkan di sekolah yang menurut orang tuanya baik bagi mereka, tanpa disadari bahwasanya pada saat itu psikis atau

mental anak-anak terganggu sehingga di sekolah tidak fokus belajar takut mendapatkan nilai yang kurang memuaskan orang tua. Dan juga untuk anak sekolah dasar orang tua sekarang sangat lalai terhadap anaknya, anak yang seharusnya mengembangkan kemampuannya di masyarakat atau bermain dengan anak seusianya sekarang malah sibuk dengan *smartphone*, anak sekolah dasar pada saat ini banyak yang sudah bisa memainkan *smartphone* dan sering berdiam diri di rumah sebab dalam *smartphone* itu anak-anak khususnya yang masih di sekolah dasar sibuk bermain *Game Online* sehingga melalaikan waktu yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun.

Dan yang kedua faktor eksternal ini adalah berasal dari lingkungan masyarakat, dapat dilihat pada saat sekarang ini karena ada kemajuan teknologi dan juga akses internet sudah melambung tinggi perhatian masyarakat sekarang terbatas kepada anak-anak yang ada di sekitarnya. Yang mana pada saat dahulu

masyarakat menegur kesalahan orang walaupun bukan anaknya tapi bisa dilihat pada saat sekarang ini peran masyarakat yang seperti itu sudah semakin berkurang kebanyakan masyarakat Cuma berani di komentar lewat dunia maya.terkhusus pada pendidikan masyarakat yang begitu bisa memberi pengaruh yang tidak baik terhadap hasil belajar siswa dikarenakan para anak-anak sudah mulai masuk ke pergaulan bebas dan tidak sedikit juga anak yang masih di sekolah dasar terjerumus dalam kasus narkoba dan juga pergaulan bebas ini.

Dan yang ketiga yaitu faktor yang berasal dari teman atau lingkungan hidupnya. Dalam era modern ini para pelajar mulai dari kalangan pelajar SD sampai dengan mahasiswa tentu sudah memiliki yang namanya *smartphone* ditambah lagi pada saat ini negara indonesia sedang dijajah oleh wabah virus covid-19 dimana proses pembelajaran mulai dari sekolah dasar-universitas melakukan proses pembelajaran daring (dalam jaringan).

Berkaitan dengan hal ini banyak sekali para pelajar salah menagrtikan terkait dengan pembelajaran daring ini kebanyakan anak yang masih sekolah di sekolah dasar salah mengartikan nya kesibukan yang dilakukan oleh anak sekolah dasar pada saat ini sibuk dengan game online nya yang mana kawan yang diikuti oleh nya pun juga sibuk bermain game online maka dari itu terganggu hasil belajar siswa gara-gara tidak bisa mengontrol waktu belajar dengan maksimal dan juga tanpa ada nya pengawasan orang tua yang baik disanalah para siswa apalagi yang masih duduk di bangku sekolah dasar bebas menggunakan *smartphone* terutama dalam hal bermain *Game Online*.

c. Pengaruh Bermain *Game Online*

Fenomena pada saat ini dimana peserta didik banyak yang sudah mulai kecanduan dengan *Game Online*. Saking maraknya peserta didik yang kecanduan *Game Online* ini memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pendidikan, dimana motivasi dan juga prestasi belajar

peserta didik terganggu dikarenakan *Game Online* yang dimainkan setiap harinya.

Tapi, tidak semua pelajar yang memainkan *Game Online* ini memiliki pengaruh yang negatif pada diri seorang peserta didik, ada juga yang berpengaruh positif, seperti dalam yang disampaikan oleh Nisrinafatin dalam jurnalnya, yaitu pengaruh positif game online ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan konsentrasi, seorang yang bermain game atau yang sering disebut dengan istilah gamer ini memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam memainkan game online tersebut. Itu dikarenakan jika semakin tinggi level yang dihadapi maka semakin payah juga yang akan dilawan dalam game tersebut, maka dari itu konsentrasi yang dimiliki oleh gamer ini meningkat sebab dalam bermain game konsentrasi yang diperlukan itu tinggi.

2. Mengembangkan daya berfikir atau penalaran, seseorang yang memainkan *Game Online* khususnya pada game yang bertemakan *Puzzle* dimana seorang *gamer* akan dilatih untuk mengembangkan fikirannya, menganalisis situasi serta melakukan soal matematika dan juga untuk membuat keputusan dengan cepat.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *Game Online* kebanyakan permainan nya menggunakan bahasa inggris, dengan begitu para *gamer* akan sering berbahasa inggris tersebut untuk membaca beberapa kutipan atau text yang ada di *game* tersebut. Dengan begini secara tidak langsung para *gamer* akan berlatih dan secara tidak langsung juga akan cepat menguasai bahasa inggris tersebut.
4. Menghibur, mengalihkan perhatian dan mengurangi stres, pada dasarnya *Game*

Online maupun *Game Offline* ini dibuat untuk menghibur para pemainnya dan juga sebagai media refreshing yang akan dapat menghilangkan beban pikiran.

5. Mendapatkan teman baru, sama-sama diketahui bahwasanya game online ini adalah game yang dimainkan yang terhubung dengan jaringan internet, maksud nya jika masih ada internet maka para pemain dari daerah mana pun bisa memainkan game, jadi para pemain itu akan mendapatkan teman baru yang berbeda daerah dengan nya bahkan bisa mendapatkan teman diluar negara sekalipun karna game online bisa di acces selama masih ada jaringan internet dan juga para pemain bisa main bersama dalam waktu yang sama dengan wilayah yang berbeda.

Sedangkan dalam artikel nya Nisrinafatin juga menjelaskan terkait pengaruh negatif dari bermain game online ini sebagai berikut:

1. Membuat kecanduan yang berlebihan, dalam bermain *game online* para pemain akan mengalami kecanduan yang bersangatan itu dikarenakan para pemain dituntut untuk terus memainkan *game* supaya tidak ketinggalan level ataupun peringkat di game dan terkhusus *game adventure* (pertualangan) para pemain akan memainkan game itu sampai lupa waktu dikarenakan setelah menyelesaikan satu misi maka akan ada lagi misi yang lebih menantang.
2. Menurun kan kebugaran tubuh, para pemain *game online* jika sudah mendapatkan kecanduan maka akan lupa akan waktunya sehingga banyak dari kalangan siswa yang main game online ini sampai melewati tengah malam dan lupa menjaga istirahat sehingga menurunkan kebugaran tubuh sehingga

tidak bersemangat dalam melakukan aktifitas belajar

3. Sulit berkonsentrasi, dalam pembelajaran para pemain *game online* sangat sulit berkonsentrasi dalam pelajaran dimana para pemain *game online* akan terus membicarakan tentang game online yang dimainkan misal: si A bertanya “ apa event yang ada di game saat ini” maka yang teman nya yang bermain game online juga maka akan menjawab nya sehingga konsentrasinya seakan teralihkan.
4. Menurunnya motivasi belajar, seorang yang suka bermain *game online* secara tidak langsung akan malas-malasan untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah karna sebagian kesibukan nya itu dikarenakan oleh bermain *game online* selapas pulang sekolah.
5. Merusak mata dan juga saraf, ini akan terjadi jika seorang yang kecanduan

game online ini sudah mencapai batas wajar dimana mata hanya menatap pada handphone terus menerus, dan perilaku seperti ini dapat merusak mata para pemain.

Dan juga selain pengaruh negatif dari Nisrinafatin ini, juga ada pendapat Muhammad Isa dalam jurnal nya, tentang pengaruh negatif ini yaitu antara berikut:

1. Mengganggu kesehatan, ini dikarenakan terlalu asik atau terlalu kecanduan dalam bermain game online menyebabkan terganggunya kesehatan karna pola makan yang tidak teratur serta kurangnya istirahat akan menyebabkan gangguan kesehatan dalam diri seorang pemain.
2. Menyita waktu, disini para pemain game online yang sudah kecanduan akan bermain game tersebut sehingga tak mengenal waktu banyak dari peserta didik baik yang di sekolah dasar maupun

yang di universitas mengalami hal tersebut yaitu memainkan game online tak hingga waktu mau sampai kapan bermain.

3. Membuat orang menjadi bodoh, tak disangka bahwa sanya pernyataan ini datang dari seorang profesor di jepang yang mana bernama Ryuta Kawashima dimana beliau mengatakan bahwasanya video serta saound dari game nintendo dapat merusak sebagian otak walaupun menstimulasi bagian lain. Dari pendapat beliau bukan hanya game yang ada di nintendo bahkan hampir semua game membuat orang yang memainkannya menjadi bodoh.

Dari beberapa pendapat diatas yang menunjukkan pengaruh negatif dari bermain *game online* ini, semuanya bisa menyebabkan penurunan hasil belajar siswa terkhusus lagi di bidang Pendidikan Agama Islam, itu dikarenakan kecanduan yang membuat sebagian

besar peserta didik lalai dalam belajar serta dapat menurunkan hasil belajar di karenakan faktor kesehatan dan juga waktu di sebabkan oleh kecanduan *game online* tadi. Akan tetapi selain dapat menurunkan hasil belajar siswa *game online* ini juga bisa menjadikan seseorang itu pintar dalam hal berfikir, menganalisis situasi serta mampu berbahasa inggris dengan baik.

Akan tetapi, kecanduan akan menghapuskan itu semua maka dari itu peran orang tua dalam mengatur serta mengawasi anak-anak yang masih sekolah dasar dalam pemakaian *Handphone* atau *Smartphone* ini supaya anak tidak lagi kecanduan dan juga membuat anak lebih giat belajar terlebih lagi pada saat ini seluruh negara terkhusus indonesia sedang mengalami masa pandemi dimana pendidikan dilakukan secara daring (dalam jaringan) dimana para anak sering memegang HP dengan dalih belajar, maka dari itu peran orang tua dalam mengawasi anak memakai HP sangat diperlukan.

Proses penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan di SD Dusun II Pinaga Kecamatan Pasaman Kabupaten Pasaman Barat terkait Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SD. Dalam Penelitian ini terdapat 2 Variabel dimana variabel X yaitu Pengaruh Game Online sedangkan variabel Y yaitu Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa selama satu semester ini yaitu semester genap, dimana dilihat dari hasil penilaian yang tertera di raport siswa tersebut.

Sedangkan untuk memperoleh data dari Variabel X maka di lakukan penyebaran angket kepada peserta didik yang dimana saat ini sekolah lagi libur maka sample yang dapat diambil Cuma dari kelas V 5 orang dan dari kelas VI juga ada 5 orang, dan skor perolehan jawaban yang dijawab oleh Peserta didik dalam angket dengan ketentuan yaitu

SS (Sangat Setuju) : 5

S (Setuju) : 4

RR (Ragu-Ragu) : 3

TS (Tidak Setuju) : 2

STS (Sangat Tidak Setuju): 1

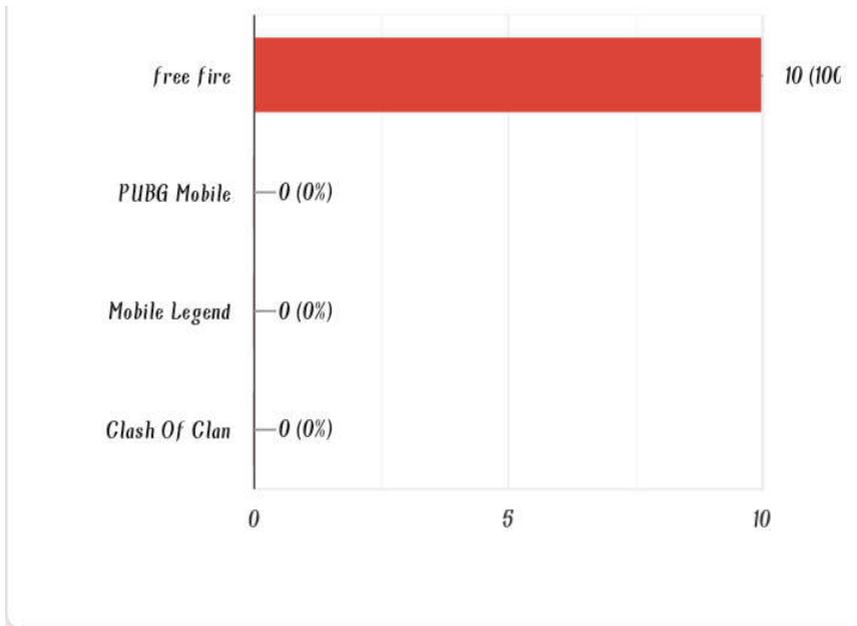
dituliskan dalam tabel sebagai berikut:

No	Angket	Jawaban Responden					Skor
		S S	S	R R	T S	S T S	
1	Saya Suka Bermain <i>Game Online</i> setiap hari	7	1	1	1	0	44
2	Saya Bermain <i>Game Online</i> lebih satu jam	4	1	2	2	2	36
3	Saya tidak konsentrasi dalam pembelajaran ketika Teringat <i>Game Online</i>	3	3	2	1	1	36
4	Saya mendahulukan main <i>Game Online</i> dari pada mengerjakan tugas	4	1	0	4	1	33
5	Saya sering membicarakan tentang <i>Game Online</i> ketika pembelajaran berlangsung	3	2	5	0	0	38

6	<i>Saya bermain Game Online selalu dirumah</i>	9	1	0	0	0	49
7	<i>Saya bermain Game Online tanpa mengenal waktu bermain</i>	4	2	2	2	2	40
8	<i>Saya main Game Online sering meninggalkan pekerjaan rumah</i>	7	1	0	0	2	41
9	<i>Saya bermain Game Online tanpa pernah mengulang pembelajaran</i>	4	1	1	3	1	34

Penulisan kata miring pada penyajian data diatas merupakan pertanyaan yang tidak valid yang dijawab oleh 10 siswa yang terdiri dari 5 orang kelas V dan 5 orang dari kelas VI. Satu pertanyaan lagi merupakan jenis *Game*

Online apa yang sedang dimainkan oleh para siswa tersebut, dan dapat dilihat dari grafik dibawah:



Dari data diagram diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan dari siswa terkhusus yang menjadi responden di angket ini merupakan para pemain *Game Online* yang berjeniskan *BatleGround* yang bernama Free Fire. Maka skor untuk ini adalah 50

Dan untuk Variabel Y nya itu diperoleh dari hasil belajar yang dimintai kepada Guru

Pendidikan Agama Islam yang ada di Dusun II Pinaga, berikut tabel hasil belajar siswa tersebut:

No	Kelas	Hasil Belajar Semester 2
1	5	90,50
2	5	75,22
3	5	87,84
4	5	89,06
5	5	79,41
6	6	90,63
7	6	78,08
8	6	96,67
9	6	80,33
10	6	88,00

Setelah melihat skor dari Variabel X yaitu pengaruh *Game Online* dan juga Variabel Y yaitu hasil belajar siswa, maka langkah selanjutnya untuk melakukan penelitian seberapa besar pengaruh *Game Online* ini

terhadap hasil belajar siswa, maka harus dilakukan korelasi guna mencari hubungan tersebut, dan dalam penelitian ini jenis korelasi yang digunakan adalah perhitungan korelasi product moment pengaruh *Game Online* dengan hasil belajar sebagaimana tabel berikut:

Nomor Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	50	90,50	2500	8190,25	4525
2	44	75,22	1936	5658,05	3309,68
3	36	87,84	1296	7715,87	3162,24
4	36	89,06	1296	7931,68	3206,16
5	33	79,41	1089	6305,95	2620,53
6	38	90,63	1444	8213,80	3443,94
7	49	78,08	2401	6096,49	3825,92
8	40	96,67	1600	9345,09	3866,80
9	41	80,33	1681	6452,91	3293,53
10	34	88,00	1156	7744	2992

Total	401	855,74	1639 9	73627, 09	34245,8 0
-------	-----	--------	-----------	--------------	--------------

Rumus mencari korelasi nya apakah negatif apa positif dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

$$= \frac{10(34245,80) - (401)(855,74)}{\sqrt{\{10(401^2) - (401)^2\}\{10(855,74^2) - (855,74)^2\}}}$$

$$= \frac{342458 - 343151,74}{\sqrt{\{(1608010 - 160801)\}\{7322909,48 - 732290,95\}}}$$

$$= \frac{-693,74}{\sqrt{(1447209)(6590618,53)}}$$

$$= \frac{-693,74}{3088365,66}$$

$$= -0,0002246301$$

-0,0001901421 disederhanakan menjadi -0,23

Dari hasil korelasi antara Variabel X dan Variabel Y dapat lah hasil bahwasanya korelasinya adalah korelasi yang negatif akan tetapi korelasi negatif ini bukan menandakan bahwa *Game Online* ini tidak berpengaruh pada hasil belajar siswa, akan tetapi korelasi negatif ini memiliki hubungan pengaruh antara *Game Online* dengan hasil belajar sisiwa walaupun

terbilang sangat kecil pengaruh *Game Online* terhadap hasil belajar siswa.

Selain mengungkap data melalui korelasi antara *Game Online* dengan hasil belajar siswa ini, peneliti juga sempat mewawancarai Guru PAI yaitu buk Novi terkait hasil belajar siswa, yaitu pada tanggal 9 juli 2021 beliau menerangkan “bahwasanya banyak anak yang selama melakukan sekolah pakai sistem *Shift* tidak pernah membuat tugas, latihan harian maupun hal untuk menunjang pembelajaran, dikarenakan mereka disibukan oleh hp dan juga *Game Online*, selain itu di sela perkataan beliau juga menegaskan bahwasanya banyak anak yang tidak naik kelas ke kelas yang lain nya dikarenakan kemampuan atau aspek pengetahuannya lemah, akan tetapi dalam masa pandemi ini rapor anak tidak boleh dikasih merah jadi harus dinaikan semua walaupun rata-rata nilai mereka jauh dari kata naik kelas niali hasil belajar yang ada di raport bukan lah nilai

yang sebenarnya sebab itu tambahan dari tugas yang dia kerjakan”

D. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan pada anak sekolah dasar pada siswa yang baru naik ke kelas 5-6 yang dilakuakn di dusun II pinaga dapat diambil kesimpulan bahwa sanya kecanduan game online ini menyebabkan beberapa hal yang menjadi kan hasnil belajar para siswa menurun, terlebih lagi pada siswa yang sangat kecanduan game online tersebut. Dalam hal ini tidak sedikit dari pelajar tersebut bermian game online tanpa sadar waktu nya sehingga mereka pun tidur lewat tengah malam dan juga pola makan mereka pun tak teratur sebab ketagihan.

Lain dari pada itu, kesehatan anak-anak juga terganggu karna kecanduan tadi dimana anak-anak sibuk menatap HP sambil bermain game online, cahaya yang diterima mata lebih dan membuat mata kering sehingga membuat mata jadi sakit serta putus nya urat saraf yang ada disekitar mata, serta diambil kesimpulan dari profesor Ryuta Kawashima game ini dapat merusak sebagian otak yang mana artinya para

pemain game baik itu yang menggunakan konsol, PC, maupun Hp bisa menjadi bodoh dikarenakan kecanduan bermain game tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Arif Kustiawan & Andi Widhiya Bayu Utomo. (2018). *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV AE MEDIA GRAFIKA
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Duli, Nikolaus. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi Dan Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Habibi, Muhammad Isa. (2009). *Pengaruh Game Playstation Terhadap Prstasi Belajar Siswa MAN Jombang*. Skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Hamalik, Omar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan*

Agama di sekolah . UIN-Maliki Press.
Malang

Mutiya Oktiriani, Contoh Penelitian Deskriptif
Kuantitatif - Cocok Saat Pandemi Covid-19

[https://www.youtube.com/watch?v=n5Mt
BXREkU](https://www.youtube.com/watch?v=n5MtBXREkU)

Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online
Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Hlm. 115-
119

Syahputra, Edy. (2020). *Snowball Throwing
Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Suka
Bumi: Haura Publishing

Wawancara pribadi dengan guru PAI tanggal 9 juli
2021

Winataputra, Udin. (2007). *Teori Belajar dan
Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan
Universitas Terbuka

“ Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya”

—Ki Hajar Dewantara—

PENGARUH SMARTPHONE TERHADAP AKHLAK ANAK SD 19 DI SUNGAI GARINGGIANG, JORONG SILUNGKANG, KECAMATAN PALEMBAYAN

Fitria Sesmeri

FTIK, Pendidikan Agama Islam

Fitriasesmeri05@gmail.com

Abstrak

Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, pada zaman globalisasi perkembangan dunia teknologi dan informasi sudah menjadi maju dan berkembang. Khususnya pada zaman sekarang di sungai garinggiang, jorong silungkang, kecamatan palembayan hampir setiap orang memiliki gadget, apa lagi masa pandemi covid-19 ini anak sekolah melakukan pembelajaran online. Gadget (*handphone*) juga berpengaruh positif atau pun negative tergantung pemakaiannya. penggunaan gadget bahkan sudah mempengaruhi anak-anak, apalagi terhadap akhlaknya, secara tidak langsung anak-anak menirukan apa yang dilihatnya pada gadget tersebut. *Handphone* yang terhubung dengan internet, ada beberapa aplikasi yang dimainkan menghubungkannya dengan internet, seperti game online, you tube, tiktok dan sosial media lainnya. engan gampangya anak-anak menirukanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negative penggunaan gadget terhadap akhlak anak dan solusi orang tua terhadap problematika tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan angka, mulai dari

penggunaan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget lebih banyak membawa dampak negative terhadap akhlak anak. Adapun dampak negatifnya yaitu: menghabiskan waktu, merosotnya moral dan akhlak anak, keagamaannya pun menurun dan berkurang kesopanan terhadap orang tua. Namun dari hal tersebut, terdapatnya peran orang tua dalam memberikan solusi terbaik bagi penggunaan *handphone*, diantaranya: memberikan bimbingan, mengawasi anak dalam penggunaan gadget dan membatasi pemakaiannya.

Kata kunci: *smartphone, akhlak anak*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangatlah berkebang pesat. Tidak dipungkiri lagi hampir sebagian kegiatan yang kita lakukan hampir setiap harinya mengandalkan kecanggihan teknologi. Media elektronik saat ini sangat mudah untuk didapatkan, bahkan harga yang dipasarkan oleh barang-barang elektronik sudah terbilang murah. Dan semua kalangan ekonomi atas maupun menengah, juga memiliki media elektronik. Media elektronik tersebut untuk mempermudah kegiatan sehari-hari serta memperoleh berbagai informasi.

Media yang sangat berpengaruh saat ini salah satunya adalah *gadget*. *Gadret* adalah sebuah benda atau barang elektronik yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. (muhamad ihsan hakikin, 2017)

Smartphone merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *smartphone* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya, bukan hanya masyarakat perkotaan, *smartphone* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *smartpone*. Meningkatnya penggunaan *smartphone* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan jura di antaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. *Smartphone* sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat seakan orang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Sekitar 80% dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat

ponsel khususnya *smartphone* atau pondel pintat. Semakin beragamnya jenis *smartphone* yang di produksi oleh berbagai perudahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jajaran sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara online maupun offline kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satu teknologi yang banyak di gemari saat ini yaitu *gadget (smartphone)*. Hal ini diungkap oleh penelitian yang dilakukan oleh *strategy analytics*, terbukti penggunaan ponsel pintar (*gadget*) hingga akhir tahun 2014 lalu telah yelah mencapai dua miliar orang. Dengan capaian itu, setidaknya satu dari tiga di dunia telah menjadi pengguna *smartpone*. Pengguna ponsel pintar dunia tumbuh 37% dari tahun 2016 menjadi, 2,1 miliar orang di tahun 2017. Dapat di prediksi mengguna ponsel pintar global akan tumbuh 22% pada tahun 2018, artinya, 35% dari 7,2 miliar populasi dunia di tahun

2015 akan menggunakan ponsel pintar (Rahmandani, 2018)

Akhlak adalah perangai, tingkah laku, budi pekerti dan tabiat yang sudah tertanam didalam jiwa manusia. Akhlak merupakan sikap yang melahirkan perbuatan, (perilaku, tingkah laku), mungkin baik atau buruk. Perubahan akhlak dapat terjadi karena adanya faktor lingkungan, pergaulan, dan media komunikasi *smartphone* (Muhammad Abdurrahman, 2016). akhlak merupakan suatu bagian yang penting dalam diri seseorang, akhlak juga sebagai cerminan kepribadian yang baik maupun kepribadian yang buruk.

Akhlak merupakan salah satu komponen dasar islam yang berisi ajaran tentang perilaku atau sopan santun. Atan dengan katalain akhlak dapat disebut sebagai aspek ajaran islam yang mengatur prilaku manusia. Dalam akhlak diatur mana perilaku yang tergolong baik (Ata Firma, 2020). Akhlak merupakan bagian yang sangat penting dalam ajaran Islam, Karen perilaku manusia merupakan objek utama ajaran islam. Bahkan maksud ditutunkanya agama adalah untuk bimbingan sikap dan perilaku manusia agar sesuai

dengan fitrahnya. Bahkan banyak sekali ayat dalam Al-Quran berbicara tentang akhlak atau yang berkaitan dengan akhlak. Ini menunjukkan betapa pentingnya akhlak dalam islam.

Peserta didik SD (sekolah dasar) adalah mereka yang berusia sekitar 7-12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan akan menuju masa remaja awal, perkembangan anak-anak akan sangat cepat, bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya. Pada masa ini seharusnya anak sekolah mengisi waktunya dengan hal-hal yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar. Dalam bermain dan belajar harus terdapat keselarasan , artinya tidak ada sifat monoton pada keduanya. Anak dapat bermain sambil belajar maupun belajar melalui permainan. Permainan elektronik di computer video game mampu menarik dan menghipnotis hati anak, seperti, playstation, game

online, dan game-game dari *gadget* terbuka. Bahkan kadang anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asik dengan game yang dimainkannya. Pentingnya pengawasan dan kontrol pada anak dalam penggunaan gadget, khususnya dilingkungan keluarga yaitu orang tua yang mempunyai peran pertama dalam karakter, akhlak dan tumbuh kembang anak, dimana pemberian dan penggunaan *gadget* pada anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas (Ariston, 2018).

Smartphone merupakan alat yang dapat dimanfaatkan secara positif maupun negative tergantung oleh pemakainya. Penggunaan *smartphone* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lainya untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Namun penggunaan *smartphone* yang berlebihan

juga yang menimbulkan dampak-dampak negative (rahmadhani, 2020)

Salah satu dampak negative dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaanya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak. Dimasa pandemic seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibanding belajar. Belajar merupakan proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku. Belajar dapat diartikan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang di kerjakan (khasanah, 2017). Dampak negative dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *smartphone* yang

mengganggu proses pembelajaran, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (pekerjaan rumah) dari sekolah anak malah asik bermain *smartphone* dan justru orang tua yang mengajarkan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada ketidakseriusan belajar dan pemahaman materi karena di dalam pemikirannya hanya ingin bermain *smartphone*. Selain itu perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan *smartphone* tersebut. Mereka menjadi sensitive, mudah emosian dan dapat mengganggu kesehatannya pula (Ramadhani, 2020)

Peran orang tua terhadap anak-anak selalu melindungi dan memperhatikannya. Jangan sampai orang tua mengandalkan *smartphone* untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *smartphone* supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *smartphone* anak-anak. Orang tua harus biasa mengajak anak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *smartphone* yang dimiliki

anak-anak. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa bermain lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya (maryanto,2019).

Bimbingan keagamaan juga perlu didapatkan untuk anak sebagai proses pembarian bantuan kepada individu untuk lebih mengenali dirinya , terutama tentang hal yang berkaitan dengan keyakinannya untuk mengoptimalkan potensi dirinya terkait dengan ilmu pengelahuan agama, ibadah serta akhlak (Rahmalah,2019)

Untuk memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan Smartphone, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua, untuk aplikasi sosial media, hanya ijinan anak berteman dan mem-Follow temanyang sebaya, membuat peraturan tidak boleh menggunakan *gadget* setelah maghrib, sebelum isya dan jam sepuluh paling

lama. Ini adalah *prime-time* efektif anak untuk belajar, untuk anak usia SD atau TK sebaiknya dibatasi anak bermain gadget tidak lebih dari dua jam perhari, orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai gadget dan jangan memarahi anak-anak dengan membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negative di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak (syifa,2019)

Sudah jelas *gadget* mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak apalagi masih berumur 7-12, baik itu secara fisik maupun mental. Dalam perkembangan sosial mereka akan cenderung kurang bersosialisasi denganyang lainnya akibat disibukan dengan gadger merika. Dalam perkembangan fisik anak juga mengalami kecenderungan kurang bergerak melakukan aktifitas yang melibatkan gerakan tubuhnya. Dalam bidang keagamaanya sikap, perilaku dan akhlak anak sekarang sudah di katakana berkurang akibat terlalu mementingkan gadget. Oleh karena itu penggunaan gadget pada anak usia 7-12 Tahun ini memerlukan

pengawasan dengan seimbangan sehingga anak dapat berinteraksi dengan lingkungan dan orang tuanya.

Bayak sekali masalah-masalah akhlak yang terjadi pada anak-anak zaman sekarang ini. diantaranya banyak anak-anak yang tidak memiliki sopan santun kepada yang lebih tua, malas belajar, kecanduan bermain game dan bermain media sosial lainnya.

Observasi awak yang dilakukan oleh peneliti yaitu di sungai garingggian jorong silungkan kecamatan Palembang pada anak usia 7-12 tahun yang sedang kecanduan bermain *gadget (smartphone)* yang melakukan wawancara dengan 10 orang tua yang memiliki anak usia 7-12 Tahun dan 15 anak yang berusia 7-12 tahun di sekitar sungai garinggiang, jorong silungkang, kecamatan Palembang, dan juga meminta anak tersebut untuk mengisi angket yang telah di sediakan oleh peneliti. Orang tua yang memiliki anak yang berusia 7-12 tahun ini mengatakan bahwa anak mereka lebih sering bermain gadget ketimbang bermain dengan tema-tema sebayanya, anak mereka juga sering mengabaikan orang tuanya ketika orang tuanya memanggil dan meminta tolong. Ketika anak-anak

sudah memegang smartphonya mereka sering meninggalkan sholat, tugas sekolahnya (PR), dan anak sedang bermain *gadget* sering ketawa-ketawa sendiri, jika mereka di tegur orang tuanya anak sudah berani membentak orang tuanya.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas mengenai problematika pengaruh gadget (smartphone) pada anak, maka peneliti bermaksud memberi judul pengaruh gadget (smartphone) terhadap peningkatan Akhlak anak usia 7-12 Tahun di sungai garinggiang, joring silungkang, kecamatan palembayan

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini di masukkan ke dalam penelitian kuantitatif dan melalui pendekatan survey dengan kuesioner, karena kuesioner dijadikan sebagai alat untuk mendapatkan data dari anak-anak SD yang usia 7-12 tahun tersebut.

(Menurut sugiyono, 2017) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif yang diangkakan (scoring). Jadi data kuantitatif merupakan data yang memiliki kecenderungan dapat dianalisis

dengan cara atau teknik statistic. Data tersebut dapat berupa angka atau skor dan biasanya diperoleh dengan menggunakan alat pengumpulan data yang jawabanya berupa rentang skor atau pertanyaan yang diberi bobot. (sugiono, 2017)

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Berhubungan dengan itu, metode penelitian yang akan peneliti gunakan adalah survey dengan kuesioner. Metode ini merupakan metode pengumpulan data dari sebuah sampel yang diambil dari sebuah populasi dan penggunaan kuesioner sebagai alat (instrument) pengumpulan data. Dalam hal ini panneliti akan meneliti pengaruh gadget(smartphone), (variabel X) terhadap ahklak anak (variabel Y). (Suharsimi Ariunto, 2013)

Penelitian ini dilakukan di sungai garinggiang, jorong silunggang, kecamatan palembayan pada juni 2021. Subjek penelitian ini terdiri dari 22 informan

yaitu merupakan anak SD yang berusia sekitar 7-12 tahun atau pun kelas 1-6 yang memiliki *smartphone* di Sungai garinggiang, jorong silungkang, kecamatan Palembang. Pengambilan subjek secara pada penelitian ini menggunakan teknik non random sampling yaitu *purposive samlng* yang dilakukan dengan cara penetapan sampel dengan pertimbangan tertentu berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah di tentukan (Notoatmodjo, 2018)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini antara lain : observasi, , angket, dan dokumentasi. Menurut Arikunto (2017), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data berupa data primer yang merupakan materi atau kumpulan fakta yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung. Conthnya, data research, survey, observasi, atau eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini mengumpulkan data primer yang diperoleh dari observasi partisipan, menyebarkan angket secara semi

terstruktur, teknik catat digunakan untuk mencatat data yang dianggap penting dan dokumentasi. Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti dari pihak lain dan data sudah ada. Contohnya, data dari angket (Notoamodjo, 2018).

Data sekunder penelitian ini bersumber dari jurnal dan buku-buku yang menjadi literatur yang di tuliskan didalam daftar pustaka.

Dengan demikian dari awal teknik penelitian seperti observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, proses analisis data bisa dikerjakan dengan baik tanpa adanya manipulasi data dan tidak harus menunggu data yang lain. Analisis data dalam pendekatan kualitatif ini meliputi menentukan rancangan penelitian, kemudian data yang diperoleh direduksi sehingga dapat mengetahui hasil data yang diperoleh di lapangan. Kemudian data yang didapatkan dari proses penelitian dianalisis agar hasil penelitian tidak bersifat subjektif. Pada tahap berikutnya peneliti melakukan penyimpulan hasil penelitian dan melakukan evaluasi terkait dengan kendala yang ada di dalam penelitian tersebut.

C. Pembahasan

Perkembangan teknologi sehingga anak tidak asing dengan dunia gadget, ditambah dengan bermacam fitur di dalamnya sehingga ketertarikan anak semakin menjadi. Tentunya kejadian tersebut tidak lepas dari dampak yang timbul seperti anak lebih saik dengan dunianya sendiri (ketika anak bersama *smartphone*) yang seharusnya anak SD dengan usia 7-12 tahun ini adalah bermain dengan teman-teman yang sebaya dan lingkungannya, tanpa pengawasan anak bisa terarah kepada konten-konten yang tidak semestinya seperti *channel* video, situs-situs terlarang, perkelahian atau pembunuhan didalam game, ketergantungan teknologi dan lain sebagainya (Heni, 2018)

A. Gadget (smartphone)

Gadget pada zaman mederen seperti sekarang ini hampir sudah dimiliki oleh semua kalangan mulai anak-anak hingga dewasa. Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa ingris yang mempunyai arti sebuah alat elektronik yang dapat memudahkan dengan berbagai macam fungsi. Gadget juga dapat dikatakan sebagai suatu alat elektronik yang dapat di gunakan untuk

mempermudah kehidupan manusia terutama dalam hal berkomunikasi. Gadget memiliki jenis-jenis seperti: computer atau laptop, tablet dan juga telepon seluler atau yang biasa disebut dengan smarphone.

Menurut Herawati, gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Hal ini dapat dipahami bahwa gadget sebagai suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh gadget yang sering di jumpai antara lain: laptop, smarphone, iped, atau pun tablet.

Saat ini tablet dan smartphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan dikarenakan ukurannya yang kecil dan mudah di bawa sehingga orang menganggapnya lebih praktis.

Gadget biasanya juga di percanggih dengan fitur atau aplikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan baik secara online mau pun offline. Dagget adalah sebuah benda (alat atau

barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sebuah gadget bisa digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain atau menelepon, mengirim pesan, email, foto selfie atau memfoto objek lain, dan berbagai jenis aplikasi yang lainnya. Sehingga gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemikik gadget tersebut.

Saat ini pemakaian gadget sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa. Pemakaian gadget pada anak usia dini biasanya digunakan sebagai media pembelaajaran, bermain game, dan menonton animasi bahkan ada yang menonton you tube. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakainnya pada orang dewasa dan anak-anak (Elfiadi, 2018).

Telepon genggam sering di sebut HANPONE atau telepon seluler (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa

kemana-mana (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Hanpone tersebut merupakan pengembangan teknologi telepon yang dari masa kemasa mengalami perkembangan, yang dari mana perangkat hanpone tersebut dapat digunakan sebagai perangkat mobile atau berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi, penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lainnya menjadi semakin efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memunculkan banyak piranti (instrument) baru untuk memenuhi kebutuhan atau fungsi yang terkadang sengaja memang diciptakan. Contoh sederhananya saja pada zaman dulu, untuk mendengarkan music dan berita, hanya saja dilakukan lewat radio atau televise. Sedangkan apa yang didengar tergantung dari program acara yang telah ditetapkan, kita tidak bisa menentukan berita atau music tertentu yang kita inginkan. Apabila dibandingkan dengan sekarang, segala sesuatunya sudah jauh berbeda. (sulis,2008)

a. Dampak positif dan negative hanpone

Banyak orang percaya bahwa banyak sekali pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa. *Handphone* sendiri atau yang biasa disebut dengan gadget ini tentu bukan hal asing lagi bagi para siswa sekolah. Bila dulu penggunaannya mungkin hanya terbatas pada siswa sekolah tingkat atas dan universitas, zaman sekarang siswa SD pun sudah banyak yang memiliki *handphone*.

Tidak bisa dipungkiri bahwa *handphone* memang punya beragam manfaat, tidak hanya bagi orang kantoran atau orang dewasa lainnya, tapi juga bagi para pelajar. Namun seiring perkembangan zaman, banyak pula dampak-dampak negative *handphone* yang merugikan para siswa.

b. Dampak positif *handphone* pada siswa

Untuk mengetahui lebih jauh apa saja pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa, berikut adalah beberapa contoh kegiatan *handphone* dari segi positif.

- 1) Sebagai komunikasi jarak jauh, *handphone* menjadi andalan siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini bisa

mempermudah siswa untuk mengkoordinasi teman-temannya bila ingin belajar kelompok atau mengerjakan tugas bersama.

- 2) Handphone bisa menyimpan suatu data dan mudah dibawa kemana-mana, ini tentu sangat berguna. Manfaat hanphone bagi siswa berdasarkan hal ini misalnya siswa bisa mencatat materi pelajaran dan bisa menghafalnya di mana pun dan kapan pun. Contoh lain, siswa mencatat beberapa informasi penting dan menyimpannya dalam handphone, misal pengumuman ujian, suatu meteri yang ia lihat di sebuah buku di took buku, dll.
- 3) Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa tak hanya bidang pelajaran. Handphone memiliki fitur-fitur hiburan, seperti music,game, you tube, tiktok, instagram dan sosial media lainnya. Fitur ini bisa menghibur para siswa yang mungkin mungkin penat saat belajar. Dengan demikian otak siswa akan

kembali segar dan mampu menampung materi pelajaran dengan baik.

Saat ini telah banyak diproduksi handphone berfitur internet. Hal ini cukup memudahkan para siswa untuk mencari informasi tentang materi pembelajaran lewat internet yang sudah tersedia di smarphone. (rahmi, 2014)

a. Dampak negative handphone pada siswa

Handphone adalah alat komunikasi aktif yang unifersal dan fleksibel. Pada awalnya merupakan barang mewah, tetapi sekarang sudah bukan lagi. *Handphone* telah menjadi bagian gaya hidup. Tidak hanya orang-orang penting yang memanfaatkan handphone, tetapi orang biasa pun telah menggunakan *handphone*. Begitu juga dengn anak-anak sekolah. Mereka merupakan konsumen terbesar untuk *handphone*. Beberapa akibat yang ditimbulkan oleh keberadaan *handphone* bagi anak-anak sekolah:

- 1) Mengalih perhatian, Dalam kenyataannya, *Handphone* berhasil mengalihkan perhatian siswa dari proses pembelajarannya. Mereka teah memperhatikan *Handphone* dari pada

semua penjelasan yang di terangkan guru. Tentunya jika kondisi ini terjadi, maka pengaruh *hanphone* terhadap prestasi belajar benar-benar mereka alami. Akibat terlalu memperhatikan *handphone*, maka penjelasan guru di abaikan. Akibatnya, prestasi mereka pun merosot. Ini merupakan salah satu akibat dari pengaruh *handphone* pada anak-anak.

- 2) Menurunkan konsentrasi, Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar, berarti tingkat perhatian siswa terhadap segala penjelasan dan bimbingan belajar sang guru. Seharusnya, seluruh perhatian siswa di arahkan pada apa yang sedang mereka pelajari, tetapi sering kali *handphone* menyita sebagian besar waktu mereka. Sekarang kita tahu bahwa penjelasan dan bimbingan guru merupakan salah satu cara belajar yang efektif. Jika mereka tidak memperhatikan, maka mereka telah kehilangan kesempatan untuk mengetahui apa yang telah mereka pelajari. Akibatnya, saat evaluasi,

mereka tidak mempunyai bekal untuk evaluasi tersebut. Dan nilai yang didapatkan pasti rendah. Nilai rendah yang didapatkan siswa pada saat evaluasi di indikasikan sebagai proses pembelajaran yang tidak berhasil atau gagal.(ahmad fadilah, 2011)

- 3) Melupakan tugas dan kewajiban, Handphone sebenarnya sangat bermanfaat jika dipergunakan sebagaimana fungsinya. Tetapi yang terjadi selama ini, khususnya pada anak-anak adalah penyalahgunaan handphone untuk keperluan lain. Anak-anak asyik bermain dengan handphone dan melakukan tugas kewajiban utamanya. Mereka tidak lagi memperhatikan tugas kewajibanya sebab disibukkan dengan handphone. Akibatnya anak tidak menguasai materi belajarnya. Tidak ada satupun materi yang tersimpan dalam memori otak sebab memang tidak ada yang dimasukan kesana lagi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, seringkali kita melihat beberapa siswa bermain *handphone*. Walaupun sudah

sering diperingatkan untuk tidak menggunakan *handphone* saat proses belajar, tetapi pelanggaran tersebut tetap saja terjadi, mereka sembunyi – sembunyi saat melakukannya. Tidak mungkin kita secara terus menerus mengawasi mereka untuk tidak bermain *handphone* saat belajar. Dengan bermain *handphone* saat proses pembelajaran berlangsung, itu artinya siswa telah mengabaikan dan melupakan tugas dan tanggung jawab utamanya. Hal ini tentu saja tidak boleh terjadi, tugas guru dan orang tua untuk mengawasinya. Tetapi meskipun demikian demikian, peranan guru tidak mungkin membatasi secara mutlak sebab ada anak yang menggunakan *handphone* tersebut untuk keperluan komunikasi dengan keluarga pada saat pulang sekolah. Misalnya jika mereka sarus antar jemput saat bersekolah.

- 4) Malas belajar, Anak anak yang sudah kecanduan *handphone*, maka setiap saat yang dilakukannya bermain *handphone* dan *handphone*. Mereka tidak pernah berfikir pada

hal yang lainnya. Bagi mereka, yang terpenting adalah *handphone*. Jika ke mana mana tidak ada *handphone*, maka rasanya tidak lengkap, bahkan ada beberapa anak yang tidak mau melakukan kegiatan karena tidak punya *handphone*. Pada saat saat belajar, anak anak menghadapi buku dengan dampingan *hendphone* digunakan untuk mendengar music, untuk menciptakan suasana nyaman, refreshing pikiran. Tetapi, ketika ada yang mengirim pesan atau menelepon, maka pada saat itu lah mereka berpindah kegiatan. Mereka sibuk dengan kegiatan barunya dan melupakan belajar. Mereka jadi malas untuk belajar dan asik bermain *handphone* entah itu cahtingan atau telponan ria. (ahmad fadilah, 2011). Keberadaan *handphone* memang sangat penting bagi kehidupan di zaman global ini. Tetapi jika ternyata *handphone* mengganggu proses belajar dan menurunkan prestasi belajar anak, lebih baik mereka tidak di beri *handphone*. Oleh karena itulah, peran orang

tua, guru dan masyarakat sangat menentukan keberhasilan kita dalam meminimalisasi pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa.

- 5) Efek radiasi, Selain kontroversi di seputar dampak negative penggunaannya. *Handphone* juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya siswa lebih hati hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih *handphone*, khususnya bagi pelajar anak anak. Juka memang tidak terlalu di perlukan, sebaiknya anak anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan *handphone* secara permanen. (rahmi maulanisa, 2014)

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan dan dapat dipahami bahwa perkembangan teknologi sering yang cukup modern dapat mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia. Maraknya *handphone* sekarang juga sudah merubah akhlak pelajar di Negeri kita. Menggunakan *handphone* lebih baik tidak pada waktu belajar dan jauhkan lah

dari anak-anak yang suka melihat dan menggunakan *handphone* dengan tidak seharusnya / semestinya.

B. Akhlak

Akhlak merupakan suatu sifat atau perilaku yang sudah tertanam dalam diri manusia. Kata akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu “kuluq” yang artinya budi pekerti dan perilaku (Abuddin Nata, 2014). Sesuai dengan arti bahasa ini, maka akhlak adalah bagian ajaran Islam yang mengatur tingkah laku perorang manusia. Ibnu Maskawaih mendefinisikan akhlak dengan “kedaan jiwa seseorang yang mendorongnya melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran”.

Akhlak ini meliputi akhlak manusia kepada Tuhan, kepada nabi/rasul, kepada diri sendiri, kepada keluarga, kepada tetangga, kepada sesama Muslim, kepada non Muslim.

Sebenarnya akhlak sudah tertanam dalam jiwa sejak lahir untuk melakukan segala perbuatan baik maupun buruk diluar dari pemikirannya lagi. Seseorang sejak lahir telah terciptanya perbuatan ini merupakan sebuah keturunan dan mendarah daging. Jadi baik dan buruknya

segala perbuatan anak bergantung kepada orang tua nya. Dizaman sekarang terlihat jelas bagaimana perilaku anak terhadap orang disekitarnya.

Dalam islam selain akhlak dikenal juga istilah etika. Etika adalah suatu ilmu yang menjadikan arti baik atau buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manudia kepada lainnya, menyatakan tujuan yang harus di tujukan oleh manusia di dalam perbuatan mereka dan menunjukkan jalan untuk melakukan apayang harus di perbuat. (Amin,1993)

a. Pembagian akhlak

Secara garis besar dikenal dua jenis akhlak: yaitu akhlak al karimah (akhlak terpuji), akhlak yang baik dan benar menurut syarat islam, dan akhlak al mazmumah (akhlak tercela), akhlak yang tidak baik dan tidak benar menurut syarat islam. Akhlak yang dilahirkan oleh sifat sifat yang baik pula, demikian sebaliknya akhlak yang buruk terlahir dari sifat yang buruk. Sedangkan yang dimaksud dengan akhlak al mazmumah adalah perbuatan atau perkataan yang mungkar, serta sikap dan perbuatan yang tidak sesuai dengan syariat allah, baik itu perintah maupun

larangan-Nya, dan tidak sesuai dengan akal dan fitrah yang sehat (Ulil Amri Syafri, 2014)

Memahami jenis akhlak seperti yang disebutkan di atas, maka dapat difahami, bahwa akhlak yang terjadi adalah merupakan sikap yang melekat pada diri seseorang berupa ketaatan pada aturan dan ajaran syariat Islam yang diwajibkan dalam tingkah laku untuk beramal baik dalam bentuk amalan batin seperti zikir doa, maupun dalam betuk amalan lahir seperti ibadah dan berinteraksi dalam pergaulan hidup di tengah tengah masyarakat. Sedangkan akhlak yang tercela adalah merupakan sikap yang melekat pada diri seseorang , berupa kebiasaan melanggar ketentuan syariat ajaran Islam yang diujutkan dalam tingkah laku tercela, baik dalam perbuatan batin seperti hasad,sombong, takabur,dan riya, maupun perbuatan lahir seperti berzina, menzoli orang lain, korupsi, dan perbuatan perbuatan buruk lainnya.

Menurut aminudin akhlak terdiri menjadi dua macam yaitu akhlak terpuji (akhlakkul mahmudah) dan akhlak tercela (akhlakkul madzmumah).

1. Akhlak terpuji

Akhlak terpuji adalah sikap sederhana yang lurus sikap sedang tidak berlebihan, perilaku baik, rendah hati, berilmu, beramal, jujur, tepat janji, istiqamah, berani, dabar, syukur, lemah lembut dan lain lain.

2. Akhlak tercela

Akhlak tercela yaitu semua apa apa yang telah jelas dilarang dan di benci oleh allah SWT yang merupakan segala perbuatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji. (Aminuddin, 2006).

Dari pemaparan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa akhlak terbagi atas dua bagian yang mana akhlak terpuji yaitu semua perbuatan yang baik yang diperintahkan dan di senangi Allah begitu sebaliknya terhadap akhlak tercela yaitu perbuatan-pebuatan yang dilarang dan di benci oleh Allah SWT. Dengan demikian akhlak yang baik akan memberikan

pengaruh pada pelakunya begitu juga sebaliknya akhlak tercela.

b. Ruang Lingkup Akhlak

Akhlak sebagai suatu tatanan nilai yaitu merupakan sebuah pranata sosial yang berdasarkan pada ajaran syariat Islam. Sedangkan akhlak sebagai sebuah tingkah laku atau tabiat manusia yang merupakan perwujudan sikap hidup manusia yang menjelma menjadi sebuah perbuatan atau tindakan. Untuk menentukan perbuatan dan tindakan manusia itu baik atau buruk, Islam menggunakan barometer syarat Agama Islam yang berdasarkan wahyu Allah SWT. Sedangkan masyarakat umum lainnya ada yang menggunakan norma-norma adat istiadat ataupun tatanan nilai masyarakat yang dirumuskan berdasarkan norma etika dan moral

Dalam Islam, tatanan nilai yang menentukan sesuatu perbuatan itu baik atau buruk dirumuskan dalam konsep akhlahul karimah, yang merupakan suatu konsep yang mengatur hubungan antara manusia dengan, manusia dengan sang Maha pencipta yaitu Allah SWT, dan manusia dengan alam sekitarnya.

Secara lebih khusus juga mengatur hubungan manusia dengan diri sendiri.

Ruang lingkup akhlak itu dapat berupa seluruh aspek kehidupan seseorang sebagai individu, yang bersangkutan dengan sesuatu yang ada di luar dirinya. Karena sebagai individu, dia pasti berinteraksi dengan lingkungan alam sekitarnya, dan juga berinteraksi dengan berbagai kelompok kehidupan manusia sosiologis, dan juga berinteraksi secara metafisik dengan Allah SWT. Sebagai pencipta alam semesta.

Melihat luasnya interaksi yang terdiri pada setiap individu, maka ruang lingkup akhlak terdiri dari beberapa bagian sebagaimana yang telah di jelaskan Muhammad Ali yaitu:

1. Akhlak terhadap Allah Atau Pencipta (Kholik)

Akhlak terhadap Allah (kholik) dapat diaplikasikan dalam bentuk sebagai berikut:

a) Mentauhitkan Allah

Mentauhitkan Allah yaitu mengesakan Allah dan tidak menduakannya. Mencintai Allah melebihi cinta kepada apa dan

siapapun juga dengan mempergunakan firman-firmanNya dalam Al-Quran sebagai pedoman hidup dan kehidupan.

b) Taqwa

Artinya melakukan segala perintah dan menjauhi segala larangan-Nya.

c) Senantiasa berdoa dan hanya meminta kepada Allah.

d) Tawakal (berserah diri) kepada Allah (Ali, 1998)

Dari pemaparan diatas dapat dipahami bahwa akhlak yang berkualitas adalah akhlakul karimah, dan orang yang melakukan akhlakul karimah disebut muhsin.

Allah yang telah menciptakan manusia, maka hendaklah manusia senantiasa bersujud serta menyembah Allah. Menurut ABdduh Nata ada empat alasan mengapa manusia perlu berakhlak kepada Allah yaitu:

a) Karena Allah yang telah menciptakan manusia dan menciptakan manusia dari air

(mani) yang ditumpah keluar dari antara tulang punggung dan rusuk. (QS. Al-Thariq :5-7) . dalam ayat lai, Allah menyatakan bahwa manusia diciptakan dari tanah yang kemudian diproses menjadi benih yang disimpan dalam tempat yang kokoh (Rahim) setelah ia menjadi segumpal darah, daging, dijadikan tulang dan dibalut dengan daging dan selanjutnya diberi ruh.(QS. Al-Mu'minin : 12-13)

- b) Karena Allah lah yang telah memberikan perlengkapan panca indera, berupa pendengaran, penglihatan, akal, pikiran dan hati sanubari. Di samping anggota badan yang kokoh dan sempurna pada manusia.
- c) Karena Allah lah yang telah menyediakan berbagai bahan dan sarana yang di perlukan bagi kelangsungan hidup manusia, seperti bahan makanan yang berasal dari tumbuh-tumbuhan, air, udara, binatang dan ternak dan lain sebagainya. (QS. Al-jatsih : 12-13)

- d) Allah lah yang memuliakan manusia dengan diberikannya kemampuan untuk menguasai daratan dan lautan. (Abdduh Nata 2014)

Jadi, dalam berakhlak kepada Allah SWT. Karena Allah yang telah menciptakan manusia untuk beribadah kepada –Nya dengan akhlak yang baik serta menyembah-Nya.

2. Akhlak terhadap makhluk (semua pencipta Allah)
Aklak terhadap makhluk ini dibagi dalam dua bagian,yaitu:

- a) Akhlak terhadap manusia

Akhlak terhadap manusia ini juga dapat dirincikan lagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1) Akhlak terhadap Rasulullah (Nabi Muhammad SAW)

Akhlak terhadap Rasulullah antara lain: Mencintai Rasulullah secara tulus dengan mengikuti semua sunahnya, menjadikan Rasulullah sebagai idola, suri tauladan dalam hidup dan kehidupan, menjalankan apa yang di perintahkan dan

tidak melakukan apa yang dilarang.(Ali, 1998).

Dengan demikian, maka kita sebagai pengikut rasulullah senantiasa mencintai dan mengikuti sunah beliau sebagai suri tauladan bagi umat manusia.

2) Akhlak kepada orang tua

Akhlak terhadap orang tua antara lain: mencintai mereka melebihi cinta kepada kerabat lainnya, merendahkan diri kepada keduanya diiringi perasaan kasih sayang, berkomunikasi dengan orang tua secara hikmat, menggunakan kata-kata lemah lembut, berbuat baik kepada ibu bapak dengan sebaik-baiknya, mendoakan keselamatan dan keampunan bagi mereka kendati pun seseorang atau kedua-duanya telah meninggal dunia.

Jadi, dapat dipahami bahwa akhlak terhadap orang tua senantiasa mencintai dan menyayangi orang tua, dan memohon

keampunan kepada kedua orang tua ketika telah meninggal dunia.

3) Akhlak kepada diri sendiri

Akhlak terhadap diri sendiri berupa: memelihara kesucian diri, menutup aurat (bagian tubuh yang tidak boleh kelihatan, menurut hukum dan akhlak Islam), jujur dalam perbuatan dan perkataan, malu melakukan perbuatan jahat, ikhlas, sabar, rendah hati, menjauhi dengki, menjauhi dendam, berlaku adil terhadap diri sendiri dan orang lain, menjauhi segala perkataan dan perbuatan sia-sia

4) Akhlak terhadap keluarga dan karib kerabat

Akhlak terhadap keluarga dan karib kerabat antara lain: saling membina rasa cinta dan kasih sayang dalam kehidupan keluarga, saling menunaikan kewajiban untuk memperoleh hak, memelihara keturunan.

5) Akhlak terhadap tetangga

Akhlak terhadap tetangga antara lain: saling mengunjungi, saling bantu di waktu senang lebih-lebih takkala susah, beri-memberi, saling menggormati

6) Akhlak terhadap masyarakat

Ada pun akhlak terhadap msayarakat antara lain: memuliakan tamu, menghormati nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat bersangkutan, saling menolong dan melakukan kebajikan dan takwa, mentaati keputusan yang telah diambil, menepati janji.

3. Akhlak terhadap lingkungan hidup

Akhlak terhadap lingkungan hidup antara lain: sadar memelihara kelestarian lingkungan hidip, menjaga dan memanfaatkan alam terutama hewani dan nabati, sayang pada sesame makhluk

Jadi akhlak terhadap lingkungan sebagaimana yang ajarkan dalam Al-Quran bersumber dari fungsi manusia sebagai khalifah di muka bumi ini. Cara berakhlak terdapat lingkungan diantaranya, memelihara kelestarian

lingkungan, menjaga kebersihan lingkungan dan menyayangi makhluk hidup

HASIL PEMBAHASAN

Pengaruh *Handphone* Terhadap Akhlak Anak

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di sungai daringgiang, jorong silungkang, kecamatan palembayan, kabupaten Agam, Sumatera Barat. , bahwa di balik segala kemudahan yang di berikan *handphone*, tentunya memberi pengaruh negative bagi siswa pelajar yang mana menunjukkan bahwa: 1). Menjadikan siswa malas belajar atau pun beraktivitas lainnya yang lebih menguntungkan dari pada hanya membuka dan mengakses *handphone*, 2) gaya hidup yang tidak sesuai dengan pola kehidupan di dalam lingkungan yang mereka tempati, dalam hal ini mode pakaian yang kurang sopan sebab memperlihatkan auratnya, 3) berani untuk bertengkar disebabkan seringnya bermain game online yang di dalamnya terdapat adegan adegan berbahaya, kekerasan, peperangan yang menyebabkan siswa untuk terpengaruh mengaplikasikanya dalam kehidupan apabila merasa dirinyan terganggu, 4) membolos sekolah dikarenakan siswa lebih merasa asik

atau nyaman ketika bermain handphone dari pada mengikuti pembelajaran di kelas. Handphone juga memiliki sisi positif yang berguna untuk para siswa yaitu menyelesaikan tugas-tugasnya di sekolah dan juga digunakan untuk berkomunikasi.

Gambaran angket

Angket mengenai *handphone*

no	Angket H (X)	Jumlah responden				skor
		ST S	T S	S	T S	
1	pada usia 7-12 pengaruh handphone sangat mengganggu aktifitas sehari-hari	4	2	3	1 3	69
2	menggunakan handphone menjadi kegiatan yang wajib dilakukan dalam kegiatan sehari-hari	4	7	9	2	53
3	bermain game di	2	3	5	1	71

	handphone dapat menyita waktu dan bisa saja melupakan kegiatan lainnya.				2	
4	handphone dapat menambah wawasan yang lebih luas, dari pada pengetahuan yang diberi orang tua dan guru	2	5	10	5	62
5	anak usia 7-12 tahun sudah bisa membedakan baik atau buruknya sesuatu yang ada di handphone	6	5	5	6	55
6	siswa tidak lagi memperhatikan tugas kewajibannya di sebabkan oleh handphone.	3	3	8	8	65
7	saat bermain handphone kamu tidak	2	3	9	8	67

	lagi berfikir pada hal-hal yang lainnya.					
8	penggunaan handphone pada zaman sekarang merupakan faktor kebutuhan	3	3	9	7	64
9	ketika tidak dikasih handphone kamu akan membentak orang tua mu	14	3	3	2	37
10	sosial media, you tube, game online merupakan aplikasi yang di sediakan handphone, yang dapat memberikan candu kepada mu.	3	4	7	8	64

Angket mengenai *akhlak*

N	Angket A (Y)	Jumlah	skor
---	--------------	--------	------

o		responden				
		STS	T S	S	T S	
1	saat saya asyik bermain waktu sholat telah masuk saya melakkan shalat tepat waktu	1	2	8	1 1	73
2	sebelum berangkat sekolah saya hanya pamitan kepada orang tua, tidak bersalaman dengan mereka.	14	6	1	1	33
3	ketika belajar di sekolah saya membuat keributan dan tidak memperhatikan guru menerangkan.	13	8	0	1	33
4	ketika bertemu orang tua di jalan saya menegur atau mengucapkan salam	2	0	6	1 4	76

5	saya memusuhi teman-teman yang berbuat salah kepada saya	7	1 1	2	2	43
6	saat saya berbohong hati saya merasa tidak tenang.	2	5	6	9	66
7	saya mencoret-coret meja, kursi, dan dinding yang ada di sekolah	12	6	2	2	38
8	saya mengerjakan tugas sekolah dengan baik dan tidak mencontek	2	2	9	9	69
9	saya menyalahkan Allah ketika tidak mendapatkan nilai bagus dalam ujian	17	3	2	0	29
10	ketika saya melihat kucing terjebak di pagar yang sempit saya berusaha	2	0	3	1 7	79

menolongny untuk keluar						
----------------------------	--	--	--	--	--	--

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	19	23	361	529	437
2	32	23	1024	529	736
3	27	19	729	361	513
4	25	26	625	676	650
5	31	33	961	1089	1023
6	28	27	784	729	756
7	19	26	361	676	494
8	28	25	784	625	700
9	19	23	361	529	437
10	40	25	1600	625	1000
11	30	22	900	484	660
12	29	19	841	361	551
13	26	24	676	576	624
14	31	25	961	625	775

15	28	27	784	729	756
16	28	26	784	676	728
17	33	25	1089	625	825
18	28	25	784	625	700
19	22	24	484	576	528
20	29	25	841	625	725
21	28	25	784	625	700
22	27	22	729	484	594
JUM	607	539	1724	1337	14912

Keterangan:

R_{xy} = koefisien Validasi

N = banyaknya subjek

X = nilai pembanding

Y = nilai dari instrument yang akan dicari validitasnya

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan variabel X dan Y menghasilkan data diperoleh lakukan penyebaran angket kepada anak SD, yang menjadi sampel penelitian yaitu sebanyak 22 orang siswa yang

dipilih secara non random, dimana angket tersebut terdiri dari 10 item pertanyaan. Data yang telah di peroleh ditabulasikan, selanjutnya adalah menjawab permasalahan permasalahan dalam penelitian yaitu angket mengenai *handphone* (variabel x) angket mengenai akhlak (variabel y) di sungai garinggian jorong silungkang kecamatan palembaya kabupaten Agam

Kesimpulan

Perkembangan teknologi sehingga anak tidak asing dengan dunia gadget, ditambah dengan bermacam fitur di dalamnya sehingga ketertarikan anak semakin menjadi. Tentunya kejadian tersebut tidak lepas dari dampak yang timbul seperti anak lebih saik dengan dunianya sendiri (ketika anak bersama *smartphone*) yang seharusnya anak SD dengan usia 7-12 tahun ini adalah bermain dengan teman-teman yang sebaya dan lingkungannya, tanpa pengawasan anak bisa terarah kepada konten-konten yang tidak semestinya seperti *channel* video, situs-sitis terlarang, perkelahian atau pembunuhan didalam game, ketergantungan teknologi dan lain sebagainya

Saat ini tablet dan smartphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan dikarenakan ukurannya yang kecil dan mudah di bawa sehingga orang menganggapnya lebih praktis.

Gadget biasanya juga di percanggih dengan fitur atau aplikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan baik secara online mau pun offline. Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sebuah gadget bisa digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain atau menelepon, mengirim pesan, email, foto selfie atau memfoto objek lain, dan berbagai jenis aplikasi yang lainnya. Sehingga gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemikik gadget tersebut.

Dampak positif handphone pada siswa. Untuk mengetahui lebih jauh apa saja pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa, berikut adalah beberapa contoh kegiatan handphone dari segi positif.

Dampak negative handphone pada siswa *Handphone* adalah alat komunikasi aktif yang unifersal dan fleksibel. Pada awalnya merupakan barang mewah, tetapi sekarang sudah bukan lagi. *Handphone* telah menjadi bagian gaya hidup. Tidak hanya orang-orang penting yang memanfaatkan handphone, tetapi orang biasa pun telah menggunakan *handphone*. Begitu juga dengan anak-anak sekolah. Mereka merupakan konsumen terbesar untuk *handphone*.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, seringkali kita melihat beberapa siswa bermain *handphone*. Walaupun sudah sering diperingatkan untuk tidak menggunakan *handphone* saat proses belajar, tetapi pelanggaran tersebut tetap saja terjadi, mereka sembunyi – sembunyi saat melakukannya. Tidak mungkin kita secara terus menerus mengawasi mereka untuk tidak bermain *handphone* saat belajar. Dengan bermain *handphone* saat proses pembelajaran berlangsung, itu artinya siswa telah mengabaikan dan melupakan tugas dan tanggung jawab utamanya. Hal ini tentu saja tidak boleh terjadi, tugas guru dan orang tua untuk mengawasinya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di sungai daringgiang, jorong silungkang, kecamatan palembayan, kabupaten Agam, Sumatera Barat. , bahwa di balik segala kemudahan yang di berikan *handphone*, tentunya memberi pengaruh negative bagi siswa pelajar yang mana menunjukkan bahwa: 1). Menjadikan siswa malas belajar atau pun beraktivitas lainnya yang lebih menguntungkan dari pada hanya membuka dan mengakses *handphone*, 2) gaya hidup yang tidak sesuai dengan pola kehidupan di dalam lingkungan yang mereka tempati, dalam hal ini mode pakaian yang kurang sopan sebab memperlihatkan auratnya, 3) berani untuk bertengkar disebabkan seringnya bermain game online yang di dalamnya terdapat adegan adegan berbahaya, kekerasan, peperangan yang menyebabkan siswa untuk terpengaruh mengaplikasikanya dalam kehidupan apabila merasa dirinyan terganggu, 4) membolos sekolah dikarenakan siswa lebih merasa asik atau nyaman ketika bermain hendphone dari pada mengikuti pembelajaran di kelas. Handphone juga memiliki sisi positif yang berguna untuk para siswa

KK7 DR Kelompok 27

yaitu menyelesaikan tugas-tugasnya di sekolah dan juga digunakan untuk berkomunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. Daud. (1998). *Pendidikan agama islam*, (Jakarta : PT Raja Grafindo persada.
- Amin,A. (1993). *Islam dari masa kemasa*.(Bandung : PT Remaja Rosda Karya)
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Fadhilah ahmad,(2011) *pengaruh hendphone terhadap aktivitas belajar siswa* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Nata Abuddin. (2014). *Akhlak Tasawuf Dan Karakter Mulia*.(Jakarta: PT Raja Grafindo persada)
- Notoatmodjo, soekidjo. (2018). *Metode penelitian kesehatan*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Sugiyono,(2017). *Metode Penelitian Kuantitatif ,Kuantitatif Dan R&D*. (Bandung : cv Alfabeta)
- Syafri U A.(2014). *Pendidikan karakter Berbatas*.(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada)
- Ihsan MuhamadHakikin, (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyah Yogyakarta*.
- Khasanah, Umi. (2017). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 7-9 Tahun Terhadap Keberfungsian Sosial Di Srungan karang Tengah ImogiriBantul*. Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah

Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Maryanyo, Andi.(2019). *Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial dan Keagamaan Anak Usia Baligh di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur*. Program Sudi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Usuludin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Ariston, Yummi, Frahasini. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Journal Of Educational Review And Research, vol. 1No. 2, December 2018, e-ISSN: 2597-9760, p-ISSN: 2597-9752, Hal. 86-91
- Elfiadi. (2018). *Dampak gaddet terhadap perkembangan anak usia dini*. ITQAN, vol.9, No.2, july-December 2018.
- Firmanyah Ata. (2020). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Peningkatan Akhlak Anak*. Journal Of Educational, vol. 2 No.1, 2018. ISSN 2686-0767, EISSN 2685-7595
- Heni, Ahmad Jalaudin Mujahid. (2018). *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan persoalansosial anak usia sekolah*. Jurnal keperawatan silampari, volume.2 nomor.1, 2018. e-ISSN: 2581-1975, p-ISSN: 2597-7482
- Rahmadhani, Ika Rizki, Irfai Fathurohman, Much. Arsyad Fardani. (2020). *Efek Penggunaan*

Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemic Covid-19 terhadap perilaku anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, ISSN-e 2597-3592, vol. 1, No. 2, Agustus 2020, hal-95-105

- Rahmalah, Prajnidita Zaeny, Puji Astuti, Larasati pramessetyaningrum, susan. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Pada masyarakat IV Tahun 2019 “Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madiani Berkearifan Lokal” LPPM-Universitas Muhammadiyah Purwokerto, ISBN: 978-602-6697-43-1, Hal. 302-310.
- Rahmani, Fahdian, Agustinus, M. Mansur Ibrahim. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri Malang*. *Jurnal civic hukum*, Volume 3, Nomor 1, mei 2018, P-ISSN 2632-0216 E-ISSN 2632-0224, Hal. 18-44
- Syifa, Layyinatus, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 3 number 4 tahun 2019, P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN: 2549-1674, Hal. 527-533

" Seribu orang tua bisa bermimpi. Satu orang pemuda bisa mengubah dunia "

Soekarno

**PENGARUH KEAKTIFAN MENGIKUTI KEGIATAN
REMAJA MESJID TERHADAP AKHLAKUL
KARIMAH REMAJA DI KAMPUNG JEMBATAN
BELIMBING PANTI**

Diana Shaleh Putri

FTIK, Pendidikan Agama Islam

Email : dianashalehputri07@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini terfokus kepada akhlakul karimah remaja, dimana di lihat masa sekarang ini kurangnya akhlakul karimah dari remaja. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya sopan santun, sikap jujur dan juga bertanggung jawab dari para remaja saat ini. Maka dari itu keaktifan mengikuti kegiatan remaja masjid dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan dan akhlak yang baik pada remaja. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keaktifan anggota mengikuti kegiatan-kegiatan remaja masjid di Kampung jembatan Belimbing Kecamatan Panti dan mengetahui bagaimana akhlakul karimah remaja di Kampung Jembatan Belimbing, sehingga penulis bisa mengetahui bagaimana pengaruh keaktifan mengikuti kegiatan remaja masjid terhadap akhlakul karimah remaja di Kampung Jembatan Belimbing Kecamatan Panti.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sampel penelitian ini hanya 10 orang yang diambil dari sebagian anggota remaja masjid. Pengumpulan data

menggunakan instrument angket untuk mendapatkan data mengenai keaktifan remaja dalam mengikuti kegiatan remaja masjid dan akhlakul karimah remaja.

Adapun kegiatan-kegiatan remaja masjid Al-Hijrah sebagai berikut: Pertemuan rutin sekali sebulan, Pengajian rutin sekali seminggu, Rapat setiap awal bulan, Kegiatan perayaan hari besar Islam, Kegiatan infak sadaqah dan Kegiatan gotong royong. Akhlakul karimah yang dimaksud oleh penulis adalah perilaku atau budi pekerti manusia yang mulia, terpuji dan baik dan bersumber dari hati manusia dan terwujudkan dalam tingkah laku manusia sehari-hari.

Dari penelitian yang telah penulis laksanakan di Kampung Jembatan Belimbing Kecamatan Panti, sudah dipaparkan dengan itu penulis menyimpulkan bahwa dari hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh r_{hitung} 0,474 yang dimana lebih besar dari r_{tabel} . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan mengikuti kegiatan remaja masjid terhadap akhlakul karimah remaja di Kampung Jembatan Belimbing, Kecamatan panti.

Kata Kunci : *Keaktifan Mengikuti Kegiatan Remaja*

Masjid, Akhlakul Karimah Remaja

A. Pendahuluan

Masa remaja sering disebut dengan masa mencari jati diri. Ini karena masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak kepada kehidupan orang dewasa. Secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi

yang masih labil atau tidak menentu. Menurut Desmita (2011) masa remaja ditandai dengan sejumlah karakteristik penting yaitu meliputi pencapaian hubungan yang matang dengan teman sebaya, menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif dan mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan lingkungan. Hurlock (1990) membagi fase remaja menjadi masa remaja awal dengan usia antara 13-17 tahun dan masa remaja akhir usia antara 17-18 tahun. Masa remaja awal dan akhir menurut Hurlock memiliki karakteristik yang berbeda dikarenakan pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati dewasa.

Masa remaja merupakan masa dimana terjadinya gejolak yang meningkat yang dialami setiap manusia. Masa remaja ini disebut masa transisi yang mana akan terjadi perubahan yang menonjol pada remaja tersebut, baik perubahan pada jasmaniah maupun rohaniannya, juga dalam bidang fisik, emosional, sosial dan juga personalnya dimana hal-hal ini akan menimbulkan perubahan besar pada

tingkah laku pada remaja tersebut dan banyak tantangan yang akan dihadapinya

Akhlak berasal dari bahasa arab yatu *khuluq* yang artinya budi pekerti, tingkah laku, perangai dan tabiat. Kata tersebut memiliki kesesuaian dengan perkataan *khalq* yang artinya kejadian atau peristiwa dan juga berhubungan erat dengan *kholiq* yang berarti pencipta, demikian pula makhluk yang berarti yang diciptakan (Abuddin, 2010; 54).

Dalam pembentukan kepribadian seseorang akhlak ini merupakan dasar utamanya. Dalam pembentukan kepribadian yang berakhlak merupakan hal pertama yang harus dilakukan dalam pendidikan yang akan melandasi kestabilan kepribadian secara keseluruhan (Khatib, 2001: 87).

lingkungan, teman sebaya dan masyarakat memberikan pengaruh yang besar terhadap akhlak remaja. Hal tersebut bisa diambil melalui pengalaman kegiatan keagamaan yang diikutinya. Pengalaman yang didapat dari kegiatan organisasi yang diikuti oleh para remaja adalah organisasi remaja masjid yang dimana salah satu tujuannya

merubah perilaku yang kurang baik menjadi lebih baik pada remaja. Lingkungan dipedesaan lebih cendrung religious, tidak lepas dari kegiatan yang bersifat agamis, dan memberikan wadah kepada remaja untuk melakukan kegiatan-kegiatan keagamaan melalui organisasi remaja masjid.

Pada awalnya masjid menjadi pusat dalam segala kegiatan, bukan saja sebagai pusat ibadah khusus seperti shalat dan I'tikaf. Akan tetapi, masjid merupakan pusat kebudayaan dan muamalat. Masjid merupakan tempat dimana lahir kebudayaan Islam yang demikian kaya dan berkah (Sofan Safri Harahap, 1996). Jika berbicara tentang masjid, maka tidak terlepas dengan pengaruh remaja masjid. Pada masa sekarang ini pengaruh remaja masjid sangat besar terutama dalam membentuk generasi Islam serta pembentukan karakter atau akhlak yang baik pada remaja.

Kerusakan mental dan spiritual pada masyarakat, khususnya pada remaja atau pemuda yang merupakan generasi penerus bangsa, sangat memprihatinkan penulis. Hal ini dapat dilihat dari

maraknya kasus narkoba, seks bebas yaitu hamil diluar nikah dan pernikahan pada usia dini, belum lagi sikap remaja yang malas, meniru gaya bangsa lain, tidak mau bekerja keras dan akhlakul karimah remaja yang sangat rendah dan hal-hal lain yang menyebabkan banyak kerugian bagi diri sendiri, orang lain dan lingkungan.

Berdasarkan hal diatas penulis melakukan pengamatan terhadap beberapa orang pemuda yang merupakan anggota dari Organisasi Remaja Masjid Al-Hijrah Kampung Jembatan Belimbing Kecamatan Panti, ia merupakan salah satu pemuda dengan akhlakul karimah yang bisa dikatakan rendah, karena perilaku sehari-harinya dia jauh dari agama, misalnya tidak melaksanakan sholat, tidak berakhlakul baik kepada sesama teman dan lain-lain.

Untuk menanggulangi rendahnya akhlakul karimah remaja harus di ambil suatu pilihan positif yaitu mengikuti kegiatan Organisasi remaja masjid. Karna dalam organisasi remaja masjid ini tidak akan mengurangi ciri khas remaja untuk tetap aktif dalam berkreasi dan berkarya, melainkan organisasi ini

memberikan wadah bagi remaja untuk tetap kreatif dengan tetap menjunjung nilai-nilai agama dalam semua kegiatan. Dalam kegiatan organisasi remaja masjid juga ditanamkan nilai-nilai keagamaan pada remaja untuk selalu berakhlakul karimah di dalam lingkungan masyarakat.

B. Metode penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. “Dalam penelitian yang bersifat kuantitatif ini, maka proses penelitian banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan, penafsiran dan penyajian hasil”. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk mencari informasi yang dikumpulkan berdasarkan gejala yang terjadi pada data penelitian yang dilaksanakan. Dengan metode penelitian kuantitatif ini diharapkan dapat menemukan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti yaitu korelasi antara pengaruh keaktifan mengikuti kegiatan Remaja Mesjid dengan akhlakul karimah remaja kampung Jembatan Belimbing, Kecamatan Panti. Penelitian ini dilaksanakan di Kampung Jembatan Belimbing,

Kecamatan Panti. Sedangkan waktu untuk melaksanakan penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu pada Juni 2021. Dalam teknik pengumpulan data, peneliti memerlukan instrumen yaitu alat bantu agar pengerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Dalam penelitian ini, jika dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer (Sugiono, 2016: 137). Sumber primer adalah sumber data yang langsung dilakukan dengan menggunakan angket terhadap remaja. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif observasi (pengamatan), kuesioner/angket, dan wawancara.

C. Pembahasan dan Hasil

1. Remaja

a. Pengertian Remaja

Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa (Santrock, 2003: 26). Masa remaja disebut pula sebagai masa

penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual (Kartono, 1995: 17).

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan” (Ali & Asrori, 2006: 32).

Pada tahapan masa remaja ini merupakan tahap dimana seseorang mengalami perubahan besar dan relatif bergejolak hal ini disebabkan adanya perubahan baik pada psikis dan juga mentalnya. Dalam masa ini sangat perlu untuk diperhatikan karna masa remaja ini seorang manusia mulai untuk mencari jati dirinya.

b. Batasan Usia Remaja

Menurut Erickson, masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan yakni masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Adapun kriteria usia masa remaja awal pada perempuan yaitu 13-15 tahun dan pada laki-laki yaitu 15-17 tahun. Kriteria usia masa remaja pertengahan pada perempuan yaitu 15-18 tahun dan pada laki-laki yaitu 17-19 tahun. Sedangkan kriteria masa remaja akhir pada perempuan yaitu 18-21 tahun dan pada laki-laki 19-21 tahun (Thalib, 2010: 28).

Pada usia 11 atau 12 sampai akhir usia remaja yaitu 20 tahun ke atas pada masa ini akan membawa perubahan besar bagi seorang anak dimana pada masa ini memiliki hubungan dengan semua bentuk perkembangan dalam diri seorang anak. (Papalia, dkk., 2008: 30).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa usia remaja pada

perempuan relatif lebih muda dibandingkan dengan usia remaja pada laki-laki. Hal ini menjadikan perempuan memiliki masa remaja yang lebih panjang dibandingkan dengan laki-laki.

c. Perkembangan Remaja

Pada masa remaja seorang anak yang akan terdorong untuk mulai mengenal dunia dengan cara beradaptasi dengan lingkungan secara biologis. Dalam pandangan Piaget, remaja secara langsung akan menciptakan dunia kognitif mereka sendiri, yaitu informasi yang didapatkan tidak akan langsung diterima. Hal ini berarti pada masa remaja seorang anak telah mencapai masa di mana sudah bisa membedakan antara hal atau ide yang lebih penting dan dapat menciptakan ide baru sendiri.

Pemikiran remaja ini membuat seorang anak mampu membuka struktur kognitif dan struktur sosial yang baru.

Remaja mulai berfikir abstrak dan juga logis seperti ilmuwan yang mulai menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan mencobanya secara terstruktur (Santrock, 2002: 10).

2. Akhlak Karimah

a. Pengertian Akhlak Karimah

Kata “*Akhlak*” berasal dari bahasa Arab, jamak dari *khuluqun*, yang menurut bahasa berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat.

Menurut Chabib Thoha yang mengutip pendapat Imam Al-Ghazali mengemukakan bahwa Akhlak adalah sifat yang sudah tertanam dalam diri seseorang yang dimana akan menimbulkan perbuatan-perbuatan yang tidak dipertimbangkan terlebih dahulu (Ilyas, 2012 : 1).

Akhlak berarti perlakuan baik yang dilakukan tanpa dipertimbangkan terlebih dahulu. Akhlak juga merupakan

ilmu yang menentukan batas sikap baik dan buruk, sikap terpuji dan tercela, dan juga membahas tentang perbuatan dan perkataan manusia secara lahir dan batinnya. (Ya'qub, 1996: 12).

Seorang manusia tidak terlepas dari kata akhlak ini, karna akhlak inilah yang menjadi watak atau tingkah laku kita sehari-hari karna akhlak ini muncul tanpa adanya pemikiran terlebih dahulu. Akhlak ini bersumber dari hati maka apabila hati seseorang baik maka akhlaKNyapun akan baik. Karimah artinya mulia, terpuji, baik. Jadi, akhlaqul karimah ialah budi pekerti atau perangai yang mulia.

Berdasarkan pengertian diatas pengertian akhlaqul karimah yang dimaksud oleh penulis adalah perilaku atau budi pekerti manusia yang mulia, terpuji dan baik dan bersumber dari hati

manusia dan terwujudkan dalam tingkah laku manusia sehari-hari.

b. Sumber Hukum Akhlakul Karimah

Jika diperhatikan dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki tingkah laku yang berbeda-beda. Adapun batasan antara baik dan buruknya tingkah laku seseorang itu disebut norma. Jadi dalam hal ini normalah yang menjadi sumber hukum akhlakul karimah seseorang. Norma-norma ini datangnya dari Allah SWT dan juga Rasul yang dijelaskan dalam ayat-ayat Al-Qur'an dan pelaksanaannya dilakukan oleh Rasulullah. Sumber itu adalah hukum Al-Qur'an dan As-Sunnah yang mana kedua hukum tersebut merupakan hukum ajaran agama Islam. Allah berfirman dalam Q.S. Al-Qalam: 4

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung”.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya : “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah”.
Q.S. Al-Ahzab : 21 (DepAg, 2005: 421)

Hadis nabi yang mendasari sumber hukum akhlak adalah:

Artinya: “Dari Abu Hurairah R. A berkata : bersabda sesungguhnya Aku diutus ke muka bumi adalah untuk menyempurnakan akhlak”. (Marzuki, 2009: 14)

Permasalahan akhlak ini merupakan bagian terpenting untuk dijadikan landasan visi dan misi dalam menyusun serta mengembangkan suatu pendidikan.

UUSPN No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 menjadi landasan kedua dalam pembinaan akhlak, yang menegaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.(Malik, 2005: 123).

c. Ruang Lingkup Akhlakul Karimah

Ruang lingkup ajaran Akhlakul Karimah mencakup berbagai aspek, dimulai dari Akhlakul Karimah terhadap Allah, manusia, dan lingkungannya (Alim, 2006: 152). Akhlak karimah (akhlak terpuji) dapat dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

1. Akhlak terhadap Allah SWT

Allah SWT telah memberikan nikmat yang tidak bisa dihitung. Sebagai makhluk ciptaan-Nya manusia diberikan kesempurna yairu mempunyai 20 kelebihan dari pada makhluk ciptaanNya yang lain, yaitu diberikan akal untuk berfikir, perasaan dan nafsu (Abdullah, 2007: 197).

Akhlak kepada Allah SWT dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk Allah SWT. Berkenaan dengan akhlak kepada Allah dilaksanakan dengan cara memuji-Nya, yakni menjadikan Tuhan sebagai satu-satunya yang menguasai dirinya. Oleh sebab itu, manusia sebagai hamba Allah SWT mempunyai cara-cara yang tepat untuk mendekati diri (Abdullah, 2007:

197). Caranya adalah sebagai berikut :

a) **Mentauhidkan Allah**

Mentauhidkan Allah SWT berarti bahwa seseorang itu harus meyakini bahwa tidak ada Tuhan selain Allah, hal ini berarti seorang manusia hanya boleh bergantung kepada Allah SWT. (Abdullah, 2007 : 197). Definisi tauhid adalah pengakuan bahwa Allah SWT satu satunya yang memiliki sifat *rububiyah* dan *uluhiyah*, serta kesempurnaan nama dan sifat. Tauhid dapat di bagi kedalam tiga bagian.

Pertama Tauhid rububiyah, yaitu meyakini bahwa Allah lah satu satunya tuhan yang menciptakan alam ini, yang memilikinya, yang mengatur perjalanannya, yang menghidup

dan mematikan, yang menurunkan rezeki kepada makhluk, yang berkuasa mendatangkan manfaat dan menimpakan mudarat, yang mengabulkan doa dan permintaan hamba ketika mereka terdesak, yang berkuasa melaksanakan apa yang di kehendaknya, yang memberi dan mencegah, diangannya segala kebaikan dan baginya penciptaan dan juga segala. (Alim, 2006: 152)

Kedua Tauhid *uluhiyyah*, yaitu mengimani Allah SWT. Sebagai satu satunya AL-Ma'bud (yang disembah).

Ketiga Tauhid Asma dan Sifat.

- 1) Berbaik sangka (*husnuzhan*) berbaik sangka terhadap utusan Allah SWT. Merupakan salahnsatu akhlak

terpuji kepada-Nya. Diantara ciri akhlak terpuji ini adalah ketaatan yang sungguh-sungguh kepada-Nya.

- 2) Zikrullah, Mengingat Allah (*Zikrullah*) adalah asas dari setiap ibadah kepada Allah SWT. Karena merupakan pertanda hubungan antara hamba dan pencipta pada setiap saat dan tempat.
- 3) Tawakal Hakikat tawakal adalah menyerahkan segala urusan kepada Allah ‘azza wa jalla, membersihkannya dari ikhtiar yang keliru, dan tetap menapaki kawasan-kawasan hukum dan ketentuan. Dengan demikian, hamba percaya dengan bagian Allah SWT. Untuknya, Apa yang ditentukan Allah SWT.

Untuknya, ia yakin pasti akan memperolehnya. Sebaliknya, apa yang tidak di tentukan Allah SWT. Untuknya, diapun yakin pasti tidak memperolehnya. (Rohison, 2010: 89).

2. Akhlak terhadap Diri Sendiri

Akhlak Terpuji terhadap diri sendiri adalah sebagai berikut.

a) Sabar

Menurut penuturan Abu Thalib Al-Makky (w. 386/996), sabar adalah menahan diri dari dorongan hawa nafsu demi menggapai keridhoan Tuhanya dan menggantinya dengan sungguh-sungguh menjalani cobancobaan Allah SWT terhadapnya. Sabar dapat di definisikan pula dengan tahan menderita dan menerima cobaan dengan hati ridha serta menyerahkan

diri kepada Allah SWT setelah berusaha. Selain itu, sabar bukan hanya bersabar terhadap ujian dan musibah, tetapi dalam hal ketaatan kepada Allah SWT, yaitu menjalankan perintah-Nya dan menjahui larangan-Nya.

b) Syukur

Syukur merupakan sikap seseorang untuk tidak menggunakan nikmat yang di berikan oleh Allah SWT dalam melakukan maksiat kepada-Nya. Bentuk syukur ini di tandai dengan keyakinan hati bahwa nikmat yang di peroleh berasal dari Allah SWT, bukan selain-Nya, lalu di ikuti oleh lisan, dan tidak menggunakan nikmat tersebut untuk sesuatu yang di benci pemberinya.

c) Menunaikan amanah

Pengertian amanah menurut arti bahasa adalah kesetiaan, ketulusan hati, kepercayaan (*tsiqah*), atau kejujuran, kebalikan dari khianat. Amanah adalah suatu sifat dan sikap peribadi yang setia, tulus hati, dan jujur dalam melaksanakan sesuatu yang dipercayakan padanya, berupa harta benda, rahasia, atau pun tugas kewajiban pelaksanaan amanat dengan baik biasa di sebut al-amin yang berarti dapat di percaya, jujur, setia, amanah. (Rohison, 2010: 94)

d) Benar atau jujur

Maksud akhlak terpuji ini adalah berlaku benar dan jujur, baik dalam perkataan maupun dalam perbuatan. Benar dalam perkataan adalah mengatakan keadaan sebenarnya, tidak mengada-ngada, tidak pula menyembunyikannya. Lain halnya apabila yang disembunyikan

itu bersifat rahasia atau karena menjaga nama baik seseorang. Benar dalam perbuatan adalah mengerjakan sesuatu sesuai dengan petunjuk agama. Apa yang boleh di kerjakan menurut perintah agama, berarti itu benar. Dan apa yang tidak boleh dikerjakan sesuai dengan larangan agama, berarti itu tidak benar. (Rohison, 2010: 100)

e) Menepati janji (*al-wafa'*)

Janji dalam islam merupakan utang. Utang harus dibayar (ditepati). Kalau kita mengadakan suatu perjanjian pada hari tertentu, kita harus menunaikannya tepat pada waktunya. Janji mengandung tanggung jawab. Apabila kita tidak kita penuhi atau tidak kita tunaikan, dalam pandangan Allah SWT, kita termasuk orang yang berdosa. Adapun dalam pandangan manusia, mungkin kita tidak dipercaya

lagi, dianggap remeh, dan sebagainya. Akhirnya, kita merasa canggung bergaul, merasa rendah diri, jiwa gelisa, dan tidak tenang.

f) Memelihara kesucian diri

Memelihara kesucian diri (*al-iffah*) adalah menjaga diri dari segala tuduhan, fitnah, dan memelihara kehormatan, upaya memelihara kesucian diri hendaknya dilakukan setiap hari agar diri tetap berada dalam setatus kesucisn. Halini dapat di lakukan mulai dari memelihara hati (*qalbu*) untuk tidak membuat rencana dan anganangan yang buruk. Menurut AL-Ghazali, dari kesucian diri akan lahir sifat-sifat terpuji lainnya, seperti kedermawanan, malu, sabar, toleran, qanaah, *wara'*, lembut, dan membantu.

3. Akhlak terhadap Keluarga

a) Berbakti kepada orang tua

Berbakti kepada kedua orang tua merupakan faktor utama diterimanya doa seseorang, juga merupakan amal saleh

paling utama yang dilakukan seorang muslim. Banyak sekali ayat AL-Qur'an ataupun hadis yang menjelaskan keutamaan berbuat baik kepada kedua orang tua. Oleh karena itu, perbuatan terpuji ini seiring dengan nilai-nilai kebaikan untuk selamanya dan di cintai oleh setiap orang sepanjang masa. (Rohison, 2010: 104)

b) Bersikap baik kepada saudara

Agama islam memerintahkan untuk berbuat baik kepada sanak saudara atau kaum kerabat sesudah menunaikan kewajiban kepada Allah SWT. Dan ibu bapak hidup rukun dan damai dengan saudara dapat tercapai apabila hubungan tetap tegalin dengan saling pengertian dan tolong menolong. Pertalian kerabat itu dimulai dari yang lebih dekat dengan menurut tertibnya sampai kepada yang lebih jauh. Kita wajib membantu mereka, apabila mereka dalam kesukaran. Sebab

dalam hidup ini, hampir semua orang mengalami berbagai kesukaran dan kegoncangan jiwa. Apabila mereka memerlukan pertolongan yang bersifat benda, bantulah dengan benda. Apabila mereka mengalami kegoncangan jiwa atau kegelisahan cobalah menghibur atau menasehatinya. Sebab, bantuan itu tidak hanya berwujud uang (benda), tetapi bantuan moril. Kadang-kadang bantuan moril lebih besar artinya daripada bantuan materi.(Rohison, 2010: 109).

4. Akhlak terhadap sesama manusia.

Islam memerintahkan pemeluknya untuk menunaikan hak-hak pribadinya dan berlaku adil terhadap dirinya. Islam dalam pemenuhan hak-hak pribadinya tidak boleh merugikan orang lain (Abdullah, 2007: 212). Hal ini menunjukkan bahwa Islam mengimbangi hak-hak pribadi dan

hak orang lain supaya tidak timbul pertentangan. Sebagai seorang muslim harus menjaga perasaan orang lain, tidak boleh membedakan sikap terhadap seseorang. Akhlak terhadap sesama manusia merupakan sikap seseorang terhadap orang lain. Sikap-sikap yang harus dikembangkan, antara lain:

- a) Menghormati perasaan orang lain dengan cara yang baik seperti yang disyariatkan agama, jangan tertawa di depan orang yang bersedih, jangan mencaci sesama manusia, jangan menfitnah dan menggunjing, jangan melaknat manusia dan jangan makan di depan orang yang berpuasa.
- b) Memberi salam dan menjawab salam dengan memperlihatkan muka manis, mencintai saudara sesama muslim sebagaimana mencintai dirinya sendiri, dan menyenangi kebaikan.

- c) Pandai berterima kasih. Manusia yang baik adalah manusia yang pandai berterima kasih.
 - d) Memenuhi janji, karena janji adalah amanah yang harus dipenuhi.
 - e) Tidak boleh mengejek atau merendahkan orang lain.
 - f) Jangan mencari-cari kesalahan. Orang yang sering mencaricari kesalahan orang lain adalah orang yang berakhlak madzmumah.
 - g) Jangan menawar sesuatu yang sedang ditawarkan orang lain dalam berbelanja (Abdullah, 2007: 212)
5. Akhlak terhadap Alam

Alam ialah segala sesuatu yang ada di langit dan bumi beserta isinya, selain Allah SWT, Manusia sebagai khalifah diberi kemampuan oleh Allah untuk mengelola alam semesta ini. Manusia sebagai khalifah diberi kemampuan oleh Allah untuk

mengelola alam semesta ini.
(Abdullah, 2007: 230)

Hal ini menunjukkan manusia diturunkan ke bumi membawa rahmat dan cinta kasih kepada alam seisinya. Ada kewajiban manusia untuk berakhlak kepada alam sekitarnya. Ini didasarkan hal-hal sebagai berikut :

- a) Bahwa manusia itu hidup dan mati di alam, yaitu bumi.
- b) Bahwa alam merupakan salah satu yang dibicarakan oleh Al Qur'an
- c) Bahwa Allah memerintahkan manusia untuk menjaga pelestarian alam, agar kehidupannya menjadi makmur.
- d) Bahwa Allah memerintahkan kepada manusia untuk mengambil manfaat yang sebesar-besarnya dari alam agar kehidupannya menjadi makmur.

- e) Manusia berkewajiban mewujudkan kemakmuran dan kebahagiaan di muka bumi (Abdullah, 2007: 230)

3. Remaja Masjid

a. Pengertian Remaja Masjid

Remaja masjid adalah suatu organisasi atau wadah kerja sama yang dilakukan oleh dua orang remaja muslim atau lebih yang memiliki keterkaitan dengan masjid untuk mencapai tujuan bersama (Siswanto, 2010: 48). Remaja masjid merupakan wadah utama dalam pengkaderan bidang kemasjidan terhadap generasi muda (Ahmad Yani, 2016: 112). Remaja masjid merupakan suatu wadah bagi remaja Islam yang cukup efektif dan efisien untuk melaksanakan aktivitas pendidikan Islam (C.S.T. Kansil, 1991).

Remaja masjid tidak terbentuk secara manajerial atau tersengaja oleh sistem pengelolaan masjid tetapi lebih banyak dipengaruhi faktor sosial jamaah masjid tersebut, dimana keutuhan terhadap dinamika masjid sebagai salah satu elemen masyarakat mengharuskan adanya kelompok yang mampu membangun kesan bahwa masjid menjadi pusat aktivitas, maka proses sosial mereka mengakibatkan lahirnya institute Remaja Masjid sehingga terbentuknya Remaja Masjid lebih disebabkan oleh keinginan masyarakat atau jama'ah untuk memiliki wadah atau organisasi kemasyarakatan yang menjadi sarana bagi para remaja dan pemuda untuk berlatih menjadi warga masyarakat yang baik.

Dapat diambil kesimpulan remaja masjid adalah perkumpulan remaja yang melakukan aktivitas sosial dan ibadah di lingkungan masjid. Dengan adanya kegiatan Remaja Masjid maka para remaja akan berkumpul dalam suatu komunitas yang menjaga norma-norma agama dan sosial. Sehingga perilaku remaja yang berkumpul dalam suatu komunitas tersebut akan membentuk remaja yang berakhlakul karimah dan berlaku sosial di masyarakat.

Remaja masjid kini merupakan suatu komunitas tersendiri di dalam masjid. Mereka adalah kader, yang juga berupaya membentengi para remaja agar tidak terjerumus ke dalam tindakan kenakalan yang meresahkan orang banyak. Kegiatan-kegiatan mereka bermanfaat tidak hanya untuk

kepentingan mereka sendiri tetapi juga untuk kepentingan para remaja umumnya dan masyarakat luas. Di dalam masyarakat remaja masjid mempunyai khas, berbeda dengan para remaja kebanyakan. Mereka menyangand nama masjid, tempat suci, tempat ibadah, rumah Allah.

Ketika para remaja menghadapi masalah tentang kenakalan remaja atau merosotnya nilai moral dan akhlak remaja, remaja masjid dapat menunjukkan kiprahnya melalui berbagai kegiatan keagamaan yang diselenggarakan. Jika kegiatan-kegiatan yang mereka tawarkan menarik perhatian, dan diperkenalkan dengan luas, mereka bisa mengajak teman mereka mendatangi masjid, mengikuti kegiatan-kegiatan di masjid dan bahkan mengajak mereka untuk menjadi anggota masjid.

Takmir masjid adalah organisasi yang mengurus seluruh kegiatan yang ada kaitannya dengan masjid, baik dalam membangun, merawat maupun memakmurkannya, termasuk usaha-usaha pembinaan remaja muslim di sekitar masjid. Pengurus takmir masjid berupaya untuk membentuk remaja masjid sebagai wadah aktivitas bagi remaja muslim. Takmir masjid melalui bidang pembinaan remaja masjid, memberi kesempatan dan arahan kepada remaja masjid untuk tumbuh dan berkembang, serta mampu beraktivitas sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Remaja masjid merupakan anak organisasi takmir masjid karena itu, dalam aktivitasnya perlu menelaraskan dengan aktivitas takmir masjid sehingga terjadi sinergi

yang saling menguatkan. Meskipun demikian, remaja masjid adalah organisasi otonom yang relative independen dalam membina anggotanya. Remaja masjid dapat menyusun program, menentukan bagan dan struktur organisasi serta memilih pengurusnya sendiri. Para aktivisnya memiliki kesempatan untuk berkreasi, mengembangkan potensi dan kemampuannya serta beraktivitas secara mandiri.

b. Tujuan Remaja Masjid

Organisasi remaja masjid bertujuan untuk mewujudkan remaja yang mendukung dan memelopori tegaknya nilai-nilai kebenaran, dan mampu menghadapi tantangan masa depan. Dengan wadah organisasi remaja masjid diharapkan remaja mampu menciptakan kegiatan-kegiatan positif baik berupa kegiatan

keagamaan maupun kegiatan sosial kemasyarakatan untuk mewujudkan generasi muda yang berakhlak mulia, berjiwa sosial yang tinggi. Melalui wadah tersebut pula diharapkan remaja memiliki kesamaan cara pandang, visi dan misi, sehingga memiliki tujuan yang sama dalam gerak langkahnya untuk membangun generasi muda yang lebih baik (Siswanto, 2010: 81)

Para remaja yang ikut dalam kegiatan-kegiatan yang ada didalam masjid maupun sekitarnya secara tidak langsung ikut berpartisipasi dalam meramaikan masjid dan juga membantu dalam berbagai hal yang berkaitan dengan masjid, maka perilaku keagamaan remaja tersebut juga akan terpengaruh karena di dalamnya terdapat banyak kegiatan yang berhubungan dengan agama

sehingga jiwa keagamaan para remaja pun ikut tergugah dengan ikut berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan remaja masjid tersebut.

Remaja masjid Al-Hijrah adalah organisasi remaja yang berada di Kampung Jembatan Belimbing Kecamatan Panti, yang melakukan aktivitas keagamaan dan sosial di lingkungan masjid dan sekitarnya yang bertujuan untuk menciptakan remaja yang berperilaku agamis dan berakhlakul karimah.

Pembagian tugas dan wewenang dalam remaja masjid Al-Hijrah termasuk dalam golongan organisasi yang menggunakan konsep Islam dengan menerapkan asas musyawarah, mufakat dan gotongroyong dalam semua aktivitasnya. Melalui kegiatan-kegiatan yang positif dalam

organisasi tersebut, diharapkan remaja dapat memiliki akhlak mulia yang terimplementasi melalui akhlak secara vertical (hubungan dengan Allah) dan juga akhlak secara horisontal (dalam hubungan sosial masyarakat).

Adapun kegiatan-kegiatan remaja masjid Al-Hijrah sebagai berikut:

1. Pertemuan rutin sekali sebulan
 2. Pengajian rutin sekali seminggu
 3. Rapat setiap awal bulan
 4. Kegiatan perayaan hari besar Islam
 5. Kegiatan infak sadaqah
 6. Kegiatan gotong royong
- 4. Pengaruh Keaktifan Mengikuti Kegiatan Remaja Masjid Terhadap Akhlakul Karimah Remaja.**

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik kuesioner/angket. yang diberikan kepada 10 anggota dari remaja masjid Al-Hijrah. Dengan hasil sebagai berikut:

a) Angket kegiatan remaja masjid

No	Angket	Jawaban Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya selalu mengikuti kegiatan pertemuan rutin remaja masjid	6	4	0	0	0
2	Saya selalu mengikuti kegiatan pengajian setiap minggu	5	4	1	0	0
3	Saya selalu mengikuti rapat	7	3	0	0	0

	setiap bulan					
4	Saya selalu ikut berpartisipasi dalam kegiatan perayaan hari besar Islam di masyarakat	5	5	0	0	0
5	Saya selalu turut menjadi panitia dalam kegiatan perayaan hari besar Islam di masyarakat	2	8	0	0	0
6	Dalam mengikuti pertemuan rutin saya mengikuti dari awal sampai akhir	2	8	0	0	0
7	Saat mengadakan rapat saya selalu memberikan pendapat	2	7	1	0	0

8	Ketika kegiatan pengajian saya selalu konsentrasi	4	5	1	0	0
9	Saya selalu ikut dalam kegiatan infak shadaqoh	5	3	1	0	0
10	Saya selalu mengikuti kegiatan gotong royong bersama dengan remaja masjid lainnya	6	4	0	0	0

b) Angket akhlakul karimah remaja

No	Angket	Jawaban Responden				
		ST	S	KS	TS	STS
1	Saya selalu menghormati kedua orang tua	10	0	0	0	0

	ku					
2	Saya selalu menghormati semua orang	6	4	0	0	0
3	Saya selalu menjaga kebersihan lingkungan sekitar	8	2	0	0	0
4	Saya selalu menjalankan amanah yang diberikan kepada saya	9	1	0	0	0
5	Jika saya berjanji saya akan menepatinya	6	4	0	0	0
6	Saya selalu menghargai pendapat orang lain	5	5	0	0	0
7	Saya selalu	10	0	0	0	0

	melaksanakan shalat lima waktu					
8	Saya selalu bertawakkal atas usaha yang telah saya lakukan	9	1	0	0	0
9	Saya selalu bersyukur atas semua karunia Allah Swt	9	1	0	0	0
10	Jika saya berkata saya akan berkata jujur dan benar	7	3	0	0	0

Setelah mendapatkan data dari responden diatas saya Variabel X yaitu *Kegiatan Remaja Masjid* dan Variabel Y yaitu *Akhlakul Karimah Remaja*. Adapun langkah selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keaktifan mengikuti kegiatan remaja masjid ini terhadap akhlakul karimah remaja, maka akan harus dilakukan korelasi untuk mencari hubungan dari

kedua variable tersebut, dan jenis korelasi yang digunakan adalah perhitungan *product moment* pengaruh Keaktifan mengikuti kegiatan remaja masjid terhadap akhlakul karimah remaja sebagaimana table berikut:

Subjek	X	Y	X²	Y²	XY
1	46	50	2116	2500	2300
2	44	46	1936	2116	2024
3	43	48	1849	2304	2064
4	45	49	2025	2401	2205
5	42	46	1764	2116	1932
6	42	45	1764	2025	1890
7	38	50	1444	2500	1900
8	43	49	1849	2401	2107
9	40	49	1600	2401	1960
10	46	47	2116	2209	2162
TOTA	429	479	18463	2097	20544
L				3	

Rumus Korelasi :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{N \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}} \\
 &= \frac{(10 \times 20544) - (429 \times 479)}{\sqrt{\{(10 \times 18463) - (429)^2\}\{(10 \times 20973) - (479)^2\}}} \\
 &= \frac{205440 - 205491}{\sqrt{(184630 - 184041)(209730 - 229441)}} \\
 &= \frac{-51}{\sqrt{589 \times (-19,711)}} \\
 &= \frac{-51}{24,26 \times (-4,43)} \\
 &= \frac{-51}{-107,48} \\
 &= 0,474
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan korelasi *product moment* antara variabel X dan Y didapat hasil r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Jadi terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan organisasi remaja masjid terhadap akhlakul karimah remaja di Kampung Jembatan Belimbing, Kecamatan Panti.

Dapat diambil kesimpulan remaja masjid adalah perkumpulan remaja yang melakukan aktivitas sosial dan ibadah di lingkungan masjid. Dengan adanya kegiatan Remaja Masjid maka para remaja akan berkumpul dalam suatu komunitas yang menjaga norma-norma agama dan sosial. Sehingga perilaku remaja yang berkumpul dalam suatu komunitas tersebut akan membentuk remaja yang berakhlakul karimah dan berlaku sosial di masyarakat. Adapun kegiatan-kegiatan remaja masjid Al-Hijrah sebagai berikut: Pertemuan rutin sekali sebulan, Pengajian rutin sekali seminggu, Rapat setiap awal bulan, Kegiatan perayaan hari besar Islam, Kegiatan infak sadaqah dan Kegiatan gotong royong. Pengertian akhlakul karimah yang dimaksud oleh penulis adalah perilaku atau budi pekerti manusia yang mulia, terpuji dan baik dan bersumber dari hati manusia dan terwujudkan dalam tingkah laku manusia sehari-hari.

Dari penelitian yang telah penulis laksanakan di Kampung Jembatan Belimbing Kecamatan Panti, sudah dipaparkan dengan itu penulis menyimpulkan

bahwa dari hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh r_{hitung} 0,474 yang dimana lebih besar dari r_{tabel} . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan mengikuti kegiatan remaja masjid terhadap akhlakul karimah remaja di Kampung Jembatan Belimbing, Kecamatan panti.

DAFTAR PUSTAKA

- A. malik fajar. (2005). *Holistika pemikiran pendidikan*. Editor: ahmad barizi. Jakarta: raja grafindo.
- Abdullah, y. (2007). *Studi akhlak dalam perspektif al-qur'an*. Jakarta: amzah.
- Ali, m. dan asrori, m. (2006). *Psikologi remaja, perkembangan peserta didik*. Jakarta: bumi aksara
- Alim, Muhammad. (2006). *Pendidikan agama islam; upaya pembentukan pemikiran dan kepribadian muslim*. bandung: remaja rosdakarya.
- Departemen agama RI. (2005). *Mushaf al-qur'an terjemah*. Jakarta: al-huda
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Rosda Karya.

Hurlock, B.E. (1990). *Psikologi Per-kembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga

Kartono, k. (1995). *Psikologi umum*. Bandung: mandar maju

Khatib, Ramayulis Tuanku. (2001). *Pendidikan islam dalam rumah tangga*. jakarta: kalam mulia

Nata, abuddin. (2010). *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: Rajawali Pers.

Papalia, d.e., old, s.w., dan Feldman, r.d. (2008). *Human development (psikologi perkembangan)*. jakarta: kencana predana media grup.

Rohison. (2010). *Akhlak tasawuf*. Bandung: pustaka setia

Safri harahap, sofan. (1996). *Manajemen masjid*. Yogyakarta: dhana bakti prima

Santrock, j.w. (2002). *Perkembangan remaja*. Jakarta: erlangga.

- Santrock, john w. (2003). *adolescencePerkembangan remaja*. Edisi ke-6. Jakarta: erlangga
- Siswanto. (2010). *Panduan praktis organisasi remaja masjid*. Jakarta: pustaka al-kautsar.
- Thalib, s.b. (2010). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*. Jakarta: kencana media group
- Yani, ahmad. (2016). *panduan memakmurkan masjid kajian praktis bagi aktivis masjid*. Jakarta: LPPD kahiru ummah

*" Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi, maka
senangilah apa yang terjadi "*

Ali Bin Abi Thalib

**PENGARUH METODE MENGAJAR GURU
TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH ISLAM
SANTRI DI TPQ QURA
BATANGGADIH,KECAMATAN
BATIPUH,KABUPATEN TANAH DATAR**

Ilham

FTIK, Pendidikan Agama Islam

Abstrak

Guru ketika akan mengajar tentu memiliki strategi dan salah satu strateginya adalah dengan memilihkan metode yang cocok dengan peserta didiknya. Guru ketika mengajar masing-masing memiliki metode masing-masing. Ada guru yang suka dengan metode ceramah, ada guru yang suka melihat muridnya aktif ketika berbicara atau berdiskusi dengan peserta didik lainnya. Namun dalam mengajar guru harus bisa memiliki banyak metode dan mampu memvariasikan sehingga peserta didik tak bosan atau jenuh ketika belajar. Dengan metode mengajar nya pas untuk peserta didiknya merupakan salah satu langkah untuk peserta didik mendapatkan hasil belajar lebih baik. Hasil yang dimana menjadi hal yang positif bagi peserta didik. Hasil belajar yang baik didapatkan dari proses belajar yang baik. Pada artikel ini membahas tentang penelitian pengaruh metode mengajar terhadap hasil belajar sejarah Islam santri di TPQ Qura Batangadih, Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar. Dimana yang jenis penelitiannya kuantitatif yang pendekatannya deskriptif.

Dengan menggunakan metode angket. dengan variabel X menggunakan angket dan Variabel Y dengan menggunakan hasil belajar sejarah Islam santri dengan mendapatkannya dari guru TPQ Qura Batanggaduh. Lalu setelah didapatkan dua data tersebut maka dikorelasikan dengan rumus korelasi product moment.

KATA KUNCI: Metode Mengajar, Hasil Belajar Santri

A. Pendahuluan

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya untuk menjelaskan suatu materi/pelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka di perlukannya lingkungan yang kondusif. Lingkungan ini sangat penting karena merupakan salah satu upaya untuk tercapainya tujuan pembelajaran, selain itu juga diperlukan juga bahan ajar, sarana dan prasarana, dan tak lupa pula yang paling penting interaksi guru dan murid, hal ini masing-masing saling berkaitan.

Tujuan yang dicapai tersebut adalah baik menghasilkan peserta didik yang spiritual dan sosialnya tinggi, pengetahuannya mantap dan begitu pula keterampilannya.

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang pas dan cocok untuk semua peserta didiknya.

Metode dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bagian yang berkaitan dengan strategi pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam buku Abu Ahmadi dan Joko Tri Setyo tentang strategi belajar mengajar menjelaskan bahwa metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian lain yaitu teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di kelas baik secara individu maupun kelompok (Abu Ahmadi dan Joko Tri Setyo, 2005, 52).

Lalu menurut Djamarah metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan (Djamarah, 2006, 72). Jadi metode ini sangat penting dalam proses belajar mengajar termasuk dalam pembelajaran sejarah Islam.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi

danketerampilan (AgusSuprijono, 2013, 5). Menurut Nana Sujana hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Sedangkan menurut S. Nasution hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri individu yang belajar (Kunandar, 2011, 276). Jadi dari sini bisa dilihat bahwa hasil belajar sangat penting untuk mengetahui apa peserta didik pahami dengan materi tersebut. Hasil belajar peserta didik pun di pengaruhi oleh faktor seperti faktor internal yaitu seperti jasmani atau fisiknya, rohaninya atau psikologisnya misalnya bakat, minatnya, sikapnya, intelektualnya, dan motivasinya dalam belajar. Faktor eksternalnya seperti lingkungan sosial, lingkungan nasionalnya. Faktor pendekatan belajar Di TPQ ada beberapa hal yang dipelajari santri, seperti mempelajari ilmu Al-Qur'an, Hadits baik dari segi cara membacanya, menulisnya,

menghafalkannya, dan mengamalkannya. Di samping itu juga mempelajari Fiqih seperti tentang shalat, wudhu', puasa, fiqih jenazah baik itu mulai dari memandikan, mengkafani, mensholatkan, dan menguburkannya. baik itu tentang tata caranya, syarat sahnya, rukunya, syarat wajibnya, hal-hal yang membatalkannya, hukumnya. Ada pula mempelajari tentang akhlak, misalnya adab menuntut ilmu, akhlak pada orang tua, guru atau ustadz-ustadzah, Akhlak kepada yang sama besar, akhlak pada yang lebih kecil. Lalu juga belajar Sejarah Islam hal ini yang akan di bahas pada artikel ini. Hasil belajar SKI ini di TPQ termasuk salah satu hal yang harus di perhatikan, karna jika hasil belajar santri bagus mereka akan memahami sejarah Islam terdahulu mulai dari para generasi salafusshalih yaitu masa Rasulullah Shallallaahu 'alayhi wasallam, para sahabatnya, tabi'in, tabiut tabi'in, generasi khalaf sampai sekarang. Dengan demikian jika mereka memahami sejarah Islam dan meresapinya mereka akan lebih mengidolakan Rasulullah Shallallaahu 'alayhi wasallam, sahabatnya, tabi'in, tabiut tabiin,

generasi khalaf dibanding kan dengan tokoh-tokoh barat,KPOP .

TPQ Qura terletak di jorong Batanggaduh,kenagarian Batipuah Baruah, Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. Pelaksanaan belajar di TPQ ini adaalah dari hari senin-sabtu. Hari jum'ah libur,hari Ahad didikan subuh.Disini ananda tertarik untuk meneliti tentang bagaimana pengaruh metode mengajar guru terhadap hasil belajar sejarah Islam santri di TPQ Qura Batanggaduh,Kecamatan Batipuh,Kabupaten Tanah Datar.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penenilitan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut sugiyono metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data

menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian (Sugiyono,2013,13). Adapun pengertian deskriptif menurut Sugiyono adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya,tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum (Sugiyono, 2012,29).

Jadi disini digunakan metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh metode mengajar guru terhadap hasil belaaajar santri di TPQ Qura Batanggadih,Kecamatan Batipuh,Kabupaten Tanah Datar dengan menggunakan data berupa angka.

Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 10 orang santri, dan guru TPQ Qura Batang gadih tentang hasil belajar santri. Penelitian

kuantitatif deskriptif ini menggunakan , angket. Teknik pengumpulan data melalui metode angket,dan untuk mendapatkan data tentang metode mengajar guru di TPQ Qura Batanggaduh (Variabel X) ,dan hasil belajar sejarah Islam santri (variabel Y). Data penelitian yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik korelasi product moment dengan dua variabel yang ada yaitu variabel X (metode mengajar) dan variabel Y (hasil belajar santri).

C. PEMBAHASAN

1. Metode Mengajar

Setiap peserta didik masing-masing memiliki cara dalam belajar dan begitu pula daya serapnya. Ada yang cepat menangkap suatu pembelajaran dan ada pula yang lambat dalam menangkap suatu pembelajaran. Intelegensi atau intelektual yang mempengaruhinya. Dengan masing-masing daya serap menangkap suatu ilmu pengetahuan menyebabkan masing-masing peserta didik memiliki waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.dan masing-masing peserta didik

memiliki metode-metode yang cocok agar tercapai mereka dalam memahami pembelajaran. Ada peserta didik yang pendiam dia bisa memahami materi melalui metode ceramah. Ada peserta didik yang tipikal suka aktif jadi dengan metode diskusi ia bisa mengeluarkan semua kemampuannya. Jadi setiap peserta didik memiliki metode dan cara belajar masing-masing dan bagaimana guru tersebut mampu mengarahkan peserta didiknya.

Metode merupakan salah satu dari strategi pembelajaran. Metode merupakan alat atau cara untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran. Lalu dengan guru memvariasikan/mencoba metode yang lain menyebabkan peserta didik tersebut tidak merasa jenuh atau bosan dengan proses belajar mengajar tersebut. Maka pendidik harus mencari metode yang efektif dan efisien yang cocok dan disukai oleh semua peserta didiknya.

Misalnya penggabungan metode yaitu seperti pada pembelajaran fiqih pada materi tentang jenazah tentu tak bisa menggunakan metode ceramah saja, tentu juga dipakai metode demonstrasi bisa ditambah

juga dengan metode diskusi agar pembelajaran menjadi hidup, berwarna, peserta didiknya merasakan, memahami dan juga aktif. Namun sebelum itu kita masuk terlebih dahulu pada pengertian metode mengajar.

a. Pengertian

Secara bahasa metode metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan (M.Arifin.1996,61). Dalam bahasa Arab, metode disebut *thariqat* (A.Munawwir, 1997, 849).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah: “cara yang teratur dan terpicik baik-baik untuk mencapai maksud”(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,1995,652.)

Metode menurut Winarno Surakhman adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan (Winarno Surakhman,1986). Sedangkan menurut Wina Sanjaya Metode adalah

cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal(Wina Sanjaya,2008).

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku(Darsono 2004,21).

Metode pembelajaran menurut Djamarah "suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan'. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah

pengajaran berakhir(Djamarah,2006,46).Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Setyo Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian lain adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di kelas baik secara individu maupun kelompok.(Abu Ahmad Ahmadi dan Joko Tri Setyo,2005,52).Menurut Abdurrahman

Ginting, metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar (Abdurrahman Ginting, 2008, 42).

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad mendefinisikan metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, 2012, 7). Dalam buku Suryono dan Harianto Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan (Suryono dan Harianto, 2014, 19). Tujuan dari metode pembelajaran yaitu untuk mengembangkan kemampuan anak secara individu agar bisa menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya. Dengan begitu maka pemilihan metode dalam proses belajar mengajar sangat penting

b. Jenis-Jenis Metode Mengajar

1. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang dimana guru menjelaskan materi secara lisan/verbal. Metode ini mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya adalah :

- a) guru mudah menguasai kelas.
- b) mudah mengorganisasi kelas
- c) dapat diskusi jumlah siswa yang besar.
- d) mudah persiapan dan pelaksanaannya.
- e) mudah menerangkan pelajaran dengan baik.

Adapun kelemahan metode ceramah adalah :

- a) Mudah terjadi verbalisme
- b) yang visual menjadi rugi, yang auditif lebih besar menerima.
- c) membosankan untuk penggunaan yang relatif lama.
- d) sulit untuk menyimpulkan bahwa siswa paham dan tertarik dengan apa yang disampaikan.
- e) siswa menjadi pasif.

2. Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab adalah cara penyampaian bahan ajar dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab. Metode ini mempunyai kelebihan :

- a) pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.
- b) merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir dan daya ingatan.
- c) mengembangkan keberanian dan ketrampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Kelemahan dari metode tanya jawab adalah :

- a) Siswa merasa takut dan tegang bila guru kurang dapat menghadirkan suasana akrab dan menimbulkan keberanian siswa.
- b) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai tingkat berfikir siswa dan mudah dipahami siswa.
- c) Banyak waktu terbuang terutama bila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan.

- d) Tidak mungkin memberi pertanyaan pada setiap siswa untuk kelas yang besar.

3. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyampaian bahan ajar dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang di pelajarnya. Kelebihan metode eksperimen adalah :

- a) Membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaan.
- b) Membina siswa untuk membuat terobosan yang bermanfaat bagi kehidupan.
- c) Hasil percobaan dapat digunakan untuk kelemahan manusia.

Kekurangan metode eksperimen adalah :

- a) Lebih sesuai untuk bidang saing dan teknologi.
- b) Memerlukan berbagai fasilitas dan mahal
- c) Menuntut keuletan, ketelitian, ketabahan
- d) Tidak selalu memberi hasil sesuai harapan.

4. Metode Pemberian Tugas (Resitasi)

Metode Resitasi adalah metode penyampaian bahan ajar di mana guru memberi tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Kelebihan metode ini adalah :

- a) Siswa lebih termotivasi dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.
- b) Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru.
- c) Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- d) Mengembangkan kreativitas siswa.

Kekurangan metode ini adalah :

- a) Siswa sulit dikontrol, ia mengerjakan sendiri atau tidak.
- b) Untuk tugas kelompok ada yang aktif ada yang pasif.
- c) Tidak mudah memberi tugas sesuai perbedaan individu siswa.
- d) Sering memberi tugas yang menonton akan timbulkan kebosanan

5. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah cara penyampaian bahan ajar dimana siswa dihadapkan pada suatu masalah untuk dibahas dan dipecahkan bersama.

Kelebihannya adalah :

- a) merangsang kreativitas siswa
- b) mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain
- c) memperluas wawasan
- d) membiasakan musyawarah

Kekurangannya adalah :

- a) pembicaraan terkadang menyimpang sehingga butuh waktu lama.
- b) Tidak dapat dipakai pada kelompok besar
- c) Peserta dapat informasi yang terbatas
- d) Diskusi oleh orang yang suka berbicara

6. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyampaian bahan ajar dengan mempergunakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya maupun tiruan disertai dengan penjelasan lisan. Kelebihan metode ini adalah :

- a) membuat lebih jelas, menghindari verbalisme.
- b) Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari
- c) Proses pengajaran lebih menarik
- d) Siswa termotivasi untuk aktif mengamati, menyesuaikan teori dengan kenyataan.

Kelemahan metode demonstrasi adalah :

- a) Memerlukan ketrampilan guru secara khusus.
- b) Fasilitas tidak selalu tersedia dengan baik
- c) Memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang

7. Metode Latihan

Metode latihan adalah suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Metode ini digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, kecepatan, ketepatan dan ketrampilan. Kelebihan metode ini adalah :

- a) Untuk memperoleh kecakapan motoris seperti membuat kalimat, membuat alat-alat, menggunakan alat-alat.

- b) Memperoleh kecakapan mental seperti dalam peralihan, penjumlahan, pengurangan, dsb.
- c) Memperoleh kecakapan asosiasi seperti membaca simbol, membaca peta, dsb.
- d) Pembentukan kebiasaan yang dilakukan akan menambah kecepatan serta ketepatan dalam pelaksanaan.
- e) Pemanfaatan kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi dalam pelaksanaannya.
- f) Pembentukan kebiasaan membuat yang rumit jadi otomatis.

Kelemahannya adalah :

- a) Menghambat bakat dan inisiatif siswa.
 - b) Menimbulkan penyesuaian secara statis
 - c) Mudah membosankan
 - d) Membentuk kebiasaan yang lalu
 - e) Dapat menimbulkan verbalisme
8. Metode Karya Wisata

Metode Karya wisata adalah cara mengajar yang di laksanakan dengan mengajak siswa ke

suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari sesuatu. Kelebihannya adalah:

- a) memiliki prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata.
- b) Membuat yang dipelajari lebih relevan dengan kenyataan
- c) Dapat merangsang kreativitas siswa.
- d) Informasi lebih luas dan actual.

Kekurangannya adalah:

- a) Fasilitas lebih sulit disediakan siswa atau sekolah
- b) Memerlukan persiapan dan perencanaan.
- c) Memerlukan koordinasi dengan guru serta bidang studi yang lain.
- d) Sering unsure rekreasi menjadi prioritas dari pada tujuan utama.
- e) Sulit mengatur siswa yang banyak.(Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia,2004,66-70)

2. Hasil Belajar Sejarah Islam

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah

laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan Psikomotor(Syaiful Bahri Djamarah,2008,13).Jadi hasil belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang(Nana Syaodih Sukmadinata,2009,102-103).Jadi dari sini bisa disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar,latihannya,ujiannya.

b. Kriteria Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana(2000,49), ada dua kriteria yang dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan hasil belajar yaitu:

- a) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya
- b) Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapainya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

1. Internal

Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yaitu:

a) Faktor jasmani

- 1) Kesehatan artinya bebas penyakit
- 2) Cacat tubuh, kurang sempurnanya badan

b) Faktor Psikologi

Yaitu faktor psikis/ruhani yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan tepat dan efektif.
- 2) Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada

suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.

3) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

4) Bakat adalah kemampuan untuk belajar

Sedangkan dalam buku Baharudin dan Esa Nur Wahyuni tentang Teori Belajar & Pembelajaran (25), menambahkan dengan sikap. Karena sikap seseorang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi efektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap

terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif

c) Faktor kelelahan

Kelelahan ini terbagi pada 2 hal yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani ini bisa dilihat pada kelelahan fisik atau tubuh, sedangkan kelelahan rohani dilihat dari kelesuan, tidak semangat, dan hal lainya berkaitan dengan batin.

2. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang yaitu:

- a) Faktor keluarga yaitu (Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah,

pengertian orang tua dan ekonomi keluarga.

- b) Faktor sekolah yaitu (Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, metode belajar, dan tugas rumah (Slameto.2013, 54-71).

d. Strategi Pencapaian Hasil Belajar

Strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, atau dengan kata lain strategi juga disebut dengan perencanaan. Contoh:

Pembelajaran

berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis kerja. Strategi

merujuk kepada pengaturan memilih, menyusun, cara, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan. Dan apabila dirancang kerangka konseptual dan operasional maka akan disebut model pembelajaran. Dengan demikian strategi adalah suatu rancangan yang dibuat oleh guru yang berisi seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di kelas sehingga proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta lingkungan sebagai sumber belajar yang merupakan media dalam pembelajaran dan dapat tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan(Warni Tumer Samar dan Intan Abdul Razak,2016,20-23).

Dalam buku Sri Esti Wuryani Djiwandono tentang psikologi pendidikan (2004,158-162) menjelaskan bahwa ada beberapa strategi penapaian hasil belajar dapat dilakukan yaitu:

1) Memusatkan perhatian

Banyak faktor yang mempengaruhi perhatian siswa. Dalam permulaan pelajaran, guru dapat membuat kontak mata atau berbuat sesuatu yang mengejutkan siswa dengan maksud untuk menarik perhatian siswa.

Seorang guru mungkin dalam memperkenalkan pelajaran menggunakan pertanyaan yang membangkitkan minat siswa. Terakhir guru mungkin dapat membuat dengan gerakan tubuh, mendemonstrasikan, dan menggambar. Siswa akan belajar lebih banyak karena guru dalam menyampaikan pelajaran sangat menarik dan mengasyikkan.

2) Mengidentifikasi apa yang penting, sulit, dan tidak biasa.

Siswa sering memperhatikan dan belajar keras, tetapi mereka memusatkan pada metode yang salah. Mereka mungkin menghabiskan waktu belajar mereka dengan hal-hal tidak penting dan kehilangan pokok-pokok penting. Mereka mungkin berkonsentrasi pada materi yang telah mereka ketahui serta menghindari mengerjakan tugas-tugas sulit atau kurang dikenal. Beberapa siswa ada yang lebih baik dari yang lain dalam mempertimbangkan pelajaran mana yang penting setelah mereka betul-betul mengerti ide yang disampaikan guru

- 3) Guru membantu siswa merasakan betapa pentingnya informasi baru.

Satu strategi untuk melakukan ini adalah membuat tujuan pelajaran sejas mungkin. Jika siswa-siswa tahu apa yang diharapkan dari mereka untuk melakukan sesuatu dengan informasi, mereka akan lebih dapat memusatkan perhatian pada hal-hal penting. Apabila ada suatu ide baru membuat siswa bingung, guru harus memberi contoh dengan memperjelas perbedaan yang ada. Bagian materi yang sulit harus diberi ekstra perhatian.

- 4) Membuat siswa mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya.

Ahli-ahli kognitif berpendapat bahwa belajar adalah suatu integrasi atau gabungan antara

informasi baru dan struktur kognitif yang ada. Sebelum intergrasi dibuat, siswa harus dapat mengingat kembali informasi yang telah mereka ketahui. Belajar sebelumnya mungkin dalam bentuk konsep, definisi, dan hukum-hukum. Ketika siswa harus menguasai informasi baru, konsep, definisi, dan hukum-hukum ini sudah harus dikuasai. Strategi untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang sudah diberikan dapat berupa meninjau kembali secara singkat materi yang sudah diberikan.

- 5) Membantu siswa memahami dan menggabungkan informasi

Membantu siswa memahami materi dan mengkombinasikan informasi yang telah ada dengan

informasi baru adalah membuat setiap materi sedapat mungkin bermakna.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ada 5 strategi pencapaian hasil belajar yaitu: Memusatkan perhatian siswa, mengidentifikasi hal yang sulit, penting, tidak biasa bagi siswa. lalu Guru membantu siswa merasakan betapa pentingnya informasi baru, yang keempat yaitu guru Membuat siswa mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya. yang terakhir yaitu guru membantu siswa memahami dan menggabungkan informasi. Inn syaaa Allah jika diterapkan dengan benar maka akan berhasil tercapainya suatu hasil belajar yang sangat baik.

e. Prinsip-prinsip Belajar

Ada beberapa prinsip belajar dalam buku (H.M. Suparta dan Herry Noer Aly,38) yaitu:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior)
- 2) Perubahan perilaku relatif permanen.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan/pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku

f. Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan hal yang harus didapatkan peserta didik dari hasil belajar. Menurut Bloom yang dikutip oleh

Shodiq Abdullah, dalam buku belajar dan pembelajaran karangan (Indah Komsiyah, 2012, 7-8) dalam nilai raport mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Ada beberapa penggolongan dalam ranah kognitif :

- a) Pengetahuan, yaitu mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.
- b) Pemahaman, yaitu mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, yaitu mencakup kemampuan menerapkan metode,

KK7 DR Kelompok 27

kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

- d) Analisis, yaitu mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, yaitu mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Contoh menyusun program kerja.
- f) Evaluasi, yaitu mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang hal berdasarkan kriteria tertentu. Contoh; kemampuan menilai hasil ulangan

2) Ranah Afektif

Berkaitan dengan sikap baik itu

spiritualnya, sosialnya. Berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari 5 aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap atau sifat seseorang dapat diprediksi berubahannya, bila orang tersebut telah memiliki penguasaan terhadap kognitif yang tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku contohnya seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan social (Shadiq

Abdullah,30).Dalam buku (Nana Sudjana ,29-30). Ada beberapa hal yang menjadi ranah afektif sebagai hasil belajar yaitu:

- a) Receiving (attending), yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala ,dll.
- b) Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

- c) Valuing (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dll.

e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya

3) Ranah Psikomotorik

Ada 7 aspek ranah psikomotor, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Shaddiq Abdullah, 11)

g. Sejarah Islam

Sejarah Islam merupakan pelajaran yang penting bagi umat Islam. Apalagi bagi anak-anak generasi Islam. Karena

dengan mereka mengetahui sejarah Islam mereka akan mengambil nilai Agama Islam di dalamnya. Dengan mereka mengetahuinya mereka akan mendalami dan meneladani generasi Islam terdahulu baik itu kisah nabi dan rasul, kisah para sahabat, tabi'in, tabi'ut tabiin, generasi khalaf sampai pada generasi Islam pada masa sekarang ini. Kata "sejarah" dalam bahasa Arab berasal dari kata "syajarah" yang berarti pohon atau sebatang pohon. Secara etimologi Islam berasal dari kata Aslama, yang berarti menyerahkan diri, taat, tunduk dan patuh sepenuhnya. Salima, berarti selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela. Salam, berarti damai, aman dan tentram. Sullam, yang artinya tangga (alat bantu untuk naik ke atas). Islam adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Allah kepada manusia melalui nabi Muhammad Shallallahu

‘alayhi wasallam sebagai Rasul.(Skripsi Sejarah kebudayaan Islam,13-14)

Jadi sejarah Islam adalah sejarah Islam terdahulu seperti kisah para nabi dan rasul,kisah para sahabat,tabi'in,tabi'ut tabiin yang diambil sampai pada generasi khalaf yang diambil ilmu keislaman di dalam nya termasuk meneladani para nabi dan rasul,sahabat,tabi'in,tabi'ut tabii'in ,sampai generasi khalaf diteladani baik dari ibadahnya pada Allah,akhlaknya,akhlaknya pada Allah, sesama manusia, lingkungan, sesama makhluk lainnya. Tujuan mempelajari sejarah Islam yaitu agar mereka menjadi generasi yang mencintai Islam,dan memiliki idola yang dapat diteladani dari pejuang Islam itu sendiri,tidak mengidolakan orang luar Islam seperti dari barat,korea yang tidak beragama Islam dll. Menjadikan mereka bersemangat memperjuangkan agama

Allah Ta'ala. Ada pun manfaat mempelajari sejarah Islam yaitu:

- 1) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- 2) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
- 4) Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.

- 5) Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu(Skripsi Sejarah Islam,20).

Proses penelitian dilaksanakan di Jorong Batanggaduh tepatnya di TPQ Qura ,kecamatan Batipuh,Kabupaten Tanah Datar yaitu tentang pengaruh dari metode mengajar guru terhadap hasil belajar sejarah Islam santri.Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu vaariabel X dan variabel Y.Yang mana pada variabel X yaitu pengaruh metode mengajar dan variabel Y yaitu hasil belajar sejarah Islam santri.Dimana dari peneltiaan ini untuk variabel X tentang pengaruh metode mengajar menggunakan metode angket,se sedangkan pada variabel Y dimintai hasil belajar santri pada guru yang bersangkutan.Yang dimana yang diteliti disini adalah kelas 3 yang respondennya 16

orang dan skor yang dijawab peserta didik dengan ketentuan berikut:

SS(Sangat setuju) : 5

S (Setuju) : 4

RR(Ragu-Ragu) : 3

KS(Kurang Setuju) : 2

TS(Tidak Setuju) : 1

Dituliskan melalui table sebagai berikut:

No	Angket	Jawaban Responden					Skor
		S	S	R	T	T	
1	Saya paham dengan pembelajaran sejarah Islam	1	5	4	0	0	37
2	Saya senang belajar sejarah Islam tanpa paksaan dan dari hati	6	3	1	0	0	45
3	Saya paham dengan materi sejarah Islam melalui metode yang dipakai guru ketika mengajar	1	8	1	0	0	40
4	Saya belajar sejarah Islam di	9	0	1	0	0	48

	rumah						
5	Saya senang mempelajari sejarah Islam karena mempelajari sejarah Islam terdahulu	1 0	0	0	0	0	50
6	Saya selalu mencatat materi yang di jelaskan ustadz/ustadzah walaupun tidak disuruh mencatat	1	8	1	0	0	40
7	Saya bertanya jika ustadz/ustadzah memberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami	1	9	0	0	0	41
8	Saya sangat	9	1	0	0	0	49

	senang dengan cara ustadz/ustadzah menerangkan sejarah Islam						
9	Saya sebelum belajar mempersiapkan perlengkapan untuk belajar sejarah Islam	1 0	0	0	0	0	50
10	Dengan metode yang di pakai guru dalam mengerjakan sejarah Islam masuk kehati saya menjadi lebih semangat untuk mengikuti generasi Islam terdahulu	9	1	7	0	0	49

Dan untuk variabel Y tentang hasil belajar santri di TPQ Qura maka akan di sajikan dalam bentuk tabel berikut :

No	Kelas	Hasil Belajar Sejarah Islam
1	3	70

2	3	70
3	3	78
4	3	78
5	3	78
6	3	80
7	3	80
8	3	68
9	3	90
10	3	70

Setelah melihat hasil angket pada variabel X dan hasil belajar pada variabel Y maka selanjutnya akan dilakukan penelitian seberapa besar pengaruh metode mengajar guru terhadap hasil belajar santri dengan menggunakan rumus korelasi product moment. yaitu:

No mor Subj ek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	37	70	1369	4900	2590
2	45	70	2025	4900	3150
3	40	78	1600	6084	3120
4	48	78	2304	6084	3744
5	50	78	2500	6084	3900
6	40	80	1600	6400	3200
7	41	80	1681	6400	3280
8	49	68	2401	4624	3332
9	50	90	2500	8100	4500

10	49	70	2401	4900	3430
Tota l	449	762	20.381	58.476	34.24 6

u

mus kore

Rumus korelasinya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

$$= \frac{10(34.246) - (449)(762)}{\sqrt{\{10(449^2) - (449)^2\}\{10(58476^2) - (762)^2\}}}$$

$$= \frac{342460 - 342138}{\sqrt{\{(2016010 - 201601)\}\{34194425760 - 580644\}}}$$

$$= \frac{322}{\sqrt{(1814409)(34793845116)}}$$

$$= \frac{322}{-589.910,031137}$$

$$= 0,0035388341$$

0,00353888341 disederhanakan menjadi 0,35

Dari hasil korelasi variabel X dan Y maka ditemukan korelasi positif dimana pengaruh metode terhadap hasil belajar sejarah Islam santri sangat berpengaruh.

D. KESIMPULAN

Metode mengajar dan hasil belajar santri sangat berhubungan ,karena metode mengajar merupakan

salah satu alat untuk tercapainya tujuan pembelajaran. metode merupakan salah satu upaya dari strategi pembelajaran. Dengan adanya metode pembelajaran maka akan diketahui langkah yang pas dengan peserta didiknya. Tentu dalam pembelajaran sejarah Islam tidak hanya dengan satu metode saja terus, pasti berubah-ubah metodenya karena dengan satu metode saja akan membuat peserta didik bosan dan jenuh. Selain metode media juga dicocokkan dengan metode pembelajaran agar pembelajaran atau materi tersebut sampai kepada peserta didik atau santri di TPQ dan juga yang belajar di sekolah. dengan begitu metode yang pas dan santri atau peserta didik paham tentu mereka akan mendapatkan hasil belajar yang bagus, termasuk dalam hasil belajar sejarah Islam di TPQ bagi santri.

Jadi dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa metode mengajar guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah Islam santri di TPQ Qura Batangdih .dimana bisa dilihat dari penelitian lewat pengisian angket oleh santri dan hasil belajar santri di TPQ tersebut metode mengajar sangat

penting.dari dikumpul semua hasil dari variabel X dan variabel Y dikorelasikan dengan rumusnya ditemukan hasilnya korelasi positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, & Joko Tri Prasetyo .(2005).*Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Djamarah .(2006).*Strategi Belajar Mengajar*Jakarta, Rineka Cipta
- Agus Suprijono (2013) *cooperative learning* Yogyakarta: Pustaka belajar
- Kunandar .(2011) *Langkah Mudah Penelitian Tidakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*.Jakarta: PT. Raja grafindo persada
- Nana Sudjana .(1989) *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*.Bandung: CV. Sinar Baru
- Slameto (1995) *belajar dan faktor –faktor yang mempengaruhinya*.Jakarta:Rineka Cipta

- Nana Syaodih Sukmadinat (2009) *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (2010), *Teori Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Indah Komsiyah, (2012) *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras
- H.M. Suparta dan Herry Noer Aly, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*
- Warni Tune Sumar dan Intan Abdul Razak(2016), *Strategi Pembelajaran dalam Implemetasi Kurikulum Berbasis Soft Skill* Yogyakarta: Deepublish
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad. (2012) *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suyono dan Harianto (2014) *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Wina Sanjaya, (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Abdurrahman Ginting,(2008) *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran* Bandung: Humaniora,

Munawir, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Vol. 04, No. 01, September 2012 *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* Vol 3 2004

"Membaca adalah alat yang paling dasar untuk meraih hidup yang baik "

Joseph Addison

**Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap
Kedisiplinan Shalat Anak Kelas 4-6 SD di Jorong Aro
Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang**

Aulia Rizki Fadhila

(2118154)

FTIK, Pendidikan Agama Islam, IAIN Bukittinggi

Email: auliarezki98@gmail.com

Abstrak

Sebagai umat Islam kita dituntut untuk selalu taat kepada perintah Allah SWT. Salah satu perintah yang wajib kita lakukan adalah shalat. Tetapi, banyak umat Islam yang tidak disiplin dan malah meninggalkan kewajiban yang paling utama. Penelitian dalam artikel ini di latar belakang oleh fenomena di dalam masyarakat yaitu masih banyak ditemui anak yang belum melaksanakan shalat tepat waktu dan meninggalkan shalat. Orang tua memegang peranan yang penting dan utama. Bimbingan orang tua terhadap shalat anak berfungsi untuk mendorong agar anak disiplin dalam mengerjakan shalat. Permasalahan yang diambil

dalam penelitian ini adalah bagaimana bimbingan orang tua dalam meningkatkan kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang.

Penelitian dalam artikel ini bertujuan agar peneliti mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari bimbingan yang dilakukan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas 4-6 SD yang ada di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengaruh bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket.

Hasil penelitian terdapat pengaruh positif antara bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 Sd di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang. Hal ini diketahui dari koefisien korelasi antara bimbingan orang tua dengan kedisiplinan shalat anak yaitu sebesar 0,665. Nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan $N=12$ dan taraf signifikansi kepercayaan 5% yaitu 0,632 sehingga terbukti $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga hipotesis dapat diterima

Kata Kunci: Shalat, Disiplin, Bimbingan

A. Pendahuluan

Keluarga merupakan lembaga pertama bagi anak dalam menerima pendidikan. Sejak dalam kandungan anak sudah diberikan interaksi berupa

pendidikan oleh ibunya, seperti mengajak bayi dalam kandungan untuk berbicara, berzikir, membaca Al-Quran dsb. Kemudian ketika anak lahir, orang tua akan memberikan pendidikan kepada anaknya yaitu berupa pendidikan agama. Keluarga berkewajiban memperkenalkan dan mengajak anak untuk mengetahui kaidah-kaidah agama, aturan hidup beragama dan mengabdikan kepada Allah. Orang tua dapat mengajarkan anak pendidikan agama dengan membimbing, mengajarkan atau melatih anak membaca syahadat, bacaan dan gerakan shalat, cara berwudu, puasa dsb.

Apabila pendidikan ini diterapkan dengan baik sejak anak masih kecil, maka ketika anak tumbuh menjadi remaja hingga dewasa nanti maka anak akan merasakan bahwa pendidikan agama sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Tetapi jika pendidikan agama tidak dilakukan oleh orang tua dengan baik maka anak ketika beranjak menjadi remaja hingga dewasa akan cenderung tidak peduli terhadap agama. Bimbingan yang diberikan oleh orang tua kepada anak sangat diperlukan karena

orang tua adalah pembina pribadi yang pertama bagi anak dalam hidupnya. Individu yang sejak kecilnya dibimbing dengan pendekatan agama dan secara terus menerus mengembangkan diri dalam keluarga beragama cenderung akan mencapai kematangan beragama. (Samsu Yusuf : 2004, hal. 145)

Pendidikan agama yang sangat penting diajarkan oleh orang tua sejak dari kecil salah satunya ialah shalat. Shalat adalah tiang agama dan kunci yang dapat mengantarkan seseorang masuk ke dalam surga. Shalat itu tiang agama, bila runtuh tiangnya pasti runtuh gedungnya. Dan bila tiang sebuah gedung runtuh, maka gedung itu tidak dapat dipertahankan dan sia-sialah tegaknya gedung itu dengan segala pilar pondasinya. Bila tiang sebuah gedung berdiri kukuh, barulah ada gunanya. (Imam Hambali: 2004). Maka begitu penting shalat dalam agama Islam, shalat adalah ibadah wajib yang dilaksanakan oleh umat Islam, karena shalat perintah pertama dari Allah. Shalat lima waktu yang telah ditentukan merupakan bentuk disiplin yang kuat pada seseorang.

Shalat adalah ibadah yang bisa menumbuhkan kesadaran terhadap kesempurnaan dan kelebihan Allah, serta memberikan kesadaran bahwa kebesaran, kekuasaan dan kekayaan yang manusia punya hanyalah sebuah debu yang amat kecil di dalam bumi yang luas ini. Shalat adalah pondasi bagi setiap amal kebaikan yang ada di dunia serta rahmat di hari akhir nantinya. Shalat dapat membentuk pribadi yang taat, sabar, disiplin, ramah, bersih, sehat dsb. Ketika seseorang rajin mengerjakan shalat ia akan terhindar dari segala perbuatan buruk yang dilarang oleh agama Islam. Saat ini banyak anak-anak yang sudah paham bagaimana cara melaksanakan shalat, dari Taman Kanak-Kanak mereka sudah diajarkan bagaimana tata cara shalat dan berwudu. Fenomena yang tampak saat ini adalah banyak sekali anak-anak yang sering melalaikan serta meninggalkan shalat. Tidak hanya anak-anak orang dewasa pun juga sering melakukan hal yang tidak disukai oleh Allah tersebut. Oleh karena itu sangat diperlukan sekali

pendidikan agama sejak dini oleh orang tua kepada anaknya.

Agar anak dapat melaksanakan ibadah dengan baik, seperti melaksanakan shalat. Maka sangat dibutuhkan bimbingan dari orang tua dengan membiasakan anak-anaknya shalat sejak kecil, memberikan bimbingan dalam shalat akan memberikan pengaruh tingkat kedisiplinan anak dalam melaksanakan shalat. Ketika orang tua membiasakan anaknya shalat sejak kecil maka ketika anak tersebut mencapai usia remaja mereka akan disiplin melaksanakan shalat. Dan juga butuh bimbingan orang tua untuk selalu membimbing anak-anaknya agar disiplin dalam melaksanakan shalat. Bimbingan bisa dilakukan orang tua dengan memberikan pendidikan berupa keteladanan, adat kebiasaan, nasehat, perhatian dan pengawasan, hukuman. Memberikan motivasi dan meningkatkan semangat dari dalam diri anak sendiri.

Kedisiplinan adalah suatu sikap yang menunjukkan kesediaan untuk menepati atau mematuhi dan mendukung ketentuan, tata tertib,

peraturan, nilai serta kaidah yang berlaku. (Muhaimin: 1994). Yang dimaksud disiplin disini ialah meningkatkan kedisiplinan seorang anak, yang mana dari sedini mungkin harus menanamkan sifat disiplin kepada anak sehingga bisa disiplin dalam berbagai hal seperti disiplin waktu, disiplin dalam beribadah, dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Maka dengan disiplin anak dapat melaksanakan shalat tepat waktu, tidak lagi lalai ataupun meninggalkan shalat.

Sesuai dengan uraian di atas penulis ingin sekali meneliti bagaimana bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tiltang Kamang. Di Jorong ini sangat banyak anak-anak yang sering melalaikan shalat dan juga banyak yang meninggalkan kewajiban tersebut. Banyak hal yang mempengaruhi anak untuk dapat melaksanakan shalat tepat waktu, faktor lingkungan, faktor kebiasaan dan faktor keluarga dsb. Bimbingan orang tua sangat diperlukan dalam hal ini, agar nantinya anak akan menjadi pribadi yang taat terhadap agama

dan tidak lalai dalam perintah Allah. Berdasarkan hal itu penulis menulis artikel yang berjudul Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Shalat Anak Kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tiltang Kamang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan di dalam aritikel ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif.

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Adapun tujuan metode penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model sistematis, yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Penelitian kuantitatif akan lebih baik jika disertai dengan tabel, grafik,

bagan, gambar atau tampilan lain. Selain data berupa angka, dalam penelitian kuantitatif juga ada data berupa informasi kualitatif (Suharsimi Arikunto: 2002, hal, 10). Metode deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara nyata, realistic, actual, dan pada saat ini, penelitian ini membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Moh. Naszir: 1998, hal. 63)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini agar akurat adalah angket. Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengetahui suatu objek dalam penelitian dengan menyediakan jawaban dari pertanyaan yang diberikan pada responden (Suharsimi Arikunto: 2002, hal, 108). Angket penulis gunakan karena bertujuan memperoleh data mengenai bagaimana pengaruh bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut. Jenis angket yang

penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pertanyaan tertulis yang dimuat dalam kertas satu lembar dan diberikan kepada responden dengan memberikan jawaban yang factual dan benar adanya.

C. Pembahasan

1. Bimbingan Orang Tua

Istilah “bimbingan” merupakan terjemahan dari istilah “*guidance*” yang kata asalnya “*guide*” diartikan sebagai:

- a. *Showing the way* artinya “menunjuk jalan”
- b. *Leading* artinya “memimpin”
- c. *Conducting* artinya “menuntun”
- d. *Giving instruction* artinya “memberi petunjuk”
- e. *Regulating* artinya “mengatur”
- f. *Governing* artinya “mengarahkan”
- g. *Giving advice* artinya “memberi nasihat”.

(Tohirin, 2011: hal 15-16).

Secara terminologi, Miller (1961), menyatakan bimbingan itu merupakan proses bantuan terhadap individu untuk mencapai pemahaman serta pengarahannya yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimum kepada sekolah, madrasah, keluarga, dan masyarakat (Tohirin, 2011: hal 16-17). Menurut Surya (1988), menyatakan bahwa bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang baik laki-laki atau perempuan yang mana memiliki kepribadian baik dan berpendidikan, kepada seseorang dari setiap usia untuk menolongnya mengembangkan arah pandangan sendiri, membuat keputusan sendiri serta dapat memikul beban sendiri (Tohirin, 2011: hal,17). Adapun menurut pendapat Achmad Badawi (1973), bimbingan ialah proses bantuan yang diberikan oleh pembimbing terhadap seseorang atau individu yang mengalami masalah agar terbimbing untuk mempunyai kemampuan mengatasi masalah sampai mencapai kebahagiaan hidup secara individu atau sosial (Zainab Aqil, 2012: hal, 28).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan adalah merupakan proses memberikan bantuan kepada individu atau seseorang yang dilakukan secara (*continiu*) terus-menerus agar individu dapat memahami dirinya, sehingga nantinya individu sanggup mengarahkan dirinya untuk bertindak wajar sesuai dengan tuntutan dan keadaan yang ada di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pendidik yang pertama dan utama bagi seorang anak adalah orang tua, karena dari orang tualah awal pendidikan diterima oleh anak. Pendidikan berawal dari kehidupan keluarga. Sejak dari dalam kandungan seorang anak menerima pendidikan serta bimbingan dari orang tua. Ketika anak tumbuh, maka seorang anak akan dibimbing untuk bisa merangkak, berjalan, ataupun berbicara. Pendidikan itu diajarkan oleh orang tua. Jadi, bimbingan orang tua sangat diperlukan agar anak dapat memahami dirinya, dan dapat mengarahkan dirinya agar anak sanggup menerima keadaan yang ada di lingkungannya.

Di dalam penelitian ini, bimbingan orang tua (ayah dan ibu) ditujukan kepada anak agar anak dapat melaksanakan shalat dengan disiplin, sehingga anak melaksanakan shalat sesuai dengan apa yang telah disyariatkan dan ditetapkan oleh Allah SWT.

2. Kedisiplinan Shalat Anak

a. Pengertian

Kedisiplinan berasal dari kata “disiplin”, dan mendapat konfiks ke-an, yang mempunyai arti ketaatan, kepatuhan pada peraturan. Secara istilah kedisiplinan memiliki arti kesadaran dan kesediaan seseorang menaati seluruh peraturan serta norma-norma sosial yang berlaku. (Melayu S.P Hasibuan, 2000: hal, 193).

Secara terminology arti dari disiplin menurut pendapat dari para ahli yaitu:

Menurut Suharsimi Arikunto, disiplin merupakan bentuk kepatuhan seseorang terhadap aturan-aturan atau tata tertib yang berlaku atas dorongan dari dalam diri seseorang yang sesuai

dengan kata hatinya (Suharsimi Arikunto, 1993: hal 144).

Menurut Soegeng Prijodarminto, disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, dan ketertiban (Soegeng Prijodarminto, 1994: hal 23).

Dapat disimpulkan kedisiplinan adalah sikap individu yang menunjukkan tanggung jawab, kesediaan untuk menepati, melaksanakan, mematuhi dan mendukung ketentuan, tata tertib, peraturan, nilai serta kaidah yang berlaku di dalam lingkungannya.

Shalat secara etimologi, shalat adalah do'a, menurut syara' yaitu menghadapkan jiwa dan raga kepada Allah, karena taqwa hamba kepada Allah mengangungkan kebesaran Allah dengan khusuk dan ikhlas dalam bentuk perkataan dan juga perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam berdasarkan dengan ketentuan, syarat dan rukun yang diajarkan. (Al-Habsyi, 1994: hal, 84).

Secara terminology, shalat adalah seperangkat perkataan dan perbuatan yang dilakukan dengan beberapa syarat tertentu, dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam.

Shalat adalah ibadah yang paling utama di sisi Allah, di dalam Al-Qur'an sangat banyak ayat yang menengaskan bahwa Allah menyuruh umatnya untuk mengerjakan shalat. Amal ibadah yang pertama kali di hisab pada hari akhir adalah shalat, jika shalat seseorang baik, maka baik pula semua amal perbuatannya dan jika shalatnya rusak, maka biasanya amal yang ia perbuat ikut rusak.

Shalat didirikan lima kali setiap hari, shalat merupakan salah satu dari lima rukun islam. Maka sebagai sebuah rukun agama, shalat menjadi dasar yang harus ditegakkan dan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan dan juga syarat-syarat yang ditetapkan. Shalat sangat penting untuk ditegakkan, karena Rasulullah mengatajan bahwa shalat merupakan fondasi dari agama Islam.

Maka kedisiplinan shalat anak yang dimaksud dalam penelitian artikel ini adalah melihat

bagaimana ketaatan dan kepatuhan anak dalam menjalankan ibadah yang paling utama yaitu shalat lima waktu sesuai dengan rukun, syarat-syarat, dan waktu yang telah ditentukan.

Dasar hukum atau dalil yang mewajibkan shalat, tercantum dalam surah Al-Angkabut ayat 45.

أَتْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى
عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا
تَصْنَعُونَ

Artinya: “Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, Yaitu Al-Kitab (Al-Qur’an dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain), dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan”.(Q.S. Al-Angkabut: 45)

Shalat merupakan kewajiban setiap muslim baik itu pria maupun wanita.

b. Bentuk-Bentuk Kedisiplinan Shalat

Shalat jika dikerjakan, maka mendapatkan pahala. Shalat sebaiknya dilakukan awal waktu dan tidak boleh meninggalkannya. Shalat jika dilakukan dengan benar serta dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan maka shalat seseorang tersebut akan berbeda pahalanya dengan orang lalai terhadap shalatnya.

Disiplin menjadi suatu syarat agar nantinya terbentuk sebuah kepribadian yang taat, sabar, sukses dunia akhirat, dan juga unggul. Shalat akan melatih seseorang untuk disiplin dalam kesehariannya. Karena kepribadian yang teratur akan terlihat dari bagaimana ia mengerjakan shalatnya. Adapun bentuk-bentuk dari kedisiplinan shalat yaitu:

a. Shalat Tepat Waktu

Shalat telah ditetapkan waktu dalam pelaksanaannya, adapun waktu-waktu shalat yaitu Shalat subuh, yaitu mulai

terbit fajar siddiq (fajar kedua), sampai terbitnya matahari. Waktu shalat zuhur itu ialah mulai ketika matahari condong kearah barat dan kemudian berakhir sampai bayang suatu benda sama panjangnya atau lebih sedikit dengan benda tersebut. Waktu shalat Ashar adalah mulai ketika bayangan melebihi panjang suatu benda, sampai dengan terbenamnya matahari di barat.

Shalat Maghrib watunya dimulai dari terbenam matahari sampai hilangnya kemerah-merahan di ufuk barat hingga hilangnya cahaya matahari (*syafaq*). Sahalat Isya dilaksanakan setelah shalat magrib sampai terbit fajar shadiq (Zainal Abidin, 2001: hal 47).

Shalat dikerjakan tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh Allah. Karena shalat merupakan ibadah yang wajib dikerjakan maka sangat disayangkan jika melaksanakannya

dengan waktu yang di undur-undur. Sebagai umat Islam maka kita harus membiasakan diri untuk selalu melaksanakan shalat tepat waktu.

- b. Shalat dikerjakan sesuai dengan syarat dan rukunnya.

Semua ibadah dalam agama Islam memiliki cara, syarat, rukun, agar suatu ibadah itu dapat dikatakan sah, ibadah harus dilakukan dengan tata tertib yang benar. Shalat merupakan ibadah yang paling banyak memiliki unsur kedisiplinan, shalat memiliki tahap pelaksanaannya sendiri mulai dari niat takbir sampai dengan salam.

Shalat memiliki syarat serta rukun yaitu sebagai berikut:

1. Syarat Wajib Shalat

Syarat wajib shalat merupakan syarat yang diwajibkan kepada seseorang untuk melakukan shalat.

Jika syarat sudah dipenuhi maka

orang tersebut wajib melaksanakan shalat. Dan jika belum terpenuhi orang tersebut tidak wajib untuk melakukan ibadah shalat. Syarat wajib shalat yaitu:

a. Muslim

Orang yang wajib melaksanakan shalat ialah orang yang beragama Islam baik itu laki-laki ataupun perempuan

b. Baligh

Jika seseorang sudah baligh maka diwajibkan untuk melakukan shalat. Baligh disini maksudnya ialah orang yang sudah mencapai umur tertentu dan telah sampai umurnya untuk menunaikan semua kewajiban agama, seperti ibadah shalat, puasa dll.

c. Berakal

Jika seseorang sudah berakal maka ia wajib melaksanakan shalat, berakal maksudnya ialah orang yang memiliki akal yang sehat dan waras (Ahmad Thib, 2003: hal, 195-196).

2. Rukun Shalat

Dalam shalat tidak boleh meninggalkan salah satu dengan sengaja atau karena lupa maka shalatnya batal atau tidak sah. Maka rukun shalat harus dilakukan dengan benar, agar shalat diterima oleh Allah. Adapun rukun shalat yaitu:

- a) Niat
- b) Takbiratul Ihram
- c) Berdiri pada shalat fardhu, jika mampu

KK7 DR Kelompok 27

- d) Membaca Al-Fatihah
- e) Ruku'
- f) Bangkit dari ruku' dan berdiri tegak dengan cara tuma'ninah
- g) Sujud
- h) Duduk antara dua sujud dan tuma'ninah
- i) Duduk yang terakhir selama membaca tasyahud.
- j) Tasyahud akhir.
- k) Membaca shalawat kepada Nabi SAW pada tasyahud akhir.
- l) Mengucapkan salam.
- m) Tertib dalam melaksanakan rukun-rukun shalat.

c. Konsisten dalam menjalankan Ibadah Shalat

Shalat dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, dilaksanakan secara konsisten dan terus menerus. Allah menerima shalat yang pelaksanaannya dilakukan secara layak dengan kebesaran Allah. Jika tidak maka suatu amal tidak akan diterima oleh Allah, maka jika ingin suatu amal diterima oleh Allah maka pertama, dilakukan secara terus menerus, kedua dilakukan dengan tertib dan tidak lalai dalam mengerjakannya.

d. Kushuk dalam melaksanakan shalat

Ketika seseorang melaksanakan shalat maka ia harus melepaskan dirinya dari urusan dunia dan mencurahkan seluruh perharin dan ingatannya hanya kepada Allah.

3. Bimbingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Shalat Anak

1. Bimbingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Shalat Anak

Orang tua merupakan pendidik utama bagi anak-anak mereka, karena orang tua adalah awal diterimanya suatu pendidikan oleh anak. Orang Tua haruslah mengajarkan anak-anaknya untuk melaksanakan shalat. Rasulullah saw, memerintahkan kepada orang tua dan pengajar agar mengajarkan kepada anak-anaknya rukun shalat, syarat, dan waktu ketika anak berusia tujuh tahun.

Hal yang harus dipersiapkan oleh orang tua sebelum mereka memberikan bimbingan perintah untuk melaksanakan shalat fardhu terhadap anak dalam rumah tangga, maka orang tua harus melakukan:

- a. Mendirikan shalat fardu secara berjama'ah
- b. Mengenalkan bacaan dan gerakan dalam shalat pada anak
- c. Menyediakan peralatan shalat untuk anak

- d. Mengenalkan thaharah pada anak
- e. Mengenalkan benda najis pada anak

Sedangkan hal yang harus ditempuh oleh orang tua untuk mendisiplinkan anak dalam melaksanakan shalat fardhu yaitu:

- a. Memerintahkan anak mendirikan shalat fardhu

Memerintahkan shalat kepada anak dapat dilakukan dengan:

1) Perintah

Jika adzan telah berkumandang maka waktu shalat telah masuk, sedang anak tampak sibuk dengan melakukan aktivitasnya seperti bermain, menonton televisi, membuat pr, maka orang tua hendaknya langsung memberikan mereka perintah dengan kasih

KK77 DR Kelompok 27

sayang kepada anak agar mereka melaksanakan shalat tepat waktu.

2) Ajakan

Ketika waktu shalat masuk maka ajaklah anak untuk langsung mengambil wudhu agar mereka nantinya terbiasa dengan hal itu. Ajaklah anak dengan selalu memberikan intonasi serta bahasa tubuh yang dilandasi rasa kasih sayang supaya mereka mau diajak untuk melaksanakan shalat.

3) Melakukan Pengawasan

Ketika memberikan bimbingan kepada anak, orang tua harus melakukan pengawasan

dengan menanyai anak apakah telah mendirikan shalat atau belum, apakah sudah berwudu dengan baik atau belum, dll

- b. Memberikan hukuman bila anak enggan mendirikan shalat
- c. Memberi keteladanan dengan shalat fardhu
- d. Memberikan penghargaan bila anak mendirikan shalat dengan baik.

2. Metode Membimbing Shalat Anak

Islam mewajibkan orang tua untuk memberikan pendidikan agama sejak dini kepada anak. Orang tua merupakan orang dewasa yang paling utama memikul tanggung jawab pendidikan, karena dari awal anak dilahirkan ke bumi berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya. Dari orang tualah anak mulai mengenal pendidikannya. Keingin tahuan anak sejak mereka kecil

seperti bertanya “apa ini” akan dijawab oleh orang tuanya (Syafarudin, 2006: hal, 158).

Dalam membimbing anak untuk disiplin terhadap shalatnya maka ada beberapa metode yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada anaknya yaitu:

1. Pembiasaan

Pembiasaan merupakan salah satu metode pendidikan yang penting terutama bagi anak-anak. Seseorang yang telah mempunyai kebiasaan tertentu akan dapat melaksanakannya dengan mudah dan senang hati bahkan segala sesuatu yang telah menjadi kebiasaan dalam usia muda sulit untuk diubah dan tetap berlangsung sampai tua (Hery Noer, 1999: hal 185)

Maka sedari kecil orang tua hendaknya memberikan pembiasaan kepada anaknya untuk selalu

mengerjakan shalat tepat waktu, dan tidak melalaikan shalat. Agar sampai tua nanti mereka tetap disiplin terhadap shalatnya. Pembiasaan ini juga dapat dilakukan dengan mengajak anak ke masjid sejak dini, membiasakan anak setiap maghrib mematikan televisi dan melaksanakan shalat. Membiasakan anak untuk selalu melaksanakan shalat tepat waktu.

2. Keteladanan

Keteladanan disini maksudnya memberikan contoh yang baik berupa tingkah laku, sifat, cara berfikir dan sebagainya. Karena anak pada umumnya lebih mudah menangkap yang kongkrit dari pada yang abstrak (Hery Noer, 1999: hal, 88). Anak mempunyai kecenderungan untuk meniru serta melaksanakan identifikasi terhadap orang-orang

yang dekat dengan dirinya, bahkan anak-anak sering meniru orang-orang yang mereka sukai dan kagumi tidak hanya yang baik yang jelek pun mereka tiru.

Maka orang tua harus memberikan keteladanan kepada anak, agar mereka semangat dalam mengerjakan shalat. Contohnya memberikan cerita tentang anak yang selalu dhalat mendapat pahala, disayangi oleh Allah, masuk surga dsb. Dengan itu anak akan terpacu untuk disiplin dalam melaksanakan shalat, maka jika terbiasa anak-anak akan tumbuh menjadi anak yang taat terhadap amal ibadah terutama dalam shalat. Dan menjadikan mereka nantinya pribadi yang baik.

3. Nasehat

Nasehat ialah penjelasan mengenai kebenaran dan kemashlahatan agar orang yang di nasehati terhindar dari bahaya. Metode ini pendidik mempunyai kesempatan yang luas untuk mengarahkan anak kepada kebaikan dan kemashlahatan. Nasehat yang diberikan hendaknya tulus, maksudnya pendidik berusaha menimbulkan kesan bagi anak bahwa ia adalah orang yang mempunyai niat baik dan sangat peduli terhadap kebaikan anak (Ngalim Purwanto, 2007: hal, 178).

Jika anak lalai dalam shalat dan tidak mau mengerjakan shalat maka orang tua harus memberikan nasehat yang baik serta tulus dari hati kepada anak. Berikan nasehat yang dapat meluluhkan hati anak agar anak

nantinya menyesal karena selalu melalaikan shalat.

4. Praktik

Praktik dilakukan oleh orang tua dengan cara menyuruh anak memperhatikan gerakan shalat. Praktik dapat digunakan agar anak dapat memahami bagaimana tata cara mengerjakan shalat dengan baik dan benar.

5. Hukuman

Hukuman ialah siksa yang dikenakan kepada orang-orang yang melanggar undang-undang, seperti berupa ancaman, memukul, menampar, menonjok dan lain-lain sebagainya. Tujuan dari memberikan hukuman itu ialah agar anak menyadari apa kesalahan yang ia lakukan, dan nantinya agar ada efek

jera karena tidak melaksanakan shalat.

Menurut Athiyah Al-Abrasy
Ada 3 syarat apabila seorang pendidik memberikan hukuman kepada anaknya dengan hukuman badan yaitu:

- a. Sebelum berumur 10 tahun anak-anak tidak boleh dipukul
- b. Pukulan tidak boleh lebih dari 3 kali, yang dimaksud pukulan disini adalah dengan lidi atau tongkat kecil.
- c. Diberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bertaubat dari apa yang ia lakukan dan memperbaiki kesalahannya tanpa perlu menggunakan pukulan atau merusak nama baiknya

(membuatnya malu)
(M.Sudiyono, 2009: hal, 191)

3. Langkah-Langkah Bimbingan Shalat Anak

Dalam memberikan bimbingan kepada anak, orang tua harus memperhatikan langkah-langkah ini agar anak tidak mudah bosan ketika diajari. Mengajari anak shalat memiliki beberapa tingkatan yaitu:

a. Tingkatan perintah untuk shalat

Pada tingkatan ini orang tua mulai memberi perintah kepada anak untuk melaksanakan shalat, yaitu dengan cara mengajak mereka shalat bersama.

b. Tingkatan Mengajarkan Shalat

Pada tingkatan ini orang tua mengajarkan rukun-rukun shalat, kewajiban-kewajiban dan pembatalan-pembatalan dalam shalat.

c. Tingkatan pemberian hukuman

Pada tingkatan ini apabila si anak meninggalkan shalat atau bermalas-malasan, maka kedua orang tua boleh memukulnya sebagai hukuman baginya karena tidak menunaikan hak dirinya sendiri dan kezalimannya mengikuti jalan syaitan.

d. Melatih anak untuk shalat

KK7 DR Kelompok 27

Melatih anak shalat dapat memberikan banyak keuntungan baginya kalau sudah beranjak dewasa dan akan terbiasa melakukannya.

e. Mengajak anak untuk shalat

Orang tua dapat membimbing anaknya untuk melakukan shalat dengan cara mengajaknya untuk melakuakn shalat berjamaah disampingnya di masjid maupun di mushala (Muhammad Nur, 2010: hal, 362-363).

4. Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Shalat Anak

Orang tua adalah komponen utama dalam keluarga. Orang tua merupakan orang yang sangat berpeluang mempengaruhi anak.

Hal itu dikarenakan merekalah yang paling

awal bergaul dan berinteraksi dengan anaknya, paling dekat dalam berkomunikasi, dan paling banyak menyediakan waktu untuk anak terutama ketika anak masih kecil. Maka tidak sulit untuk dipahami bahwa orang tua memiliki pengaruh besar dalam tumbuh kembang anaknya.

Keluarga adalah tempat berlangsungnya sosialisasi yang berfungsi dalam pembentukan kepribadian sebagai makhluk sosial, makhluk individu, makhluk susila dan makhluk beragama. Apabila anak menyaksikan serta mengalami praktek keagamaan dengan baik, teratur dan disiplin dalam rumah tangganya, maka anak senang meniru dan menjadikan hal itu sebagai adat kebiasaan dalam hidupnya. Dan akhirnya anak dapat membentuk dirinya sebagai makhluk sosial yang taat beragama. Dengan itu, agama tidak hanya dipelajari dan diketahui saja, tetapi juga dihayati dan

diamalkan dengan konsisten (Bukhari Umar, 2012: hal, 168).

Anak harus diasah sikap keagamaannya sejak dini agar nantinya ketika anak dewasa mereka sudah terbiasa mengamalkan ajaran-ajaran agama yang mendalam dan anak memiliki pengetahuan tentang agama yang matang. Sebelum anak dewasa, anak harus dibimbing, dituntun dan diarahkan untuk melakukan ibadah dan akhlak yang baik. Terutama ibadah-ibadah madhah seperti shalat, puasa, membaca al-Qur'an, bersedekah dan sebagainya.

Orang tua memiliki fungsi untuk anaknya yaitu sebagai pendidik dan pemelihara serta pelindung bagi keluarganya. Dalam keluarga orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar bagi anaknya, baik itu psikis atau pedagogis. Maka orang tua dengan pengaruh yang besar dapat membimbing anaknya yang sedang tumbuh dan berkembang untuk dapat menjadi anak

yang diinginkan. Jika orang tua tidak membimbing anak dengan baik maka nantinya anak akan tumbuh menjadi pribadi yang tidak diharapkan.

Allah telah menjelaskan bahwa orang tua harus membimbing anaknya untuk melaksanakan shalat

وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلَاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا لَا نَسْأَلُكَ رِزْقًا نَحْنُ
نَرْزُقُكَ وَالْعَاقِبَةُ لِلتَّقْوَى .

Artinya: “ Dan perintahkanlah keluargamu melaksanakan shalat dan sabar dalam mengerjakannya. Kami tidak meminta rezeki kepadamu, Kamilah yang memberi rezki kepadamu. Dan akibat (yang baik di akhirat) adalah bagi orang yang bertakwa”. (Thaha Ayat 132)

Dalam ayat ini sudah ditegaskan kepada setiap orang tua, terutama ayah sebagai kepala keluarga, memerintahkan anggota keluarganya untuk mendirikan shalat. Kewajiban ayah untuk

memerintahkan anggota keluarganya untuk shalat berarti juga wajib baginya untuk mengajarkan anggota keluarganya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan shalat. Ayat diatas juga mengajarkan agar selalu sabar dalam melaksanakan shalat dan juga termasuk sabar dalam mengajarkan shalat.

Saat mendirikan shalat akan ditemui banyak rintangan dan juga godaan. Godaan tersebut meliputi kesibukan terhadap hal dunia dan kesenangan nafsu melakukan sesuatu sehingga manusia sering melalalikan waktu shalat, bahkan sengaja untuk meninggalkannya. Manusia terkadang ketika shalat manusia juga digoda agar tidak khusyu' oleh setan sehingga shalat tidak sempurna. Maka dari itu diperlukan kesabaran dalam mendirikannya, seorang muslim harus mawas diri dan mampu menahan godaan, walaupun sangat kuat dorongan dalam diri agar melalaikan bahkan meninggalkannya.

Oleh karena itu membimbing anak dalam mendirikan shalat, orang tua dituntut untuk sabar dan ulet. Membimbing shalat anak merupakan kewajiban

bagi orang tua, agar anak nantinya terbiasa untuk melaksanakan shalat dengan disiplin serta saba dalam mengerjakannya. Maka sangat banyak pengaruh yang di dapatkan oleh anak jika anak dibimbing dengan baik. Sampai mereka tua tidak akan melalaikan kewajibannya untuk melaksanakan shalat.

Zaman sekarang sangat banyak pengaruh negative yang didapatkan oleh anak untuk meninggalkan shalat dengan sengaja. Apalagi saat sekarang ini banyak faktor penghambat bagi orang tua untuk memberikan bimbingannya kepada anak terutama sekarang anak-anak sudah pandai dalam bermain *handphone*, ketika azan sudah berkumandang anak-anak masih asik memainkan *handphonenya*. Tidak hanya pengaruh dalam memainkan *handphone* tetapi juga dengan adanya tayangan televisi yang anak sukai, sering menjadi alasan untuk meninggalkan shalat dan penghambat orang tua untuk mengajarkan shalat kepada anaknya.

Senangnya anak dalam bermain dengan teman-temannya juga peghambat untuk melakukan

bimbingan kepada anak. Dan juga kesibukkan dari orang tua, sehingga membuat anak lebih perhatian atau keteladanan dari orang tua. Maka dari itu sangat dibutuhkan sekali bimbingan dari orang tua agar anak dapat melakukan shalat dengan baik dan disiplin.

5. Hasil Penelitian “Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Shalat Anak Kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang”.

Dalam pengumpulan data pengaruh bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang penulis menggunakan angket. Jumlah pertanyaan dalam angket terdiri dari 20 pertanyaan, masing-masing 10 untuk variabel x dan juga y.

Angket yang penulis bagikan kepada responden terdiri dari 10 soal untuk bimbingan orang tua, sedangkan untuk angket kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 Sd terdiri dari 10 soal. Pertanyaan penulis

sediakan 4 opsi alternatif jawaban agar terhindar dari kecenderungan memilih jalan tengah, dengan bobot nilai yaitu:

1. Alternatif jawaban A (Sangat Baik) mempunyai bobot nilai 4
2. Alternatif jawaban B (Baik) mempunyai bobot nilai 3
3. Alternatif jawaban C (Cukup) mempunyai bobot nilai 2
4. Alternatif jawaban D (Kurang) mempunyai bobot nilai 1

Dalam penelitian ini penulis membuat dua angket untuk para responden, dua angket tersebut merupakan angket untuk variabel x yaitu bimbingan orang tua dan variabel y kedisiplinan shalat anak. Adapun bentuk dari angket tersebut adalah:

Tabel 1: Angket Variabel x “bimbingan orang tua”

No	Item Soal	Jawaban			
		A	B	C	D
1	Orang tua Anda senantiasa mengajarkan gerakan shalat				
2	Orang tua Anda senantiasa mengajarkan bacaan shalat				
3	Orang tua Anda melaksanakan shalat tepat waktu				
4	Orang tua Anda tidak melalaikan shalat				
5	Orang tua Anda membiarkan Anda untuk tidak shalat karena sakit				
6	Ketika Anda bermain sampai sore orang tua mengingatkan untuk shalat				
7	Orang tua membangunkan anda untuk melaksanakan shalat subuh				
8	Orang tua anda memuji				

	anda ketika melaksanakan shalat tepat waktu				
9	Orang tua menegur anda ketika anda meninggalkan shalat				
10	Orang tua Anda menegur Anda ketika bangun kesiangan dan tidak melaksanakan shalat				

Tabel 2: Angket untuk variabel Y
“Kedisiplinan Shalat Anak”

No	Item Soal	Jawaban			
		A	B	C	D
1	Melaksanakan shalat lima waktu tepat pada waktunya				
2	Senantiasa bangun pagi untuk melaksanakan shalat				
3	Melakukan gerakan shalat dengan tumakninah				

	(berhenti sejenak				
4	Mengqada shalat ketika lupa melaksanakan shalat				
5	Tetap melaksanakan shalat walaupun sakit				
6	Ketika waktu shalat sudah masuk ketika anda sedang bermain, apakah anda melaksanakan shalat dahulu?				
7	Tetap mengerjakan shalat walaupun orang tua tidak di rumah				
8	Tidak pernah lupa melaksanakan shalat walaupun bepergian				
9	Tidak marah ketika disuruh orang tua mengerjakan shalat				
10	Ketika cuaca dingin, apakah anda tetap melaksanakan shalat?				

Untuk memperjelas tentang pengaruh bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD penulis akan menyajikan jawaban-jawaban dari angket yang penulis terima.

1. Data Tentang Jawaban Angket Bimbingan Orang Tua Anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang.

Berdasarkan penyebaran angket pengaruh bimbingan orang tua diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3: Jawaban Angket Bimbingan Orang Tua

No	Nama	Nomor Item										JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	MR	3	2	2	4	2	4	2	2	3	4	28
2.	MJ	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38

3.	HL	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	35
4.	TF	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	37
5.	AR	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37
6.	GA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37
7.	DR	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37
8.	RA	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	34
9.	AG	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	36
10.	ID	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	35
11.	VJ	4	4	4	4	4	2	3	2	2	3	33
12.	HF	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	35

2. Data tentang angket kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 Sd di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tiltang Kamang.

Tabel 4 : Jawaban Angket tentang Kedisiplinan Shalat Anak Kelas 4-6 SD

No	Nama	Nomor Item										Ju ml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	

												0	ah
1.	MR	4	2	4	3	4	3	3	3	2	2	30	
2.	MJ	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	36	
3.	HL	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	
4.	TF	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	35	
5.	AR	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	34	
6.	GA	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	36	
7.	DR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	
8.	RA	3	2	3	4	3	3	4	3	4	2	31	
9.	AG	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	37	
10.	ID	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	
11.	VJ	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	34	
12.	HF	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	36	

Selanjutnya penulis menggunakan analisis statistic, dengan rumus *product moment* yaitu untuk mencari besarnya angka korelasi antara bimbingan orang tua dengan kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD. Adapun rumus yang penulis gunakan yaitu:

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

= Jumlah product dari x dan y

= Jumlah kuadrat x

= Jumlah kuadrat y

N = Jumlah sampel yang dimiliki

Apabila r_{hitung} telah diperoleh, kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} koefisien korelasi *productmoment* dengan kriteria r_{hitung} r_{tabel} pada signifikansi taraf kepercayaan 5% maka hipotesis kerja diterima, namun sebaliknya apabila r_{hitung} r_{tabel} maka hipotesis ditolak.

Untuk lebih mudahnya dalam perhitungan korelasi, penulis akan sajikan tabel koefisien korelasi sebagai berikut

Tabel 5 : Koefisien Korelasi Pengaruh Bimbingan Orang Tua terhadap Kedisiplinan Shalat Anak Kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang

No	Nama	X	Y			Xy
1.	MR	28	30	784	900	840
2.	MJ	38	36	1444	1296	1368
3.	HL	35	37	1225	1369	1295
4.	TF	37	35	1369	1225	1295
5.	AR	37	34	1369	1156	1258
6.	GA	37	36	1369	1296	1332
7.	DR	37	40	1369	1600	1480
8.	RA	34	31	1156	961	1054
9.	AG	36	37	1296	1369	1332
10.	ID	35	38	1225	1444	1330
11.	VJ	33	34	1089	1156	1122
12.	HF	35	36	1225	1296	1260
	Jumlah	422	424	14920	15068	14966

Berdasarkan tabel di atas , dapat diketahui:

$$= 422$$

$$= 424$$

$$= 14920$$

$$= 15068$$

$$= 14966$$

$$N = 12$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)\}}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{12 \times 14966 - (422 \times 424)}{\sqrt{\{12 \times 14920 - (422)^2\} \{12 \times 15068 - (424)^2\}}} \\
 &= \frac{179592 - 178928}{\sqrt{\{179040 - 178084\} \{180816 - 179776\}}} \\
 &= \frac{664}{\sqrt{\{956\} \{1040\}}} \\
 &= \frac{664}{\sqrt{994240}} \\
 &= \frac{664}{997,115} \\
 r_{xy} &= 0,665
 \end{aligned}$$

Nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) hasil perhitungan kemudian dikorelasikan dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} untuk sampel 12 dan signifikan pada taraf 5% adalah 0,632. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, berarti ada pengaruh positif antara variabel X dan Y. Jika r_{hitung}

= 0, maka dikatakan bahwa antara variabel X dan Y tidak ada pengaruh sama sekali. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Adapun variabel X dalam penelitian artikel ini adalah bimbingan orang tua, sedangkan Y adalah kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang.

Dari hasil perhyungan korelasi *product moment* tersebut penulis mendapat hasil r_{hitung} sebesar 0,665. Langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk jumlah responden 12 dan signifikan pada taraf kepercayaan 5% adalah 0,632.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa r_{xy} hasil perhitungan (0,665) lebih besar dari r_{xy} pada tabel signifikan taraf kepercayaan 5% (0,632). Berdasarkan analisis tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “bimbingan orang tua

berpengaruh terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 SD di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang dapat diterima.

Kesimpulan

Pendidikan agama yang sangat penting diajarkan oleh orang tua sejak dari kecil salah satunya ialah shalat. Shalat adalah tiang agama dan kunci yang dapat mengantarkan seseorang masuk ke dalam surga. Shalat itu tiang agama, bila runtuh tiangnya pasti runtuh gedungnya. Dan bila tiang sebuah gedung runtuh, maka gedung itu tidak dapat dipertahankan dan sia-sialah tegaknya gedung itu dengan segala pilar pondasinya. Bila tiang sebuah gedung berdiri kukuh, barulah ada gunanya.

Orang tua merupakan orang yang sangat berpeluang mempengaruhi anak. Hal itu dikarenakan merekalah yang paling awal bergaul dan berinteraksi dengan anaknya, paling dekat dalam berkomunikasi, dan paling banyak menyediakan waktu untuk anak terutama ketika anak masih kecil. Maka tidak sulit untuk dipahami bahwa orang tua memiliki pengaruh

besar dalam tumbuh kembang anaknya. Bimbingan orang tua sangat diperlukan agar anak dapat memahami dirinya, dan dapat mengarahkan dirinya agar anak sanggup menerima keadaan yang ada di lingkungannya.

Anak harus diasah sikap keagamaannya sejak dini agar nantinya ketika anak dewasa mereka sudah terbiasa mengamalkan ajaran-ajaran agama yang mendalam dan anak memiliki pengetahuan tentang agama yang matang. Sebelum anak dewasa, anak harus dibimbing, dituntun dan diarahkan untuk melakukan ibadah dan akhlak yang baik. Terutama ibadah-ibadah madhah seperti shalat, puasa, membaca al-Qur'an, bersedekah dan sebagainya.

Membimbing anak dalam mendirikan shalat, orang tua dituntut untuk sabar dan ulet. Membimbing shalat anak merupakan kewajiban bagi orang tua, agar anak nantinya terbiasa untuk melaksanakan shalat dengan disiplin serta saba dalam mengerjakannya. Maka sangat banyak pengaruh yang di dapatkan oleh anak jika anak dibimbing dengan baik. Sampai mereka tua tidak

akan melalaikan kewajibannya untuk melaksanakan shalat.

Anak harus diasah sikap keagamaannya sejak dini agar nantinya ketika anak dewasa mereka sudah terbiasa mengamalkan ajaran-ajaran agama yang mendalam dan anak memiliki pengetahuan tentang agama yang matang. Sebelum anak dewasa, anak harus dibimbing, dituntun dan diarahkan untuk melakukan ibadah dan akhlak yang baik. Terutama ibadah-ibadah madhah seperti shalat, puasa, membaca al-Qur'an, bersedekah dan sebagainya.

Dari angket yang telah disebarakan kepada responden yaitu sebanyak 12 responden dan 2 buah bentuk angket. Penulis telah menemukan hasil dari analisis data yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Terdapat pengaruh positif antara bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat anak kelas 4-6 Sd di Jorong Aro Kandikir Gadut Kecamatan Tilatang Kamang. Hal ini diketahui dari koefisien korelasi antara bimbingan orang tua dengan kedisiplinan shalat anak yaitu sebesar 0,665. Nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan

nilai r_{tabel} *product moment* dengan $N=12$ dan taraf signifikansi kepercayaan 5% yaitu 0,632 sehingga terbukti $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, sehingga hipotesis yang diajukan “diterima”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abda, Slamet Muhaimin. 1994. *Prinsip-Prinsip Metodologi Dakwah*. Surabaya: Karya Abdi Utama
- Abidin, Zainal. 2001. *Kunci Ibadah*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.
- Al Habsyi, Husein. 1994. *Akal dalam Hadis Hadis Al-Kafi*. Bangil: Yayasan Pesantren Islam.
- Aqil, Zainab. 2012. *Ikhtisar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hambali, Imam. 2004. *Khusyuk Sholat Kesalahan-Kesalahan dalam Sholat dan Bagaimana Memperbaikinya*. Jakarta: Lintas Pustaka.
- Hasibuan, Melayu S.P. 2000. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hery Noer, Aly. 1999. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- LN, Samsu Yusuf. 2004. *Psikolog Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin, dkk. 1994. *Dimensi Studi Islam*. Surabaya: Karya Abditama.
- Nasyir. Moh. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghaila Indonesia
- Ngalim Purwanto.2007. M. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nur, Muhammad. 2010. *Prophetic Parenting Cara Nabi Mendidik Anak*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Prijodarminto, Soegeng. 1994. *Disiplin Kiat Menuju Sukses*. Jakarta: Abadi.

Raya, Ahmad Thib. 2003, *Menyalami Seluk Beluk Ibadah*. Jakarta: Prenada Media.

Sudiyono, H.M. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.

Syafarudin, Alwi. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: STIE YKPN.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Madrasah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Umar, Bukhari. 2012. *Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*. Jakarta: AMZAH.

Yusuf, Samsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

"Kalau tidak bisa bersaing dengan orang shaleh dalam memperbanyak amal, maka bersainglah dengan para pendosa dalam memperbaiki diri "

Ust. Adi Hidayat

**PENGARUH PEMBELAJARAN
DARING MELALUI WHATSAPP
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PAI ANAK KELAS IV DI SDN O2
MUARO PAITI**

Nurul Aisyah

2118155

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

IAIN Bukittinggi

Nurulaisyah476@gmail.com

Abstrak

Diterapkannya pembelajaran secara daring (online) ditengah pandemi diharapkan agar proses pembelajaran masih tetap berjalan lancar walaupun hanya dilaksanakan secara daring dan supaya pembelajaran masih dapat berjalan secara lancar dan efektif. Namun terdapat beberapa masalah atau kendala yang dihadapi peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini, seperti biaya, motivasi belajar, layanan, umpan balik, kurangnya pengalaman

serta kebiasaan. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Dalam penelitian ini Pelaksanaan pembelajaran daring dilaksanakan menggunakan media whatsapp. WhatsApp adalah aplikasi pesan dan lain-lain untuk smartphone. Selain mengirimkan pesan WhatsApp tersebut saling berkaitan sehingga akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal dan dan menjadi salah satu media yang mendukung dalam pembelajaran daring. Dengan menggunakan WhatsApp dalam belajar anak anak biasanya mempunyai kemauan sendiri untuk belajar supaya lebih semangat lagi dan dapat mencapai hasil yang baik. Kemudahan belajar yang didapat dengan WhatsApp ini dapat memotivasi anak untuk tetap melakukan aktivitas pembelajarannya dengan baik. Maka dari itu Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh whatsapp terhadap motivasi belajar PAI anak di SDN 02 Muaro paiti. Jenis penilitian ini digunakan yaitu penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif ini dengan menggunakan rumus korelasi yang mana korelasi yaitu membandingkan anantara variable x dan variable y untuk mendapatkan hasil yang dituju. Dengan penelitian ini diharapkan kita dapat melihat sejauh mana motivasi belajar anak dalam pembelajaran daring melalui whataap ini pada anak SDN 02 Muaro paiti. Dari hasil korelasi antara Variabel X dan Variabel Y dapat lah hasil bahwasanya korelasinya adalah korelasi yang positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa kelas V SDN 02 Muaro Paiti

dapat dikatakan memiliki tingkat penggunaan aplikasi WhatsApp yang rendah. Hal ini dapat dilihat setelah diteliti oleh peneliti bahwasanya Media WhatsApp terhadap motivasi belajar Anak memiliki pengaruh rendah, walau bagaimanapun Media WhatsApp ini juga memiliki dampak negative dan juga positif untuk digunakan oleh anak didik.

Kata Kunci : Daring, WhatsApp, Motivasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan dan untung-untungan, akan tetapi proses yang bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan (Sanjaya, 2006). Menurut Hasan Basri (Basri, 2009), pendidikan berasal dari kata *didik*, artinya *bina*, mendapat *pen-*, akhiran *-an*, yang maknanya sifat dari perbuatan membina atau melatih, atau mengajar dan mendidik itu sendiri. Pendidik dituntut untuk bisa melatih, mengajar dan mendidik peserta didiknya dengan sangat antusias sehingga didalam proses pendidikan bisa terlaksana seperti yang diinginkan, dan

meyakinkan dirinya sendiri bahwa anak didik tersebut sedang menggali potensi diri melalui dirinya (guru).

Seorang guru haruslah mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan bermakna, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru sebagai pengelola pembelajaran merupakan kunci utama keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, menjadi keharusan bagi seorang guru agar pandai dalam menggunakan pendekatan terhadap peserta didik, seorang guru harus arif dan bijaksana serta tidak boleh merugikan anak didik (K. McEwan, 2014). Dalam proses belajar mengajar, pendidik diharuskan bisa dekat dengan peserta didik agar bisa tercapai tujuan pembelajaran dengan baik, bukan memaksakan peserta didik untuk bisa langsung memahami dengan apa yang disampaikan oleh pendidik, bukan malah memberi beban tetapi bagaimana anak didik bisa menikmati dan memahami dari proses belajar mengajar tersebut secara perlahan.

Menurut Wina Sanjaya (Sanjaya, 2006) proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu

menumbuhkan motivasi belajar siswa. Agar hasil belajar yang diperoleh siswa optimal, maka seorang guru harus kreatif agar motivasi belajar siswa semakin meningkat. Artinya tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai manakala pendidik bisa merangsang anak didik untuk termotivasi untuk belajar, karena motivasi belajar ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dari proses pembelajaran. Maka dari itu pendidik dituntut untuk berkreativitas guna mencapai tujuan belajar tersebut.

Motivasi dapat diartikan sebagai perubahan energi yang terjadi pada seseorang, yang diawali dengan munculnya “rasa” yang kemudian memberikan tanggapan terhadap tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa sehingga menghasilkan kegiatan belajar, yang terjamin arah dan tujuan belajarnya. (Sanjaya, 2006).

Menurut Isti'adah (Noorlaila Isti'adah, 2020), tanpa belajar sesungguhnya tidak akan ada interaksi dari dua sosok yaitu pendidik dan anak didik di dunia pendidikan. Belajar digunakan sebagai suatu proses dan selalu mendapatkan tempat yang luas dalam berbagai proses pembelajaran dan disiplin ilmu yang sudah

berhubungan dengan upaya kependidikan. Perubahan serta kemampuan untuk berubah adalah batasan serta makna yang terkandung didalam belajar. Dengan belajar, seseorang mampu melakukan perubahan.

Namun pada akhir-akhir ini interaksi belajar mengajar tersebut sudah ditiadakan untuk sementara waktu. Pendidikan yang khususnya di Indonesia mengalami berbagai kendala karena Pada awal Tahun tepat pada bulan Maret 2020 dunia digemparkan dengan adanya virus yang mematikan. Virus tersebut diberi nama COVID-19 dan mudah menyebar kepada manusia. Virus tersebut belum memiliki vaksin penyembuhnya, dan sampai saat ini hanya bisa dilawan dengan sistem imun tubuh manusia yang kuat dan sehat, tentunya juga dengan cara hidup yang sehat (Wiwoho Mudjanarko, 2020).

Dengan adanya Virus tersebut diseluruh kawasan yang ada di Indonesia mengharuskan harus belajar dirumah secara daring ataupun luring. Semua kegiatan belajar harus dilakukan dari rumah, proses belajar mengajar yang semua dilakukan dengan tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara online (Ikatan Alamuni Doktoral, 2009). Kegiatan pembelajaran

daring dilaksanakan di semua jenjang Pendidikan, begitupun di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang juga berdampak pada proses pembelajarannya karena pandemi Covid-19.

Sekolah Dasar juga dituntut untuk tetap belajar meskipun tidak bisa berinteraksi langsung dengan gurunya, siswa SD diharuskan tetap berinteraksi dengan gurunya dengan tetap melaksanakan proses belajar mengajar dalam sistem dalam jaringan (daring) dengan tetap menjaga mematuhi aturan dari pemerintah. Pembelajaran daring tidak bisa lepas dari jaringan internet dan salah satu kendala yang sering dihadapi siswa Ketika belajar menggunakan internet adalah koneksi internet yang lemah, apa lagi jika di daerah pedesaan yang terpencil dan tertinggal, yang notabene kesulitan dalam mengakses internet.

Pembelajaran daring untuk siswa yang bertempat tinggal di pedesaan menjadi tidak optimal, dikarenakan jaringan yang ada di pedesaan tidak memadai dan tidak memungkinkan, bukan tidak adanya jaringan melainkan jaringan yang ada lemah atau kurang kuat. Sehingga ada penekanan terhadap siswa untuk tetap

mengikuti pelajaran secara daring, meskipun jaringan dipedesaan tidak memadai namun jalan satu-satunya harus tetap menggunakan daring agar pembelajaran tetap berlanjut dan para siswa tidak ketinggalan pembelajaran yang akan berlangsung. Jadi pembelajaran daring ini akan efektif jika guru, siswa dan wali siswa bekerja sama dan bukan hanya jaringan saja yang dibutuhkan melainkan kerja sama yang baik. Jika jaringannya memadai tetapi siswa tidak mau berusaha dan tidak termotivasi untuk belajar maka pembelajaran daring ini tidak akan efektif sebagaimana yang diinginkan.

Pada saat pandemi Covid-19 media sosial *WhatsApp* ini bisa menjadi media sosial yang dapat digunakan oleh pelajar untuk belajar secara daring sebagai pengganti pelajaran secara tatap muka dimasa pandemi. Media sosial *WhatsApp* ini sudah menyediakan fitur yang dapat melaksanakan proses belajar mengajar secara bersama didalam satu komunitas, yaitu dengan membuat *WhatsApp Messenger Group* yang didalamnya dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, suara, gambar, video, dan juga file.

Seperti yang dikatakan oleh guru SDN 02 Muaro Paiti bahwa jalan satu-satunya agar proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik, meskipun tidak secara tatap muka melainkan secara daring, yaitu dengan menggunakan salah satu media sosial yang banyak digunakan dan mudah diaplikasikan oleh masyarakat yaitu dengan menggunakan media sosial *WhatsApp*, karena media sosial *WhatsApp* ini sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat dan tentunya sudah banyak yang menggunakan, terutama masyarakat yang ada di pedalaman sekalipun, media sosial *WhatsApp* ini juga bisa diciptakan suatu pembelajaran didalamnya dengan dibuatkan group chat yang terdiri dari satu kelompok, sehingga pembelajaran bisa tetap berlangsung meskipun masih banyak faktor yang mempengaruhinya, seperti sebagian siswa atau wali siswa yang tidak mempunyai *smartphone* sehingga harus diwakilkan kepada saudara ataupun kerabatnya, tidak adanya kuota internet, dan lain sebagainya. Pembelajaran yang menggunakan media seperti ini juga harus ada peran penting orang tua didalamnya, dikarenakan para siswa tidak mungkin menggunakan atau memegang HP sendiri tanpa

pengawasan orang tua. Jadi, orang tua sangat berperan penting dalam pembelajaran daring yang saat ini sedang digunakan di sekolah-sekolah.

Dengan berbagai jenis pembelajaran yang dipakai tersebut bertujuan agar siswa bisa termotivasi dan tidak bosan akan pembelajaran daring dengan tetap mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media sosial *WhatsApp*. Selain itu, agar motivasi belajar siswa memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, guru selalu berupaya untuk memperhatikan siswa selama proses belajar mengajar dengan media *WhatsApp* berlangsung, misalnya dengan menyapa peserta didik lewat chat di grup *WhatsApp* jika ada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga bisa memberikan kuis atau soal yang gampang dan menarik setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *WhatsApp* selesai.

Berdasarkan latar belakang, dan temuan-temuan yang dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *WhatsApp* Terhadap Motivasi Belajar

Siswa Kelas VI SDN -2 Muaro Paiti di Masa Pandemi COVID-19”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan metode Kuantitatif Deskriptif. Yang mana metode Kuantitatif Deskriptif ini adalah Teknik analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum Sugiyono (2015:207). Jenis penelitian ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya dan melihat bagaimananya penelitian ini dapat berlanjut. Penelitian ini dilakukan di Muaro paiti kecamatan kapur IX Kabupaten Lima puluh kota Sumatera Barat, dan yang menjadi sample nya yaitu anak-anak sekolah dasar khusus kelas 5 pada saat ini.

Analisis data yang digunakan adalah melihat atau observasi yang dilakukan menggunakan Angket guna melihat berapa banyak anak yang sedang dalam

menggunakan Aplikasi WhatsApp Untuk belajar dan seberapa pengaruhnya terhadap motivasi belajar anak tersebut. Angket tersebut dibagikan ke grup WhatsApp anak kelas V SDN 02 Muaro paiti dan anak didik tersebut atau orang tua yang membantu mengisi angket untuk melihat sejauh mana pengaruh whatsapp terhadap motivasi belajar PAI anak tersebut.

C. PEMBAHASAN

1. PEMBELAJARAN DARING

Memasuki new normal era, masyarakat Indonesia kini mulai menjalani aktivitas sehari-harinya seperti biasa. Namun, demi menjaga keselamatan dan kesehatan para siswa, sejumlah sekolah menerapkan sistem online atau virtual tanpa tatap muka langsung. Sistem ini juga dikenal dengan sistem pembelajaran daring.

Istilah pembelajaran daring dan luring muncul sebagai salah satu bentuk pola pembelajaran di era teknologi informasi seperti sekarang ini. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam

kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti WhatsApp, Google Classroom, Google Meet, Edmodo dan Zoom.

Selama pelaksanaan model daring, peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar. Peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Peserta didik juga dapat berinteraksi dengan guru pada waktu yang bersamaan, seperti menggunakan video call atau live chat. Pembelajaran daring dapat disediakan secara elektronik menggunakan forum atau message.

Belajar secara daring tentu memiliki tantangannya sendiri. Siswa tidak hanya membutuhkan suasana di rumah yang mendukung untuk belajar, tetapi juga koneksi internet yang memadai. Namun, proses pembelajaran yang efektif juga tak kalah penting. Berikut ini tips agar siswa dapat belajar daring dengan efektif:

1. Komunikasi antar tenaga pengajar dan siswa harus berjalan dengan baik pada saat melakukan video call.
2. Aktif dalam berdiskusi baik dengan tenaga pengajar atau teman-teman.
3. Manajemen waktu bagi para siswa sangat penting. Meski belajar di rumah, pastikan siswa membuat catatan mana saja tugas yang sudah dikerjakan, dan mana tugas yang harus segera kamu selesaikan.
4. Jangan lupa untuk tetap bersosialisasi dengan orang lain, termasuk anggota keluarga di rumah, serta teman-teman sekelas di luar sesi video call untuk mengasah kemampuan bersosialisasi.

Istilah luring adalah kepanjangan dari “luar jaringan” sebagai pengganti kata offline. Kata “luring” merupakan lawan kata dari “daring”. Dengan demikian,

pembelajaran luring dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet maupun intranet. Sistem pembelajaran luring (luar jaringan) artinya pembelajaran dengan memakai media, seperti televisi dan radio. Jika peserta didik menulis artikel atau mengerjakan tugas di Microsoft Word dan tidak menyambungkannya dengan jaringan internet, maka itu adalah contoh aktivitas luring dan Jika siswa melakukan offline conference dengan bertemu secara langsung tanpa menggunakan internet, hal itu adalah contoh aktivitas luring.

Sistem pembelajaran daring dan luring mau tidak mau harus tetap dilakukan di tengah pandemi COVID-19. Sebab, tidak mungkin peserta didik dibiarkan libur panjang hingga virus corona pergi. Dan kita tidak tau kapan virus corona ini hilang dari permukaan bumi.

2. PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, dibarengi dengan tuntunan untuk

menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (kurikulum PAI, 3: 2002).

Menurut Zakiyah Dradjat pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajarannya islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang apada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.

Tujuan pendidikan islam merupakan hal yang dominan dalam pendidikan, rasanya penulis perlu mengutip ungkapan breiter, bahwa pendidikan adalah persoalan tujuan dan fokus. Mendidika anak berarti bertindak dengan tujuan agar mempengaruhi perkembangan anak sebagai seseorang secara utuh.

Pendidikan agama islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya,

berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Secara umum, tujuan pendidikan agama islam terbagi kepada: tujuan umum, tujuan sementara, tujuan akhir, dan tujuan operasional, tujuan umum adalah tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan baik dengan pengajaran atau dengan cara lain. Tujuan sementara adalah tujuan yang akan dicapai setelah anak didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dalam sebuah kurikulum. Tujuan akhir adalah tujuan yang dikehendaki agar peserta didik manusia-manusia yang sempurna (insane kamil). Sedangkan tujuan operasional adalah tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan pendidikan tertentu.

Tujuan pendidikan agama islam dalam perspektif para ulama muslim.

Menurut abdul rahman shaleh mengatakan mengatakan bahwa pendidikan islam bertujuan untuk membentuk kepribadian sebagai khalifah Allah swt, sekurang-kurangnya mempersiapkan diri kepada tujuan akhir, yakni beriman kepada Allah dan tunduk serta

patuh secara total kepadanya. Menurut Imam Al-Gazali mengatakan ada dua tujuan utama yakni, membentuk insan purna yang pada akhirnya dapat mendekatkan diri kepada Allah swt. Dan membentuk insane purna untuk memperoleh kebahagiaan dunia maupun akhirat.

Menurut Hasan Lagulung dalam bukunya asas-asas pendidikan islam, hasan lagulung mnjelaskan, bahwa tujuan pendidikan harus dikaitkan dengan tujuan hidup manusia, atau lebih tegasnya, tujuan hidup untuk menjawab persoalan, untuk apa kita hidup yakni semata-mata hanya untuk menyembah kepada Allah swt.

3. MEDIA WHATSAPP

Penggunaan media *WhatsApp* adalah salah satu alternatif solusi yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi covid-19, dimana pada masa pandemi ini, kegiatan belajar secara tatap muka sangat terbatas, bahkan ditiadakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa penggunaan madia sosial *WhatsApp* dalam pembelajaran daring yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 ini sudah hampir 3 tahun digunakan.

Media sosial *WhatsApp* ini dipilih sebagai salah satu media yang digunakan pada saat pandemi Covid-19 karena aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan berdasarkan pengalaman peneliti, media sosial *WhatsApp* ini menjadi aplikasi wajib yang harus ada di HP *android*. Selain dapat digunakan dengan mudah aplikasi ini mempunyai kelebihan dan kelengkapan fasilitas yang menyebabkan banyak informasi dapat dibagi, bukan hanya foto atau video, namun juga bisa telepon dan *video call*, penyampaian pesan perorangan, penyampaian pesan dalam bentuk grup, melampirkan (mengirim) foto dan video, bisa melampirkan *file* dalam bentuk pdf atau word, bisa mengirim pesan suara (*voice note*). Aplikasi *WhatsApp* sebagai salah satu media sosial yang dinilai murah meriah, karena cara mendapatkannya cukup meng-*install* aplikasi ini pada fasilitas yang sudah tersedia seperti di play store atau *app store* (Elianur, 2017) (Suryadi et al., 2018) (Pangestika, 2018).

Banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan media sosial *WhatsApp* ini, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang sedang dilakukan kegiatan penelitian oleh peneliti. Proses

pembelajaran daring yang dilakukan di SDN 02 Muaro Paiti dengan cara dibuatkan satu grup oleh setiap wali kelasnya yang digunakan guru sebagai pengganti tatap muka selama pandemi Covid-19 dengan cara mengirim materi pelajaran yang berbentuk foto, video, dan lain sebagainya. Sehingga siswa bisa tetap belajar meskipun tidak harus secara tatap muka. Selain bisa mengirim materi pelajaran group *WhatsApp* kelas juga bisa dijadikan sebagai media bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami, selain itu juga bisa dijadikan sebagai tempat pengumpulan tugas dari siswa yang diberikan oleh guru. Karena kelebihan-kelebihan itulah, maka media *WhatsApp* tetap menjadi pilihan favorit sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19. Selain karena aplikasinya mudah untuk diterapkan, dengan menggunakan media *whatsapp*, hasil belajar siswa terbukti meningkat, hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Yensy (Yensy, 2020) bahwa media *WhatsApp* berpengaruh terhadap hasil belajar, dimana ada peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media *WhatsApp* dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, meski media *WhatsApp* memiliki banyak kelebihan, masih ditemukan antusiasme siswa yang kurang ketika mengikuti pembelajaran, hal ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Kurangnya antusias siswa bisa disebabkan karena sistem pembelajaran ini adalah PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) jika disampaikan dengan memberikan materi yang tidak bervariasi, maka siswa akan lebih cepat bosan dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran (Kusuma & Hamidah, 2020).

Sebagian siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran daring ini, dapat terlihat dari siswa yang tidak mengikuti belajar mengajar, siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa yang takut berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru di grup *WhatsApp*, siswa yang tidak mencatat materi penting yang diberikan guru, siswa yang enggan bertanya mengenai materi yang tidak dimengerti dengan melalui *chat* pribadi ke guru atau di grup *WhatsApp* kelas.

Adapun kendala-kendala yang dialami siswa SDN 02 Muaro Paiti saat menggunakan media *WhatsApp* dalam kegiatan pembelajaran daring diantaranya,

pertama; siswa atau orang tua siswa tidak memiliki *handphone*, *kedua*; siswa atau orang tua siswa tidak memiliki kuota internet, *ketiga*; orang tua siswa keluar rumah (bekerja) sehingga anak tidak bisa mengikuti pelajaran yang sedang berlanjut, dikarenakan *handphone* yang dijadikan sebagai pembelajaran daring dibawa oleh orang tua siswa, *keempat*; siswa malas akan pelajaran yang diberikan dikarenakan materi yang diberikan tidak ada perubahan sehingga siswa merasa bosan untuk mengikuti pelajaran.

Kendala-kendala yang sudah diuraikan di atas, menjadi penyebab pembelajaran daring menggunakan media *WhatsApp* kurang maksimal, Sebagian siswa ada yang termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, tapi Sebagian yang lain juga kurang termotivasi. Dengan demikian, ini menjadi tugas tenaga pendidik untuk lebih kreatif lagi dalam melakukan kegiatan pembelajaran daring seperti memanfaatkan media sosial lain seperti *Instagram*, *youtube*, atau *tiktok*. Media-media tersebut tentu akan lebih bermanfaat jika digunakan dalam pembelajaran daring terutama dimasa pandemi covid-19 ini.

Adapun Dampak Positif dan Negatif WhatsApp

Dampak positif yang timbul dari penggunaan situs jejaring sosial adalah sebagai berikut :

A. Memudahkan kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah untuk mencari informasi/ tugas.

B. Mencari, menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial.

C. Menghilangkan kepenatan pelajar sebagai obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya

Adapun dampak negatifnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi dengan dunia luar. Kemunculan situs jejaring sosial menyebabkan interaksi personal secara tatap muka (face to face) cenderung menurun. Masyarakat lebih

memilih untuk menggunakan situs jejaring sosial karena lebih praktis.

2. Membuat kecanduan. Pengguna jejaring sosial dapat menghabiskan waktunya sehari-hari di depan komputer karena kecanduan. Sehingga membuat produktifitas waktu mereka menjadi menurun karena sebagian besar hanya digunakan untuk bermain di jejaring sosial.

3. Pornografi. Tentu ada saja yang menyalahgunakan pemanfaatan dari situs tersebut untuk kegiatan yang berbau pornografi, bahkan ada yang memanfaatkan situs ini untuk menjual wanita.

4. MOTIVASI BELAJAR

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik (Sardiman. A.M 2014).

Menurut Soedjiono proses belajar adalah usaha aktif seseorang yang dilakukan secara sadar atau tidak untuk mengubah perilakunya yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan, dimana hasilnya bisa benar atau salah. Jadi dapat disimpulkan belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku secara sadar dengan yang dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang hasilnya bisa salah ataupun benar dan tidak bersifat verbalistik.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat,

kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat (Hamzah B uno 2017) . Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapaat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang-orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (Riduwan 2005).

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Menurut De Decce dan Grawford (1974) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan intensif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

- a) Menggairahkan Anak Didik

Guru harus memelihara minat anak didik dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari satu aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar.

b) Memberikan Harapan Realistis

Guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademis setiap anak didik di masa lalu. Dengan demikian, guru dapat membedakan antara harapan-harapan yang realistis, pesimistis, atau terlalu optimis.

c) Memberikan Insentif

Bila anak didik mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada anak didik (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga anak didik terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuantujuan pengajaran

d) Mengarahkan Perilaku Anak Didik

Anak didik yang diam, yang membuat keributan, yang berbicara semaunya, dan sebagainya harus diberikan teguran secara arif dan bijaksana. Usaha menghentikan perilaku anak didik yang negatif

dengan cara memberikan penugasan, bergerak mendekati, memberikan hukuman yang mendidik, menegur dengan sikap lemah lembut dan dengan perkataan yang ramah dan baik.

5. HASIL PENELITIAN

Untuk memperoleh data dari Variabel X maka dilakukan penyebaran angket kepada peserta didik yang dimana saat ini sekolah lagi libur maka sample yang dapat diambil melalui angket yang disebarakan digrup whatsApp dari kelas V SD, dan skor perolehan jawaban yang dijawab oleh Peserta didik dalam angket dengan ketentuan yaitu

SS (Sangat Setuju) : 4

S (Setuju) : 3

TS (Tidak Setuju) : 2

STS (Sangat Tidak Setuju): 1

Dengan Jumlah siswa : 16 siswa kelas V

Berikut data yang didapat dari hasil pengisian angket atau kuisisioner yang telah dijawab responden:

Angket Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Skor
		ST	S	TS	STS	
1	Saya aktif	0	1	1	0	47

	dalam mengikuti pembelajaran PAI yang sedang berlangsung		5			
2	Saya rajin belajar dan mengulang pembelajaran setelah saya pelajari	0	8	8	0	40
3	Saya selalu berusaha untuk memahami pembelajaran PAI	0	1 6	0	0	48
4	Saya selalu bertanya kepada guru di WhatsApp grup ketika ada pelajaran yang tidak saya pahami	0	1 3	3	0	45
5	Saya selalu optimis dalam mengerjakan pertanyaan yang sulit	0	1 4	2	0	46

	dalam setiap ujian yang dilaksanakan					
6	Saya selalu tidur dalam pembelajaran PAI karena saya merasa pelajaran PAI membosankan		2	1 4	0	34
7	Saya selalu berusaha mendapatkan nilai yang tinggi terutama dalam pelajaran PAI	0	1 6	0	0	48
8	Saya selalu minta bantuan orang tua atau kakak saya dalam mengerjakan tugas dan ujian yang diberikan guru	0	1 0	6	0	46
9	Setelah saya mengerjakan	0	1	0	0	48

	tugas saya merasa sangat puas dengan apa yang telah saya kerjakan		6			
10	Saya sering mencontek ke teman ketika mengerjakan tugas dan ujian	0	1	1 5	0	33

Pemanfaatan Media WhatsApp

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				Skor
		ST	S	TS	ST S	
1	WhatsApp Grup saya gunakan sebagai tempat bertanya dan berdiskusi terkait pembelajaran	0	14	2	0	46
2	WhatsApp grup lebih mudah digunakan dibandingkan dengan aplikasi belajar lainnya	1	14	1	0	48
3	Saya menggunakan	0	7	9	0	39

	n WhatsApp dalam pantauan orang tua.					
4	Saya menggunakan WhatsApp lebih dari 3 jam sehari	4	8	4	0	48
5	Hp yang saya gunakan untuk WhatsApp ini milik orang tua saya	6	2	8	0	46
6	Saya lebih suka belajar dari WhatsApp daripada dijelaskan langsung oleh guru didepan kelas	0	1	15	0	33
7	Saya menggunakan WhatsApp sebagai pembelajaran dan memahaminya	0	9	7	0	41

	a					
8	Saya tidak bisa sehari tanpa menggunakan WhatsApp dalam belajar	0	8	8	0	40
9	Saya mengetahui dengan pasti tentang media WhatsApp	1	13	2	0	47
10	Saya mengetahui fitur-fitur yang ada didalam WhatsApp (Seperti mengirim pesan,vn, panggilan WhatsApp dan panggilan Vidio)	0	16	0	0	48

Setelah melihat skor dari Variabel X yaitu pengaruh media whatsapp dan Variabel Y yaitu Motivasi

belajar siswa, maka langkah selanjutnya untuk melakukan penelitian seberapa besar pengaruh media whatsapp terhadap motivasi belajar siswa, maka harus dilakukan korelasi guna mencari hubungan tersebut, dan dalam penelitian ini jenis korelasi yang digunakan adalah perhitungan korelasi product moment pengaruh Media whatsapp dengan motivasi belajar siswa. Sebagaimana table berikut:

X = Angket Media WhatsApp

Y = Angket Motivasi Belajar siswa

Nomor Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	46	47	2116	2209	2162
2	48	40	2304	1600	1920
3	39	48	1521	2304	1872
4	48	45	2304	2025	2160
5	46	46	2116	2116	2116
6	33	34	1089	1156	1122
7	41	48	1681	2304	1968
8	40	46	1600	2116	1840
9	47	48	2209	2304	2256
10	48	33	2304	1089	1584

Jumlah	43	43	17339	19223	19000
	6	5			

Rumus mencari korelasi nya apakah negatif apa positif dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

$$= \frac{10(19000) - (436)(435)}{\sqrt{\{10(436^2) - (436)^2\}\{10(435^2) - (435)^2\}}}$$

$$= \frac{190000 - 189660}{\sqrt{\{(1900960 - 190096)\}\{(1892250 - 189225)\}}}$$

$$= \frac{340}{\sqrt{(1710864)(1703025)}}$$

$$= \frac{340}{(1308)(1305)}$$

$$= \frac{0,0001991868}{0,0001991868}$$

0,0001991868 disederhanakan menjadi 0,20

Dari hasil korelasi antara Variabel X dan Variabel Y dapat lah hasil bahwasanya korelasinya adalah korelasi yang positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa kelas V SDN 02 Muaro Paiti dapat dikatakan memiliki tingkat penggunaan aplikasi WhatsApp yang rendah. Hal ini dapat dilihat setelah diteliti oleh peneliti bahwasanya Media WhatsApp terhadap motivasi belajar Anak memiliki pengaruh rendah, walau bagaimanapun Media WharsApp ini juga memiliki dampak negative dan

juga positif untuk digunakan oleh anak didik seperti yang telah dibahas tadi.

D. KESIMPULAN

Istilah pembelajaran daring dan luring muncul sebagai salah satu bentuk pola pembelajaran di era teknologi informasi seperti sekarang ini. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti WhatsApp, Google Classroom, Google Meet, Edmodo

dan Zoom yang dapat digunakan dalam pembelajaran terutama pelajaran PAI yang sudah dibahas penelitian ini.

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar ummat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Pembelajaran PAI dilakukan saat sekarang secara daring melalui whatsapp oleh guru-guru.

Penggunaan media *WhatsApp* adalah salah satu alternatif solusi yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi covid-19, dimana pada masa pandemi ini, kegiatan belajar secara tatap muka sangat terbatas, bahkan ditiadakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa penggunaan media sosial *WhatsApp* dalam pembelajaran daring yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 ini sudah hampir 3 tahun digunakan. Dengan penggunaan whatsapp ini sebagai media pembelajaran pada saat

sekarang ini diharapkan dapat memotivasi belajar anak terutama dalam pelajaran PAI.

Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Setelah peneliti melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan whatsapp terhadap motivasi belajar anak di SDN 02 muaro paiti sebesar

0,23. Pengaruh tersebut termasuk rendah namun dapat juga dikatakan berpengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.
Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Basri, H. (2009). *Filsafat Pendidikan Islam*. Pustaka Setia.
- Elianur, C. (2017). Pemanfaatan aplikasi whatsapp sebagai sarana diskusi antara pengawas
Ikatan Alamuni Doktoral. (2009). *Bunga Rampai Rekonstruksi Pembelajaran Di Era New*
- K. McEwan, E. (2014). *10 Karakter Yang Harus Dimiliki Guru Yang Sangat Efektif*. PT
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan
- Noorlaila Isti'adah, F. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publusher.
- Padmowihardjo, Soedijanto. *Psikologi Belajar Mengajar*.
Tangerang Selatan: Universitas Terbuka,
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru - Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung:
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018).
Penggunaan sosial media whatsapp
Islam, 7(01), 1–22.
- Wiwoho Mudjanarko, S. (2020). *Pendamik Covid-19
Persoalan Dan Refleksi Di*
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas pembelajaran statistika
matematika melalui media

" Jangan menunggu karena tidak akan pernah ada waktu yang tepat, maka mulailah walaupun dari hal yang kecil "

N.A

**Pengaruh Tahfidz Al-Quran Terhadap Karakter
Religius Anak di Pondok Al-Quran Surau Jirek
Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam**

Oleh :

Sonia Anisa

Nim : 2118156

Abtrak

Tahfidz Al-Quran adalah suatu metode yang digunakan untuk mengingat kembali suatu yang pernah dibaca secara benar apa adanya. Metode ini banyak digunakan dalam menghafal ayat-ayat Al-Quran dan Hadist kedua hal tersebut tidak bisa dipisahkan. Kegiatan Tafidz Al-Quran tanpa dibaringi dengan karakter religius juga tidak akan sia-sia. Karna karakter religius adalah watak dan cerminan seorang Hafiz dan Hafizah.Sedangkan Karakter dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak.Secara umum diartikan sebagai sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama Islam.Karakter Religius berarti bersifat religi atau bersifat keagamaan.Kemudian dari kata Religi dan relegius selanjutnya muncul istilah religiulitas yang berarti pengabdian terhadap agama atas kesalehan.Dari kamus Bahasa Indonesia tersebut dapat ditarik pengertian karakter reigius mempunyai watak yang erat kaitannya dengan agama yang bernilai dan bernuansa islami seperti berakhlak yang baik.

Kata Kunci : Karakter Religius, Tahfiz Al-Quran

A. Pendahuluan

Pada masa sekarang ini karakter merupakan hal yang sangat penting. Bagaimana tidak, di era yang menggunakan kurikulum 2013 saat ini karakterpun menjadi tujuan utama terciptanya pendidikan sebagai mana mestinya. Karakter tercipta dari pembelajaran berbasis agama Islam salah satunya melalui kegiatan Tahfiz Al-Quran.

Diharapkan peserta didik yang mengikuti Tahfidz Al-Quran menjadi insan yang memiliki karakter Religius yang dapat selalu di aplikasinya dalam kehidupan. Hal itu tidak terlepas dari kerja sama antara keluarga, sekolah dan masyarakat.

Demikian juga dengan kegiatan Tahfiz Al-Quran tidak bis suatu perbuatan yang mulia tanpa di baringiri dengan karakter yang mulia juga. Namun pada saat sekarang ini masih banyak yang belum memahami hubungan erat antara karakter religius dengan kegiatan Tahfiz Al-Quran. Dengan adanya

jurnl ini, penulis harapkan kesadaran itu muncul pada setiap kalangan terutama peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kuanlitatif deskriptif. Yang mana bertujuan mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap bagaimana Pengaruh Tahfiz Al-Quran terhadap karakter religius anak di Pondok Al-Quran Surau Jirek Kecamatan Ampek Kabupaten Agam.

C. Pembahasan

1. Tahfidz Al-Quran

Tahfidz Al-Quran berasal dari dua kata, Tahfidz dan Al-Quran. Tahfidz berasal dari kata *Hafadzah Yuhafidzah Hifdzon* yang berarti menjaga, memelihara dan menghafal. (A.W Munwwir, 1997.hlm.297) .Sedangkan definisi Al-Quran menurut sebagian ulama ahli ushul ialah girman Allah yang diturunka kepada Nabi Muhammad SAW yang bersifat mukjizat dan ibadah bagi yang membacanya. Sebagian ulama ushul juga mendefinisikan AL-Quran sebagai firman Allah yang diturunkan kepada Nabi

Muhammad SAW dengan berbahasa Arab secara mutawattir, untuk diperhatikan dan diambil pelajaran, ditulis, dalam mushaf, di mulai dengan surat Al-Fatihah dan diakhiri dengan surat An-Nas.

Jadi yang di maksud dengan Tahfidz Al-Quran adalah suatu metode yang digunakan untuk mengingat kembali suatu yang pernah dibaca secara benar apa adanya. Metode ini banyak digunakan dalam mengahafal ayat-ayat Al-Quran dan Hadist.(Muhaimin dkk,1996,hlm.82).

a. Hukum Membaca Al-Quran

Para ulama sepakat bahwa hukum menghafal Al-Quran adalah fardhu kifayah. Apabila diantara anggota masyarakat ada yang sudah melaksanakannya maka bebaslah anggota masyarakat lainnya. Tetapi jika tidak ada sama sekali, maka berdosa lah semuanya. Prinsip fardhu kifayah ini dimaksudkan untuk menjaga Al-Quran dari pemalsuan, perubahan, dan

pergantian seperti yang pernah terjadi terhadap kitab-kitap yang lain pada masa lalu. (SetiyoPurwonto, 2007, hlm.24).

Hukum menghafal Al-Quran ini juga ditegaskan oleh imam Abdul Abbas juga terdapat dalam kitabnya Asyafi'I dalam menafsirkan firman Allah surat Al-Qamar ayat 7 :

وَلَقَدْ بَيَّسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

“ dan sesungguhnya Allah telah kami mudahkan Al-Quran untuk pelajaran, Maka adakah yang mengambil pelajaran”

Dalam kitab Al-Burhan fi ulumi'l Quran, juzu'1 halaman 539, Imam Badruddin bin Muhammad bin Abdullah Az-Zarkasi mengatakan bahwa menghafal Al-Quran hukumnya m'fardhu kifayah. Demikian pula mengajarkannya, mengajarkan membaca Al-Quran adalah “ fardhu kifayah” Rasulullah Saw

bersabda : “ orang yang paling baik diantara kamu ialah orang yang mempelajari Al-Quran dan mengajarkannya” (HR.Bukhari, Tirmidzi, Ahmad, Abu Daud dan Ibnu Majah)”

b. Syarat-syarat Tahfidz Al-Quran

1. Niat yang Iklas

Segala sesuatu akan terasa ringan jika disertai dengan niat yang ikhlas. Tidak sedikit orang yang menganggap bahwa menghafal Al-Quran itu adalah suatu hal yang sulit. Tapi jika dari awal sudah ditanamkan niat yang ikhlas, maka menghafal Al-Quran akan terasa mudah dan dimudahkan oleh Allah SWT.

2. Mempunyai Kemauan yang Kuat

Tidak sedikit di dunia ini menghafal dengan kemauannya sendiri pada awalnya. Diantaranya ada yang menghafal karena perintah dari orang tuanya, ada pula

yang menghafal karena peraturan yang ditegaskan dalam suatu lembaga.

Menghafal Al-Quran apabila tidak didasari dengan kemauan yang kuat, maka hafalannya tidak akan selesai sampai akhir. Tapi mereka yang pada mulanya menghafal Al-Quran bukan karena kemauan yang kuat, pada proses menghafal lama- kelamaan mereka akan merasakan nikmatnya menghafal Al-Quran. Jika serius melakukan .Oleh karena itu, niat yang kuat sangat diperlukan dalam menghafal Al-Quran.

3. Disiplin dan Istiqamah

Menghafal Al-Quran membutuhkan kesungguhandalam melaksanakannya. Disiplin dan istiqomah dala menambah hafalan merupakan kunci keberhasilan. Isriqomah yang dimaksud disini adalah penghafal harus menyediakan waktu khusus untuk menghafal atau

muraja'ah. Dalam situasi apapun harus meluangkan waktu untuk membaca Al-Quran.

Berbagai metode yang digunakan dalam menghafal Al-Quran merupakan berorientasi pada disiplin dan istiqomah. Salah satu metode yang digunakan oleh Ustad Yusuf Mansyur “ One Day One Ayat”. Metode ini mengajak penghafal Al-Quran untuk menghafal satu hari satu ayat. Kegiatan ini adalah satu contoh dari sikap disiplin dan istiqomah.

4. Berakhlak Terpuji

Cerminan hati seseorang adalah dari akhlaknya. Seorang penghafal Al-Quran harusnya berakhlak terpuji sesuai dengan syariat Islam, jika akhlaknya buruk tentu saja ia tidak bisa menghafal Al-Quran. Karena proses menghafal Al-Quran itu ada

keterlibatan Allah didalamnya.(Sa'dulloh, 2008,hlm.23)

5. Fokus

Fokus dalam arti kata mampu mengosongkan benaknya dari pikiran – pikiran-pikira dari teori –teori atau permasalahan –permasalahan yang sekitarnya akan menganganya. Juga harus membersihkan diri dari segala sesuatu perbuatan yang kemungkinan dapat merendahkan nilai studinya, kemudian menekuni secara baik dengan hati terbuka, lapang dada dan dengan tujuan yang suci. Kondisi seperti akan tercipta apabila kita mampu mengendalikan diri kita dari perbuatan –perbuatan yang tercela, seperti ujub,riya.

6. Menjauhkan Diri Dari Maksiat dan Sifat-sifat Tercela

Perbuatan maksiat dan perbuatan yang tercela merupakan suatu perbuatan yang harus dijahui bukan saja oleh orang yang menghafal Al-Quran, tetapi juga oleh kaum muslimin pada umumnya, karena keduanya mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan jiwa dan mengusik ketenangan hati akan menghancurkan istiqomah dan konsentrasi yang telah dan terlatih dengan bagus.

Diantara sifat-sifat yang tercela itu antara lain adalah khianat, bakhil, pemaarah, membicarakan aib orang, memencilkan diri dari pergaulan, iri hati, memutuskan silaturahmi, cinta dunia, berlebih-lebihan, sombong, ingkar, mengumpat, riya, banyak makan, angkuh, meremeh orang lain dan penakut

Sering diungkapkan bahwa, hati manusia bersih bagaikan kertas putih. Namun jika terdapat noda hitam, maka kain tersebut

tidak bisa dikatakan bersih lagi. Layaknya sebuah hati, jika sudah terdapat banyak dosa, hal itu akan menyulitkan seseorang menghafal Al-Quran. Karena terhalangi oleh dosa tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar dosa tersebut perlahan hilang dan mudah menghafal adalah dengan selalu membaca Basmallah.

7. Adanya Izin Orang Tua

Izin orang tua dalam menghafal Al-Quran bukanlah hal yang mengharuskan. Namun hal ini tetap harus dilakukan agar hubungan orang tua dan anak baik, sehingga terciptanya rasa saling pengertian antara antar keduanya. Hal ini pun bertujuan agar jelas bahwa anak berada di bawah perwaliannya.

8. Mampu Membaca Al-Quran dengan Baik

Sebelum seseorang masuk pada fase menghafal Al-Quran, ia harus terlebih dahulu memfasihkan bacaanya. Karena diharapkan pada saat sudah masuk pada tahap menghafal Al-Quran anak sudah mampu membaca Al-Quran dengan tajwid yang benar.

Sebagian ulama bahkan tidak memperkenalkan anak didiknya menghafal Al-Quran sebelum terlebih dahulu ia menghatamkan Al-Quran. Agar calon penghafal benar-benar lurus dan lancer membacaya, serta ringan lisannya untuk mengucapkan fonetik Arab.

2. Karakter Religius

Karakter dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Secara umum diartikan sebagai sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama Islam.

Karakter Religius berarti bersifat religi atau bersifat keagamaan. Kemudian dari kata Religi dan religius selanjutnya muncul istilah religiulitas yang berarti pengabdian terhadap agama atas kesalehan. Dari kamus Bahasa Indonesia tersebut dapat ditarik pengertian karakter religius mempunyai watak yang erat kaitannya dengan agama yang bernilai dan bernuansa islami seperti berakhlak yang baik. Menurut Al-Ghazali akhlak adalah suatu kemantapan jiwa yang menghasilkan perbuatan atau pengalaman dengan mudah, tanpa harus direnungkan dengan sengaja. Jika kemantapan itu demikian, sehingga menghasilkan amal-amal yang tercela yang muncul dari keadaan itu, maka dinamakan akhlak yang baik. Jika amal-amal yang tercela yang muncul dari keadaan itu maka dinamakan akhlak yang buruk.

Karakter religius dapat diartikan juga dengan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang

terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan yang berlandaskan norma-norma agama, hukum , tata karma , budaya dan adat istiadat yang berlaku di lingkungannya.

Religius merupakan sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama ya g dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Manusia religius berkeyakinan bahwa semua yang ada di alam semesta ini adalah merupakan bukti yang nyata adanya kekuasaan Allah SWT.Segala hal yang mtercipta meruapakan bukti bahwa adanya Allah Maha Pencipta dan pemelihara.

Adapun beberapa nilai religius beseraa dengan nilai karakternya adalah :

1. Takwa

Takwa adalah memelihara diri dari siksaan Allah SWT. Dengan mengikuti segala perintah-Nya dan menjahui larangan-Nya.

2. Syukur

Memuji si pemberi nikmat atas kebaikan yang telah diberikan. Syukurnya seorang muslim ditunjukkan lewat perbuatan seperti, taat beribadah, tidak mengeluh saat mengalami kesulitan. Dan selalu yakin akan bertolongan Allah SWT.

3. Ikhlas

Ikhlas berasal dari Bahasa arab yaitu *khalasha* yang berarti bersih, atau jernih, murni, tidak tercampur. Yang dimaksud dengan ikhlas adalah berbuat semata-mata karena Allah SWT.

4. Sabar

Sabar berarti menahan dan mengekang diri dari segala hal yang dapat menjerumuskan diri pada kejahatan dan kemudaratan.

5. Tawakal

Tawakal yaitu membebaskan diri dari ketergantungan kepada selain Allah dan menyerahkan keputusan pada Allah SWT, tawakal harus diawali dengan kerja keras. Tidaklah dinamai dengan tawakal apabila tidak diawali dengan usaha serta berdoa kepada Allah SWT. Jika hanya pasrah pada keadaan dan hanya berpangku tangan tanpa melakukan apa-apa seorang muslim bisa dikatakan pemalas. (Dyah Sriwilujeng, 2007, hlm.8).

Terdapat tiga macam karakter religius yang ingin ditanamkan pada diri peserta didik. Ketiga karakter religius tersebut sebagai berikut :

1. Sikap dan Perilaku yang Patuh Dalam Menjalankan Agama Islam

Peserta didik diharapkan memiliki karakter religius dengan memiliki serta menunjukkan sikap dan perilaku yang senantiasa sesuai dengan perintah ajaran agamanya. Sehingga peserta didik dapat melaksanakan segala perintah Allah SWT dan menjahui larangannya. Seseorang dikatakan religius apabila ia selalu berusaha mendekatkan diri kepada Allah SWT serta patuh dalam melaksanakan ibadah. Contohnya : rajin shalat, bersedekah, melaksanakan puasa Ramadhan. (Dyah Sriwilujeng, 2007, hlm.8)

2. Toleransi

Indonesia memiliki beragam suku, ras, agama, yang mana hal tersebut menjadi ciri khasnya. Yang dimaksud

dengan toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan tersebut. Dalam hal ini tidak ada rasa membenci dan ingin menjelekkkan satu sama lain. Jika dicontohkan dalam hal beribadah, hal yang dapat dilakukan adalah menghargai segala bentuk kegiatan keagamaan lain selain agama Islam. Dalam arti kata tidak mengikuti dan ikut serta dengan ritual agamanya.

3. Hidup Rukun

Dalam kehidupan tentu akan akan berdampingan dengan yang berbeda agama, suku, Bahasa. Diharapkan seseorang yang memiliki karakter religius dapat hidup berdampingan dengan baik. Syamsul Kurniawan mengatakan untuk menumbuhkan hal baik tersebut dapat dilakukan dengan kebiasaan.

Dengan adanya pembiasaan menghargai perbedaan maka akan tercipta hidup yang religius sebagaimana mestinya. Seseorang akan merasakan indahnya kebersamaan dalam perbedaan. Mereka akan merasa bahwa semua adalah saudara yang perlu dihormati, disayangi, dikasihi, layaknya keluarga sendiri. (Syamsul Kurniawan, 2013, hlm.79)

Dalam pembentukan karakter yang religius guru memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi nilai dan karakter, tiga maca diantaranya adalah :

1. Guru dapat menjadi pengasuh yang efektif dengan sifat yang mengasihi, menghargai peserta didik dan membantu peserta didik meraih keberhasilan di sekolah, membangun penghargaan diri siswa, dan membantu siswa moral yang sesungguhnya dengan mengamati bagaimana cara guru dalam

memperlakukan mereka dengan cara-cara yang bermoral.

2. Guru menjadi panutan, menunjukkan sikap hormat dan tanggung jawab, baik di dalam maupun luar kelas. Guru juga menjadi panutan yang berhubungan dengan moral. Moral dapat dinilai dari reaksi guru terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam lingkungan kehidupan di luar maupun dalam lingkungan sekolah.
3. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu, guru juga menjadi seorang pembimbing, yang memberikan pengajaran moral dan memberikan pengarahan melalui diskusi, penyampaian berita, dan mencoba memberikan umpan balik terhadap peserta didik dengan respon yang baik. (Thomas Lickona, 2014, hlm.99-100).

Mengutip pandangan Purwonto ssalah seorang dewan pendidikan Kota Pasuruan bahwa nilai religius seseorang akan tampak jika dia mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kesehariannya. Dalam hal ini semisal seorang menjadi pedagang maka ia akan mengamalkan ajaran Islam dengan fiqh muamalah khususnya perdagangan.

Tahap perkembangan karakter religus yang dikembangkan Moran dikutip MI Soelaeman sebagaimana berikut :

1. Anak-anak

Dunia religius anak masih sangat sederhana sehingga disebut juga dengan the simple religius. Pada saat itu anak memang belum dapat melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri, bahkan samapi pada hal yag paling sederhana pun. Dalam banyak hal anak banyak harus belajar mempercayakan dirinya.

Sifat anak adalah mudah percaya dan masih bersifat respektif. dalam dunia yang menurutnya belum jelas strukturnya, kesempatan untuk bertualang dalam dunia fantasi masih terbuka, karena itu belum dapat mengenal secara jelas realita yang dhadapinya. Oleh karena itu pendidikan agama kepada anak sering dengan metode yang uni seperti metode kisah.

2. Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak menuju dewasa. Disamping perubahan biologis anak mengalami perubahan kehidupan, psikologi, dan kehidupan budaya. Pada masa ini anak berada dalam dunia dan penuh pengalaman, dan eksperimen. Tidak jarang pada masa ini anak mengalami ketidakjelasan. Da

terkadang mebnemukan dirinya dalam dunia yang lain dana sing.

Pada masa ini juga, anak mengalami dan mengenal nilai, dan seringkali mencoba-coba. Pada saat inilah orang tua dan pendidik pada umumnya perlu mengudannya memasuki dunia religius dan menciptakan situasi agar dia betah mendiaminya. Dengan bimbingan orang tua atau pendidiknya. Dengan kemampuan nalarnya, dengan tingkat kemampuan kesadaran akan nilai-nilai agama kini dia mampu menganut agama yang diakuinya.

3. Dewasa

Pada saat ini seseorang mencapai tahap kedewasaan beragama, yakni mampu merealisasikan agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari atas dasar kerelaan dan kesungguhan dan bukan halnya peluasan diluar. Pribadi

yang rela dan sungguh-sungguh dalam keberagamannya sehingga akan menerima dan menjalankan kewajiban-kewajiban agama. Maupun tugas hidupnya bukan sebagai sesuatu yang dibebankan dari luar, melainkan sebagai suatu sikap yang muncul dari dalam dirinya. (Abdul Latif,2007,hlm.76)

3. Pengaruh Tahfiz Al-Quran Terhadap Karakter Religius Anak

Angket Penelitian Sesudah Uji Validitas

Angket Penelitian

Pengaruh Tahfiz Al-Quran Terhadap Karakter Religius Anak di Pondok Al-Quran Surau Jirek Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam

Kuisoner Tahfidz Al-Quran (x)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mampu menambah				

	hafalan baru setiap hari				
2	Saya lebih memilih setoran daripada bermain				
3	Saya bersungguh-sungguh dalam menambah hafalan				
4	Saya menghafal Al-Quran dengan kemauan saya				
5	Saya mengulang hafalan yang lama sebelum lanjut pada hafalan baru				
6	saya sering kesal karena hafalan yang susah				
7	Saya mempergunakan waktu luang untuk				

	menghafal				
8	Dengan menghafal Al-Quran memudahkan saya pada mata pelajaran umum				
9	Selain menghafal Al-Quran saya juga hafal arti ayat				
10	Saya menghafal karena orang tua saya				

Keterangan :

1. SS = Sangat Setuju
2. S = Setuju
3. TS = Tidak Setuju
4. STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya berdoa saat mulai dan selesai menghafal Al-Quran				
2	Dengan menghafal Al-Quran saya merasa lebih dekat dengan Allah				
3	Terkadang saya juga berkata tidak sopan saat waktu menghafal Al-Quran				
4	Dengan menghafal Al-Quran juga meningkatkan ibadah lainnya				
5	Saya gemar bersedekah sejak saya menghafal				

	Al-Quran				
6	Saya akan marah jika teman saya mengganggu saya saat menghafal Al-Quran				
7	Saya masih sering meninggalkan shalat				
8	Saya selalu sanyum sapa dan salam pada saat bertemu dengan siapapun				
9	Saya jujur saat ditanya apakah ada menghafal Al-Quran				
10	Saya dapat menyelesaikan hafalan tepat waktu				

--	--	--	--	--	--

Keterangan :

1. SS = Sangat Setuju : 1
2. S = Setuju : 2
3. TS = Tidak Setuju : 3
4. STS = Sangat Tidak Setuju : 4

Data Hasil Angket

N	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T1	To
o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	tal
1	1	2	3	1	2	3	2	2	4	2	40
2	1	2	2	2	2	3	1	2	3	3	43
3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	41
4	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	52
5	1	2	2	2	2	1	1	1	3	2	33
6	2	1	1	2	2	4	2	2	2	2	38
7	1	1	1	1	2	3	1	1	2	1	24
8	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	52

9	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	36
1	0	2	1	1	1	2	2	2	2	3	36
0											

N	K	K1	T								
o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	ot
											al
1	1	2	3	3	3	4	4	2	2	2	60
2	1	2	4	2	1	3	2	1	1	1	34
3	1	2	4	2	2	2	2	1	2	2	38
4	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	28
5	2	2	3	1	1	2	7	2	2	3	44
6	1	1	3	1	1	1	4	1	1	2	28
7	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	19
8	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	20
9	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	29
1	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	34
0											

Untuk melakukan penelitian seberapa besar pengaruh Tahfiz ini terhadap , maka harus dilakukan korelasi guna mencari hubungan tersebut, dan dalam penelitian ini jenis korelasi yang digunakan adalah perhitungan korelasi product moment pengaruh Tahfiz dengan Karakter Religius sebagaimana tabel berikut:

Nomor Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	40	60	1600	3600	2400
2	43	34	1849	1156	1462
3	41	38	1681	1444	1558
4	52	28	2704	784	1556
5	33	44	1089	1936	1452
6	38	28	1444	784	1064
7	28	19	784	361	532
8	52	20	2704	4000	1040
9	36	29	1296	841	1044
10	36	34	1296	1156	1224
Total	399	334	16.447	16.062	13.332

$$\frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}} 25959735$$

$$\frac{10(13.332) - (399)(855,74)}{\sqrt{\{10(399^2) - (399)^2\}\{10(334) - (334)^2\}}}$$

$$\frac{1.592.01 - 1.148.9600}{\sqrt{\{(1592010 - 159021)\{3440 - 114896\}\}}}$$

$$\frac{-11.330.399}{\sqrt{(1432.989)(111.456)}}$$

$$\frac{-11.303.399}{2934332,46}$$

$$25959735$$

Dari korelasi di atas dapat disimpulkan bahwa Tahfiz sangat berpengaruh dengan karakter religius anak di Pondok Al-Quran Al-Quran Surau Jirek Kecamatan Ampek Angkek .di lihat dari angket yang telah dikumpulkan, dengan adanya kegiatan Tahfiz maka banyak karakter religius yang dapat berpengaruh pada santri Pondok Al-Quran di Pondok Al-Quran. Selain data dari angket.Wawancara dengan ketua yayasan Ibu Arsyi Yanti.Juga menjelaskan bahwa dengan adanya kegiatan Tahfiz ini sangat mempengaruhi karakter relius dan sifat anak.

D. Kesimpulan

Pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Tahfiz Al-Quran Surau Jirek sangat berpengaruh terhadap karakter religius anak di Pondok Al-Quran Surau Jirek Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Adanya kegiatan Tahfiz dapat mempengaruhi segala kegiatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. seperti, mempermudah mendapatkan ilmu lainnya, dapat membuat gemar bersedekah serta ibadah-ibadah lainnya yang termasuk pada karakter religius.

DAFTAR PUSTAKA

Iqbal, Abu Muhammad .2013. *Perencanaan Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan*, Madiun : Jaya Star Nine

Sa'dulloh, 2008. *Cara Praktis Menghafal Al-Quran* Depok : Gema Insani

Muhaimin dkk.1996 *Strategi Belajar Mengajar (Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* Surabaya : CV. Citra. Media

SetiyoPurwonto,.2007 *Laporan Penelitian Hubungan Daya Ingat Jangka Pendek dan Kecerdasan dengan Kecepatan Menghafal Al-Quran di Pondok Pesantren Krapyak Yogyakarta Surakarta* .Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Abdul Latif,2007 *Pendidikan Berbasis Nilai kemasyarakatan*, Bandung: Refika Aditama

A.W Munwwir,.1997. *Kamus Al-Munawwir Arab Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Pustaka Progresif,

*Hiduplah Seakan-Akan Kau Mati Besok. Berajarlah
Seakan-Akan Kau Hidup Selamanya*

MAHATNA GANDHI

**Pengaruh Media Sosial Terhadap Akhlak Remaja di
korong Padang Bukit Padang Pariaman**

Sulastri Nengsih

2118157

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IAIN Bukittinggi

Abstrak

Fenomena atau kejadian yang nampak pada saat ini, banyak sekali para muda mudi remaja yang sibuk bermain dengan handphone mereka masing-masing untuk menggunakan Media sosial sehingga mereka lupa akan tanggung jawabnya sebagai anak di rumah, mereka sebagai hamba terhadap Allah dan sesama Manusia sangat menurun kebanyakan dari remaja tersebut menggunakan media sosial, hanya sedikit dari mereka yang tidak menggunakan media sosial dengan adanya media sosial Remaja di Korong Padang Bukit banyak yang merokok, kurangnya berinteraksi dengan masyarakat sekitar, menjalin hubungan dengan lawan jenis dan Sering berkata-kata dengan bahasa yang kasar, serta kurangnya sikap sopan dan santun kepada orang yang lebih tua.

Tujuan penelitian dalam artikel ini Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media sosial terhadap akhlak remaja diKorong Padang Bukit. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, Dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket dan wawancara. Adapun hasil penelitian yang penulis dapatkan di lapangan, bahwa penggunaan Media sosial remaja di Korong Padang Bukit dengan sampel 22 orang, sebanyak 95% Remaja lebih suka menonton youtube dan bermain instagram ketimbang untuk Mencari ilmu pengetahuan, sebanyak 59% remaja menggunakan media sosial Dengan intensitas yang tinggi, sebanyak 55% mengikuti tren yang ada di media Sosial, lalai dalam belajar serta timbulnya sifat individualis pada diri remaja, Mereka lebih senang bermain media sosial ketimbang berkumpul dengan Keluarga, teman-teman dan masyarakat. Sedangkan pengaruh media sosial Terhadap akhlak, sebanyak 73% remaja mereka tidak memperdulikan orang lain Saat bermain media sosial, 81% remaja sering berkomunikasi dengan lawan jenis Lewat media sosial, sering mengunggah dan menonton konten-konten yang tidak Terpuji di media sosial. Cara dalam menanggulangi akhlak mazmumah yang Diakibatkan oleh penggunaan media sosial yaitu, memperingati remaja supaya Lebih arif dalam menggunakan media sosial, membatasi penggunaannya denganDiadakannya pengajian khusus pada tingkat remaja serta harus berperan penting Apabila diadakan kegiatan keagamaan maupun sosial.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Sosial, akhlak Remaja

A. PENDAHULUAN

Internet merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Tentu kita masih ingat bahwa internet dulu penggunaannya sangat Terbatas, digunakan hanya untuk mengirim pesan melalui email, browsing dan Sebagainya. Namun saat ini seiring dengan perkembangannya, internet mampu Membuat inovasi-inovasi terbaru yang lebih menarik perhatian hampir semua Kalangan, salah satunya adalah media sosial.

Media sosial merupakan salah satu di antara sekian banyak teknologi saat Ini. Media sosial kini telah menjadi bagian terpenting dalam masyarakat modern, Bahkan beberapa jaringan sosial memiliki pengguna yang jumlahnya lebih banyak Dari pada populasi warga di berbagai Negara, Selalu ada ruang virtual yang begituDiminati oleh penggunanya. (Haiqo Wibawa Satria dan Luqman Arifin, 2014, 14). Ada aplikasi-aplikasi tertentu yang bisa digunakanUntuk berbagi foto, video, saling menyapa dan bertemu secara virtual dengan Teman-teman, dan sebagainya. Selalu ada jalan keluar melalui

media sosial Terhadap kebutuhan akan beragam komunikasi yang muncul di masyarakat.

Media sosial sangat berguna dalam setiap aspek kehidupan masyarakat, Mulai dari aspek ekonomi, politik, agama bahkan pendidikan. Tetapi disadari Ataupun tidak Penggunaan media sosial perlahan-lahan akan mengubah perilaku dan akhlak para penggunanya.

Pelajaran dan hikmah yang bisa diambil dari media sosial dapat dilihat Dari banyaknya orang yang harus berurusan dengan kepolisian hanya karena Berkomentar dengan bahasa yang kasar di media sosial. Selain itu terdapat Berbagai kasus penipuan di media sosial. Cara yang sering dilakukan dalam Penipuan melalui media sosial adalah dengan membobol, membajak, lalu Menyalahgunakan akun media sosial yang bersangkutan. Dalam kurun waktu Empat tahun terakhir, ada sejumlah kasus yang merebak mulai dari tingkat desa Sampai nasional. (Haiqo Wibawa Satria dan Luqman Arifin,2014, 38). melalui media tidak terhitung jumlahnya karena Korban tidak hati-

hati, tidak jeli, lengah dan mudah percaya, tidak melakukan Pengecekan, serta tidak paham seluk-beluk, kelemahan dan kekuatan media sosial.

Dari kasus di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media sosial itu Sangat berbahaya bagi pengguna yang tidak mengetahui teknik dan etika dalam Penggunaannya. Penyalahgunaan media sosial akan menyebabkan kehancuran Akhlak pada semua kalangan masyarakat baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Akhlak merupakan salah satu pilar utama dalam kehidupan masyarakat Sepanjang sejarah. Dalam sejarah kehidupan kita sering melihat sebuah bangsa Menjadi kuat apabila ditopang dan dilandasi dengan akhlak yang baik, dan Sebaliknya, suatu bangsa akan hancur ketika akhlaknya rusak. (Latifatul Khoiriyah, 2017, 2).

Bagi umat Islam tuntunan supaya berakhlak mulia, diperkenalkan sikap Dan perilaku nabi Muhammad Saw yang diutus Allah untuk menyempurnakan Akhlak manusia. Sebagaimana firman Allah dalam surah Alahzab21

Artinya: Sesungguhnya telah ada pada Rasulullah suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) Hari kiamat dan dia banyak menyebut nabi Allah. (Al-Ahzab : 21)

Firman Allah di atas menjelaskan bahwa setiap mukmin hendaknya dapat Mencontoh sikap dan perilaku Nabi Muhammad Saw Sebagai pedoman yang Dapat menuntun manusia kepada akhlakul karimah atau akhlak yang baik, dalam Berbagai aspek kehidupan. Begitu juga dalam penggunaan media sosial supaya. Tidak terpengaruh ke arah yang buruk. Namun berdasarkan pengamatan sementara yang dilakukan di Korong PadangBukit, banyak dijumpai fenomena-fenomena sebagai berikut: Dilihat dari penggunaan media sosial, rata-rata yang menggunakannya Adalah Remaja, Jika dilihat dari akhlak, ada sebagian Remaja yang merokok, sering Berbicara dengan bahasa yang kasar, menjalin hubungan dengan lawan Jenis, dan sebagainya. Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, Untuk menelaah lebih lanjut

Keadaan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengetahui secara mendalam. Sejahtera mana pengaruh media sosial terhadap akhlak remaja, maka penulis tertarik Untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Sosial Terhadap Akhlak Remaja di Korong Padang Bukit Padang Pariaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian dengan pendekatan menggunakan angka-angka pada waktu pengumpulan data, penafsiran data dan penarikan kesimpulan.1 dalam hal ini penelitian kuantitatif ditetapkan pada pencarian data angket yang diharapkan dapat mengetahui pengaruh media sosial terhadap akhlak remaja di Korong Padang Bukit Padang Pariaman.

C. Pembahasan

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Kata “media” di media sosial berasal dari “medium”, atau wadah dimana

Semua orang bisa berinteraksi di dalamnya. (Andrianus Aditya, 2013,7). Media sosial adalah sebuah media online, dimana para penggunanya Melalui aplikasi internet dapat berbagi, berpartisipasi dan menciptakan konten Berupa blog, forum, dan sebagainya yang didukung oleh teknologi multimedia Yang kian canggih. (Haiqo Wibawa Satria dan Luqman Arifin, 2019, 25). Menurut Gohar F. Khan dalam buku memaksimalkan penggunaan media Sosial, media sosial adalah sebuah media yang berbasis internet yang mudah Digunakan sehingga memungkinkan para penggunanya untuk membuat dan Berbagi konten (informasi, opini, minat), (Karini Listya, dkk, 2014, 4). Dalam konteks yang beragam (informasi, edukatif, sindiran kritik, dan sebagainya) kepada khalayak ramai. Menurut Antoni Mayfield, media sosial adalah media

yang orang biasa Berbagi ide di dalamnya, bekerja sama dan berkolaborasi untuk mencitakan kreasi, Pemikiran, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman bahkan Pasangan hidup.

Dari beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah Sebuah media yang berbasis internet dimana dalamnya terdapat berbagai aktivitasDan fasilitas mulai dari tempat referensi ilmu, komunikasi, berbagi informasi, dan Sebagainya.

b. Jenis-Jenis Media Sosial

a) Aplikasi media sosial berbagi video (media sharing)

Aplikasi berbagi video tentu sangat efektif untuk menyebarkan videovideo yang baik dan berguna untuk khalayak ramai, dari beragam aplikasi video Sharing yang beredar setidaknya ada dua program yang

perlu diperhatikan, terkait Dengan jumlah user dan komunitas yang telah diciptakan oleh mereka. Yakni Youtube, Daily Motion.

b) Aplikasi media sosial mikroblog

Mikroblog adalah suatu bentuk blog yang memungkinkan penggunaanya Untuk menulis teks pembaruan singkat yang biasanya kurang dari 200 karakter Dan publikasi nya, baik untuk dilihat semua orang atau kelompok terbatas yang Dipilih oleh pengguna tersebut. Aplikasi mikroblog tergolong yang paling Gampang digunakan diantara program-program media sosial lainnya, diantara Aplikasi tersebut, yakni twitter dan tumblr.

c) Aplikasi media sosial berbagi jaringan social

Setidaknya ada tiga aplikasi berbagi jaringan sosial yang menonjol

dan Banyak berguna di indonesia, khususnya untuk tipe ini. Yakni facebook, google Plus serta path.

d) Aplikasi berbagi jaringan professional

Para pengguna aplikasi berbagi jaringan professional umumnya terdiri dari kalangan akademisi, mahasiswa, para peneliti, pegawai pemerintah dan pengamat. Dengan kata lain, mereka adalah kalangan kelas menengah di Indonesia yang berpengaruh dalam pembentukan opini masyarakat. Sejumlah aplikasi jaringan professional yang cukup populer di Indonesia antara lain: linkedln, scrind dan slideshare.

e) Aplikasi berbagi foto

Aplikasi jaringan berbagi foto sangat populer bagi masyarakat Indonesia. Sesuai karakternya, aplikasi ini lebih banyak menyebarkan materi

komunikasi sosial yang lebih santai, tidak serius, dan lucu. Sebab itulah, penyebaran program pemerintah juga efektif dilakukan lewat aplikasi ini. Beberapa aplikasi yang cukup populer di Indonesia antara lain pinterest, instagram, dan whatapp. Haiqo Wibawa Satria dan Luqman Arifin, 81)

c. Manfaat Media Bagi Remaja

Media sosial memiliki beberapa manfaat untuk remaja. Manfaat tersebut telah dirasakan beberapa remaja ketika mereka menggunakan media sosial. Di antara manfaat media sosial adalah:

Pertama, anak dan remaja dapat mudah mencari dan memperoleh informasi yang bersifat umum, seperti informasi berita terkini, hiburan, informasi mengenai dunia luar dan sebagainya. Namun perlu diperhatikan,

informasi yang diperoleh anak dan remaja kerap kali tidak sesuai dengan usia mereka. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi anak dan remaja untuk melakukan hal serupa dengan informasi yang mereka peroleh.

Kedua, dengan mudah mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah pada media sosial, untuk memperoleh informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah, tukar-tukaran informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah dengan teman-teman menggunakan media sosial seperti Whatsapp, Line, dan Bbm.

Ketiga, anak dan remaja dapat terhubung dengan mudah oleh keluarga dan teman yang berjarak jauh maupun dekat. Media sosial sering digunakan untuk saling menanyakan kabar atau juga dapat untuk menjaga tali silaturahmi.

Keempat, menggunakan media sosial untuk menonton video di youtube, dengan menggunakan media sosial untuk menonton tutorial, mereka dapat merasakan manfaat baik, seperti menonton video ceramah, tutorial membuat slide, dan sebagainya. setelah menonton video tutorial tersebut, anak dan remaja dapat mengikuti dan mempraktekkan sendiri. Kelima, anak dan remaja menggunakan media sosial untuk melakukan jual beli online. Kegiatan belanja online pada anak dianggap mempermudah mereka untuk tidak perlu pergi ke pusat untuk belanja. Sedangkan kegiatan berjualan online dilakukan anak untuk menambah uang saku mereka. (Endah Triastuti, dkk, 2017 63-66).

d. Pengaruh Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa pengaruh, berikut pengaruh media sosial dilihat dari berbagai aspek:

a) Individu

Pengguna media sosial akan mendapatkan pengaruh besar jika menggunakan dengan intensitas tinggi. Di satu sisi, pengguna bisa mengekspos segala ide, gagasannya melalui media sosial. Namun sisi lain, seseorang bisa menjadi individualis jika menggunakan media sosial dengan intensitas yang tinggi tanpa bersosialisasi dengan dunia nyata.

b) Ekonomi

Pengguna media sosial menunjang perkembangan ekonomi melalui Ecommerce atau komersial elektronik. Penggunaannya sangat memungkinkan adanya ruang pemasaran dan marketing sendiri

di media sosial. Selain itu akses Mendapatkan material atau bahan pun lebih mudah, namun di sisi yang berbeda Juga dapat mengubah perilaku masyarakat.

c) Politik

Howard menyampaikan bahwa internet merupakan komponen baru Dalam sistem komunikasi politik. Website dapat digunakan untuk menyampaikan Ide-ide dari para politikus, pejabat negara, dan sebagainya.

d) Sosio kultural

Media sosial telah mampu mengubah banyak dari bentuk komunikasi Yang dilakukan selama ini. Pola perilaku komunikasi ini juga mampu Mempengaruhi perubahan pada pola interaksi masyarakat yang

beralih dari media Nyata ke media maya (digital).

2. Akhlak

a. Pengertian akhlak

Secara etimologi, kata akhlak berasal dari bahasa arab (akhlak) dalam Bentuk jamak dari mufradnya (khuluq) yang artinya budi pekerti, etika, moral dan sebagainya. (Rachmat Djamika, 1996, 26). Baik kata akhlak maupun khuluq keduanya dijumpai pemakaiannya Dalam Al-Quran, seperti firman Allah dalam Qur'an:

Artinya: Sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung (QS AlQalam :4)

Dilihat dari segi istilah (terminologi), kita dapat merujuk kepada berbagai Pendapat para pakar di bidang akhlak di bawah ini:

- a) Menurut Ibn Miskawaih dalam buku akhlak tasawuf dan karakter

Islami, Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorong untuk Melakukan perbuatan tanpa memerlukan pertimbangan (Abuddin Nata, 2003,3).

- b) Menurut Imam al Ghazali dalam buku membumikan pendidikan akhlak Mulia, akhlak adalah sifat yang melekat pada jiwa yang mendorong Lahirnya perbuatan-perbuatan dengan mudah dan ringan, tanpa Memerlukan pikiran dan pertimbangan. Jika ia mendorong perbuatan Terpuji menurut akal dan syara' maka ia dinamakan akhlak mulia. Jika ia melahirkan perbuatan-perbuatan buruk atau tercela, maka ia dinamakan akhlak mazmumah.(Syabuddin Gade,2018,15)

- c) Menurut Ibrahim Anis dalam buku akhlak tasawuf, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan nya lahirlah macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan. (Abuddin Nata,3).
- d) Menurut Abdul Al Hamid dalam buku akhlak tasawuf, akhlak adalah sifat-sifat manusia yang terdidik. (Abuddin Nata,4).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam diri seseorang dan mendorong seseorang melakukan sesuatu tanpa memikirkan akibat / dampak dari perbuatan tersebut.

b. Ruang Lingkup Akhlak

- 1. Akhlak terhadap Allah

Akhlaq terhadap Allah dapat diartikan sebagai sikap atau perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk, kepada Tuhan sebagai Khalik. Seorang muslim hendaknya meletakkan akhlak kepada Allah di atas segalanya. (Saproni, 2015, 12). Cara yang dapat dilakukan yang paling pokok adalah dengan menyembah Allah SWT. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat AlBaqarah ayat 21:

Artinya: Hai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakanmu dan Orang-orang sebelum mu, agar kamu bertakwa (QS. Al- Baqarah 21). Ayat di atas adalah seruan kepada manusia agar dapat berfikir untuk menyembah Allah SWT, yang telah menciptakan manusia. Sekurang-kurangnya Ada

empat alasan mengapa manusia perlu berakhlak kepada Allah.

Pertama, karena Allahlah yang telah menciptakan manusia. Dia Menciptakan manusia dari air yang ditumbuhkan keluar di antara tulang punggung Dan rusuk, dengan demikian sebagai yang diciptakan sudah sepantasnya beriman Dan berterima kasih kepada penciptanya.

Kedua, karena Allah yang telah memberikan perlengkapan panca indra, Seperti pendengaran, penglihatan, akal pikiran dan sebagainya.

Ketiga, karena Allah yang telah menyediakan berbagai bahan dan sarana Yang diperlukan bagi kelangsungan hidup manusia. Keempat, karena Allah telah memuliakan manusia dengan diberikan Kemampuan menguasai

daratan dan lautan Namun demikian sungguhpun Allah telah memberikan berbagai kenikmatan Kepada manusia sebagaimana disebutkan di atas bukankah menjadi alasan Allah Perlu dihormati. Bagi Allah dihormati maupun tidak, tidak akan mengurangi Kemuliannya. Akan tetapi, sebagaimana ciptaannya sudah sangat wajar Menunjukkan sikap akhlak yang baik kepada Allah.

2. Akhlak terhadap Rasulullah

Di samping Akhlak kepada Allah Swt, sebagai orang Islam kita juga harus Berakhlak kepada Rasulullah Saw. Diantara akhlak kepada Rasulullah antara lain:

1) Taat terhadap Rasulullah

Ketaatan kepada Rasulullah bukanlah semata berdasarkan tuntutan, namun Lebih kepada ungkapan cinta

seorang muslim kepada Nabinya, sebab ketaatan Tanpa di iringi dengan kecintaan akan menjadi suatu paksaan dan beban berat.

2) Mengidolakan Rasulullah.

Sebagai orang islam, tidaklah patut lebih mengidolakan orang lain lebih Dari pada kekasih Allah Muhammad Saw.

3) Membela Rasulullah

SawIslam mengajarkan perdamaian dan hidup rukun dengan seluruh umat Manusia meskipun berbeda cara pandang, agama dan keyakinan. Tapi kalau Misalnya Rasulullah dihina maka sikap kita sebagai umat Islam haruslah marah Terhadap perbuatan mereka,

dan wajib bagi kita menampakkan penolakan kita dan Pembelaan kita terhadap Rasulullah Saw, meskipun harus dengan cara yang arif Dan bijak yang mencerminkan ajaran Islam yang luhur, bahkan merupakan sebuah Dosa besar ketika kita berdiam diri atau tidak mengambil peduli dengan apa yang terjadi.

- 4) Melanjutkan perjuangan Rasulullah

Melanjutkan perjuangan beliau sebagai umat yang di pimpin oleh Nabi Muhammad Saw, dalam menegakkan nilai-nilai kebaikan terhadap sesama, dan sebagainya. (Saproni, 2015, 16-19).

c. Akhlak kepada orang tua

- 1) Akhlak kepada orang tua artinya menghormati dan menyayangi mereka berdua dan berbakti kepada keduanya dalam keadaan masih hidup maupun sudah meninggal. Seperti firman Allah:

Artinya: Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah satu diantara kedua atau keduanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada mereka keduanya perkataan “ah” dan jangan membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka

perkataan yang mulia (QS. Al-Isra' 23).

Ayat di atas menjelaskan bahwasanya menghormati dan berbuat baik kepada orang tua sangat dianjurkan serta jangan pernah berbuat jahat kepada ibu bapak. Diantara sikap-sikap menghormati kepada ibu bapak antara lain, menaati perintah mereka selama bukan untuk bermaksiat kepada Allah, tidak menyakitihati mereka, bersabar atas sikap mereka, mendoakan mereka, dan sebagainya. (Saproni, 15).

d. Akhlak terhadap diri sendiri

Akhlak kepada diri sendiri adalah sikap seseorang terhadap diri sendiri Baik jasmani maupun rohani. Kebutuhan jasmani adalah kebutuhan fisik dan Nurani kaitannya dengan

jiwa atau mental. Misalnya dalam kaitannya dengan Jasmani, manusia membutuhkan makanan bergizi. Namun untuk memperoleh nilai Akhlak karimah itu seorang tidak hanya mempertimbangkan makanan yang ada Gizi, tapi menjaga makanan tersebut dari haram, syubhat, dan sebagainya. Apabila seseorang mengonsumsi makanan yang baik dan halal akan Memberi dampak terhadap jiwa seseorang. (Syabuddin Gade 30-31). Jiwa seseorang akan dipenuhi dengan Sifat-sifat terpuji seperti Iman kepada Allah, berbuat jujur, menunaikan ibadah, Menepati janji, ikhlas, penyantun, murah hati, sabar dan sebagainya.

e. Akhlak terhadap lingkungan

Akhlak terhadap lingkungan di sini adalah segala sesuatu yang ada di

Sekitar kita, baik hewan, tumbuh-tumbuhan, maupun benda-benda tak bernyawa. Salah satu ciri-ciri orang menjaga lingkungan adalah melestarikan supaya manusia Dan makhluk ciptaan Allah dapat hidup dengan damai dan menikmati karunia Yang diberikan. Selain itu, tugas melestarikan lingkungan sebagai bentuk Tanggung jawab seorang Khalifah kepada khaliq-nya dalam mengelola alam. Alam ini milik Allah dan manusia sangat tergantung pada alam. Maka Allah menyerahkan isi Alam untuk kepentingan manusia maka dari itu manusia Bebas menikmatinya, tapi tetap harus menjaga kelestarian dan keseimbangan nya.Seperti firman Allah:

Artinya: Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi,

Setelah (Allah) Menciptakannya dengan baik dan berdoalah kepadanya dengan rasa Takut dan penuh harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah Amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik. (QS. Al-A'raf 56).

Ayat di atas menerangkan prinsip-prinsip akhlakul karimah dengan alam Di atur dengan baik dalam Islam yaitu mengatur dengan system kelola alam dan Lingkungan supaya dapat mendatangkan manfaat bagi masyarakat itu sendiri.(Syahbuddin Gade, 76).Di antara prinsip-prinsip akhlakul karimah yang perlu ditegakkan manusia Dalam mengelola alam adalah dengan cara menyayangi alam, tumbuh-tumbuh, Tidak membunuh binatang-binatang yang tidak dibenarkan untuk dibunuh, tidak Semena-mena menebang pohon, tidak

boros dalam menggunakan air, tidak Membuang air besar dan kecil di sembarangan tempat, di lubang-lubang yang Dihuni makhluk lain, di tempat air yang tetap / tidak mengalir dan lain sebagainya.

f. Akhlak terhadap sesama manusia

Manusia adalah makhluk sosial, dia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang Lain. Dalam komunikasi sosial manusia saling mengikat satu sama lain melalui Budaya, adat dan agama. Dalam Islam diterangkan beberapa akhlak yang harus Dijadikan acuan oleh setiap muslim dalam menjalin interaksi sosial antara Manusia, akhlak sesama manusia antara lain:

- 1) Saling mencintai dan kasih sayang
- 2) Saling tolong menolong
- 3) Saling pengertian dan menghargai
- 4) Lemah lembut dan kasih sayang.

3. Macam-Macam Akhlak

Secara garis besar akhlak dalam Islam terbagi menjadi dua yaitu akhlak Mulia (akhlakul karimah) dan akhlak tercela (akhlakul mazmumah). (Marzuki,2009, 6). Akhlakul Karimah merupakan akhlak terpuji sesuai hukum dan syariat islam. Sedangkan Akhlakul mazmumah adalah akhlak yang buruk atau bertentangan dengan norma Dalam masyarakat dan agama Islam.

1) Akhlakul karimah

Akhlakul karimah adalah akhlak yang baik dan mulia dimana tujuannya Memperoleh kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat kelak. Akhlakul karimah Juga merupakan salah satu sarana penting dalam mengikat hubungan manusia Dengan tuhannya,

mengetahui diri sebagai makhluk dan memposisikan orang lain Se akidah dan berdasarkan nilai kemanusiaan dan sebagainya, contoh akhlakul Karimah antara lain: Jujur, menunaikan amanah, ikhlas, penyantun , murah hati, Dan sebagainya.

2) Akhlakmazmumah

Akhlak mazmumah merupakan perangai atau tingkah laku pada tutur Kata, perbuatan yang tercermin dari diri seseorang diri manusia, cenderung Melekat dalam bentuk yang tidak menyenangkan orang lain dan penuh dengan Sifat keburukan. Seperti pendendam, tidak mau patuh kepada orang tua dan guru,

KK7 DR Kelompok 27

Dengki, mencuri, berkelahi, dan sebagainya.

Manfaat Akhlak yang Mulia Dari uraian yang tersebut di atas telah menggambarkan bahwa Islam menginginkan suatu yang berakhlak mulia. Akhlak yang mulia ini demikian Ditekankan karena di samping akan membawa kebahagiaan bagi individu, juga Sekaligus membawa kebahagiaan bagi masyarakat pada umumnya. (Abuddin Nata 147) Firman Allah:

Artinya: Barang siapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun Perempuan dalam keadaan beriman, maka, sesungguhnya akan Kami Berikan kepadanya

kehidupan yang baik dan sesungguhnya akan Kami Beri balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa Yang telah mereka kerjakan. (QS An-Nahl:97)

Dari Ayat diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa banyak sekali Keuntungan dan manfaat dari akhlak yang mulia, yang dalam hal ini beriman dan Beramal shaleh. Mereka itu akan memperoleh kehidupan yang baik, hidup yang Berlimpah, dan mendapatkan surga di akhirat. Selain dari ayat yang disebutkan di Atas, dalam hadis juga banyak dijumpaiketerangan tentang datangnya Keberuntungan dari akhlak yang baik, keberuntungan itu antara lain:

- a) Memperkuat dan menyempurnakan agama
- b) Mempermudah perhitungan amal manusia
- c) Menghilangkan kesulitan
- d) Selamat hidup dari dunia dan akhirat.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Menurut hamzah, faktor-faktor pembentukan akhlak dipengaruhi oleh dua

Faktor utama yaitu faktor intern dan faktor ekstern. (Hamzah Ya'qub, 1993, 57).

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor bawaan dari pribadi seseorang yaitu fitrah Yang suci yang merupakan bakat bawaan sejak manusia lahir. Seperti naluri, Kebiasaan, keturunan, keinginan dan kemauan keras, dan hati nurani.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang di ambil dari luar yang mempengaruhi Kelakuan atau perbuatan seseorang manusia, seperti lingkungan, pengaruh Keluarga, pengaruh sekolah, dan masyarakat

Adapun faktor-faktor penyebab timbulnya akhlak pada remaja yang dimaksud ialah

1) Faktor keluarga

Menurut Darmo Susanto, (Darmo Susanto, 1994, 312). keluarga adalah lingkungan pertama bagi anak, Dan keluarga merupakan pemberi pengaruh-pengaruh alami yang oleh karenanya Dapat disebut keluarga adalah lingkungan pendidikan pertama bagi anak.

Dimana dalam hal ini orang tua menjadi orang yang paling berperan dalam Membina akhlak seseorang anak, apabila usaha pendidikan dan pembinaan dalam Keluarga tersebut gagal, akan terbentuknya seseorang anak lebih cenderung melakukan tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan norma-norma agama dan masyarakat.

c. Faktor sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program, pengajaran, bimbingan dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya. (Syamsul Yusuf, 2001, 54). Lingkungan sekolah yang dimaksud peneliti adalah lingkungan pendidikan formal, yaitu SD, SMP maupun SMA. Dimana umumnya mereka menghabiskan waktu 7-8 jam sehari. Jadi lingkungan sekolah juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan akhlak seorang anak.

d. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat adalah lingkungan yang di dalamnya terdapat interaksi sosial dan sosio kultural yang secara potensial berpengaruh terhadap akhlak remaja.

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja dalam KBBI adalah mulai dewasa atau sudah sampai umur untuk menikah. Sedangkan masa remaja adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Sedangkan umur remaja menurut beberapa para ahli:

- a) Menurut Mappiare, umur remaja berlangsung antara umur 12 sampai dengan 21 tahun bagi wanita sedangkan 13 sampai 22 tahun bagi pria.
- b) Menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah penduduk umur antara 10 sampai 19.
- c) Menurut Soetjiningsih, usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun ialah menjelang masa dewasa muda. (Soetjiningsih, 2004, 8).

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil disimpulkan bahwa Remaja adalah anak yang mulai dewasa yang mampu membedakan mana yang Baik dan yang buruk dalam kesehariannya, yang mana umur remaja yang penulis maksudkan berkisarkan antara umur 12- 22 tahun. Dalam perkembangannya remaja merupakan sosok yang ingin bebas dan Sangat tertarik dengan segala sesuatu yang mereka anggap menarik, tanpa Memikirkan efek yang akan terjadi pada mereka dengan apa yang mereka Lakukan, oleh karena itu sangatlah dibutuhkan peran keluarga dan masyarakat Dalam mengawasi dan membimbing perkembangan yang terjadi pada remaja, agar Kedepannya remaja tidak terjerumus dalam kerusakan moral.

b. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja adalah suatu perubahan, pada masa ini terjadi perubahan-perubahan yang sangat pesat yakni baik dari fisik, maupun psikis, ada beberapa Perubahan yang terjadi selama masa remaja antara lain:

1. Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual.
2. Perubahan yang menarik bagi diri dan hubungan dengan orang lain
3. Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kakak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati masa dewasa
4. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada remaja awal yang Dikenal sebagai masa strong dan masa stres. (Elizabeth B. Hurlock, 207-208).

c. Dampak Negatif dari Media Sosial Bagi Remaja

Salah satu dampak negatif dari media sosial adalah menciptakan jarak Antara anak dan keluarga, menggunakan istilah strategi dekat tetapi jauh, dan jauh Tetapi dekat. Hal ini dapat digambarkan bagaimana anak dan remaja terlihat ada diSekitar orang tua dan keluarga, namun secara intens menggunakan sosial media. Sebaliknya, mereka justru memiliki relasi yang lebih dekat dengan teman-temanAtau orang di media sosial ketika ada di lingkungan keluarga.

Dampak negatif media sosial yang lain adalah mengganggu kegiatan Belajar remaja, bahaya kejahatan, penipuan, juga pada kesehatan penglihatanAnak dan remaja. (Nunung Nurwati, dkk, 2020). Hal ini terutama disebabkan oleh penggunaan media sosial yang berlebihan. Dalam studi yang pemerintah

lakukan, pemerintah menemukan Kasus berkurangnya penglihatan anak secara signifikan karena konsumsi media Sosial yang berlebihan.

Adapun dampak dan pengaruh media sosial yang penulis maksudkan ialah Pengaruh media sosial bagi akhlak remaja, dimana dalam penggunaan media Sosial berdampak bagi akhlak remaja itu sendiri seperti berpacaran, gaya Berpakaian, gaya hidup, melanggar norma-norma dalam masyarakat dan Sebagainya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sugiyono observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik di bandingkan lain, kalau wawancara dan angket selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang tapi juga objek lain. Menurut asrof safi'I observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap

suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera”. Dalam teknik observasi ini peneliti lebih banyak menggunakan salah satu dari panca indera yaitu mata. “Instrumen observasi akan lebih efektif jika informasi yang diambil berupa kondisi atau fakta alami” Hal yang dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengamati secara langsung kegiatan-kegiatan remaja yang menggunakan media sosial di Korong Padang Bukit

2. Angket

Teknik angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membuat pertanyaan-pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan cara membagi angket kepada responden dan orang terdekat responden untuk memperoleh data yang benar tentang pengaruh media sosial terhadap akhlak remaja.

3. Wawancara

Wawancara adalah salah satu pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan komunikasi, yaitu pewawancara (peneliti) dalam mengumpulkan data serta mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian artikel ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun dan sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam hal ini penulis mewawancarai beberapa orang tua remaja di Korong Padang Bukit dan mewawancarai kepala desa.

E. Bagaimana cara dalam menanggulangi akhlak mazmumah pada remaja yang diakibatkan oleh penyalahgunaan media sosial di Korong Padang Bukit

Penanggulangan merupakan cara menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi dalam hal akhlak mazmumah, sangat di butuhkan penanggulangan secepat mungkin, agar akhlak mazmumah pada remaja tidak meluas di lingkungan masyarakat sekitar. Berdasarkan wawancara dengan orang tua remaja, beliau mengatakan bahwa:

'cara menanggulangi akhlak mazmumah pada remaja biasanya orang tua memperingati mereka agar lebih bijak lagi dalam menggunakan atau mengeloal media sosial, serta selalu mengontrol penggunaannya”.

Hal demikian sesuai dengan pengamatan penulis berdasarkan dengan apa yang dikatakan oleh orang tua sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua remaja di Korong Padang Bukit beliau mengatakan bahwa: dalam melihat dan mengontrol penggunaan media sosial pada anak, ada beberapa cara yang mereka gunakan, seperti: membatasi penggunaannya pada aplikasi-aplikasi media sosial apa yang boleh

digunakan atau tidak, membatasi jam penggunaannya, dimana biasanya dibatasi penggunaannya tidak lebih dari pada jam 22.00 malam”.Berdasarkan wawancara dengan kepala Korong/wali Korong, beliau mengatakan bahwa:“cara menanggulangi akhlak mazmumah pada remaja yang pertama disosialisasikan penggunaan media sosial kepada remaja-remaja ke arah yang baik serta ditekankan kepada orang tua remaja supaya mengawasi mereka serta menganjurkan agar pergi ke tempat pengajian kelompok remaja yang di adakan di korong Padang Bukit, serta apabila ada kegiatan di desa seperti PHBI remaja-remaja diharuskan ikut berperan serta di dalamnya”.

Dengan adanya kegiatan-kegiatan sosial dalam masyarakat diharapkan menjadi salah satu cara untuk menanggulangi dampak negatif dari media sosial, dengan adanya kegiatan-kegiatan dalam masyarakat yang di ikuti oleh remaja diharapkan tidak terlalu lalai dan fokus dalam bermain atau membuka media sosial.

F. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data dan analisis data yang mengacu pada rumusan masalah yang ada, maka penulis akan menarik kesimpulan sebagai berikut:

penggunaan media sosial remaja di desa Korong Padang Bukit banyak sekali membawa dampak negatif, di antaranya: banyak remaja lebih suka menonton youtube dan bermain instagram ketimbang untuk mencari ilmu pengetahuan, mengikuti tren yang ada di media sosial, lalai dalam belajar serta timbulnya sifat individualis pada diri remaja, mereka lebih senangbermain media sosial ketimbang berkumpul sama keluarga, teman dan masyarakat. Cara dalam menanggulangi akhlak mazmumah pada remaja yang di akibatkan oleh penyalahgunaan media sosial di Korong Padang Bukit di antara lain: pertama orang tua dan kepala desa memperingati mereka supaya lebih bijaksana lagi dalam menggunakan media sosial, kedua membatasi penggunaannya, mulai dari aplikasi, konten, serta batas waktu penggunaannya, ketiga,

KK7 DR Kelompok 27

diadakan pengajian khusus kalangan remaja, keempat, remaja harus berperan penting apabila diadakan kegiatan keagamaan maupun sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya Andrianus dkk. (2013). *Sosial Media Nation*
Jakarta:Prasetya mitra Publishing

Djamika Rachmat. (1996). *Sistem Etika Islami*
*Akhlak Mulia*Jakarta: Panjimas

Gade Syahbuddin. (2018). *Membumikan Pendidikan*
Akhlak Mulia Banda Aceh: Percetakan UIN
Ar-Raniry

Haiqo Wibawa Satria dan Luqman Arifin. (2014).
Panduan Optimalisasi media sosial Untuk
kementerian perdagangan republik Indonesia
Jakarta: Kemendagri RI

Hurlock B. Elizabeth. (2003). *Psikologi*
Perkembangan Jakarta: Erlangga

Khoiriyah Latifatul. (2017). *Pengaruh media Sosial*
terhadap akhlak mahasiswa sekolah tinggi
agama Islam negeri (STAIN) Lampung:
STAIN Metro

Listya Karini dkk. (2019). *Memaksimalkan penggunaan media sosial dalam lembaga pendidikan* Jakarta: Kominfo

Marzuki. (2009). *Prinsip Dasar Akhlak Mulia* Yogyakarta: Debut Wahana Press

Nata Abuddin. (2003). *Akhlak Tasawuf* Jakarta: Raja Grafindo Persada

Nurwati Nunung dkk. (2020). *Pengaruh Media sosial terhadap perilaku remaja vol no 1*

Saproni. (2015). *Panduan Praktis Akhlak Seorang Muslim* Bogor: Bina Karya Utama

Susanto Darmo. (1994). *Dasar-dasar Pendidikan Islam* Semarang: IKIP Semarang Press

Ya'qub Hamzah. (1993). *Etika Islam* Bandung: Diponegoro.

*“Hanya Pendidikan Yang Bisa Menyelamatkan Masa
Depam. Tanpa Pendidikan Indonesia Tak Mungkin
Bertahan”*

NAJWA SHIBAB

**PENGARUH APLIKASI TIKTOK TERHADAP
HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 1 KECAMATAN SULIKI KABUPATEN
LIMA PULUH KOTA**

Nonalisa

(2118158)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

IAIN Bukittinggi

(nonalisa997@gmail.com)

ABSTRAK

Aplikasi TikTok adalah media audio visual. Media ini berupa video dan foto yang di buat dengan menyandingkan berbagai musik. Aplikasi merupakan alat untuk menyebarkan kreativitas dan keunikan setiap pengguna. Aplikasi TikTok ini merupakan media sosial yang memberikan efek khusus yang unik dan menarik yang dapat digunakan pengguna. Aplikasi ini dapat

Pendidikan Agama Islam

membuat pengguna (siswa) senang karena membuat video dengan berbagai musik. Dengan menggunakan aplikasi semacam ini, setiap pengguna tidak bisa hanya melakukannya sekali atau dua kali, karena mereka cenderung senang menggunakan aplikasi TikTok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi TikTok terhadap hasil belajar siswa di SMPN 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui kusioner (angket).

Kata kunci: *Aplikasi TikTok, Hasil Belajar, Siswa*

A. PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad dimana kemajuan teknologi tidak dapat dielakkan, dan telah menjadi kebutuhan penting budaya saat ini. Perkembangan inovasi data di era modernisasi dan globalisasi memegang peranan penting dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Di samping kemajuan inovatif pada zaman sekarang ini, banyak aplikasi sosial media lain yang disuguhkan kepada masyarakat baik itu yang memberikan dampak positif atau dampak negatif, digunakan sebagai sarana untuk hiburan dan mengupload kegiatan sehari-hari seperti halnya aplikasi TikTok yang dibuat untuk media

berbasis web itu sendiri, khususnya sebagai berita (data), gambar (foto) , dan video. Susilowati (dalam Euis Nur Amanah Asdiniah, Triana Lestar .2021: 1675). Salah satu media online yang banyak digunakan oleh pelajar saat ini adalah media online TikTok. Aplikasi TikTok merupakan media berbasis web yang dapat dilihat atau didengar. Aplikasi seperti ini memiliki banyak penggemar , terutama siswa dan anak remaja (Susilowati,2018).n

Mereka bahkan bisa tertawa ketika menggunakan media berbasis web. Satu hal yang membuat mereka tertawa bahagia adalah aplikasi TikTok. mengapa demikian? Karena melalui aplikasi TikTok, semua orang, terutama pelajar, dapat melihat rekaman yang berbeda dengan berbagai lagu.

Untuk pra-penelitian yang dilakukan penulis,menanyakan tentang aplikasi TikTok. Banyak dari mereka yang mengetahui aplikasi berbasis TikTok. Selain itu, beberapa dari mereka menggunakan aplikasi TikTok selama ini. Selain itu, beberapa orang berhenti menggunakan aplikasi TikTok karena berbagai alasan.

Seorang siswa yang menggunakan aplikasi TikTok juga mengatakan bahwa aplikasi berbasis web ini sangat menarik perhatian mereka dengan banyaknya rekaman dari berbagai hal. Bagi sebagian mahasiswa yang belum menggunakannya, mereka mengatakan bahwa aplikasi ini menyebabkan mereka mengabaikan waktu belajar. Apalagi masih banyak orang yang menggunakan aplikasi TikTok, sehingga aplikasi TikTok ini menjadi hiburan bagi mereka untuk menghilangkan penat.

Banyak pendidik sekolah telah melihat siswa yang sering menggunakan aplikasi TikTok dan menjadikannya trend sehingga mengabaikan pembelajarannya. Selain itu, situasi di atas mengharuskan para ahli untuk mengukur kinerja akademik siswa dengan memeriksa apakah produk akhir kinerja akademik mereka atau apakah nilai akhir dipengaruhi oleh media online TikTok yang biasa mereka gunakan.

Pada saat yang sama, klarifikasi banyak guru SMP mengatakan bahwa banyak siswa sering menggunakan aplikasi TikTok dan membuat hasil

belajar turun. Guru juga mengatakan hal ini sangat mempengaruhi daya ingat mereka terhadap pembelajaran. Karena dalam kerangka pembelajaran sekolah, mereka harus memiliki pilihan untuk meningkatkan hasil belajar yang pada akhirnya mereka capai. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang dilihat melalui siklus belajar. Penulis juga menemui orang tua dari siswa dirumahnya, banyak dari orang tua yang mengatakan bahwa anaknya lengah dengan gadget mereka, dan ternyata setelah dilihat mereka memakai atau menggunakan aplikasi TikTok.

Menurut KBBI hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan di buat atau dijadikan akibat usaha. Secara umum hasil belajar adalah perubahan nyata yang di peroleh siswa atau siswa dalam usaha yang dilakukan, dalam percakapan, pemikiran maupun pengalaman yang di peroleh.

Menurut Dimiyati Dan Mudjiono Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Menurut pendapat Patton metode kuantitatif dalam mengolahnya menggunakan pengukuran yang standar yang pas untuk membedakan sejumlah hasil ke dalam kategori respon yang ditetapkan sebelumnya. setelah itu dijelaskan bahwa kelebihan pendekatan kuantitatif adanya kemampuan, untuk mengukur reaksi sejumlah orang dalam suatu pertanyaan yang terbatas, sehingga memudahkan unth perbandingan dan pengumpulan data secara statistik Arikunto (2014). Penelitian ini menggunakan penyebaran angket Sugiyono (2010: 354).

Penelitian ini di lakukan secara online melalui google form Murid kelas VIII yang di random di SMPN 1 Kecamatan Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota,.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan kenyataan yang ada bahwa aplikasi TikTok merupakan aplikasi penampilan vidio dengan berbagai musik gendre, pop dan islami.. Aplikasi ini membuat peserta didik menjadi ketagihan

memainkannya, sehingga sampai membuat mereka lupa untuk belajar.

Nisa Khairuni (*Jurnal edukasi*, 1 Januari 2016)
Indikator media sosial Tik Tok dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya dampak positif dan Dampak negatif dalam menggunakan aplikasi Tik Tok.
- b. Adanya kreatifitas mereka dalam penggunaan aplikasi Tik Tok.

Dalam aplikasi media sosial tik tok banyak berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Mereka dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka, tidak hanya mengenai video yang menarik, joget, lipsync dll, mereka juga bisa ikut beberapa tantangan yang di buat oleh pengguna lain. Aplikasi tik tok adalah salah satu aplikasi yang membuat pengguna nya terhibur. Aplikasi ini bisa dikatakan adalah aplikasi penghibur. Beberapa orang pengguna banyak sekali yang mengatakan bahwa

aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat si pengguna terhibur. Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat-lihat berbagai kreatifitas setiap pengguna lain di beranda.

Aplikasi tik tok ini pun dapat membuat si pengguna dikenal atau terkenal. Dikenal atau terkenal karena video-video yang mereka buat, ada video yang terkenal karena kreatifitasnya, ada juga yang terkenal karena video nya yang lucu, ada juga yang terkenal karena keunikan video yang di buat. Semua sesuai pandangan dari setiap penonton atau si pengguna lain.

Sejarah Aplikasi Tik Tok ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat vidio musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. ByteDance Inc, mengembangkan bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi musik-vidio dan jaringan sosial bernama Tik Tok. Nisa Khairuni (*Jurnal edukasi*, 1 Januari 2016).

Sepanjang kuartal pertama 2018, tik tok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak di download, yakni kurang lebih 45,8 juta kali. Menurut Fatimah Kartini Bohang pada tahun 2018 jumlah tersebut mengalahkan aplikasi lain semacam Youtube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram. Kebanyakan pengguna dari aplikasi Tik Tok di Indonesia adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018. Kominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan, dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini yang terhitung sampai tanggal 3 Juli. Laporan yang masuk mencapai lebih kurang 2.853 laporan.

Pada saat awal-awal diluncurkannya aplikasi ini sampai sekarang, aplikasi ini sangat dikenal banyak orang terutama anak-anak milenial, anak usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Banyak sekali konten-konten yang tidak pantas untuk dilihat dan ditiru oleh anak-anak dibawah umur, anak-anak milenial, atau anak-anak generasi Z. Pada saat awal

diluncurkannya aplikasi tik tok ini banyak sekali remaja-remaja atau anak milenial lainnya yang membuat video dengan bergoyang goyang dengan musik atau lagu dangdut yang sedang viral. Dan pada saat itu juga banyak anak-anak yang terkenal karna pembuatan videonya seperti Bowo dan Nuraini.

Pada saat itu bowo dan Nuraini terkenal karna pembuatan video-videonya yang menarik dengan ekspresi wajah yang menggemaskan, seperti Nuraini membuat video dengan soundtrack lagu syantik lagu dari Siti Badriyah. Dengan wajahnya yang membuat orang membicarakan ekspresinya di seluruh jagat raya.

Pada saat pembuatan video itu, Nuraini mengganti lirik lagunya dengan nama Iqbal seorang aktor muda yang memiliki penggemar banyak terutama kaum hawa. Sedangkan bowo terkenal karna videonya yang didukung dengan wajah tampan nan rupawan. Dan setelah itu bowo terkenal dan mulai diajak bermain sinetron. Banyak dari mereka yang mencoba eksis seperti Bowo dan Nuraini, bagi mereka dengan menggunakan media sosial ini menjadi sebuah ajang eksistensi diri dengan membuat video yang kreatif

mungkin dan menarik Bagus Prianbodo (2018:5). Maka dari itu banyak sekali saat ini yang mengunduh media sosial tik tok tersebut. Hal tersebut membuat siswa atau peserta didik merasa senang karena bisa terhibur jika mereka menggunakan video tersebut. Tik Tok adalah untuk merekam dan menyajikan kreativitas serta momen berharga dari seluruh penjuru dunia melalui ponsel. Tik Tok bisa menjadikan setiap orang untuk menjadi kreator melalui video berdurasi 15 detik.

Hal yang membuat Tik Tok menonjol di antara pesaing lainnya. Aplikasi hiburan ini memungkinkan semua orang untuk bisa menjadi kreator, karena kesederhanaan dan kemudahannya. Kehadiran aplikasi tik tok sebagai media audio-vidio yang moderen membuat dunia menjadi semakin mudah digenggam. Hampir semua orang memiliki aplikasi ini yang memungkinkan untuk menampilkan bakatnya dengan orang diseluruh dunia melalui aplikasi tik tok.

Kehadiran aplikasi Tik Tok sebagai dampak dari perkembangan teknologi di masa sekaarang. Kehadiran aplikasi tik tok bahkan membawa dampak

dari segala bidang, kehadiran aplikasi TikTok tersebut ternyata membawa dampak perubahan. Cahyono(2016:140-157).

Aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang sekarang sudah banyak menyebar luas di Indonesia khususnya di kalangan remaja. Susilowati menjelaskan bahwa aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang memberikan *specialeffects* unik dan menarik yang dapat digunakannya.

Aplikasi TikTok ini membuat mereka senang ketika menggunakannya, apalagi saat mereka sedang lelah, bosan, kesal dan lain sebagainya. Ketika mereka menggunakan aplikasi TikTok ini, mereka merasakan senang bahagia dan semua kelelahan yang mereka rasakan tadi menjadi hilang. Riska Marini(2019: 20).

Dan sebagian siswa mengatakan bahwa aplikasi TikTok ini dapat merugikan, salah satunya dari segi kuota, dan waktu yang tidak bermanfaat dan lengah dengan pembelajaran. Ketika kuota mereka habis mereka sangat kesal karena tidak bisa melihat video dan tidak dapat membuat video dari aplikasi tersebut. Orang tua mereka melarang mereka untuk

bermain smartphone, apalagi aplikasi Tik Tok ini, karena orang tua mereka sering melihat anaknya bergoyang-goyang di depan smartphone itu, dan ketika di suruh dan diminta untuk belajar mereka tidak mau dan lebih tertarik untuk bergoyang.

Dalam penggunaan Aplikasi *Tik Tok* terdapat dua faktor, yakni Faktor Internal dan Faktor Eksternal. Faktor Internal seperti perasaan, sikap dan karakteristik, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian, proses belajar, keadaan fisik, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. Faktor eksternalnya yaitu latar belakang keluarga, pengetahuan, kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek. Deriyanto & Qorib (2019:80).

Dilihat dari perasaan merupakan rasa fisik sentuhan melalui pengalaman atau persepsi. Perasaan adalah salah satu contoh dalam aplikasi Tik Tok yaitu dalam bentuk status sebagai sarana mengekspresikan diri melalui perasaan jiwa. Aplikasi Tik Tok dapat memengaruhi perasaan seseorang, dengan berbagai fitur yang disediakan, aplikasi Tik Tok salah satunya dapat

membuat status dengan video sehingga setiap penggunanya bisa mengekspresikan dirinya dari pada status yang hanya dengan tulisan. Ahmadi perasaan ialah suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subjektif.

Dampak Negatif penggunaan aplikasi TikTok:

- a. Adanya pemborosan waktu. banyaknya penggunaan TikTok bisa mempengaruhi waktu oleh setiap orangnya bila tidak diatur dengan baik. Banyak diantara mereka yang terlalu fokus melihat dan membuat konten yang selalu muncul di TikTok, tanpa memikirkan dan akan membuang waktu meereka saja. Sehingga pekerjaan yang seharusnya dikerjakan menjadi tertunda.
- b. Timbulnya hoax. Gaya bercerita dan informasi yang dibagikan setiap individu dalam aplikasi ini dapat dengan mudah adanya hoax karena belum jelas sumber dan ke sahhannya yang berakibat banyaknya informasi belum diketahui kebenarannya.

- c. Adanya pemicu perbandingan kehidupan sosial dan ekonomi di masyarakat. Adanya konten yang melihtakan perbedaaan hidup sosial dan ekonomi menjadikan TikTok sebagai tempat untuk eksis dan memperlihatkan pebedaan kehidupan di masyarakat, yang dapat menimbulkan kecemburuan sosial kepada beberapa orang.
- d. Aplikasi masih belum ramah kepada kalangan anak yang dibawah umur. Konten yang beraneka ragam dan pengguna aplikasi TikTok dari berbagai kalangan, termasuk anak kecil, menimbulkan potensi kepada anak kecil untuk melihat konten yang dewasa atau belum cukup umur dan TikTok secara bebas yang belum sesuai dengan umur.
- e. Menjadi sebuah media tempat bullying. Banyak konten di TikTok menyajikan orang-orang yang saling berbalas kata-kata untuk menunjukkan rasa tidak suka kepada orang lain. Hal ini dapat menyebabkan penggunaan menggtunakan kata yang tidak baik, dan dapat di contoh oleh banyak orang dan timbulnya bullying di masyarakat yang menganggapnya menjadi hal yang lumrah.

Selain dampak negatif yang mungkin terjadi akibat fenomena TikTok, banyak juga dampak positif dari penggunaan aplikasi TikTok, yaitu:

- a. Banyaknya edukasi baru dan luas yang didapatkan. Dengan menggunakan aplikasi TikTok, setiap orangnya dapat banyak belajar hal baru dari konten yang berasal dari video pendek dan teks yang ditampilkan, sehingga orang yang malas untuk membaca teks panjang akan lebih tertarik untuk menyimak karena tampilan di TikTok yang menarik dan ringkas
- b. Tubuh menjadi banyak gerak. Aplikasi TikTok pada umumnya kontennya adalah menari, bergoyang dengan iringan lagu, hal ini lah yang menjadipengieing setiap orang yang hanya dirumah saja selama masa pandemi menjadi rajin bergerak dan juga dapat menjadi media hiburan dan penghilang setres.
- c. Dengan berkembangnya inovasi, dan pengetahuan dan skill. Dan dalam membuat konten agar dapat menarik dan banyak dilihat

orang , dibutuhkan semangat dan hal baru yang dilatih dengan mempelajari dan mengembangkan skil. Hal ini dapat meningkatkan berbagai kepandaian dan inovasi. Saat ini semua orang sudah mulai berani untuk menunjukkan kemampuan dirinyamelalui konten TikTok.

- d. Timbulnya semangat berkompetisi dan tampil didepan umum. Konten viral yang ditampilkan membuat orang ingin menampilkan hal yang terbaik untuk dilihat oleh khalayak luas. Hal ini menjadikan setiap orang berlomba menampilkan yang terbaik dalam segala hal.
- e. Menambah teman dan penghasilan, viralnya konten TikTok yang dikerjakan akan berdampak kepada kehidupan sosial seseorang dan ekonomi yang dihasilkannya, seperti bertambahnya teman akan menambah hubungan relasi setiap orang, serta adanya penghasilan yang di peroleh dapat digunakan untuk pemenuhan kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar adalah bagian terpenting dari belajar. Nana Sudjana (2009:3) pada intinya

mendefinisikan hasil belajar siswa sebagai perubahan perilaku, sebagai hasil belajar dalam arti yang lebih luas, meliputi bidang kognisi, emosi, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antara perilaku belajar dan perilaku mengajar. Dari sudut pandang guru, perilaku mengajar berakhir dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sudut siswa, hasil belajar adalah akhir dari pengajaran yang dimulai dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik.. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi, bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan dari hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran tercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002:120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum Hasil belajar dipengaruhi oleh 3 hal atau faktor Faktor-faktor tersebut akan saya uraikan dibawah ini, yaitu faktor internal (factor dalam diri), faktor eksternal (factor diluar diri). Faktor pendekatan belajar yaitu faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan

kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi : inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Factor psikologis ini juga merupakan factor kuat dari Hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh factor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah.

Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaituLingkungan sosial, meliputi : teman, guru, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman

adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi Hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan

pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar, dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

Yang terakhir adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

Lingkungan non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi

Hasil belajar, dari pengalaman saya, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh. cuaca alam, berpengaruh terhadap hasil belajar.

Adanya penelitian ini, membuat penelitian ini mengetahui apa benar aplikasi ini mempengaruhi hasil belajar siswa, adanya penelitian ini juga membuat siswa mengetahui berapa besar pengaruh aplikasi TikTok ini yang mereka gunakan terhadap hasil belajarnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota, Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 10 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti dalam mengambil sampel ini adalah teknik simple random sampling. Pada tanggal 7 juli 2021 peneliti menyebarkan angket kepada orang-orang yang tercatat sebagai sampel sebanyak 10 peserta didik. Peneliti pun menjelaskan tata cara pengisian angket tersebut. Setelah

angket diisi oleh responden selanjutnya peneliti merekap score yang ada pada angket.

Deskripsi data pada bagian ini adalah deskripsi tentang masing-masing variabel. Variabel penelitian ini terdiri dari penggunaan aplikasi TikTok (X) hasil belajar siswa (Y). Deskripsi terhadap kedua variable di peroleh dari hasil penyebaran angket ke sejumlah responden yang menjadi sampel penelitian. Deskripsi aplikasi TikTok sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				SKOR
		SS	S	KS	TS	
1	aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang menarik	5	3	2	0	30
2	saya memiliki aplikasi TikTok di hp saya	2	5	3	0	29
3	saya sering menggunakan	1	7	2	0	29

	aplikasi TikTok					
4	saya senang mainkan aplikasi TikTok	0	7	3	0	27
5	saya memainkan aplikasi TikTok lebih dari 3 jam sehari	0	2	7	1	21
6	saya sangat paham dan mengerti menggunakan aplikasi TikTok	2	4	4	0	28
7	aplikasi TikTok membuat saya kecanduan memainkan	0	1	7	2	19
8	aplikasi TikTok bukaan aplikasi yang	3	5	2	0	31

	membosankan					
9	aplikasi TikTok meruakan aplikasi yang mudah untuk di gunakan	4	4	2	0	32
10	aplikasi TikTok sangat menarik perhatian anak remaja	4	4	2	0	32

No Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
"1	30	87	900	7569	2610
"2	29	90	841	8100	2610
"3	29	85	841	7225	2465
"4	27	78	729	6084	2106
"5	21	75	441	5625	1575

"6	28	90	784	8100	2520
"7	19	80	361	6400	1520
"8	31	85	961	7225	2635
"9	32	88	1024	7744	2816
"10	32	75	1024	5625	2400
Total	278	833	7906	69697	23257

Jadi dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa kelas VIII SMPN 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota dapat dikatakan memiliki tingkat penggunaan aplikasi TikTok yang sedang.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode pengolahan data dengan program Microsoft Excel 2010. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan. Hal ini sesuai dengan perhitungan peneliti dengan menggunakan program Microsoft Excel 2010, yang menggunakan Uji-correlations

Setelah Melihat hasil skor dari variabel X yaitu aplikasi TikTik dan variabel Y dari hasil belajar siswa, maka langkah selanjutnya yaitu mengkorelasikan hasil keduanya untuk melihat seberapa besar pengaruh dari aplikasi TikTik terhadap hasil belajar siswa

Rumus mencari korelasinya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(10 \times 23257) - (278 \times 833)}{\sqrt{\{(10 \times 7906) - (278)^2\} - \{(10 \times 69697) - (833)^2\}}}$$

$$= \frac{232570 - 231574}{\sqrt{(79060 - 77284)(696970 - 693889)}}$$

$$= \frac{996}{\sqrt{1776 \times 3018}}$$

$$= \frac{996}{42,1 \times 54,9}$$

$$= \frac{996}{2311,29}$$

$$= 0,430$$

Nilai korelasi berkisar antara 1 sampai -1, nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variabel semakin kuat. Sebaliknya, jika nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variabel semakin lemah. Nilai positif menunjukkan hubungan searah (X naik, maka Y naik) sementara nilai negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik, maka Y turun). Data yang digunakan dalam korelasi parsial biasanya memiliki skala interval atau rasio. Berikut adalah pedoman untuk memberikan interpretasi serta analisis bagi koefisien korelasi menurut Sugiyono:

0,00 - 0,199 = sangat rendah

0,20 - 0,3999 = rendah

0,40 - 0,5999 = sedang

0,60 - 0,799 = kuat

0,80 - 1,000 = sangat kuat

Dari hasil korelasi yang di dapatkan dalam hitungan di atas tadi yaitu 0,430 jika dilihat dari koefisiennya yaitu menunjukkan 0,40-0,5999 itu

sedang jadi hubungan antara aplikasi TikTok dengan hasil belajar pai siswa yaitu hubungannya sedang.

Dan pengaruh aplikasi TikTok ini terhadap hasil belajar siswa sudah di daparkan melalui uji korelasi yang pengaruhnya aplikasi TikTok ini sedang terhadap hasil belajar siswa. Dan pengaruh aplikasi TikTok terhadap hasil belajar siswa di nyatakan positif

Dengan demikian penelitian ini pun menjadi bukti bahwa peserta didik banyak menghabiskan waktunya dirumah bermain handphone dengan membuat video-video media social tik tok. Maka dari itu membuat mereka lupa akan waktu belajar, selain itu mereka lupa juga dengan aktifitas yang lain sehingga mereka hanya ingat dengan apa yang sedang ia mainkan. Dari hasil anket yang telah diisi banyak sekali yang menjawab setuju dengan pernyataan yang mengatakan “ saya membuat video tik tok kurang lebih selama 1 jam”. Berdasarkan hasil penelitian ini peserta didik harus banyak mengerti bahwa pengaruh tersebut tidak baik untuk kegiatan proses belajar nya sehingga mempengaruhi prestasi belajar mereka diakhir.

Adanya penelitian ini pun membuat peneliti mengetahui apakah benar bahwa aplikasi TikTok ini mempengaruhi prestasi belajar mereka. Dan adanya penelitian ini pun untuk membuat peserta didik mengetahui seberapa berpengaruhnya media social yang mereka gunakan dalam prestasi belajar mereka. Sangat disayangkan ketika seharusnya waktu mereka digunakan untuk belajar guna mengejar prestasi belajar yang baik ini malah membuat mereka terpuruk akan prestasi belajarnya yang menurun. Maka dari itu penelitian ini pun membuat mereka sadar bahwa banyak waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar, bukan untuk bermain aplikasi TikTok ini saja, dan melalui penelitian ini mereka juga mengetahui apa hal yang selama ini mempengaruhi hasil belajar mereka selama ini, dan mereka juga mengetahui apa akibat jika menggunakan aplikasi ini terlalu sering.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kenyataan yang ada bahwa aplikasi TikTok merupakan aplikasi penampilan video dengan berbagai musik genre, pop dan islami.. Aplikasi ini membuat peserta didik menjadi ketagihan memainkannya, sehingga sampai membuat mereka lupa untuk belajar.

Setelah dilakukan penelitian di SMP Negeri I Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota pada siswa kelas VIII dari 10 orang siswa yang dipilih secara random,tentang pengaruh aplikasi tik tok terhadap hasil belajar PAI,terbukti bahwa hasil belajar siswapun menurun.banyak siswa yang menghabiskan waktunya dalam penggunaan handphone untuk bermain aplikasi tik tok,sehingga membuat hasil belajranya kususny dalam mata pelajaran Pai menjadi menurun.itu dapat dilihat dari hasil belajar nya.

Siswa lebih senang bermain tik tok daripada menggunakan waktunya untuk belajar,kecanduan tik tok msangat menyita waktu dan konsentrasi siswa tersebut,dari hasil penelitian ddpap disimpulkan

juga siswa tertarik bermain tik tok karena mengandung musik dan gerakan –gerakan yang menarik. Oleh karena itu dapat di lihat tanpa hitungan bahwa hasil belajar siswa di pengaruhi oleh HP dan juga aplikasi ini. Dari hasil korelasi yang di dapatkan dalam hitungan di atas tadi yaitu 0,430 jika dilihat dari koefisiennya yaitu menunjukkan 0,40-0,5999 itu sedang jadi hungan antara aplikasi TikTok dengan hasil belajar pai siswa yaitu hubungannya sedang.

Dan pengaruh aplikasi TikTok ini terhadap hasil belajar siswa sudah di daparkan melalui uji korelasi yang pengaruhnya aplikasi TikTok ini sedang terhadap hasil belajar siswa. Dan pengaruh aplikasi TikTok terhadap hasil belajar siswa di nyatakan positif.

Dengan demikian penelitian ini pun menjadi bukti bahwa peserta didik banyak menghabiskan waktunya dirumah bermain handphone dengan membuat video-video media social tik tok. Maka dari itu membuat mereka lupa akan waktu belajar, selain itu mereka lupa juga dengan aktifitas yang lain

sehingga mereka hanya ingat dengan apa yang sedang ia mainkan. Dari hasil angket yang telah diisi banyak sekali yang menjawab setuju dengan pernyataan yang mengatakan “ saya membuat video tik tok kurang lebih selama 1 jam”.

Dan adanya penelitian ini pun untuk membuat peserta didik mengetahui seberapa berpengaruhnya media social yang mereka gunakan dalam prestasi belajar mereka. Sangat disayangkan ketika seharusnya waktu mereka digunakan untuk belajar guna mengejar prestasi belajar yang baik ini malah membuat mereka terpuruk akan prestasi belajarnya yang menurun. Maka dari itu penelitian ini pun membuat mereka sadar bahwa banyak waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar, bukan untuk bermain aplikasi TikTok ini saja, dan melalui penelitian ini mereka juga mengetahui apa hal yang selama ini mempengaruhi hasil belajar mereka selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto.S(2014).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta

Cahyono, A. S. (2016). *Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. Jurnal Publiciana*, 9(1). 140-157

Deriyanto, D., & Qorib, F. (2019). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *JISIP*, 7(2).

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineke Cipta

Djamarah, Syaiful bahri dan Aswan Zain.(2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Euis Nur Amanah Asdiniah , Triana Lestari.(2021).

Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar.5(1)

Khairuni Nisa, *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*, Jurnal Edukasi, Vol 2 NO 1 Januari 2016

Marini,R.(2019). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih KAB. Lampung Tengah. UIN Lampung.

Prianbodo Bagus, (2018), *Pengaruh “TIKTOK” Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya, di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi*

Sudjana, Nana. (2009). *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono, P. D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Susilowati, Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai

Personal Branding di Instagram(studi deskriptif kualitatif pada akun @bowo_allpennliebe), Jurnal Komunikasi, 9(2)

*“Orang-Orang Yang Berhenti Belajar Akan Menjadi
Pemilik Masa Lalu. Orang-Orang Yang Masih Terus
Belajar, Akan Menjadi Pemilik Masa Depan”*

MARIO TEGUH

**APLIKASI
KONSEPEVALUASIDALAMPEM
BELAJARAN PAIDI SEKOLAH
DASAR**

Yohana Arifa

2118159

Program Studi

**PendidikanAgamaIslam Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu KeguruanIAIN
Bukittinggi**

ABSTRAK

Secara psikologis pada usia SD (7-12 tahun) merupakan usia yang tepat untuk menanamkan dasar-dasar ajaran agama Islam. Tujuan utamanya adalah untuk membimbing anak agar menjadi orang muslim sejati, beriman teguh, beramal sholeh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama, bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, karena dalam pembelajaran PAI, terdapat beberapa isu, antara lain : siswa merasa jenuh belajar; kurangnya sensitifitas, kreatifitas, dan improvisasi guru; kegiatan evaluasi yang monoton dan tidak tepat sasaran; kegiatan praktik dan sarana ibadah kurang memadai, serta penguasaan hasil belajar siswa cenderung bersifat "*knowledge oriented*". Masalah penelitiannya

adalah bagaimana penerapan konsep evaluasi oleh guru dalam pembelajaran PAI di SD, baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan maupun penggunaan hasil evaluasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-naturalistik dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Subjek penelitiannya adalah guru, kepala sekolah dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membuat perencanaan evaluasi sumatif dalam bentuk kisi-kisi, sedangkan dalam evaluasi formatif tidak menggunakan kisi-kisi, tetapi langsung mengacu kepada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kisi-kisi terdiri atas dua bagian, yaitu kisi-kisi penulisan soal ujian praktik dan kisi-kisi soal ujian akhir. Kisi-kisi ini dibuat oleh gugus sekolah. Setelah menyusun kisi-kisi, guru membuat soal tes tanpa diuji- cobakan terlebih dahulu. Alasannya, pelaksanaan *try-out* mempunyai resiko yang besar, antara lain : menyita waktu yang banyak, harus ada dana operasional untuk penggandaan soal dan lembar jawaban, dan kurangnya kemampuan guru untuk menghitung validitas, reliabilitas, dan analisis butir soal. Setelah menyusun soal, guru langsung membuat lembar jawaban, kunci jawaban, dan pedoman penyekoran. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan-ganda, melengkapi dan jawaban singkat. Hasil observasi menunjukkan bahwa ada tiga bentuk kegiatan evaluasi yang banyak digunakan, yaitu soal/tugas yang dikerjakan di rumah (PR), ulangan harian dan ujian akhir. Dalam pelaksanaan ujian, guru membuat tata tertib terlebih dahulu, seperti tentang pakaian, waktu, peralatan ujian, nomor ujian, tempat duduk, pengawas, dan sebagainya. Di samping tes tertulis, guru juga menggunakan tes lisan dan tes tindakan. Guru masih jarang menggunakan teknik non-tes. Hasil evaluasi digunakan guru untuk mengisi buku rapot dan perbaikan

sistem pembelajaran.

Kata Kunci : Aplikasi - Guru – Evaluasi – PAI

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen pokok yang harus dipahami guru dalam proses pembelajaran adalah evaluasi. Artinya, evaluasi dianggap penting dan strategis, karena hasil evaluasi berkaitan dengan kepentingan semua pihak, seperti guru, siswa, orang tua, pemerintah, dan masyarakat luas. Isu-isu yang sering muncul tentang evaluasi PAI antara lain gurusering menggunakan teknik evaluasi yang monoton sarana pendukung evaluasi praktik PAI sangat kurang, evaluasi PAI dianggap identik dengan menghafal ayat-ayat pendek, sifat-sifat Allah, nama-nama Nabi, dan sebagainya. Akibatnya, menurut Marhamah (2002 : 7) “siswa tampak kurang semangat mengikuti pelajaran dan seringkali terlihat rasa bosan siswa, karena mereka tidak dirangsang untuk terlibat secara aktif dengan berbagai variasi yang seharusnya dilakukan guru agar terciptanya suasana belajar yang kondusif, dimana siswa dapat melibatkan diri secara aktif dan kreatif”.

Menyimak kondisi objektif di lapangan (hasil pra survey), ada kecenderungan guru PAI kurang memperhatikan tujuan evaluasi PAI itu sendiri. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurang mampunya guru melaksanakan evaluasi secara bervariasi dan kontinu, karena mengejar target yang harus dicapai (*attainment target*). Siswa lebih banyak menguasai jumlah (*quantity*) materi yang ditentukan secara *top-down*, daripada memperhatikan mutu (*quality*) materi yang diharapkan, sehingga tingkat kemampuan siswa terabaikan. Hal ini kurang sesuai dengan prinsip pendidikan yang menekankan pengembangan siswa lewat fenomena bakat, minat, dan dukungan sumber daya lingkungan. Di samping itu, masih banyak guru ketika menilai akhlak siswa, hanya terfokus kepada hal-hal yang bersifat pengetahuan. Padahal yang lebih penting adalah bagaimana melatih dan membiasakan siswa agar dapat memberikan contoh akhlak yang mulia, baik dari siswa itu sendiri maupun dari orang-orang terdahulu yang dianggap mempunyai akhlak mulia.

Depdiknas (2001 : 2) dalam buku Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran PAI di SD mengemukakan :

Kelemahan lain, materi pendidikan agama Islam, termasuk bahan ajar akhlak, lebih terfokus pada pengayaan pengetahuan (kognitif) dan minim dalam pembentukan sikap (afektif) serta pembiasaan (psikomotorik). Kendala lain adalah kurangnya keikutsertaan guru matapelajaran lain dalam memberi motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan nilai-nilai pendidikan agama dalam kehidupan sehari-hari. Lalu, lemahnya sumber daya guru dalam pengembangan pendekatan dan metode yang lebih variatif, minimnya berbagai sarana pelatihan dan pengembangan, serta rendahnya peran serta orang tuasiswa.

Persoalan yang paling mendasar adalah sulitnya menilai tingkat kesesuaian antara “nilai” yang ada di buku rapot dengan “sikap dan perilaku” siswa yang sesungguhnya. Sebagaimana dikemukakan Djamari (1999 : 4) bahwa “tidak adanya

kesesuaian antara prestasi belajar yang diraih peserta didik dalam pelajaran agama,

PPKn dan bidang studi lainnya dengan perilakupeserta didik”. Pertanyaannya adalah apakah guru yang salah memberikan “nilai” atau memang “sikap dan perilaku” siswa yang susah dikontrol di luar sekolah ? Hal ini mungkin ada korelasinya dengan hasil pra-survey yang menunjukkan bahwa guru tidak mau menjadikan kegiatan evaluasi menjadi beban yang berat, sehingga menambah beban kegiatan-kegiatan lainnya. Pada kenyataannya, tugas guru bukan hanya mengajar di kelas, tetapi juga melakukan kegiatan-kegiatan administrasi sekolah lainnya, termasuk membina hubungan sosial dengan orang tua dan masyarakat umum lainnya. Terlepas dari itu semua, seorang guru harus memahami evaluasi, karena evaluasi merupakan bagian dari kompetensi profesional.

B. Rumusan Masalah

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana aplikasi konsep evaluasi dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Masalah pokok

ini difokuskan kepada aspek-aspek (a) perencanaan evaluasi (b) pelaksanaan evaluasi, dan (c) penggunaan hasil evaluasi PAI.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis aplikasi konsep evaluasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan penggunaan hasil evaluasi bidang studi PAI di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah terhadap penerapan sistem evaluasi PAI di SD. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat (1) bagi guru, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas wawasan dan kemampuan profesionalnya dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran PAI di SD (b) hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu indikator bagi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran PAI di SD dan memicu guru untuk mencapai kemajuan dan keberhasilan pendidikan

pada masa yang akan datang (c) bagi Kepala Sekolah dan penilik SD, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam memberikan bimbingan kepada guru PAI agar memahami bagaimana menerapkan konsep-konsep evaluasi (d) bagi penelitian lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pembuka wawasan sekaligus sebagai acuan untuk diadakan penelitian yang lebih komprehensif dan mendalam tentang pelaksanaan evaluasi dalam proses pembelajaran PAI.

D. Landasan Teoritis Tentang Aplikasi Konsep Evaluasi Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar

1. Kompetensi Guru.

Charles E. Johnson dalam Oemar Hamalik (1989 : 18) mengemukakan “*a competency as a rational performance which satisfactorily meets the objectives for a desired condition*”. Kompetensi dapat juga diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam cara berpikir dan cara

bertindak. Dengan demikian, seseorang dianggap sudah menguasai kompetensi jika apa yang diketahuinya dapat direfleksikan dalam pola berpikir dan pola bertindak.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab XI Pasal 39 ayat (2) disebutkan bahwa “pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi”. Dengan demikian, kompetensi guru (*teacher competency*) menurut Barlow dalam Muhibin Syah (1995 : 230) adalah “*the ability of a teacher to responsibly perform his or her duties appropriately*”. Artinya, kompetensi guru merupakan kemampuan seorang guru

dalam melaksanakan kewajiban-kewajibannya secara bertanggung jawab dan layak.

Untuk memperoleh rumusan yang konkrit tentang kemampuan guru, T. Raka Joni, dkk. (1985 :15) menggambarkan kemampuan guru sebagai “jalinan terpadu yang unik antara penguasaan bahan ajaran, prinsip-strategi dan teknologi keguruan-kependidikan, perancangan program secara situasional, dan penyesuaian pelaksanaannya secara transaksional, di dalam mengelola kegiatan belajar mengajar yang dilandasi wawasan kependidikan yang mantap, yang kesemuanya itu ditampilkan dalam perbuatan mengajar yang mendidik”. Kompetensi sangat penting bagi guru untuk melaksanakan tugasnya sehari-hari di sekolah dan di luar sekolah. Oemar Hamalik (1987 : 51-53) mengemukakan pentingnya kompetensi guru dalam rangka (a) alat seleksi

penerimaan guru (b) pembinaan guru (c) penyusunan kurikulum (d) hubungan dengan kegiatan dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, Peters dalam Nana Sujana (1998 : 15) mengemukakan ada tiga tugas dan tanggungjawab guru, yakni “guru sebagai pengajar, guru sebagai pembimbing dan guru sebagai administrator kelas”. Ketiga tugas guru di atas merupakan tugas pokok profesi guru. Tugas dan tanggungjawab guru cukup banyak dan kompleks, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dardji Darmodihardjo (1980: 7 – 8) mengemukakan “...guru seharusnya memiliki kualifikasi profesi yang sesuai dengan bidang garapannya. Tiga tugas pokok yang harus diemban oleh seorang guru adalah tugas profesional, tugas manusiawi, dan tugas kemasyarakatan”. Dalam ajaran Islam, guru mempunyai kedudukan dan penghargaan

yang sangat tinggi. Ahmad Tafsir (1992 : 76) menjelaskan “begitu tingginya penghargaan itu, sehingga menempatkan kedudukan guru setingkat di bawah kedudukan *Nabi* dan *Rasul*”. Asma Hasan Fahmi (1979 : 165) lebih jauh mengemukakan bahwa tingginya penghargaan Islam terhadap ilmu pengetahuan tergambar dalam hadis-hadis berikut “(1) tinta ulama lebih berharga daripada darah *syuhada* (2) orang berpengetahuan melebihi orang yang senang beribadat, yang berpuasa, dan menghabiskan waktu malamnya untuk mengerjakan shalat, bahkan melebihi kebaikan orang yang berperang di jalan Allah (3) apabila meninggal seorang alim, maka terjadilah kekosongan dalam Islam yang tidak dapat diisi kecuali oleh seorang alim yang lain”.

Pengertian dan Tahap-tahap Pembelajaran

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru, siswa, dan lingkungan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, konsep pembelajaran dibangun oleh dua teori, yaitu teori belajar dan teori mengajar. Dalam pembelajaran, guru akan melakukan kegiatan evaluasi. Hal ini dapat dilihat dari tahap-tahap pembelajaran sebagai berikut (a) tahap orientasi, yaitu tahap dimana guru melakukan orientasi terhadap kelas, siswa, dan lingkungannya (b) tahap implementasi, yaitu tahap dimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran, seperti : sikap, disiplin siswa, suasana belajar, media, lingkungan sekitar, dan sumber belajar (c) tahap evaluasi, yaitu tahap

dimana guru melakukan evaluasi terhadap semua kegiatan yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran (d) tahap tindak lanjut (*follow-up*), yaitu tahap dimana guru harus memikirkan tentang perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran.

Konsep Dasar Evaluasi Guba dan Lincoln (1985 : 35), menjelaskan definisi evaluasi sebagai “*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*”. Gilbert Sax (1980 : 18) juga memberikan pengertian evaluasi, yaitu “*evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator*”. Berdasarkan pengertian evaluasi ini, ada beberapa hal yang perlu dijelaskan lebih lanjut, yaitu :

- a. Evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah kualitas daripada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai atau arti.

Sedangkan kegiatan untuk sampai kepada pemberian nilai dan arti itu adalah evaluasi.

- b. Konsep penting lain yang terdapat dalam definisi evaluasi adalah kualitas, terutama yang berkenaan dengan “nilai” dan “arti”. Sehubungan dengan hal tersebut, S. Hamid Hasan (1988 : 14-15) secara tegas membedakan kedua istilah tersebut sebagai berikut:

Pemberian nilai dilakukan apabila seorang evaluator memberikan pertimbangannya mengenai evaluasi tanpa menghubungkannya dengan sesuatu yang bersifat dari luar. Jadi pertimbangan yang diberikan sepenuhnya berdasarkan apa evaluasi itu sendiri.....

Sedangkan arti, berhubungan dengan posisi dan peranan evaluasi dalam suatu konteks tertentu.... Tentu saja kegiatan evaluasi yang komprehensif adalah yang

meliputi baik proses pemberian keputusan tentang nilai dan proses keputusan tentang arti, tetapi hal ini tidak berarti bahwa suatu kegiatan evaluasi harus selalu meliputi keduanya.

Pemberian nilai dan arti ini dalam bahasa yang dipergunakan Scriven (1967) adalah *formatif dan sumatif*, tetapi kalau formatif dan sumatif merupakan fungsi evaluasi, maka nilai dan arti adalah jenis kegiatan yang dilakukan oleh evaluasi.

- c. Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (*judgement*). Pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan inilah ditentukan nilai dan arti (*worth and merit*) dari sesuatu yang sedang dievaluasi. Tanpa pemberian pertimbangan, suatu kegiatan bukanlah suatu kegiatan evaluasi.

- d. Pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti tersebut haruslah berdasarkan kriteria tertentu. Tanpa kriteria yang jelas, pertimbangan nilai dan arti yang diberikan bukanlah suatu proses yang dapat diklasifikasikan sebagai evaluasi. Kriteria yang digunakan dapat saja berasal dari apa yang dievaluasi itu sendiri (internal), tetapi bisa juga berasal dari luar apa yang dievaluasi (eksternal). Jika yang dievaluasi itu adalah proses pembelajaran, maka kriteria yang dimaksud bisa saja dikembangkan dari karakteristik proses pembelajaran itu sendiri, tetapi dapat pula dikembangkan kriteria umum tentang proses pembelajaran.

Berdasarkan rumusan pengertian evaluasi yang di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada jenis evaluasi yang mempergunakan tes secara intensif sebagai alat pengumpulan data, seperti tes hasil

belajar. Walaupun dalam perkembangan terakhir tentang jenis evaluasi seperti ini menunjukkan bahwa tes bukan satu-satunya alat pengumpul data. Meskipun demikian harus diakui pula, bahwa tes adalah alat pengumpul data evaluasi yang paling tua dan penting. “Tes bukanlah evaluasi dan bukan pula pengukuran. Tes lebih sempit ruang lingkungannya dibandingkan dengan pengukuran, dan pengukuran lebih sempit dibandingkan dengan evaluasi” (Ahmann dan Glock, 1963; Mehrens dan Lehmann, 1978; McCormick dan James, 1983).

Fungsi dan Tujuan Evaluasi

Cronbach (1963 : 236) menjelaskan *“evaluation used to improved the course while it is still fluid contributes more to improvement of education than evaluation used to appraise a product already on the market”*. Pendapat ini nampaknya tidak sejalan dengan Scriven, karena dianggap tidak mantap, baik secara filosofis maupun praktis. Menurut Scriven (1967), fungsi

evaluasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi formatif dan fungsi sumatif. Sementara itu, Gilbert Sax (1980 :28) mengemukakan tujuan evaluasi dan pengukuran adalah untuk “*selection, placement, diagnosis and remediation, feedback : norm-referenced and criteion- referenced interpretation, motivation and guidance of learning, program and curriculum improvement : formative and summative evaluations, and theory development*”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka fungsi dan tujuan evaluasi, adalah (a) untuk memberikan umpan balik (*feedback*) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengadakan program *remedial* bagi siswa (b) untuk menentukan nilai (angka) kemajuan/hasil belajar siswa sebagai bahan untuk memberikan laporan kepada berbagai pihak, penentuan kenaikan kelas dan penentuan lulus tidaknya siswa (c) untuk menempatkan siswa dalam situasi pembelajaran yang tepat (misalnya dalam penentuan program spesialisasi) sesuai dengan tingkat kemampuan

siswa (d) untuk memahami latar belakang (psikologis, fisik dan lingkungan) siswa yang mengalami kesulitan belajar, dimana hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut.

Prosedur dan Teknik Evaluasi Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994 : 213), prosedur evaluasi pembelajaran terdiri atas lima tahapan, yakni “penyusunan rancangan (disain), penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan”. Dalam perencanaan evaluasi, guru merumuskan tujuan evaluasi, menyusun kisi-kisi, merakit soal dan perangkatnya, ujicoba soal, dan revisi soal. Selanjutnya, guru menyusun instrumen evaluasi, baik dengan teknik tes maupun non-tes. Teknik evaluasi yang juga banyak digunakan dalam pembelajaran PAI adalah tes lisan, yaitu suatu bentuk tes yang menuntut respon dalam bentuk bahasa lisan. Di samping itu, ada juga tes tindakan, yaitu bentuk tes yang menuntut jawaban dalam bentuk perilaku. Maksudnya, siswa

akan bertindak sesuai dengan apa yang diperintahkan.

Data yang diperoleh, baik melalui tes maupun non-tes merupakan data mentah yang memerlukan pengolahan lebih lanjut. Kegiatan inilah yang disebut dengan pengolahan hasil evaluasi. Ada empat langkah pokok dalam pengolahan hasil evaluasi, yaitu (a) menskor, yaitu memberikan skor pada hasil evaluasi yang dapat dicapai oleh siswa. Untuk menskor atau memberikan angka diperlukan tiga jenis alat bantu, yaitu : kunci jawaban, kunci skoring, dan pedoman peng-angka-an (b) mengubah skor mentah (*raw score*) menjadi skor standar sesuai dengan norma tertentu (c) mengkonversikan skor standar ke dalam nilai, baik berupa huruf atau angka (d) melakukan analisis item (jika diperlukan) untuk mengetahui derajat validitas dan reliabilitas soal, tingkat kesukaran item (*difficulty index*), dan daya pembeda. Setelah pengolahan hasil evaluasi, langkah selanjutnya adalah melakukan penafsiran

(*interpretation*), baik secara kelompok maupunperorangan.

Mengenai penggunaan hasil evaluasi, Remmers dalam Nurkencana dan Sumartana (1986 : 117) mengatakan “*we discuss here the use of test results to help students understand them selves better, explain pupil growth and development to parents and assist the teacher in planning instruction*”. Sehubungan dengan hal tersebut, Julian C.Stanley dalam Dimiyati dan Mudjiono (1994 : 206) mengemukakan “*just what is to be done, of course, depends on the purpose of the program*”. Dengan demikian, apa yang harus dilakukan terhadap hasil-hasil tes yang kita peroleh tergantung kepada tujuan program evaluasi itu sendiri, yang tentunya sudah dirumuskan sebelumnya.

Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar

Zakiah Daradjat (1992 : 86) mengemukakan beberapa pengertian agama Islam sebagai berikut:

- a. Pendidikan Agama Islam ialah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik

agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*).

- b. Pendidikan Agama Islam ialah pendidikan yang dilaksanakan berdasar ajaran Islam.
- c. Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Pendidikan agama mengajarkan tentang keyakinan, ibadah, dan kajian keagamaan yang menuntut siswa untuk menerapkan dalam kehidupannya sebagai upaya pengembangan

dirinya ([http // www.ed.gou/](http://www.ed.gou/) Speeches / 08-1995 / religion). Untuk itu, guru harus berperan serta secara aktif dalam penerapan seluruh representasi termasuk kegiatan-kegiatan keagamaan bersama dengan siswa, baik dalam bentuk intra-kurikuler maupun ekstra-kurikuler.

Dalam Jurnal Pendidikan Islam (1989), dituliskan bahwa pendidikan agama Islam adalah :

The meaning of education in its totality in the contexts of Islam is inherent in the connotations of the term tarbiyah, ta'lim and ta'dib taken together. What each of these terms convey concerning man and his society and environment

in relation to God is related to others and his society together the present the scope of education in Islam, both formal and non-formal

(Jalal Suyuti, 2002 : 6)

Selanjutnya, Depdiknas (2001 : 9) menjelaskan pendidikan agama Islam di SD berfungsi untuk (a) pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia peserta didikseoptimal mungkin yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga (b) penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat (c) penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui pendidikanagama Islamperbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari (e) pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari (f) pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-

nyata), sistem dan fungsionalnya (g) penyaluran siswa untuk mendalami pendidikan agama ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi.

Adapun tujuan pendidikan agama Islam di SD adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. (Depdiknas, 2001 : 9)

Secara umum, ruang lingkup PAI meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan antara manusia dengan Allah SWT., manusia dengan manusia, manusia dengan dirinya sendiri, dan manusia dengan makhluk lain serta lingkungannya. Sedangkan, ruang lingkup materi/bahan pelajaran PAI terdiri atas unsur-

unsur pokok : keimanan, ibadah, Al-Quran, akhlak, muamalah, syari'ah, dan tarikh. Depdiknas (2001 : 15) mengemukakan, materi pokok PAI di SD secara garis besarnya adalah sebagai berikut :

- a. Materi pokok untuk kompetensi dasar materi Al-Qur'an adalah membaca dan menulis kata, kalimat Al-Qur'an dan hafalan surat-suratpendek.
- b. Materi pokok untuk kompetensi dasar keimanan adalah mengenal rukun iman dan sifat-sifatAllah.
- c. Materi pokok untuk kompetensi dasar ibadah adalah yang berkaitan dengan rukun Islam, bersuci/thaharah dan kemampuanmelakukannya.
- d. Materi pokok untuk kompetensi dasar akhlak ada tiga hal, yaitu lingkup pembiasaan berperilaku akhlak terpuji, menghindari akhlak tercela, dan bertatakrama sesama manusia dalam kehidupansehari-hari.

Pendekatan dan Pengorganisasian PAI Pendekatan yang dimaksud adalah pendekatan terpadu dalam pembelajaran PAI, yang meliputi (a) keimanan, memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan pemahaman adanya Tuhan sebagai sumber kehidupan makhluk sejadad ini (b) pengamalan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan merasakan hasil-hasil pengamalan ibadah dan akhlak dalam menghadapi tugas-tugas dan masalah dalam kehidupan (c) pembiasaan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membiasakan sikap dan perilaku baik yang sesuai dengan ajaran Islam dan budaya bangsa dalam menghadapi masalah kehidupan (d) rasional, usaha memberikan peranan pada rasio (akal) peserta didik dalam memahami dan membedakan berbagai bahan ajar dalam materi pokok serta kaitannya dengan perilaku yang baik dengan perilaku yang buruk dalam kehidupan duniawi (e) emosional, upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam

menghayati perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan budaya bangsa (f) fungsional, menyajikan bentuk semua materi pokok (Al-Qur'an, keimanan, ibadah/fiqih, akhlak) dari segi manfaatnya bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, dalam arti luas (g) keteladanan, yaitu menjadikan figur guru agama dan non-agama serta petugas sekolah lainnya maupun orang tua peserta didik sebagai cermin manusia berkepribadianagama.

E. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif-naturalistik*. Oleh karena itu, subjek penelitiannya tidak ditentukan lebih dahulu, baik jumlah maupun subjeknya, dengan pertimbangan bahwa “konteks” lebih penting daripada jumlah. Sampel dipilih secara *purposive*, sesuai dengan tujuan penelitian. Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri Ciujung (I, II, dan IV) Jl.Supratman Bandung. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Guru-guru yang aktif mengajar matapelajaran PAI,

yaitu DJ, NAJ, dan SM.

2. Kepala SD Negeri Ciujung, masing-masing TA (C.I), IW (C.II), dan MK(C.IV).

Siswa kelas IV dan V, yang mengikuti proses pembelajaran PAI.

3. Dokumen sekolah, seperti : silabus, Rencana Persiapan Pembelajaran, kisi-kisi, lembar soal, lembar jawaban, kunci jawaban, dan lain-lain.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai *human instrument*, yang secara penuh harus mengadaptasikan diri ke dalam situasi penelitian. Peneliti sebagai instrumen melakukan observasi, wawancara, mengkaji dokumen-dokumen dan catatan-catatan yang ada di lapangan, dan menjelaskan isyarat-isyarat *non-verbal*. Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan dan mengeksplanasikan peristiwa dalam *setting* kajian dimana peneliti memperhatikan hubungan antara keterangan dengan data yang terkumpul, dan hubungan antara data dengan peristiwa yang dideskripsikan. Selanjutnya, Miles dan Huberman (1992 : 16) mengemukakan tahap

kegiatan dalam menganalisa data kualitatif, yaitu “reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan/verifikasi”.

F. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini akan dilakukan secara bersamaan, karena hasil temuan di lapangan terhadap ketiga subjek penelitian relatif hampir sama.

1. Perencanaan Evaluasi PAI

Langkah pertama yang dilakukan oleh ketiga subjek penelitian (NAJ, DJ dan SM) dalam membuat perencanaan evaluasi sumatif adalah membuat kisi-kisi, sedangkan evaluasi formatif tidak menggunakan kisi-kisi, karena langsung mengacu kepada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kisi-kisi terdiri atas dua bagian, yaitu kisi-kisi penulisan soal ujian praktik dan kisi-kisi soal ujian akhir. Setiap kisi-kisi memiliki komponen identitas dan komponen matriks. Kisi-kisi ini dibuat oleh gugus sekolah yang mewakili sejumlah sekolah tertentu dan biasanya dibuat bila akan menghadapi ujian akhir. Hasil studi dokumentasi juga menunjukkan bahwa

kompetensi dasar dan indikator sudah relevan dengan standar kompetensi dan materi yang ada dalam silabus. Namun demikian, bentuk rumusan materi terkesan seolah-olah merumuskan indikator, misalnya, menjelaskan tentang pengertian hijrah, menyebutkan sebab-sebab Nabi Muhammad SAW hijrah dari Mekkah ke Madinah, menjelaskan tentang persiapan menjelang hijrah, dan sebagainya.

Materi tes sudah dipilih secara selektif, karena memang tidak mungkin semua materi yang telah disampaikan dapat diujikan dalam waktu yang singkat. Sedangkan indikator telah dirumuskan dengan baik. Contoh : (1) siswa dapat menjelaskan tentang pengertian hijrah, (2) siswa dapat menyebutkan dua sebab Rasul hijrah dari Mekkah ke Madinah, (3) siswa dapat menyebutkan nama orang yang menggantikan tidur di tempat tidur Nabi ketika hijrah. Proses penyusunan kisi-kisi ujian akhir selalu ada bimbingan dan pengarahan oleh pengawas TK/SD dan pengawas agama, kemudian dilanjutkan diskusi Kelompok Kerja Guru di tingkat kecamatan, dan akhirnya dibuat oleh gugus sekolah.

Setelah kisi-kisi disusun, ketiga subjek penelitian membuat soal tes. Soal-soal tersebut tidak diuji-cobakan terlebih dahulu. Alasannya, pelaksanaan *try-out* mempunyai resiko yang besar, antara lain : menyita waktu yang banyak, harus ada dana operasional terutama untuk penggandaan soal dan lembar jawaban, dan kurangnya kemampuan kami untuk menghitung validitas dan reliabilitas, apalagi sampai dengan analisis butir soal. Namun demikian, agar soal-soal PAI yang disusun memperoleh hasil yang maksimal, maka dalam proses penyusunannya terlebih dahulu dikaji dan didiskusikan dalam kelompok, baik yang menyangkut tentang materi maupun dari segi bahasa.

Ketiga subjek penelitian merasa kesulitan merumuskan indikator, karena kebingungan mencari kata kerja operasionalnya, apalagi kalau mau disesuaikan dengan ranah (*domain*)nya masing-masing. Namun demikian, guru-guru memahami bahwa indikator dalam kisi-kisi sangat penting untuk menjadi acuan menyusun soal.

Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan-ganda (tiga opsi), melengkapi dan jawaban singkat. Alasannya, lebih efektif, mudah bagi siswa untuk mengerjakannya, dan mudah pula bagi guru untuk mengkonstruksi serta mengolahnya. Setelah menyusun soal, ketiga subjek penelitian langsung membuat lembar jawaban, kunci jawaban, dan pedoman penyekoran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri Ciujung I, II dan IV Bandung, ternyata dalam perencanaan evaluasi formatif, ketiga subjek penelitian cenderung tidak membuat kisi-kisi, karena biasanya guru PAI langsung mengacu kepada RPP, kecuali evaluasi sumatif. Idealnya, menurut kepala sekolah, setiap kegiatan evaluasi harus ada perencanaan evaluasinya, tetapi dalam praktiknya hal tersebut susah dilaksanakan, karena terlalu berat bagi guru PAI dan menggunakan waktu yang cukup lama. Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa guru PAI adalah guru bidang studi yang harus mengajar PAI dari kelas I sampai dengan kelas VI. Dalam perencanaan evaluasi, guru PAI harus memilih materi

pelajaran yang sudah disampaikan sebagai dasar dalam penyusunan materi tes. Di samping itu, guru PAI juga harus memperhatikan tingkat kesukaran soal dan memahami bahwa mata pelajaran PAI lebih banyak memperhatikan domain afektif dan psikomotor daripada domain kognitif.

2. Pelaksanaan evaluasi

Aspek penelitian ini ingin mengungkap bagaimana cara guru melaksanakan kegiatan evaluasi yang sudah direncanakan, baik yang menyangkut tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa ada tiga bentuk kegiatan evaluasi yang banyak digunakan, yaitu soal/tugas yang dikerjakan di rumah (PR), ulangan harian dan ujian akhir. Untuk PR, setiap siswa diberikan soal-soal dalam bentuk tes atau mengerjakan soal yang ada dalam buku pelajaran (Lembar Kerja Siswa). Setiap hasil PR selalu diperiksa dan dinilai, kemudian dimasukkan ke dalam buku nilai. Pelaksanaan ulangan harian, posisi siswa tetap berada di sekolah, suasana kelas pun tidak begitu banyak berubah. Tempat ulangan tetap

menggunakan ruangan kelas seperti biasa. Begitu juga tempat duduk siswa, tidak ada perubahan yang berarti. Mengenai waktu ulangan, kadang-kadang siswa diberitahu terlebih dahulu tapi kadang-kadang tidak, yang jelas dalam satu bulan dilaksanakan ulangan harian antara dua sampai tiga kali. Pelaksanaan evaluasi sumatif (ujian akhir semester) berjalan cukup baik dan didukung ruangan tes yang cukup representatif, cahaya serta udara baik, sehingga tempat duduk murid dapat diatur sedemikian rupa. Sebelum ujian dimulai, pengawas membacakan tata tertib terlebih dahulu.

Sebagaimana biasanya ujian, siswa duduk dengan tertib sesuai dengan nomor ujian masing-masing, kemudian guru/pengawas membuka lembar soal dari amplop yang masih disegel untuk selanjutnya dibagikan kepada setiap siswa dengan kondisi terbalik/tertutup. Setelah itu, lembar jawaban dibagikan kepada siswa. Sebagai tanda dimulainya ujian, pihak panitia membunyikan bel satu kali. Selanjutnya, pengawas menginstruksikan secara lisan : *“silahkan buka soal, baca dengan teliti, dan*

kerjakan yang mudah terlebih dahulu”. Jika waktunya habis, bel bunyi dua kali tanda ujian selesai. Soal dan lembar jawaban dikumpulkan serta diurutkan sesuai dengan nomor ujian. Untuk tes lisan, ketiga subjek penelitian melaksanakannya baik dalam ulangan harian maupun ujian akhir semester. Tidak ada jadwal khusus untuk pelaksanaan tes lisan, karena semuanya disesuaikan dengan pelaksanaan mata pelajaran PAI sehari-hari. Teknis pelaksanaannya bersifat individual, dimana setiap siswa diabsen satu persatu dan diberikan satu atau dua pertanyaan. Sedangkan tes perbuatan (ujian praktik) dilaksanakan sesuai dengan kisi-kisi, seperti praktik *wudlu*, gerakan dan bacaan sholat, hafalan *al-Qur'an*, hafalan doa, dan membaca *al-Quran* dengan *tajwid*. Untuk praktik hafalan *al-Qur'an* dan hafalan doa, biasanya guru memanfaatkan ruangan kelas, sedangkan untuk praktik gerakan dan bacaan sholat menggunakan musholla, dan untuk praktik *wudlu* dilaksanakan di tempat *wudlu* sekolah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sarana praktik ibadah pada umumnya dibawa oleh siswa dari

rumah, karena kenyataannya sarana yang tersedia di sekolah sangat minim sekali. Mengingat ujian praktik membutuhkan waktu lebih banyak, maka jadwal pelaksanaannya ditentukan terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mempersiapkan peralatan ujian dengan baik.

Setelah pelaksanaan ujian, ketiga subjek penelitian melaksanakan pengolahan data. Untuk mencari nilai ulangan harian digunakan rumus :

$$\text{Jumlah Jawaban Benar} \times 10 \text{ Jumlah Soal}$$

Untuk menentukan nilai ulangan umum, bentuk soal objektif diberi bobot 1 atau 2.

Contoh :

$$\text{Jumlah soal Pilihan-Ganda} = 20$$

$$\text{Jumlah jawaban yang benar} = 15$$

$$\text{Jumlah jawaban yang salah} = 5$$

$$\text{Skor} = 15 \times 1 \text{ (bobot)} = 15$$

Demikian juga bentuk soal objektif yang lainnya.

Selanjutnya, untuk memperoleh nilai akhir (nilai raport) digunakan pedoman standar yang

dibuat oleh Dinas Pendidikan Kota Bandung sebagai berikut :

Ulangan Harian : Tertulis (A)

Pengayaan/Perbaikan (B)

Rata-rata = $\frac{A + B}{2} = X$

Tugas/PR : (Y)

Ujian Akhir : (P)

Nilairaport : $\frac{X + Y + 2P}{4}$

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Ciujung I, II, dan IV ternyata ada perbedaan antara pelaksanaan evaluasi sumatif (ujian akhir semester) dengan evaluasi formatif (ulangan harian). Ujian akhir semester dilaksanakan secara ketat, karena semuanya diatur dalam tata tertib ujian, sedangkan ulangan harian dilaksanakan oleh guru PAI sesuai dengan kegiatan sehari-hari di sekolah, baik yang berkenaan dengan soal, waktu, tempat maupun pengawasnya. Selanjutnya, dalam pengolahan skor, ketiga subjek penelitian menggunakan rumus yang sederhana, yaitu :

Nilai = Jumlah Jawaban Benar dibagi dengan jumlah soal, kemudian dikalikan dengan nilaitertinggi.

Namun demikian, kata Kepala Sekolah, ada pertimbangan (?) bahwa nilai PAI harus minimal 6, karena jika di bawah 6 maka siswa tidak naik kelas atau tidak lulus.

Hasil wawancara dengan siswa diperoleh keterangan bahwa ulangan harian PAI dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran, sehingga waktu dan tempat disesuaikan dengan jadwal pelajaran PAI. Ulangan harian kadang-kadang dilaksanakan secara tertulis, lisan atau praktik. Sedangkan ujian akhir semester, dilaksanakan dan diatur dalam tata tertib ujian, tempat duduknya diatur, dan siswa tidak boleh membawa buku pelajaran, kecuali alat-alat tulis tertentu. Mengenai nilai PAI, kata siswa, kami diberikan nilai paling kecil 6 dan paling besar 8. Hasil studi dokumentasi juga menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa dalam buku rapot minimal 6 dan maksimal 8.

3. Penggunaan HasilEvaluasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa ketiga subjek penelitian menggunakan hasil evaluasi untuk menyusun laporan, seperti kepada murid, orang tua, Kepala Sekolah, dan penilik. Hasil evaluasi digunakan juga sebagai *feed-back* untuk mengadakan perbaikan proses pembelajaran. Menurut guru PAI, penggunaan hasil evaluasi sebagai laporan dimaksudkan agar hasil yang dicapai oleh siswa dan perkembangannya dapat diketahui oleh orang tua, sehingga orang tua (misalnya) dapat menentukan sikap yang objektif dan dapat mengambil langkah-langkah yang pasti sebagai tindak lanjut dari laporan tersebut. Hasil evaluasi juga digunakan untuk perbaikan proses pembelajaran. Misalnya, apabila banyak murid yang memperoleh nilai kurang, baik dalam tes formatif maupun tes sumatif, maka dilakukan pengayaan materi dan perbaikan terhadap proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah menunjukkan bahwa hasil evaluasi PAI digunakan untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran,

seperti mengulang materi pelajaran, pengayaan materi, memberikan bimbingan praktik, termasuk melakukan perbaikan metoda dan media pembelajaran. Di samping itu, hasil evaluasi digunakan juga untuk mengisi buku rapot sebagai bentuk laporan kepada siswa, orang tua siswa, dan pihak-pihak yang berkepentingan. Begitu juga dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa hasil evaluasi digunakan untuk memberikan pelajaran tambahan, bimbingan praktik ibadah, dan mengisi bukurapot.

G. Pembahasan Hasil Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri Ciujung I – II – dan IV Jl.Lapang Supratman No.7 Bandung, berada dalam satu kompleks yang terdiri atas empat SD, tetapi dalam penelitian ini hanya digunakan tiga SD. Alasannya, karena pada saat penelitian ini dilakukan, guru agama SD III dirangkap sementara oleh guru agama SD IV. Menurut sejarahnya, SD ini didirikan oleh pemerintah pada tahun 1952 yang terdiri atas satu sekolah. Sejalan dengan pertumbuhan penduduk kota Bandung yang begitu

pesat dan meledaknya kebutuhan masyarakat untuk memasukkan anaknya ke SD, maka pada tahun 1970 didirikan lagi SD Negeri, sehingga menjadi SD Negeri Ciujung I – II – III – IV. Keberhasilan yang dicapai oleh SD Negeri Ciujung termasuk kategori BAIK, baik dalam kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan penunjang lainnya, seperti olah raga, kesenian, cerdas-cermat, kebersihan, dan lain- lain. Dengan demikian, sekolah ini termasuk sekolah tipe B.

1. Perencanaan Evaluasi PAI

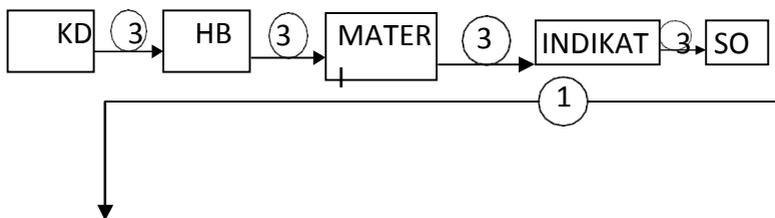
Kegiatan yang dilakukan oleh ketiga subjek penelitian dalam perencanaan evaluasi PAI adalah membuat kisi-kisi, soal, lembar jawaban, kunci jawabandanteknik pengolahan. Perencanaan ini dibuat Gugus Sekolah ketika mau melaksanakan ujian akhir catur wulan atau ulangan umum, sedangkan untuk ulangan harian atau tes sub-sumatif lainnya, guru PAI hanya mengacu kepada RPP. Format kisi-kisi yang digunakan terdiri atas dua komponen, yaitu komponen identitas dan komponen matriks.

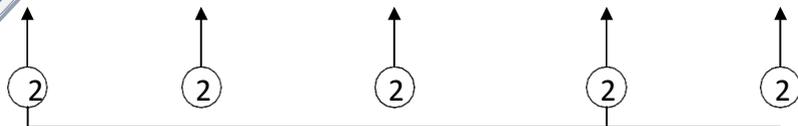
Dalam proses perencanaan evaluasi sumatif masih terdapat kekurangan, yaitu soal yang disusun tidak dilakukan *try-out* terlebih dahulu, sehingga kekuatan dan kelemahan soal tidak dapat diketahui. Alasan guru sangat sederhana dan klasik, karena *try-out* membutuhkan waktu dan biaya. Di samping itu, kemampuan guru untuk menganalisis hasil *try-out* masih sangat kurang. Guru-guru lebih banyak mendiskusikan tentang kesesuaian antara materi soal dengan materi yang ada dalam silabus. Dengan demikian, dalam perencanaan evaluasi PAI tersebut hanya dapat diketahui *content validity*-nya saja, sedangkan *empirical validity* tidak diketahui.

Dalam perencanaan evaluasi PAI, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan guru. *Pertama*, guru harus merumuskan tujuan diadakannya evaluasi PAI itu sendiri dengan mempertimbangkan jenis evaluasi yang digunakan. Tujuan evaluasi ini akan menjadi titik tolak dalam menentukan langkah-langkah perencanaan

berikutnya. Langkah ini sesuai dengan langkah pertama dalam perencanaan evaluasi yang dikemukakan oleh Norman E.Gronlund (1976 : 18) yaitu “*determine the purpose of the test*”.

Kedua, dalam perencanaan evaluasi, guru harus mengembangkan sejumlah indikator sebagai parameter keberhasilan siswa dalam pembelajaran PAI. Indikator tersebut harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam silabus. Untuk itu, guru harus melakukan analisis terhadap silabus dengan maksud agar guru dapat melihat *urgensi, kontinuitas, relevansi* dan keterpakaian materi yang ada dalam silabus. Adapun langkah-langkah penyusunan kisi-kisi soal adalah :





Keterangan diagram :

KD : berisi Kompetensi Dasar yang harus dikuasai siswa. HB : berisi Hasil Belajar sebagai target pembelajaran.

Materi : berisi uraian materi yang dipilih untuk diujikan.

Indikator : berisi ciri yang dapat diamati sebagai petunjuk bahwa suatu kompetensi dasar telah dikuasai.

Panah berlabel 1 : menunjukkan bahwa indikator memberi petunjuk (indikasi) mengenai ketercapaian KD.

Panah berlabel 2 : menunjukkan keterkaitan antara tiap komponen itu dengan komponen yang mendahuluinya.

Panah berlabel 3 : menunjukkan urutan langkah-langkah antar komponen.

Ketiga, setelah membuat kisi-kisi, guru harus menyusun soal sesuai dengan kaidah-kaidah penyusunan soal. Untuk memperoleh perencanaan evaluasi PAI yang lebih baik, maka guru PAI harus memahami pula struktur keilmuan bidang studi PAI. Hasil penelitian Freema Elbaz menunjukkan kelemahan bidang studi oleh guru mencakup “penguasaan isi bidang studi, orientasi bidang studi, dan penguasaan struktur bidang studi”. Penguasaan isi bidang studi menunjuk pada penguasaan isi kurikulum, dalam hal ini adalah scope dan sequence kurikulum sebagai persyaratan minimal yang harus dikuasai oleh seorang guru. Orientasi bidang studi ialah cara guru menguasai bidang studi, yang terdiri atas dua bagian. Pertama, orientasi situasi, yang menunjuk pada kemampuan guru dalam melihat relevansi bidang studi dengan situasi-situasi kemasyarakatan, seperti situasi ekonomi, sosial, politik, budaya. Kedua, orientasi teoritis yaitu

kemampuan guru untuk menguasai konsep-konsep teoritis yang menjadi dasar pengembangan konsep bidang studi, terutama ditujukan untuk melakukan integrasi berbagai konsep keilmuan. Penguasaan struktur bidang studi, erat kaitannya dengan penguasaan konsep-konsep keilmuan oleh guru-guru. Disini guru-guru harus menguasai apa yang menjadi konsep-konsep pokok (*basic concepts*) bidang studi PAI.

Selanjutnya, dalam pembahasan tentang perencanaan evaluasi PAI, akan ditinjau dari dua dimensi (1) dimensi proses, yang berhubungan dengan kegiatan guru dalam membuat perencanaan evaluasi PAI, dan (2) dimensi hasil, yang berhubungan dengan bentuk dan isi komponen-komponen perencanaan evaluasi PAI.

Dimensi Proses

Ada dua faktor yang mempengaruhi kemampuan profesional guru dalam proses

penyusunan perencanaan evaluasi PAI, yaitu faktor administrasi dan faktor pertanggungjawaban. Faktor administrasi menunjukkan kebijakan administratif sekolah yang mengharuskan guru untuk membuat perencanaan evaluasi PAI dalam kegiatan evaluasi sumatif, seperti ujian akhir dan ulangan umum. Hal ini dimaksudkan sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan kemampuan profesional guru PAI sebagai pengajar. Faktor pertanggungjawaban merupakan bentuk pertanggungjawaban guru sebagai tenaga profesional yang harus memiliki *professional accountability*. Salah satu bentuk manifestasi akuntabilitas itu adalah membuat perencanaan evaluasi PAI dalam proses pembelajaran PAI. Melalui perencanaan evaluasi PAI, guru dapat mempertanggungjawabkan apa yang akan dan telah dilakukannya serta apa yang akan diperbaiki atau disempurnakan selanjutnya.

Kedua faktor tersebut di atas sangat kuat mempengaruhi guru untuk membuat

perencanaan evaluasi PAI, sekalipun hasil observasi menunjukkan bahwa guru PAI lebih banyak berorientasi pada *administrative accountability* daripada *professional accountability*. Artinya, tuntutan administratif lebih dominan dibandingkan dengan tuntutan sebagai tenaga profesional. Secara teoritis, hal tersebut tentu bertentangan. Sebagaimana dikemukakan Savage dan Armstrong (1996 : 155) bahwa “hakikat perencanaan adalah cermin dari pandangan, sikap dan keyakinan profesional guru mengenai apa yang terbaik untuk anak didiknya”. Jadi, bukan yang terbaik untuk memenuhi tuntutan administrasi sekolah.

Selain dari apa yang telah dikemukakan mengenai kedua faktor tersebut, temuan lainnya adalah keyakinan diri guru terhadap kemampuannya membuat perencanaan evaluasi PAI. Keyakinan diri ini menurut S.Hamid Hasan (1996 : 95) termasuk dalam kategori faktor non-teknis, dimana faktor tersebut juga banyak mempengaruhi prestasi kerja guru. Guru yang

yakin akan kemampuannya dalam menjalankan tugas, akan menunjukkan prestasi kerja yang lebih baik dibandingkan mereka yang menunjukkan keyakinan rendah dalam kemampuan melaksanakan tugas. Krisis keyakinan diri ini ditemukan pada ketiga guru yang mengajar PAI di sekolah tersebut.

Dimensi Hasil

Pembahasan dari dimensi hasil akan difokuskan pada dua hal pokok, yaitu bentuk perencanaan evaluasi PAI dan isi komponen-komponen perencanaan evaluasi PAI. Berdasarkan hasil observasi terhadap dokumen perencanaan evaluasi PAI yang dibuat oleh guru PAI, ternyata bentuk perencanaan evaluasi yang dibuat guru adalah kisi-kisi. Format kisi-kisi yang digunakan guru pada umumnya sudah sesuai dengan apa yang dicontohkan Balitbang Depdiknas. Format kisi-kisi yang dicontohkan tersebut tidak bersifat mengikat, dalam arti seorang guru boleh memodifikasinya sesuai

dengan kebutuhan perencanaannya. Begitu juga dengan isi format kisi-kisi, pada dasarnya telah memuat komponen-komponen penting dari kisi-kisi itu sendiri, yaitu komponen identitas dan komponen matriks.

2. Pelaksanaan Evaluasi

Secara teoritis, apa yang sudah direncanakan oleh subjek pada tahap perencanaan evaluasi harus direalisasikan dalam kegiatan evaluasi yang sesungguhnya. Untuk itu, dalam pembahasan hasil penelitian tentang pelaksanaan evaluasi akan dilihat dari berbagai aspek, yaitu : suasana ujian, jenis evaluasi, teknik evaluasi, sarana praktik evaluasi, dan pengolahan data.

Suasana dalam ulangan harian sangat berbeda dengan suasana dalam ujian akhir caturwulan. Suasana ulangan harian tidak terlalu formal, tidak ada pengaturan tempat duduk, dan tidak ada tata tertib ujian. Sedangkan dalam ujian akhir, suasananya sangat formal, misalnya

: tempat duduk siswa diatur satu persatu sesuai dengan nomor ujian, setiap mau mulai ujian dan selesai ujian ditandai dengan bunyi bel, siswa tidak diperkenankan membawa buku-buku pelajaran kecuali peralatan ujian, sebelum ujian dimulai dilakukan latihan ujian, setiap kelas diawasi oleh satu orang guru, bahkan ada tulisan “maaf jangan ribut, sedang ujian akhir”. Semua ini diatur dalam tata tertib ujian. Adapun kondisi ruangan ujian secara umum cukup baik, begitu juga kursi, meja, cahaya dan sirkulasi udara cukup baik. Hanya saja, lingkungan sekolah komplek SD Negeri Ciujung kurang kondusif, karena berada di pinggir jalan raya yang volume kendaraan bermotor sangat padat.

Perbedaan suasana ujian ini dapat dimengerti, karena kondisi sekolahnya memang tidak memungkinkan. Maksudnya, karena jumlah guru dan ruangan kelas terbatas, sehingga pelaksanaan ulangan harian dilaksanakan apa adanya, sesuai dengan jam pelajaran masing-masing. Namun demikian,

faktor-faktor yang mungkin akan berpengaruh terhadap hasil ujian akhir sedapat mungkin direduksi.

Jenis evaluasi yang digunakan guru adalah evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Temuan ini bukan hanya menunjukkan ada dua jenis evaluasi hasil belajar, tetapi juga menunjukkan betapa kedua jenis evaluasi tersebut mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam suatu proses pembelajaran PAI. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru PAI dalam melaksanakan kedua jenis evaluasi tersebut, yaitu (1) soal yang dibangun harus sesuai dengan indikator dan materi yang ada dalam silabus PAI. Untuk tes formatif, soal dapat disusun oleh guru PAI sendiri (*teacher made test*), tetapi untuk tes sumatif sebaiknya soal diujicoba terlebih dahulu, diuji validitas dan reliabilitasnya serta dilakukan analisis soal (*item analysis*), sehingga soal yang diberikan kepada siswa adalah soal yang betul-betul terpilih

(*selected*). Dengan demikian, tes yang digunakan adalah tes baku (*standarized test*) (2) teknik evaluasi yang digunakan tidak hanya tes, tetapi juga non- tes, seperti : observasi, wawancara, skala sikap, dan sebagainya. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengukur hasil belajar siswa secara komprehensif. Tes yang digunakan, tidak hanya tes tertulis (*written test*) tetapi juga tes lisan (*oral test*) dan tes penampilan (*performance test*). Apalagi yang menyangkut tentang pelaksanaan praktik ibadah, guru PAI harus menggunakan tespenampilan.

Dalam pengolahan data, ketiga subjek penelitian melakukannya sangat sederhana sekali, terutama dalam tes formatif dan tugas (PR). Untuk bentuk objektif, setiap lembar jawaban siswa dihitung jumlah jawaban yang benar dan salah. Selanjutnya, guru PAI memberikan nilai dengan rumus :

Jumlah Jawaban Benar

Nilai = -----

----- x 10

Jumlah Soal

Sedangkan untuk menentukan nilai akhir (raport) digunakan rumus : $X + Y + 2 P$

$$NA = \frac{\dots\dots\dots}{4}$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

X = Rata-rata harian + perbaikan dibagi 2
Y = Tugas (PR)

P = Ulangan Umum

Di samping menentukan nilai, ketiga subjek juga menentukan peringkat (*ranking*) dan rata-rata (*mean*) kelompok/kelas. Beberapa teori dalam penafsiran dan pengolahan data hasil evaluasi yang berbasis

pengukuran nampaknya kurang dipahami, seperti : pendekatan penilaian, baik patokan (*criterion*) maupun kelompok (*norm*), median, modus, deviasi standar, dan distribusi frekuensi.

3. Penggunaan HasilEvaluasi

Apa yang dikemukakan ketiga subjek penelitian tentang penggunaan hasil evaluasi hampir sama, yaitu untuk membuat laporan ke berbagai pihak, untuk promosi siswa, untuk melihat kelebihan dan kekurangan siswa, serta untuk perbaikan sistem pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (1989 : 177) “penggunaan hasil evaluasi dapat mengacu kepada fungsi evaluasi itu sendiri, yaitu fungsi instruksional, fungsi administratif, dan fungsi bimbingan”. Dalam rangka fungsi instruksional, kita dapat menggunakan hasil evaluasi untuk memperbaiki sistem pembelajaran. Begitu juga dalam fungsi administratif, kita dapat membuat laporan dan menetapkan kedudukan siswa dalam kelas.

Sedangkan dalam fungsi bimbingan, kita dapat memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Sementara itu, Wayan Nurkencana dan P.P.N. Sumartana (1983 : 118) merinci jenis penggunaan hasil evaluasi sebagai berikut : (a) menentukan naik tidaknya atau lulus tidaknya seorang anak (b) mengadakan diagnose dan remedial (c) menentukan perlu tidaknya suatu pelajaran diulang kembali (d) menentukan perlu tidaknya suatu kelas dibagi-bagi dalam kelompok berdasarkan prestasi masing- masing (e) membangkitkan motif anak-anak, dan (f) memberikan laporan kepada orangtua/wali.

H. Kesimpulan

Dalam perencanaan evaluasi, ketiga subjek penelitian menyusun kisi-kisi yang sesuai dengan silabus PAI di SD. Kegiatan ini dilakukan guru terutama dalam menghadapi tes-tes sumatif, seperti ulangan umum dan ujian akhir. Sedangkan untuk tes-tes formatif disesuaikan dengan RPP pada setiap kali pertemuan. Format kisi-kisi

disesuaikan dengan format dari Dinas Pendidikan Kota Bandung. Oleh sebab itu, tidak ada kesulitan yang berarti bagi guru dalam membuat format kisi-kisi tersebut. Namun demikian, dalam pengembangan isi format, guru masih mengalami kesulitan merumuskan indikator, terutama penggunaan kata-kata kerja operasional. Sedangkan komponen-komponen kisi-kisi yang lain relatif dapat dikerjakan dengan baik.

Masih ada kesan dari guru bahwa penyusunan kisi-kisi hanya untuk melaksanakan tugas dari pimpinan (Kepala Sekolah dan Dinas Pendidikan), karena merupakan syarat pokok yang harus ditempuh dalam pelaksanaan tes sumatif. Guru belum memahami fungsi kisi-kisi secara utuh, yaitu sebagai pedoman bagi guru dalam mengembangkan langkah-langkah kegiatan evaluasi berikutnya, termasuk menyusun instrumen. Bagaimana mungkin guru bisa tahu bahwa materi tes sesuai dengan kurikulum atau tidak apabila tidak ada kisi-kisi. Di samping itu, kisi-kisi disusun seolah-olah hanya untuk tes-tes

sumatif, padahal setiap kegiatan evaluasi logikanya harus dibuat kisi-kisi.

Pelaksanaan evaluasi yang dilakukan guru pada dasarnya sudah sesuai dengan apa yang tertuang di dalam perencanaan (kisi-kisi), baik yang menyangkut tentang materi evaluasi, teknik dan bentuk evaluasi, penggunaan sarana maupun teknik penentuan nilai. Namun demikian, apa yang dilakukan guru dalam kegiatan evaluasi masih terbatas hanya melaksanakan ‘kewajiban’, belum dimaknai sebagai suatu ‘kebutuhan’ untuk kepentingan pembelajaran secara keseluruhan. Guru belum memahami bahwa kegiatan evaluasi merupakan sarana untuk merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Pelaksanaan evaluasi bukan dimaksudkan untuk menakut-nakuti anak, sehingga mereka menjadi cemas bahkan menimbulkan dampak psikologis lain yang kurang baik. Artinya, bagi siswa yang berprestasi baik harus dimotivasi terus agar prestasinya dipertahankan, sedangkan bagi

siswa yang prestasinya kurang baik, guru harus senantiasa memberikan motivasi agar mereka dapat berprestasi lebih baik.

Di samping itu, pelaksanaan evaluasi cenderung untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai (angka). Siswa dianggap berhasil bila memperoleh angka yang tinggi. Hal ini tentu tidak salah, tetapi keliru apabila guru menentukan keberhasilan siswa hanya berpatokan pada angka hasil ujian, karena angka-angka tersebut belum tentu seluruhnya hasil usaha dari anak yang bersangkutan. Hasil evaluasi digunakan guru untuk (1) laporan, dan (2) *feedback* untuk perbaikan sistem pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal, (1991) *Evaluasi Instruksional : Prinsip-Teknik-Prosedur*, Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.

Bogdan, R.C. and Taylor, Steven J., (1993) *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*, Penerjemah : A.Khozin Afandi, Surabaya : Usaha Nasional.

Cronbach, L.E. (1963) *Course Improvement Through Evaluation*, dalam *Educational Evaluation : Theory and Practice* (ed.Worthen, B.R. dan Sanders, J.R.), Belmont – California : Wadsworth Pub.Co.

Daradjat, Zakiah, (1992) *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Bumi Aksara. Darmodihardjo, D. (1980) *Tuntutan Kualitas Tenaga Kependidikan*, Jakarta : Depdikbud.

Depdiknas (2001) *Kurikulum Berbasis Kompetensi
Matapelajaran PAI Sekolah Dasar*, Jakarta :
Puskur-Balitbang Depdiknas.

Dimiyati dan Mudjiono (1994) *Belajar dan
Pembelajaran*, Jakarta : P3MTK Ditjen Dikti
Depdikbud.

Djamari (1999) *Pendidikan Moral dan Etika :
Harapan dan Kenyataan*, Makalah, Bandung
: Pertemuan Alumni IKIP Bandung.

Fahmi, Asma Hasan, (1979) *Sejarah dan Filsafat
Pendidikan Islam*, Terjemahan Ibrahim
Husen, Jakarta : Bulan Bintang.

Gage, N.L. dan Berliner, David C., (1984)
Educational Psychology, Chicago : Rand
McNally College Publishing Company.

Gronlund, N.E. (1976) *Measurement and Evaluation in Teaching*, Canada : MacMillan Publishing Co., Inc.

Guba, E.G. and Lincoln, Y.S. (1985) *Effective Evaluation*, San Francisco : Jossey – Bass Pub.

Hamalik, Oemar, (1987) *Pendidikan Guru : Konsep-Kurikulum-Strategi*, Bandung : Pustaka Martiana.

-----, (1989) *Metodologi Pengajaran Ilmu Pendidikan : Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Bandung : Mandar Maju.

Hasan, S.Hamid, (1988) *Evaluasi Kurikulum*, Jakarta : P2LPTK Depdikbud.

Joni, T.Raka, dkk., (1985) *Pendekatan Kemampuan Dalam Pengembangan Kurikulum Inti LPTK*, Jakarta : P2LPTK-Ditjen Dikti Depdikbud.

Marhamah (2002) *Pengembangan Model Pembelajaran Kelompok (Cooperative Learning) Pada PAI Sekolah Dasar*, Tesis, Bandung : PPS UPI Bandung.

Miles, H.B. and Huberman, A.M. (1992) *Qualitative Data Analysis*, (alih bahasa : Tjetjep Rohendi Rohidi), Jakarta : Universitas Indonesia.

Nurkencana, W. dan Sumartana, P.P.N. (1986) *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional.

Sax, Gilbert, (1980) *Principles of Educational and Psychological Measurement and Evaluation*, Belmont California : Wads Worth Pub.Co.

Scriven, M. (1967) *The Methodology of Evaluation*, dalam *Perspective of Curriculum Evaluation*, AERA 1 (ed.Tyler, R.et.al), Chicago : Rand McNally andCompany.

Sudjana, N. (1998) *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, N. dan Ibrahim, R. (2001) *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Surapranata, S. (2004) *Panduan Penulisan Tes Tertulis : Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung : PT.RemajaRosdakarya.

Surapranata, S. dan Hatta, M. (2004) *Penilaian Portofolio : Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung : PT.RemajaRosdakarya.

Suyuti, Jalal, (2002) *Studi Evaluatif Implementasi Kurikulum PAI Dalam Menanamkan Keimanan dan Ketaqwaan Siswa Pada SMU*, Tesis, Bandung : Program Pascasarjana UPI.

Syah, Muhibin, (1995) *Psikologi Pendidikan*, Bandung : PT.Remaja Rosdakarya. Tafsir, Ahmad, (1992) *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, Bandung :

PT.RemajaRosdakarya.

Undang-undang R.I. No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung :Fokusmedia.

*“Pendidikan Adalah Senjata Paling Mematikan Di
Dunia, Karena Dengan Pendidikam, Anda Dapat
Mengubah Dunia*

NELSON MANDELA

**PENGARUH PEMBELAJARAN AQIDAH
AKHLAK TERHADAP KARAKTER ANAK DI
TPA HUSRATUN MAIMUNAH JORONG
PANINJAUAN, KEC. TANJUNG RAYA**

Linia Chindi Chaniago

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pendidikan

Agama Islam

liniachindi301@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Aqidah Akhlak merupakan salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang merupakan suatu proses yang bertujuan membantu anak untuk memberikan rasa aman di dalam kehidupan sehari-harinya dengan memberikan pengertian mengenai aqidah serta bagaimana akhlak yang baik dan buruk, sekaligus menjadi salah satu pilar dari pembentukan karakter. Karakter merupakan sifat dasar yang dimiliki setiap individu. Di era modern saat ini, nilai-nilai karakter semakin pudar seperti sopan dan santun. Maka dari itu, diupayakan membentuk nilai karakter tersebut dengan bimbingan agama, karena pada dasarnya tujuan utama pendidikan Islam menghasilkan manusia yang berakhlakul karimah. Pembelajaran Aqidah Akhlak menanamkan nilai-nilai karakter yang diajarkan Al-Qur'an dan Hadits agar terbentuk kepribadian pada anak yang tercermin dalam perilaku dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Dalam artikel ini masalah yang

dikaji adalah Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap Karakter Anak TPA Husratun Maimunah di Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya. Artikel penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap Karakter Anak TPA Husratun Maimunah di Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya. Jenis penelitian pada artikel ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yaitu penggunaan angket, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang lebih akurat. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa ada pengaruh pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap karakter anak, studi kasus pada TPA Husratun Maimunah di Jorong Paninjauan.

Kata Kunci: Pembelajaran Aqidah Akhlak, Karakter.

A. PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki karakter yang berbeda-beda, yang mana pada dasarnya karakter tersebut menjadi kebutuhan mendasar bagi masyarakat. Membangun karakter membutuhkan waktu yang cukup lama dan dilaksanakan secara terus-menerus atau secara berkala. Pembentukan karakter menjadi fokus utama untuk mewujudkan generasi muda yang berkarakter, inilah salah satu upaya pemerintah dalam membangun generasi

selanjutnya. Potensi yang dimiliki manusia sudah ada sejak mereka dilahirkan, potensi tersebut yang harus dibina dan dikembangkan baik melalui pendidikan maupun sosialisasi dimasyarakat.

Pembentukan karakter dimulai sejak dini dalam keluarga. Keluarga memiliki peran dan tanggung jawab dalam mewujudkan masa depan yang cerah bagi anak. Anak-anak harus dibekali dengan pendidikan yang memadai termasuk pendidikan yang nantinya membentuk karakter anak yang diharapkan menjadi anak yang shalih dan shalihah. Pembentukan karakter anak tidak hanya berada di keluarga, lingkup lainnya berada di lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Pembentukan karakter anak tidak cukup hanya dari keluarga. Potensi karakter setiap anak harus dikembangkan dengan melibatkan ketiga lingkungan tersebut. Lingkungan yang tepat akan menentukan proses pembentukan karakter anak yang menjadi individu yang berkepribadian positif. Anak kecil sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan luar, yang tentunya hal-hal yang buruk akan mudah ditiru

dan akhirnya akan menjadi kebiasaan bagi anak-anak. Anak yang berada di lingkungan yang tidak baik diusahakan membiasakan mereka dengan membangun pola berpikir positif dengan melakukan hal-hal baik yang nantinya akan menjadi kebiasaan baik bagi anak tersebut. Sama halnya dengan lingkungan sekolah yang amat berperan penting terbentuknya karakter seorang anak. Fungsi guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar tetapi juga mendidik dalam moral dan kualitas anak didiknya.

Pada zaman modern yang penuh dengan perkembangan teknologi saat ini. Era digital tidak hanya memberikan dampak positif, tapi juga menimbulkan dampak negatif. Akhlak generasi bangsa kerap kali menjadi perbincangan dan bahan kritik dalam dunia pendidikan ditambah lagi sekarang berada dalam situasi dan kondisi pandemi Covid-19. Perlu kerjasama antara guru dan lingkungan keluarga bahkan masyarakat untuk membentuk serta menjaga karakter anak yang baik. Anak-anak sekarang seringkali mengabaikan perilaku sopan dan santun demi terlihat menjadi

anak gaul, istilah yang sering digunakan anak modern sekarang. Munculnya beberapa kasus yang melibatkan perilaku anak baik disekolah atau di luar sekolah seperti *bullying*, kekerasan terhadap anak dan narkoba menunjukkan lemahnya karakter anak. Pentingnya pembentukan karakter sedari dini berupaya menumbuhkan budaya karakter yang nantinya akan membangun bangsa yang bermartabat.

Maka dari itu untuk membentuk karakter anak yang baik dan terciptanya generasi bangsa yang maju diperlukan pendidikan yang berkarakter agama yang sering disebutkan dengan pendidikan karakter. Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup peserta didik menjadi dewasa dalam pemikiran sikap dan pemikiran. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan dalam membentuk karakter anak disekolah yaitu dengan mengoptimalkan pembelajaran materi pembelajaran Aqidah Akhlak merupakan salah satu materi pelajaran disekolah yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam individu anak. Dapat kita lihat peran pendidikan agama khususnya materi aqidah akhlak sangat penting dan menjadi fokus utama mewujudkan karakter anak sesuai dengan tujuan pendidikan. Melalui pembelajaran aqidah akhlak anak diajarkan mengenai aqidah sebagai dasar agamanya, diajarkan Al-Qur'an dan Hadits sebagai dasar hidup. Mengajarkan Islam sebuah teladan hidup serta sebagai pedoman berperilaku apakah dalam lingkup baik atau buruk. Pendidikan akhlak dalam Islam

merupakan prinsip fundamental dalam menjalani roda kehidupan baik dimasa sekarang maupun masa depan. Karena berhubungan dengan karakter yang akan digarap nantinya ditengah masyarakat sebagai kaum intelektual. Dengan aqidah akhlak akan mengenalkan anak pada Sang Pencipta yang pada akhirnya anak tersebut akan tahu apa tujuan hidupnya di dunia.

Melalui penjelasan dan permasalahan diatas, penulis tertarik membahas bagaimana pengaruh pembelajaran aqidah akhlak terhadap karakter anak. Karena dalam situasi dan kondisi pandemi Covid-19 yang membatasi pergerakan manusia dan menghindari terciptanya kluster baru Covid-19. Dengan mematuhi protokol kesehatan, penulis memilih tempat lokasi yaitu Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) yang berada dekat dengan tempat tinggal penulis yang bernama TPA Husratun Maimunah di Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya.

B. METODE

Adapun metode yang digunakan untuk memperoleh data-data terkait dengan pengaruh pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap karakter anak di TPA Husratun Maimunah di Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya yaitu metode kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Dengan metode ini dapat diketahui bagaimana pengaruh pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap pembentukan karakter anak.

Data-data terkait lainnya yang mendukung diperoleh dengan melakukan observasi, penggunaan angket, dan dokumentasi. Teknik angket dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Observasi merupakan aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek secara langsung untuk menemukan informasi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dokumentasi dilakukan untuk menyediakan dokumen atau data yang dibutuhkan dengan

menggunakan bukti yang akurat serta mengabadikan setiap peristiwa atau kejadian dalam melakukan kegiatan untuk memperoleh data terkait permasalahan yang diangkat.

C. PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Aqidah Akhlak

Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari kata bahasa Inggris yaitu *instruction*. Pembelajaran adalah modal usaha untuk membelajarkan juga bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui beberapa strategi, metode, dan pendekatan yang mengarah pada pencapaian tujuan yang telah dirancang sebelumnya. Pembelajaran ialah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berada dalam satu lingkungan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diuraikan, pembelajaran merupakan kata benda yang diartikan dengan proses, cara pembuatan, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Romat Efendi, 2019: 152).

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar upaya untuk mengubah perilaku siswa. Perubahan tingkah laku timbul adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Gagne (1998:119-120) juga menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku terjadi akibat dua faktor yang meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dari dalam (internal) yang mempengaruhi belajar siswa adalah kondisi atau keadaan jasmani dan rohani anak termasuk dalamnya aspek fisiologis seperti tegangan otot, kebugaran tubuh, sedangkan rohaniah meliputi motivasi, bakat, kecerdasan dan sikap siswa. Faktor dari luar (eksternal) yang mempengaruhi belajar siswa termasuk faktor lingkungan sosial dan non-sosial. faktor sosial meliputi guru dan teman-teman sekolah, sedangkan faktor non-sosial meliputi tempat sekolah, lokasi, lingkungan keluarga, situasi atau kondisi cuaca,

dan waktu yang digunakan untuk belajar (Sunhaji, 2014: 33).

Trianto menjelaskan bahwa pembelajaran menurutnya aspek kegiatan yang kompleks dan sepenuhnya tidak dapat dijelaskan. Beliau mengungkapkan bahwa pada hakikatnya pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya dengan maksud agar tujuannya tercapai. Dengan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik maka akan mengarah terjadinya komunikasi yang baik sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai (Trianto, 2009: 19).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk membelajarkan anak dalam kelompok belajar melalui kegiatan belajar yang terstruktur. Kegiatan belajar ini berupaya untuk mengubah pola pikir dan perilaku siswa sehingga tujuan

pendidikan yang telah direncanakan akan tercapai.

Aqidah adalah bentuk masdar dari kata “aqadah, yaqidu, ‘aqdam, aqidatun” yang berarti ikatan, simpulan, sangkutan, perjanjian dan kokoh. Secara teknis aqidah berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan. Tumbuhnya kepercayaan pastinya dari hati, sehingga aqidah merupakan kepercayaan yang mendalam yang menusuk dalam hati (Muhaimin, 2005: 258). Aqidah merupakan hal yang mendasar dalam ajaran Islam, oleh karena itu merupakan kewajiban untuk selalu berpegang teguh pada aqidah yang baik. Aqidah memiliki kedudukan dasar yang diibaratkan sebagai sebuah bangunan yang memiliki fondasi yang kokoh yang berdiri tegak.

Menurut Imam Al-Ghazali, apabila aqidah telah tumbuh pada jiwa seorang muslim, maka tertanamlah dalam jiwanya rasa bahwa hanya Allah sajalah yang paling berkuasa, segala

wujud yang ada ini hanyalah makhluk belaka (Al-Ghazali, 2013: 117).

Secara istilah, aqidah memiliki arti iman. Semua keyakinan atau petunjuk bisa dianggap serupa dengan iman. Iman artinya membenarkan atau percaya. Iman dan Islam merupakan penyempurna agama. Iman adalah keyakinan hati yang datang dari Allah. Iman mempengaruhi perilaku seseorang dengan kualitas iman yang tinggi, seseorang akan tercermin dari sikapnya. Sebaliknya, semakin jauh seseorang dalam beriman, tindakannya akan jauh dari nilai Islam. Iman membebaskan seseorang dari keinginan untuk mendominasi dan dikendalikan. Dengan Iman diyakini akan membuat hidup dan mati serta menentukan semua urusan manusia. Setiap orang wajib mensyukuri nikmat yang telah diberikan oleh Allah kepada manusia yaitu nikmat Iman, yang hanya diberikan oleh Allah kepada manusia yang sangat dicintai oleh Allah (Hidayat Ginanjar, 2017: 107-108).

Akhlak secara kebahasaan memiliki arti bisa baik atau buruk, tergantung pada tata nilai yang dipakai sebagai dasar atau pondasinya. Meskipun secara sosiologis kata akhlak sudah mengandung arti baik sehingga orang yang berakhlak memiliki arti orang yang berakhlak baik (Hidayat Ginanjar, 2017: 109).

Akhlak merupakan sekumpulan nilai-nilai dan sifat yang menetap di dalam jiwa, yang dengan petunjuk standarnya sebuah perbuatan dinilai baik atau buruk oleh seseorang, yang untuk kemudian dia melakukan perbuatan tersebut dan membatalkannya. Pendidikan akhlak ini adalah ikhtiar atau usaha manusia dewasa untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah SWT (Ibrahim, 2017: 46).

Akhlak adalah perilaku yang tampak jelas, baik dalam perkataan serta perbuatan yang dimotivasi oleh dorongan karena Allah. Namun demikian, banyak juga aspek-aspek yang berhubungan dengan mental dan pikiran seperti

akhlak diniyah yang berkaitan dengan beberapa aspek seperti pola perilaku kepada Allah, sesama manusia, dan pola perilaku kepada alam. Akhlak Islami merupakan amal perbuatan yang sifatnya terbuka sehingga menjadi indikator apakah seseorang muslim dapat dikatakan baik atau buruk. Akhlak Islami adalah akhlak yang berasal pada ajaran Allah dan Rasulullah. Akhlak ini buah dari akidah dan syariah yang benar (Syarifah, 2015: 74).

Iman dan akhlak selalu disandingkan dengan studi yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ini disebabkan sebelum kita melakukan akhlak, maka terlebih dahulu kita meniatkan dalam hati kita untuk melakukan akhlak, inilah yang disebut dengan akidah. Semakin baik akidah seseorang, maka semakin baik akhlaknya yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, semakin buruk tingkat kepercayaan seseorang, maka perilakunya sebanding dengan akhlak dalam

kehidupan sehari-hari dirinya (Hidayat Ginanjar, 2017: 109).

Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran dalam lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengandung makna sebagai pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan ajaran Islam sebagai pedoman hidup. Demikian ciri-ciri mata pelajaran Akidah Akhlak menekankan pada ilmu pemahaman dan penghayatan terhadap pedoman hidup yang dapat dijadikan sebagai pola tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari akidah akhlak tidak hanya mengarah pada masalah teoritis dalam aspek kognitif, tetapi juga mengarah pada aspek afektif dan aspek psikomotor. Dalam akidah akhlak memiliki tujuan yang hakiki, yaitu menanamkan dan meningkatkan keimanan dan mempertinggi kesadaran akan akhlak mulia agar anak menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah. Keberhasilan anak sesuai dengan tujuan akhir yang ditentukan oleh

guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara profesional (Sufiani, 2017: 136).

Jadi pembelajaran Aqidah Akhlak merupakan pembelajaran yang berbicara tentang keyakinan-keyakinan dan nilai-nilai perbuatan baik dan buruk, yang dengannya itu dapat tumbuh suatu keyakinan yang tidak bercampur dengan keraguan dan tindakannya dapat dikendalikan oleh ajaran Islam. Pembelajaran aqidah akhlak ini mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah, serta merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran melalui program yang terencana.

Adapun tujuan pendidikan aqidah akhlak menurut Moh. Rifai dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Islam (Abdullah R.S, 2017: 7) yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan, penghayatan dan keyakinan kepada siswa akan hal-hal yang harus diimani, sehingga tercermin dalam sikap dan tingkah lakunya sehari-hari.
- b. Memberikan pengetahuan, penghayatan, dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik, dan menjauhi akhlak yang buruk, baik dalam hubungannya dengan Allah, dengan dirinya sendiri, dengan manusia maupun dengan alam lingkungannya.
- c. Memberikan bekal kepada siswa tentang aqidah dan akhlak untuk melanjutkan pelajaran ke jenjang pendidikan menengah.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Aqidah Akhlak

Secara garis besar, ruang lingkup hubungan manusia menjadi tiga (Aisyah Syukur, 2004), yaitu:

- a. Akhlak atau hubungan manusia dengan Allah

Pola atau hubungan manusia dengan Allah adalah sikap dan perilaku perbuatan manusia yang seharusnya dilakukan manusia terhadap Allah yang meliputi beribadah kepada-Nya, mentaati-Nya, berdoa, dzikir dan syukur serta tunduk dan patuh hanya kepada Allah.

b. Akhlak terhadap manusia dengan manusia

Hubungan dengan sesama manusia merupakan pelajaran aqidah akhlak yang ditanamkan kepada manusia. Hubungan dan manifestasi bentuk hubungannya dengan Allah, maksud tujuan agar manusia yang taat kepada Allah dan mampu berhubungan dengan sesama manusia dan hidup berdampingan secara alami.

c. Hubungan manusia dengan alam lingkungannya

Kehidupan manusia membutuhkan lingkungan yang bersih, tertib, sehat, dan seimbang. Jadi akhlak terhadap

lingkungan memanfaatkan potensi alam untuk kepentingan kehidupan manusia. Sesama manusia harus mampu dan bekerja sama dalam mengolah, memanfaatkan alam untuk kesejahteraan hidupnya, karena kita memiliki hubungan timbal balik saling membutuhkan yang harus dijaga keseimbangannya dan kontinuitas.

Menurut Aba Firdaus al-Halwani (Rohmad Qomari, 2009:12), ruang lingkup akhlak dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Akhlak mulia

Akhlak mulia terdiri dari sikap sederhana, berakhlak mulia, merendahkan diri, bekerja keras, jujur, bersikap ramah, istiqamah, bersikap berani, syukur, bersikap sabar, bersikap santun, bersikap kasih sayang, takut akan azab Allah, bertakwa kepada Allah, bertawakal kepada Allah, bersikap dermawan, tertib

dan teratur, menjaga lisan, bersikap adil, dan lain sebagainya.

b. Akhlak tercela

Mencegah akhlak tercela, seperti berbohong, berkhianat, berburuk sangka, menghina dan memfitnah, dengki dan iri hati, bertindak zalim, berlebih-lebihan dalam segala hal, penakut, berbuat buruk, tidak tertib, bakhil, kikir, lalai dalam berzikir, minuman keras dan perjudian, bersikap emosional, terlena mencari harta hingga lupa melaksanakan ibadah, bersikap egois, penipuan dan suap, pamer dan sombong, boros, dan lain sebagai yang masuk pada sifat yang membawa kepada keburukan.

Dari ruang lingkup aqidah akhlak dapat dilihat bahwa materi yang diajarkan kepada anak tidak hanya memenuhi pola pikir mereka dengan ilmu pengetahuan saja, tetapi mendidik serta membimbing anak dengan membentuk akhlak dan budi pekerti yang sanggup

menghasilkan orang-orang yang berberilaku baik dan memiliki jiwa yang bersih.

Ruang lingkup pembelajaran aqidah akhlak terdiri dari tiga bagian yaitu pertama, aspek akidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah, al-asma' al-husna, iman kepada kitab-kitab Allah, iman kepada rasul-rasul Allah, iman kepada malaikat-malaikat Allah, iman kepada hari akhir serta iman kepada qada dan qadhar. Kedua, aspek akhlak terpuji yang terdiri atas tauhid, ikhlas, ta'at, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyar, sabar, syukur, qanaah, tawadhu, huznuzhan, tasamuh dan ta'awun, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja. Ketiga, aspek akhlak tercela meliputi kufur, syirik, riya, nifaq, ananiyah, putus asa, gadhab, tamak, takabur, hasad, dendam, gibah, fitnah, dan namiimah (Miftahul Jannah, 2020: 243).

Sumber ajaran aqidah akhlak dibagi menjadi dua yakni Al-Qur'an dan Hadits (Abdullah R.S, 2017: 8).

- a. Al-Qur'an merupakan kitab suci yang diturunkan Allah SWT kepada Rasul dan Nabi-Nya yang terakhir Muhammad SAW melalui Malaikat Jibril untuk disampaikan kepada seluruh umat manusia sampai akhir zaman. Oleh karena itu, Al-Qur'an sebagai manifestasi kalam Allah yang qadim (tidak diciptakan) dan bukanlah hasil pemikiran manusia.
- b. Al-Hadist. Adapun sumber Al-Hadist yang menjelaskan tentang pendidikan aqidah akhlak yang tidak terlepas dari setiap perkataan, perbuatan dan tindakan Nabi.

Pokok pembelajaran Aqidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan semangat pada peserta didik agar mempelajari serta mengaplikasikan akhlak karimah serta adab yang diajarkan dalam Islam untuk kehidupan sehari-hari sebagai wujud keimanannya kepada Allah, Malaikat, Kitab,

Rasul, Hari Kiamat serta Qadha dan Qadhar yang dibuktikan dengan dalil-dalil, serta pemahaman dan keyakinan terhadap al-asma al-husna Allah dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari serta pengamalan terhadap akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela.

3. Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan usaha untuk membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik secara jasmani atau rohani seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti yang menanamkan nilai-nilai karakter. Karakter menurut Kemendiknas, yaitu karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011: 8).

Muchlas Samani menyatakan bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh genetik maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Muchlas Samani, 2011: 43). Sementara Masnur Muslich juga mengatakan bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan tindakan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Masnur Muslich, 2011: 84).

Orang yang berkarakter adalah orang yang memiliki kepribadian, perilaku, watak, atau karakter yang menunjukkan bahwa setiap orang memiliki karakter atau kepribadian yang berbeda-beda. Ciri-ciri khas ini dimiliki oleh

setiap individu, karakteristik asli mengakar pada kepribadian individu yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, berperilaku, berkata, dan merespon sesuatu (Samrin, 2016: 123).

Istilah pendidikan karakter dapat diartikan sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik agar memiliki nilai dan karakter sebagai karakternya sendiri, diterapkan nilai-nilai tersebut dalam hidupnya sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif. Pendidikan karakter bukan hanya berupa materi yang bisa dituliskan dan dihafalkan serta tidak dapat dievaluasi dalam jangka pendek, tetapi pendidikan karakter merupakan pembelajaran yang diterapkan dalam semua kegiatan peserta didik baik itu di sekolah, masyarakat, dan lingkungan rumah melalui proses pembiasaan, keteladanan, dan dilakukan secara terus-menerus. Patokan dari keberhasilan pendidikan

karakter adalah terbentuknya peserta didik yang berkarakter, bermoral, berbudaya, santun, religius, kreatif, inovatif yang diterapkan dalam kehidupan sepanjang masa. Oleh karena itu, tentunya tidak ada alat evaluasi yang tepat dan segera langsung menunjukkan keberhasilan pendidikan karakter (Rodja Abdul, 2019: 43-44).

Karakter merupakan kombinasi dari moral, etika, dan akhlak. Moral lebih berfokus pada kualitas tindakan, perilaku atau perbuatan yang dapat dikatakan baik atau buruk dan benar atau salah. Disisi lain, etika membuat penilaian tentang baik dan buruk berdasarkan norma yang berlaku dimasyarakat tertentu, sedangkan akhlak menekankan bahwa pada manusia telah tertanam keyakinan dimana keduanya itu ada antara baik dan buruk. Pendidikan karakter dikenal sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan

keputusan baik dan buruk dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari (Nopan Omeri, 2015: 466).

Manusia pada dasarnya memiliki dua potensi, yakni baik dan buruk, dan memiliki dua kemungkinan jalan, yaitu menjadi makhluk yang beriman atau ingkar terhadap Tuhannya. Kepribadian atau ciri karakteristik dari diri seseorang bersumber dari segala hal yang diterimanya dari lingkungan sekitar. Manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang paling sempurna. Namun, manusia bisa menjadi makhluk yang hina dari binatang. Sikap manusia yang bisa menghancurkan diri, termasuk berbohong, menipu, munafik, sombong, dan egois. Energi negatif pada setiap individu sehingga melahirkan manusia berkarakter buruk. Pendidikan karakter menjadi sarana dalam penanaman sebuah nilai karakter kepada manusia agar nantinya mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Diantara karakter baik harusnya dibangun

dalam kepribadian anak seperti bertanggung jawab, jujur, tidak sombong, rendah hati, ramah dan lain sebagainya. Perilaku baik harus dibiasakan sejak dini, agar anak terbiasa melakukan hal-hal baik.

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk mendorong lahirnya anak baik. Setelah tumbuh dalam karakter yang baik, anak-anak akan tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan hal-hal terbaik dan melakukan segalanya dengan benar dan cenderung memiliki tujuan hidup (Wina Sanjaya, 2008: 29).

Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, bergotong-royong, berjiwa patriotisme, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Pendidikan karakter berfungsi mengembangkan

potensi dasar agar berbaik hati, berpikiran baik dan berperilaku baik serta memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultural (Puspitasari, 2014: 46).

Pendidikan karakter sangat penting bagi eksistensi suatu bangsa, karena eksistensi bangsa ditentukan oleh karakter yang dimiliki bangsa tersebut. Pembentukan karakter suatu bangsa tidak hanya sebatas suatu keniscayaan, melainkan suatu yang esensi yang memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap keseluruhan aspek dalam kehidupan dan pembangunan bangsa. Pentingnya pembangunan karakter bangsa, memberikan penegasan sekaligus penguatan atas perlunya mengoptimalkan dan memprioritaskan upaya pembangunan karakter bangsa sekaligus menjelaskan fungsi dan manfaat pembentukan karakter bangsa antara lain:

- a. Pembentukan karakter bangsa dapat membentuk dan mengembangkan potensi manusia ke arah baik, berpikiran baik,

berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah bangsa tersebut.

- b. Memperbaiki dan memperkuat pilar-pilar berbangsa melalui semua aspek kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga mesin negara akan lebih efektif dalam memajukan, memandirikan, dan mensejahterakan bangsanya.
- c. Menegaskan identitas bangsa, sehingga dengan demikian dapat memilih dan memilah budaya bangsa lain yang tidak sesuai maupun yang dapat diakomodir sesuai dengan nilai-nilai yang tertanam dan menjadi panutan bangsa tersebut.

Karakter sebagai pengembangan eminensi diri, tidak dapat berkembang dengan sendirinya. Perkembangan karakter pada setiap individu dipengaruhi oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan. Pendidikan karakter tersebut, dapat diimplementasikan pada semua lingkungan pendidikan, baik pendidikan formal, non formal, dan informal (Kaimuddin, 2014: 52-54).

4. Membentuk Karakter Sopan Santun Anak

Secara etimologis, sopan santun berasal dari dua buah kata, yakni kata sopan dan santun. Keduanya telah bergabung menjadi sebuah kata majemuk. Dalam kamus besar bahasa Indonesia menyatakan sopan santun yaitu sopan berarti hormat dengan tak lazim, tertib menurut adab yang baik, sedangkan santun artinya halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya), sopan, sabar, tenang. Atau dapat dikatakan cerminan psikomotorik (penerapan pengetahuan span ke dalam suatu tindakan) (Aini, 2019: 43).

Perilaku sopan santun adalah aturan hidup yang muncul dari hasil pergaulan sekelompok orang dalam masyarakat dan dianggap sebagai interaksi masyarakat sehari-hari. Kesopanan adalah sebuah istilah Bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai tingkah laku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai kehormatan, rasa hormat, dan akhlak mulia. Tata krama dapat dianggap sebagai norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana kita harus

berperilaku atau berperilaku (Suryani, 2017: 115).

Kesopanan adalah sikap seseorang terhadap apa yang diamelihat dan merasakan dalam situasi dan kondisi apapun. Sikap sopanyaitu baik, hormat, tersenyum dan mematuhi semua aturanada. Sikap sopan santun yang benar adalah menonjolkan kepribadianbaik dan hormat kepada semua orang. Bahkan dari pidatonyaseseorang dapat melihat kesopanan. Baik atau buruk perilaku jugadapat mempengaruhi perilaku seseorang.

Agar lebih mudah mewujudkan tujuan pendidik untuk mengintegrasikan penanamanpendidikan karakter ke arah yang lebih baik, pada dasarnya pembentukan karakter dilakukan denganunsur keteladanan dan pembiasaan berakhlak mulia yang dilandasi oleh perilaku. UntukPenanaman budi pekerti pada peserta didik khususnya sikap santun dilakukanmelaksanakan kebiasaan rutin untuk mencetak perilaku anak yang berakhlak mulia,

selain keteladanan yang diperoleh dari lingkungan keluarga, dengan demikian anak tersebut akan memiliki keteladanan sikap atau perilaku yang baik, beretika sesuai norma, dan sebagainya (Putra, 2020: 184).

5. Hasil Penelitian Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Karakter Anak

Proses penelitian dilakukan untuk mengetahui terkait Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap Karakter Anak yang berlokasi di TPA Husratun Maimunah Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu X dan Y, variabel X adalah Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak sedangkan Y adalah Karakter anak.

Untuk memperoleh data dari variabel X dilakukan penyebaran angket yang diambil dari 10 responden, dengan alternatif jawaban yang mempunyai 4 skor, yaitu:

- a. S (Selalu) : 4

- b. SR (Sering) : 3
- c. Kadang-kadang (KD) : 2
- d. Tidak Pernah (TP) : 1

Angket tentang Pembelajaran Aqidah Akhlak

No	Indikator Penilaian	Jawaban			
		S	SR	KD	TP
1	Dalam pembelajaran Aqidah Akhlak saya dibimbing oleh guru dengan akhlak terpuji				
2	Pembelajaran Aqidah Akhlak saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari				
3	Suasana kegiatan belajar mengajar Aqidah Akhlak terasa dengan nyaman				

4	Selama proses belajar, guru berkeliling menjelaskan materi				
5	Menyadari bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak sangat berguna untuk kehidupan saya				
6	Saya memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran Aqidah Akhlak				
7	Menyadari materi aqidah akhlak sangat penting dalam menjaga akhlak				
8	Saya mudah memahami materi yang disampaikan				
9	Metode yang digunakan guru dalam				

	mengajar sangat tepat				
10	Guru menyuruh saya untuk menerapkan akhlak terpuji				

Untuk memperoleh data dari variabel Y dilakukan penyebaran angket yang diambil dari 10 responden, dengan alternatif jawaban yang mempunyai 4 skor, yaitu:

- a. S (Selalu) : 4
- b. SR (Sering) : 3
- c. Kadang-kadang (KD) : 2
- d. Tidak Pernah (TP) : 1

Angket tentang Karakter Anak

No	Indikator Penilaian	Jawaban			
		S	SR	KD	TP
1	Selalu menghormati orang yang lebih tua				
2	Bertutur dengan sopan				
3	Tidak sombong				
4	Tidak membuang				

	sampah sembarangan				
5	Berpakaian sopan				
6	Selalu menerima dengan tangan kanan				
7	Menghargai usaha orang lain				
8	Tidak menyela pendapat orang lain				
9	Memberi salam setiap bertemu guru				
10	Menghargai pendapat orang lain				

Berdasarkan lembar angket diatas diperoleh data hasil angket tentang Pembelajaran Aqidah Akhlak (Variabel X) dan Karakter (Variabel Y).

Data Hasil Angket tentang Pembelajaran Aqidah Akhlak

Sam	Item Jawaban										Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

pel											
A	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36
B	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
C	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	34
D	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38
E	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	35
F	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
G	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
H	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	31
I	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	35
J	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39

Data Hasil Angket tentang Karakter

Sam pel	Item Jawaban										Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	33
B	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
C	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	31
D	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
E	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	30

F	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	37
G	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
H	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	34
I	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
J	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

Setelah mendapatkan data hasil dari angket Pembelajaran Aqidah Akhlak (Variabel X) dan Karakter (Variabel Y). Langkah selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap karakter anak, maka dilakukan korelasi untuk mencari hubungan antara kedua variabel tersebut. Dalam penelitian ini jenis korelasi yang digunakan adalah perhitungan korelasi product moment pengaruh pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap karakter anak, sebagaimana dijelaskan melalui tabel berikut:

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	36	33	1296	1089	1188
2	39	38	1521	1444	1482

3	34	31	1156	961	1054
4	38	40	1444	1600	1520
5	35	30	1225	900	1050
6	36	37	1296	1369	1332
7	38	38	1444	1444	1444
8	31	34	961	1156	1054
9	35	36	1225	1296	1260
10	39	40	1521	1600	1560
Jml	361	357	13089	12859	12944

Untuk menentukan negatif atau positif, rumus korelasi yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

$\sum X$ = jumlah seluruh skor x

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor y

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian skor x dan y

Setelah hasilnya diketahui, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Antara 0,800 – 1,000 *sangat tinggi*

Antara 0,600 – 0,800 *tinggi*

Antara 0,400 – 0,600 *sedang*

Antara 0,200 – 0,400 *rendah*

Antara 0,000 – 0,200 *sangat rendah*

Maka hasil yang diperoleh, yaitu:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{10(12944) - (361)(357)}{\sqrt{\{10(13089) - (361)^2\}\{10(12859) - (357)^2\}}} \\
 &= \frac{129440 - 128877}{\sqrt{\{(130890 - 130321)(128590 - 127449)\}}} \\
 &= \frac{563}{\sqrt{(569)(1141)}} \\
 &= \frac{563}{(23,853)(33,778)} \\
 &= \frac{563}{805,706} \\
 &= 0,698 \text{ (tinggi)}
 \end{aligned}$$

Dari hasil korelasi antara X dan Y diperoleh hasil 0,698 yang jika dikonsultasikan berdasarkan kriteria menunjukkan adanya

pengaruh antara pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap karakter anak di TPA Husratun Maimunah Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya, yang masuk kategori tinggi.

D. KESIMPULAN

Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran dalam lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengandung makna sebagai pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan ajaran Islam sebagai pedoman hidup. Pembelajaran Aqidah Akhlak merupakan pembelajaran yang berbicara tentang keyakinan-keyakinan dan nilai-nilai perbuatan baik dan buruk, yang dengannya itu dapat tumbuh suatu keyakinan yang tidak bercampur dengan keraguan dan tindakannya dapat dikendalikan oleh ajaran Islam. Pembelajaran aqidah akhlak ini mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah, serta merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran melalui program yang terencana.

Secara garis besar, ruang lingkup hubungan manusia menjadi tiga yaitu akhlak atau hubungan manusia dengan Allah, akhlak terhadap manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam lingkungannya. Ruang lingkup Aqidah Akhlak menitikberatkan mendidik serta membimbing anak dengan membentuk akhlak dan budi pekerti yang sanggup menghasilkan orang-orang yang berberilaku baik dan memiliki jiwa yang bersih. Sumber ajaran aqidah akhlak dibagi menjadi dua yakni Al-Qur'an dan Hadits.

Istilah pendidikan karakter dapat diartikan sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik agar memiliki nilai dan karakter sebagai karakternya sendiri, diterapkan nilai-nilai tersebut dalam hidupnya sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif. Pendidikan karakter berfungsi mendorong potensi anak agar menjadi manusia yang tangguh dan berkarakter baik yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu karakter yang ditanamkan adalah sopan santun. Sikap sopan santun yang benar adalah menonjolkan kepribadian baik dan hormat kepada semua orang. Penanaman karakter dapat dilakukan dengan memberikan contoh sikap yang mulia, memberi dorongan, dan membiasakan berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Karakter baik harusnya dibangun dalam kepribadian anak seperti bertanggung jawab, jujur, tidak sombong, rendah hati, ramah dan lain sebagainya. Perilaku baik harus dibiasakan sejak dini, agar anak terbiasa melakukan hal-hal baik.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan penyebaran angket. Dari hasil korelasi antara X dan Y diperoleh hasil 0,698 yang jika dikonsultasikan berdasarkan kriteria menunjukkan adanya pengaruh antara pembelajaran Aqidah Akhlak terhadap karakter anak di TPA Husratun Maimunah Jorong Paninjauan, Kec. Tanjung Raya, yang masuk kategori tinggi.

Ini membuktikan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak berpengaruh terhadap karakter anak.

Mendidik anak menjadi manusia yang memilikiketeladanan sikap atau perilaku yang baik serta beretika sesuai norma yang diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Karakter anak akan lebih baik jika penyampaian dari materi pembelajaran Aqidah Akhlak dapat diterima dengan baik dan senang hati oleh anak didik. Maka dari itu pendidik yang mengajar pembelajaran Aqidah Akhlak diharapkan profesional dalam membimbing dan menyesuaikan baik metode strategi pembelajaran yang digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Rodja. (2019). Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Karakter Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah Maumere. *Jurnal Jupekn Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4 (1), 43-44.
- Aini, Qurratul. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di TK Adirasa Jumiang. *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2), 43.
- Al-Ghazali. (2013). *Khulul Al Islam*. Kwait: Dar Al-Bayan.
- Bafadhol, Ibrahim. (2017). Pendidikan Akhlak Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Edukasi Islam*, 6 (12), 46.
- E. Romat. (2019). Model Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan. *Edu Religia*, 3, 152.
- Habinah, Syarifah. (2015). Akhlak Dan Etika Dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar*, 1 (4), 74.

Hidayat, Ginanjar. (2017). Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Korelasinya Dengan Peningkatan Akhlak Al- Karimah Peserta Didik. *Jurna Edukasi Islam*, 6 (12), 107-109.

Jannah, Miftahul. (2020). Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanmkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4 (2), 243.

Kaimuddin. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14 (1), 52-54.

Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Muhaimin. (2005). *Kawasan dan Wawasan Studi Islam*. Jakarta: Kencana.

Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Omeri, Nopan. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 9 (3), 466.
- Puspitasari, Euis. (2014). Pendekatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, III (2), 46.
- Putra, Fernanda Rahmadika, dkk. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Sopan Santun Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3 (2), 184.
- R. S, Abdullah. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Negeri Kalabahi Kabupaten Alor-NTT. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam (JIP)*, 2 (1), 7-8.
- Samani, Muchlas. (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Samrin. (2016). Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai). *Jurnal Al-Ta'dib*, 9 (1), 123.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia Citra.

- Sufiani. (2017). Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Manajemen Kelas. *Jurnal Al-Ta'dib*, 10 (2), 136.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, II (2), 33.
- Suryani, Liliek. (2017). Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 115.
- Syukur, Aisyah, dkk. (2004). *Aqidah Akhlak untuk Madrasah Aliyah Kelas X*. Semarang: C.V. Gani & Son.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Qomari, Rohmad. (2009). Prinsip dan Ruang Lingkup Pendidikan Aqidah Akhlak. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14 (1), 12.

*“Jangan Terlalu Bergantung Pada Siapa pun Di Dunia
Ini. Karena Bayanganmu Saja Akan Meninggalkanmu
Disaat Gelap.”*

-IBNU TAYMIYYAH-

KK7 DR Kelompok 27

**PENGARUH MATERI PEMBELAJARAN PAI
TERHADAP AKHLAK SISWA PADA MASA
PANDEMI COVID-19 DI SDN 05 KOTO TINGGI
KECAMATAN GUNUANG OMEH**

Nur Azura 2118161

**Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan
Agama Islam**

IAIN BUKITTINGGI

Kampus 1: Jl. Paninjauan Geregeh-Bukittinggi

**Kampus 2: Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kab.
Agam**

Telepon : (0752)33136

email: info@iainbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh materi pembelajaran PAI terhadap akhlak siswa pada masa pandemi covid-19 di SDN 05 koto tinggi kecamatan Gunuang Omeh. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Informan yang digunakan dalam penelitian adalah angket. Hasil penelitian mengungkapkan pengaruh siswa terhadap materi akhlak terutama akhlak kepada orang tua dan guru.

Kata kunci: *Pengaruh, Materi, Akhlak*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. secara umum, kehidupan dan komunitas ditentukan oleh aktivitas pendidikan yang terdapat didalamnya. Hal itu disebabkan karena pendidikan secara alami sudah merupakan kebutuhan hidup manusia. Dengan demikian, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik yang bertujuan untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya ke arah

kesempurnaan, seperti yang dirumuskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) nomor 20 tahun 2003 (Ramayulis, 2002: 30).

Menurut istilah, pendidikan agama islam bisa diartikan upaya membimbing, mengarahkan, dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan berencana agar terbangun suatu kepribadian yang normal sesuai pemikiran islam (Nata, 2006: 340). Masalah suatu moral sangat dirasakan secara mengglobal sesuai dengan perubahan susunan etik yang sifatnya mendunia. Dimana pun dapat disaksikan berbagai bentuk hidup yang berlawanan dengan etika dan moral agama. Hampir setiap tahun kita saksikan kurangnya dalam interaksi sosial, norma yang bertentangan yang dilakukan oleh remaja, berupa menurunnya tata krama sosial dan kurangnya menerapkan etika dalam kehidupan sekolah dan masyarakat (Syafaat, dkk, 2008: 4).

Allah Swt telah menciptakan semua makhluk-Nya ini berdasarkan fitrah-Nya. Akan

tetapi, fitrah Allah untuk manusia yang di sini diterjemahkan dengan potensi dapat dididik dan mendidik, mempunyai kemungkinan berkembang dan meningkatkan sehingga akibatkemampuannya bisa melampaui batas menurut kemampuan fisiknya yang tidak berekembang. Meskipun demikian, jika potensi itu tidak dikembangkan pasti ia kurang bermakna pada kehidupan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan dalam rangka usaha dan kegiatan pendidikan. Teori nativis dan empiris yang dipertemukan oleh Kerschensteiner dengan teori konvergensinya, telah ikut membuktikan bahwa manusia itu makhluk yang dapat dididik dan dapat dibimbing. Melalui pendidikan dan pelatihan manusia dapat mengembangkan potensi tersebut, walaupun terlahir seperti kertas putih, tetap bersih tanpa isi apa-apa dan meskipun ia lahir dengan pembawaan dapat berkembang sendiri, namun perkembangan itu tidak akan lama kalau tidak melalui proses tertentu, yaitu proses pendidikan (Daradjat, dkk, 2012: 17).

Pendidikan akhlak merupakan satu aspek yang paling fundamental dalam kehidupan, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini disebabkan oleh kecerdasan yang dimiliki siswadan tingginya tingkat intelegensi yang mereka miliki tanpa dilandasi akhlak yang baik atau akhlak yang luhur maka tidak akan mencerminkan kepribadian yang baik. Dengan kata lain apabila akhlaknya baik maka baik pula sikap dan akhlaknya, sebaliknya jika rusak akhlaknya maka rusak pula sikap dan akhlaknya. Pendidikan berkaitan dengan ilmu pengetahuan, yang juga mencakup aspek sikap, dan perilaku sehingga dapat menjadikan anak sebagai manusia yang bertaqwa, berilmu, dan berakhlak baik. Sebagai pakar pendidikan, PhD. Arif Rahman menilai bahwa hingga saat ini masih ada yang keliru mengenai pendidikan di Tanah Air. Menurutnya, titik berat pendidikan masih lebih banyak pada prestasi akademik dan kurang memperhitungkan

akhlak dan budi pekerti siswa (Sani dan Muhammad Kadri, 2016: 6).

Ruang lingkup akhlak meliputi tiga bidang, yaitu akhlak kepada Allah, akhlak kepada sesama manusia, dan akhlak terhadap alam lingkungan. Akhlak dapat berupa jasmani dan rohani, lahir dan batin, dunia dan akhirat. Akhlak bersifat universal dan berlakusepanjang zaman, serta mencakup hubungan dengan Allah, manusia dan alam lingkungan (Depag, 2005: 73). Menurut Mochtar Buchori, pendidikan Agama masih gagaldikarenakan praktik pendidikan hanya memperhatikan aspek kognitif semata dari pertumbuhan kesadaran nilai-nilai (agama), dan mengabaikan pembinaan aspek afektif dan konatif-volitif, yaitu kemauan dan tekad untuk mengamalkan ajaran Agama. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya kesenjangan antara pengetahuan dan pengalaman, antara *gnosis* dan *praxis* dalam kehidupan Agama atau dalam praktik pendidikan agama berubah menjadi pengajaran agama, sehingga tidak mampu

membentuk pribadi-pribadi bermoral, padahal intisari dari pendidikan agama adalah pendidikan moral (Muhaiming, 2012: 23-24).

Pendidikan agama akan lebih berkesan, berhasil guna, dan berdaya guna apabila seluruh aspek ikut serta mempengaruhi dalam pembinaan pribadi anak. Aspek tersebut meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keseluruhan aspek tersebut secara bersama-sama mengarah kepada pembinaan agama pada anak. Kesatuan arah pendidikan yang dilalui anak dalam umur pertumbuhan, akan membantu perkembangan mental dan pribadi anak. Hal tersebut bertujuan agar agama dapat dihayati, dipahami dan digunakan sebagai pedoman hidup bagi manusia, jadi agama harus menjadi bagian integral dari kepribadiannya. Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan contoh, latihan-latihan (pengalaman), dan pengertian ajaran agama. Dengan demikian, agama merupakan amaliah dan ilmiah sekaligus (Darajat, 2005: 124—125).

Sukmadinata (2007: 52) mengatakan bahwa peserta didik yang terlibat dalam proses pendidikan adalah individu. Aktivitas, proses dan hasil perkembangan pendidikan peserta didik dipengaruhi oleh karakteristik siswa itu sendiri. Siswa sebagai individu selalu berperilaku, beraktivitas baik aktivitas fisik maupun psikis, yang nampak maupun tidak nampak, yang dilakukan secara sadar ataupun tanpa disadari.

Ketertarikan penulis memilih judul “Pengaruh Materi Pembelajaran PAI Terhadap Akhlak Siswa pada masa pandemi covid 19 Di SDN 05 Koto Tinggi Kecamatan Gunuang Omeh Kabupaten Lima Puluh Kota Pada Masa Pandemi Covid -19” karena penulis menduga masih kurangnya Menarapkan materi pelajaran PAI dan akhlak siswa di sekolah tersebut, tujuan pendidikan adalah untuk membentuk akhlak yang mulia dan apabila akhlak yang mulia telah tertanam dalam jiwa seorang siswa, tentunya itu akan berimbas terhadap kedisiplinan siswa

tersebut, menurut Athiyah Al-Abrasyi yang dikutip Abudin Nata, beliau mengatakan bahwa akhlak adalah jiwa pendidikan Islam.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian berupa pengumpulan data untuk mengetes hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. Melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya. Tujuan metode deskriptif adalah untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat (Sugiyono, 2015: 12).

C. Pembahasan

1. Pengaruh

Menurut Hugiono dan Poerwantana(2000: 47)“pengaruh merupakan dorongan atau bujukan yang bersifat untuk membentuk sehingga memiliki efek, sedangkan menurut Badudu dan Zain (2001: 13) “Pengaruh adalah daya yang

menyebabkan sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah hal yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain”. Sedangkan Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegas dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif (Gottschalk, 2000: 171). Dari konsep pengaruh di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah tanggapan (baik berupa perilaku atau situasi) terhadap perlakuan oleh dorongan untuk mengubah atau memperbaiki keadaan.

2. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses, yang dapat terjadinya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*). Maksudnya selesai belajar individu mengalami perubahan dalam bentuk perilakunya. Perilaku dalam arti yang luas yaitu berupa tingkah laku yang bisa diamati. Perubahan itu dapat dalam segi kognitif, afektif, dan dalam segi psikomotor (Walgito, 2010: 185). Menurut Salameto belajar adalah

suatu proses perubahan tingkah laku berupa hasil interaksi dengan lingkungannya agar memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Chaplin, belajar yaitu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman (Danarjati, Murtiadi, dan Ekawati, 2014: 41). Menurut Surya belajar, mengacu pada proses yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan baru dalam perilaku umum, sebagai hasil dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut “Witherington menyatakan bahwa: ”belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai bentuk respons yang baru yang berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan”(Rusman, dan kurniawan, 2015: 7).

Pembelajaran adalah aspek kegiatan manusia yang sempurna, yang keseluruhannya tidak dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai membuahkan suatu interaksi yang berlanjut antara pengembangan dan

pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih sempurna, pembelajaran sebenarnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk mengajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam pengertian ini, terlihat jelas bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dan siswa, yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Al-Tabany, 2014: 19).

Menurut Umar Hamalik “belajar adalah suatu objek yang tersusun berupa unsur-unsur seperti orang, material, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Umar Hamalik, 2010: 37). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi antara Pendidik dan peserta didik dalam bentuk bimbingan yang dilakukan pendidik supaya terjadinya proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat,

serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Adapun ciri-ciri pembelajaran yaitu :

- a. Memiliki tujuan yaitu untuk membentuk anak dalam suatu perkembangan tertentu.
- b. Terjadinya mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode, dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c. Materi jelas, relevan dan terencana dengan baik.
- d. Adanya aktivitas anak didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya pembelajaran.
- e. Pemeran utama yang cermat dan tepat.
- f. Guru dan siswa mengikuti banyak aturan dalam hubungan mereka masing-masing.
- g. Adanyawaktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- h. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk (Fathurrahman dan Sutikno, 2007: 7-11).

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga aspek pembelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan agar terwujud secara terpadu dalam bahasa Indonesia. Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, al-ta'lim (penyampaian pengetahuan dan keterampilan), al-tarbiyah (mendidik), dan al-ta'dib (proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak atau moral peserta didik). Pendidikan Agama Islam, yakni upaya mendidihkan ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Dalam pengertian yang kedua ini dapat berwujud: segenap kegiatan yang dilakukan seseorang dalam membantu seseorang atau sekelompok pesertadidik dalam menanamkan dan atau mengembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya, yang diwujudkan

dalam bentuk perilaku kehidupan yang baik dan dikembangkan dalam keterampilan hidupnya sehari-hari. Setiap peristiwa atau pertemuan antara dua orang atau lebih berdampak pada pengenalan ajaran Islam dan nilainya dalam satu atau lebih bagian (Muhaimin, 2012: 7).

Pendidikan Islam adalah pendidikan yang bertujuan untuk membina umat Islam yang matang dalam rangka mengembangkan potensi fisik dan mental seluruh manusia (Daulay 2014: 11). Sedangkan menurut Dzakiah Darajat Pendidikan Islam adalah pembentukan kepribadian muslim (Dardjat, dkk, 2008: 28). Menurut Kurikulum 2004 Pendidikan Agama Islam berfungsi untuk membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha ESA serta berakhlak mulia, sehingga mampu menjaga hubungan antar umat beragama (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, 2007: 3).

Menurut Ditbinpaysun meyakini bahwa pendidikan Agama Islam adalah upaya

membimbing dan mengawasi peserta didik agar dapat memahami makna Islam secara keseluruhan, setelah menyelesaikan studinya, memahami makna, maksud dan tujuan islam, dan akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirnya kelak (Zakiah, 2012: 88). Tayar Yusuf mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman,pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertakwa kepada Allah SWT.Sedangkan, tafsir Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam (Majid, 2006: 130).

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan kita, sebagaimana diketahui bahwasanya tujuan

pendidikan agama Islam itu sendiri adalah membentuk dan menciptakan seorang anak didik agar memiliki akhlak yang mulia, beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, senantiasa berbuat kebaikan, serta mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Menurut Al-Ghazali dalam tujuan utama pendidikan adalah pembentukan akhlak. Beliau mengatakan bahwa tujuan siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan adalah untuk kesempurnaan dan keutamaan jiwanya. Oleh karena itu tujuan utama pendidikan Islam adalah pencapaian akhlak mulia sehingga tercipta suasana kehidupan yang harmonis, saling tolong menolong, adil, dan hubungan yang seimbang dalam bermasyarakat (Efendi, 2016: 113)

Adapun Fungsi Pendidikan Agama Islam di Sekolah mencakup:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sekolah hanya berfungsi untuk

menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- b. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.
- c. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan - kesalahan, kekurangan - kekurangan, dan kelemahan - kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari- hari.
- d. Penanaman Nilai yaitu sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

- e. Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
- g. Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nirnyata), sistem dan fungsionalnya. (Abdul Majid, 2012: 15-16).

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan pada Allah SWT dalam diri peserta didik melalui pengenalan, pemahaman,

penghayatan terhadap ayat-ayat Allah yang tercipta dan tertulis (*ayat kauniyyah dan ayat qauliyyah*).

- b. Membentuk karakter muslim dalam diri peserta didik melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan Islam dalam melakukan relasi yang harmonis dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungannya.
- c. Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan keyakinan Islam dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia. (Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia 2011: 55-56).

4. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam

Menurut Mahmud Yunus bahwa inti ajaran Islam meliputi masalah keimanan (aqidah), masalah keislaman (syariat), dan

masalah ihsan (akhlak). Tiga inti pokok ajaran ini kemudian di jabarkan dalam bentuk rukun iman, rukun Islam dan akhlak. Dari ketiganya lahirlah beberapa keilmuan agama yaitu ilmu tauhid, ilmu fiqh, dan ilmu akhlak. Ketiga kelompok ilmu agama itu kemudian dilengkapi dengan pembahasan dasar hukum Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits, serta di tambah lagi dengan sejarah Islam (tarikh), sehingga menurut Mahmud secara berurutan adalah:

a. Ilmu Tauhid/ Keimanan

Ilmu Tauhid ini meliputi rukun iman yaitu iman kepada Allah, iman kepada Malaikat, iman kepada Kitab-kitab Allah, iman kepada Rasul-rasul Allah, iman kepada hari akhir, dan iman kepada takdir.

b. Ilmu Fiqih

Ilmu Fiqih ini meliputi: Thaharah, Shalat, zakat, Puasa, Haji, dan Umrah, Muamalah, Mawaris, Munakahat, Hudud, jinayat, Jihad dan Aqdhayah.

c. Al-Qur'an dan Hadits

Akhlak meliputi: akhlak kepada Allah, akhlak kepada Rasul, akhlak kepada orang tua, akhlak kepada diri sendiri, akhlak kepada teman (sesama), dan akhlak kepada lingkungan hidup.

d. Tarikh Islam

Ruang lingkup pembahasan tergantung pada jenis lembaga pendidikan yang bersangkutan, tujuan, dan tingkat kemampuan anak didik sebagai konsumen (Darajat, 2012 :86).

5. Akhlak

Menurut Yatimin Abdullah dalam bukunya *Studi Akhlak dalam Perspektif Alquran*, kata “akhlak secara bahasa berasal dari bahasa Arab (أخلاق) *akhlak* dalam bentuk *jama*”, sedangkan *mufradnya* adalah (خلق) *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau *tabiat*” (Abdullah, 2007: 2). Menurut Mohammad Nasiruddin dalam bukunya *Pendidikan Tasawuf* mengungkapkan bahwa akhlak adalah sesuatu yang telah tercipta atau terbentuk melalui sebuah proses. Moralitas tidak hanya dibentuk, tetapi juga

disebut kebiasaan. Kebiasaan adalah tindakan yang tidak lagi banyak memerlukan pemikiran dan pertimbangan (Mohammad Nasirudin, 2009: 31). Menurut Barmawie Umary Tujuan akhlak yaitu “agar membiasakan hal yang baik seperti: indah, mulia, terpuji, serta menghindari yang buruk, jelek, hina, tercela. Sehingga hubungan kita dengan Allah SWT dan dengan sesama makhluk selalu terpelihara dengan baik dan harmonis”(Umary, 1991: 2).

Baik kata akhlak atau khuluq kedua-duanya dapat dijumpai di dalam Al-Qur'an, sebagai berikut:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ۚ

“Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung” (QS. Al-Qolamayat 4).

Akhlak Islam adalah mengarahkan, membimbing, mendorong, membangun peradaban manusia dan menyembuhkan penyakit jiwa dan mental masyarakat, merupakan tujuan berakhlak

untuk memperoleh kebahagiaan dalam hidup ini dan di masa depan

Dasar Hukum Akhlak

Dalam Islam, dasar atau alat pengukur yang mengatakan baik buruknya sifat seseorang itu adalah Al-Qur'an dan As-Sunnah Nabi SAW. Menurut Al-Qur'an dan Sunnah kita dapat menggunakannya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Dan sebaliknya apa yang menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah itulah yang tidak baik dan harus di jauhi (Anwar, : 208).

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ٢١

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah (QS. Al- Ahzab: 21)

Aspek akhlak meliputi:

- a. Pembiasaan akhlak karimah (mahmudah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih,

ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong-menolong, hormat dan patuh, sidik, amanah, tablig, fathanah, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, qana'ah, dan tawakal.

- b. Menghindari akhlak tercela (*mazmumah*) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasad, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad (Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, 2008: 23-24).

Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak pada khususnya dan pendidikan pada umumnya, ada tiga hal yang amat populer pertama aliran *nativisme*. Kedua aliran *empiris* dan ketiga aliran

konvergensi. Menurut kecenderungan bawaan, faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian seseorang adalah faktor bawaan yang muncul dalam yang bentuk bakat, kecerdasan, dan kecenderungan lainnya.

Aliran ini tampaknya begitu yakin dengan potensi batin yang ada dalam diri manusia, dan hal ini kelihatannya erat kaitannya dengan pendapat aliran intuisme dalam hal penentuan baik dan buruk sebagaimana telah diuraikan diatas. Aliran ini tampak kurang menghargai atau kurang memperhitungkan peranan dan pendidikan. Selanjutnya menurut aliran empirisme bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor dari luar, yaitu lingkungan sosial, termasuk pembinaan dan pendidikan yang diberikan. Ketika anak-anak menerima pendidikan dan bimbingan yang baik,, mereka akan baik-baik saja, dan sebaliknya sekolah ini tampaknya lebih percaya pada peran yang dimainkan dunia pendidikan dan pembelajaran. Pada saat yang sama, Aliran

Konvergensi percaya bahwa pembentukan moralitas tergantung pada “faktor internal, yaitu sifat anak, serta faktor eksternal, interaksi di bidang sosial lingkungan”.Fitrah dan kecenderungan ke arah yang baik yang ada dalam diri manusia dibina secara intensif melalui beberapa metode (Nata, 2009: 167).

Materi pembelajaran PAI

Kompetensi Dasar

3.1 Memahami makna QS. At-Tin dan QS. Al-Maun

3.4 Memahami makna diturunkannya kitab-kitab suci melalui rasul-rasulnya sebagai implementasi rukun iman

2.6Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua, dan guru.

3.6 Memahami makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

4.6 Mencontohkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

3.10 Memahami hikmah puasa Ramadhan(Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017: 28).

5. Pandemi *Covid-19*

Pengertian Pandemi Covid -19

Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19) merupakan penyakit menular yang disebabkan akibat sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Penyakit ini pertama kali diidentifikasi pada Desember 2019 di Wuhan, ibu kota provinsi Hubei China, dan saat itu menyerang secara global, mengakibatkan pandemi coronavirus 2019-2020 yang sedang berlangsung (Supriatna, 2020: 557).

COVID-19 merupakan penyakit baru yang menjadi pandemic dan perlu diwaspadai karena penebarannya yang relatif cepat, angka kematian tidak bisa diabaikan, dan belum ada obat yang jelas. Masih banyak *knowledge gap* dalam bidang ini sehingga diperlukan studi-studi lebih lanjut (Susilo, dkk., 2020: 63)

Pencegahan *Covid-19*

Wabah virus corona yang terjadi saat ini, jika kita rujuk pada sejarah Nabi merupakan wabah yang sudah terjadi dengan kondisi yang hampir sama, sehingga penanganannya pun sama. Oleh karena itu, untuk mengatasi wabah tersebut salah satunya adalah dengan menerapkan karantina atau isolasi mandiri terhadap penderita. Saat itu, Nabi memerintahkan untuk tidak mendekati atau melihat orang yang menderita kusta. Oleh karena itu, metode karantina telah digunakan sejak zaman Nabi untuk mencegah penyebaran penyakit menular ke daerah lain. Dia memperingatkan pengikutnya untuk tidak mendekati daerah yang terkena wabah. Di sisi lain, jika berada di daerah yang terkena wabah, dilarang keluar. Kebijakan karantina dan isolasi khusus untuk wabah penyakit menular yang terjadi diluar kawasan pemukiman. Tindakan korektif kemudian akan diambil di bawah pengawasan ketat. Tenaga medis yang memenuhi syarat akan disediakan selama isolasi untuk memberikan perawatan yang tepat. Petugas isolasi diberikan pasokan bahan makanan kepada

masyarakat yang terisolasi (Mukharom dan Aravik, 2020: 243).

Hasil penelitian Pengaruh Materi Pembelajaran Pai Terhadap Akhlak Siswa Pada Masa Pandemi Covid -19 di SDN 05 Koto Tinggi Kecamatan Gunuang Omeh Kabupaten Lima Puluh Kota antara variabel-variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Keterangan:

X : Materi Pembelajaran PAI

Y : Akhlak Siswa

⇒ : Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y

1. Pengujian Prasyarat Analisis Data

a. Pengaruh materi pembelajaran PAI

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh materi pembelajaran PAI terhadap akhlak siswa pada masa pandemi covid 19 kelas V SDN 05 Koto Tinggi Kecamatan Gunuang Omeh Kabupaten Lima Puluh Kota. Data ini didapatkan

dari hasil jawaban angket 10 orang sampel dengan 10 item pertanyaan

1. Menghitung rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 40 - 27 \\ &= 13\end{aligned}$$

2. Menghitung banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 10 \\ &= 1 + 3,3 (1) \\ &= 1 + 3,3 \\ &= 4,3\end{aligned}$$

3. Menghitung panjang kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= 13 / 4,3 \\ &= 3,023\end{aligned}$$

Daftar distribusi frekuensi skor responden

Interval	Frekuensi	Persentase
27-29	2	20%
30-32	1	20%
33-35	2	20%

36-38	4	40%
39-41	1	10%
Jumlah	10	100%

4. Menghitung rata-rata (Mean)

Interval	f_i	X_i	$f_i \cdot X_i$
27-29	2	28	56
30-32	1	31	31
33-35	2	34	68
36-38	4	37	148
39-41	1	40	40
Jumlah	10	-	343

$$SD = \frac{\sum f_i \cdot x_i^2}{\sum f_i}$$

$$= \frac{343}{10}$$

$$= 34,3$$

$$= \frac{\sqrt{152,1}}{9}$$

$$= \sqrt{16,9}$$

$$= 4,110 = 4$$

5. Menghitung standar deviasi

Interval	f_i	x_1	$x_1 - \bar{x}$	$(x_1 - \bar{x})^2$	$f_i(x_1 - \bar{x})^2$
27-29	2	28	-6,3	39,69	79,38
30-32	1	31	-3,3	10,89	10,89
33-35	2	34	-0,3	0,09	0,18
36-38	4	37	2,7	7,29	29,16
39-41	1	40	5,7	32,49	32,49
Jumlah	10	-	-1,5		152,1

$$\begin{aligned}
 SD &= \frac{\sqrt{\sum f_i(x_1 - \bar{x})^2}}{n-1} \\
 &= \frac{\sqrt{152,1}}{10-1} \\
 &= \frac{\sqrt{152,1}}{9} \\
 &= \sqrt{16,9} \\
 &= 4,110 = 4
 \end{aligned}$$

b. Pengaruh Akhlak siswa kelas V di SDN 05 Koto Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 05 Koto Tinggi, makaberikut hasil dari penelitian yang dilakukan melalui metode angket. Pada bagian inikhusus dibahas mengenai variabel perilaku peserta didik

Menghitung rentang

1. Rentang = data terbesar – data terkecil

$$= 44 - 33$$

$$= 11$$

2. Menghitung banyaknya kelas interval

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 10$$

$$= 1 + 3,3 (1)$$

$$= 1 + 3,3$$

$$= 4,3$$

3. Menghitung panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{11}{4,3}$$

$$= 2,55 = 3$$

4. Membuat tabel distribusi frekuensi skor Akhlak siswa kelas V di SDN 05 Koto Tinggi
Daftar distribusi frekuensi skor responden

Interval	Frekuensi	Persentase
34-36	3	30%
37-39	3	30%
40-42	2	20%
43-45	2	20%
Jumlah	10	100%

5. Menghitung rata-rata (Mean)

$$\begin{aligned}x &= \frac{\sum fi \cdot xi}{\sum fi} \\ &= \frac{389}{10} \\ &= 38,9\end{aligned}$$

6. Menghitung standar deviasi

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{\sum fi(x_i - \bar{x})^2}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{111,25}{10-1}} \\ &= \sqrt{\frac{111,25}{9}} \\ &= \sqrt{12,36} \\ &= 3,51 = 4\end{aligned}$$

1. Pengaruh materi pembelajaran PAI terhadap akhlak siswa kelas Vdi SDN 05 Koto Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 05 Koto Tinggi dengan metode pengumpulan data melalui instrumen angket yang terdiri 10 item soal untuk materi Pembelajaran PAI (X) dan 10 item soal untuk akhlak siswa (Y), maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Nama Siswa	X	Y	XY	X ²	Y ²
M.Irfan Ramadhan	33	35	1155	1089	1225
Rifa Ftiri Anggraini	37	41	1517	1369	1681
Ahmad Fitra Salim	36	35	1260	1296	1225
Fadilah	37	41	1517	1369	1681

Oktavia					1
Naufal			891	729	108
Fadhur R	27	33			9
Rivano			1102	841	144
Monantas	29	38			4
Rolanda			1178	961	144
Putra	31	38			4
Rizqullah			1634	1444	184
Florenza	38	43			9
Siti			1760	1600	193
Asqiatul					6
Puadah	40	44			
M.Raffa			1330	1225	144
Ramadhan					4
i	35	38			
	34	38	1334	1192	150
	3	6	4	3	18

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10.13344 - (343)(386)}{\sqrt{\{10.11923 - (343)^2\} \{10.15018 - (386)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{133440 - 132398}{\sqrt{(119230 - 117649)(150180 - 148996)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1042}{\sqrt{1581 \times 1184}}$$

$$r_{xy} = \frac{1042}{39,76 \times 34,40}$$

$$r_{xy} = \frac{1042}{1367,744}$$

$$r_{xy} = 0,761$$

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket mengenai Pengaruh Materi Pembelajaran PAI terhadap akhlak siswa di SDN 05 Koto Tinggi siswa, berada kategori sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket mengenai akhlak siswa, berupa akhlak terhadap orang tua, terhadap guru dan lingkungan pada siswa di kelas V di SDN 05 Koto Tinggi berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian mengenai

Pengaruh materi Pembelajaran PAI terhadap akhlak siswa pada masa pandemi covid 19 kelas V SDN 05 Koto Tinggi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: terdapat data yang diperoleh dari hasil angket mengenai pengaruh yang signifikan antara pengaruh materi pembelajaran PAI terhadap akhlak siswa pada masa pandemi covid 19 kelas V di SDN 05 Koto Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Quinto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Investigasi (Metode Praktis)*. Edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Birken. (2001). *Metode Penelitian Sosial (Format Kuantitatif dan Kualitatif)*. Surabaya: Irlang University Press.
- Darajat, Zakiah dkk, (2012). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Literasi di Bumi.
- Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi dan Ari Ratna Ekawati.(2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia No. 211.2011
- Nata, Abbudin. (2009). *Akhlak Tasawuf*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhaiming, (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah*,

*Madrasah, dan Perguruan Tinggi.*Jakarta:

Rajawali pers,

Mukharom dan Havis Aravik. (2020). Kebijakan Nabi Muhammad Saw Menangani Wabah Penyakit Menular dan Implementasinya Dalam Konteks Menenggulangi Coronavirus Covid-19. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, Vol. 7 No. 3.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia. (2008)

Ramayulis. (2002.) *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

Riduwan. (. 2008).*Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Cet.V; Bandung:Alfabeta

Rusman, Deni kurniawan dan Cepi Riyana. (2015).*Pembelajaran Berbasis TIK*

Mengembangkan Profesionalitas

Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

Sani, Ridwan Abdullah dan Muhammad Kadri.

(2016). *Pendidikan Karakter*. Jakarta:

Bumi Aksara.

Subana, dkk, *Statistik Pendidikan* .Cet.10;

Bandung: CV Pustaka Setia, 200).

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*

Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan

R&D.Cet XXII; Bandung: Alfabeta.

Sukandarrumidi. (2002) *METODOLOGI*

PENELITIAN (Petunjuk Praktis Untuk

Peneliti Pemula). Yogyakarta : Gadjah

Mada University Press.

Suryawati, Dewi Prasari. (2016). Implementasi

Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap

Pembentukan Karakter Siswa di MTs

Negeri Semanu Gunungkidul.

Jurnal Pendidikan Madrasah, Vol 1, No 2.

Susilo, Adityo dkk. (2020). Coronavirus Disease

2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal*

Penyakit Dalam Indonesia, Vol. 7, No. 1.

Umary, Barmawie. (1991). *Materi Akhlak*. Solo: CV. Ramadhani.. Vol. 6.

Walgito,Bimo.(2010).*Pengantar Psikologi Umum*.Yogyakarta: Penerbit Andi.

Warni, (2015).*Hubungan Antara Motivasi Belajar Siswa Dengan Kemampuan Penyelesaian Soal-Soal Fisika Kelas X SMA Negeri I Bunging*.

BIODATA PENULIS ARTIKEL KKN



Nama : Muliatul Khairiyah

NIM : 2118144

**Jurusan : Pendidikan Agama
Islam**

**Motto Hidup : “Berani
Bermimpi Dan Berani
Mengambil Tindakan
Untuk Meraih Mimpi”.**



Nama : Tika Syafya Ananda

NIM : 2118145

**Jurusan : Pendidikan Agama
Islam**

**Motto Hidup : “Mulailah dari
tempatmu berada, gunakan
yang kau punya dan lakukan
yang kau bisa”.**



Nama : Siti Nurzana
NIM : 2118147
Jurusan : Pendidikan
Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Motto Hidup : “Kegagalan
bukan Kekalahan”.



Nama : Risma Desi
NIM : 2118148
Jurusan : Pendidikan
Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Motto Hidup : “Kesuksesan itu
milik semua orang, jadi tak ada
alasan untuk tidak berjuang”



Nama : Muhammad Zikri

Nim : 2118149

**Jurusan: Pendidikan Agama
Islam**

**Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan**

**MottoHidup :“Orang bisa
mengapa kita tidak,
berusahalah sebab usaha tak
pernah mengkhianati hasil”.**



Nama : Fitr ia Sesmeri

NIM : 2118150

**Jurusan : Pendidikan
Agama Islam**

**Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan**

**Motto Hidup : “Hidup tiada
arti jika tidak ada ilmu”.**



Nama :Diana ShalehPutri

Nim : 2118151

Jurusan :Pendidikan Agama Islam

Fakultas :Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Motto Hidup :

“Sesungguhnya sudah kesulitan itu ada kemudahan”.



Nama : Ilham

NIM : 2118153

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Motto Hidup :“Menjadi

diri sendiri lebih baik dari pada menjadi diri orang lain” .



Nama : Aulia Rizki Fadhila

Nim : 2118154

Jurusan : Pendidikan

Agama Islam

**Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan**

Motto Hidup :

**“Aku tidak khawatir akan jadi apa
aku di masa depan nanti, tapi
yang pasti apa yang
aku lakukan sekarang akan membentuku
di masa depan”.**



Nama : Nurul Aisyah

NIM : 2118155

Jurusan : Pendidikan

Agama Islam

**Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan**

**Motto Hidup : “Jangan
menunggu karna tidak akan**

KK7 DR Kelompok 27

pernah ada waktu yang tepat,
maka mulailah walaupun dari
hal yang kecil”. “Balas dendam
terbaik adalah dengan cara
memperbaiki dirimu menjadi
lebih baik”



Nama : Sonia Anisa
Nim : 2118156
Jurusan : Pendidikan
Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Motto Hidup : “HidupSekali
Mari HidupBerarti”.



Nama : Sulastri Nengsih
NIM : 2118157
Jurusan : Pendidikan
Agama Islam

Pendidikan Agama Islam

KK7 DR Kelompok 27

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Motto Hidup : “Jangan tuntut Tuhanmu karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntut dirimu karena menunda adabmu kepada Allah”.



Nama : Nonalisa

NIM : 2118158

Jurusan : Pendidikan

Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Motto Hidup : “Gunakan yang kau punya lakukan yang kau bisa, segala sesuatu yang bisa kau bayangkan adalah kenyataan”.



Nama : Yohana Arifa
NIM : 2118159
Jurusan : Pendidikan
Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Motto Hidup : “Jangan pernah
menyerah apapun yang terjadi
kemungkinan yang terjadi”.



Nama : Linia Chindi
Chaniago
NIM : 2118160
Jurusan : Pendidikan
Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Motto Hidup : Hidup hanyalah
jalan yang penuh dengan usaha,

Trust Your Self “Man jadda wajada”



Nama : Nur Azura

NIM : 2118161

**Jurusan : Pendidikan
Agama Islam**

**Fakultas : Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan**

**Motto hidup : “Hiduplah sesuai
kemampuan dan janganlah
hidup sesuai kemauan”.**