BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah telah menerangkan bahwa kehadiran agama Islam yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw ditengah-tengah umat manusia, membawa perubahan yang amat besar. Perubahan ini terjadi dalam berbagai segi kehidupan; rumah tangga, masyarakat dan negara. Dengan kata lain ajaran Islam dapat merubah peradaban umat manusia dari masyarakat jahiliyah kepada masyarakat yang berakhlak mulia.

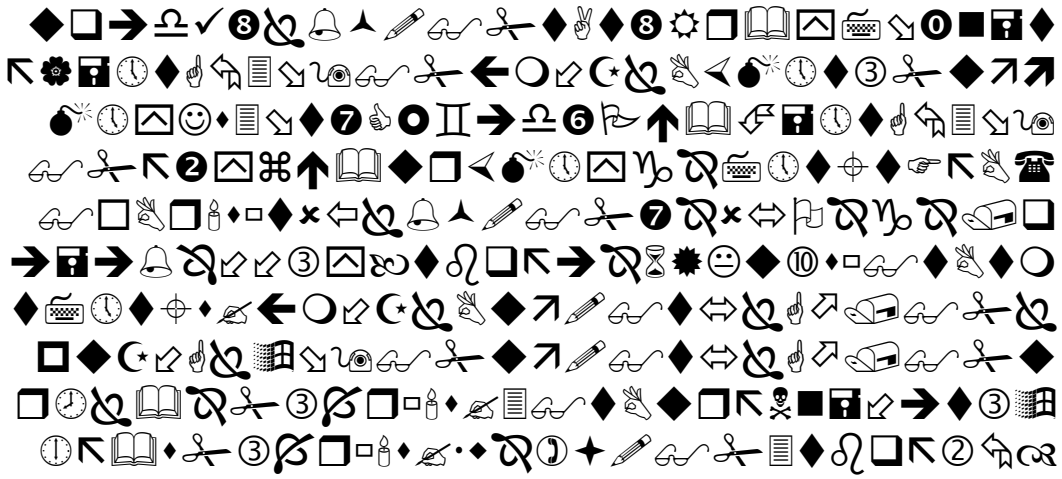
Keberhasilan itu disebabkan oleh salah satu tuntunan dari Rasulullah Saw sendiri yaitu *akhlakul karimah*, dalam situasi dan kondisi apapun Rasulullah Saw memberikan contoh teladan, baik melalui sikap, bicara dan perbuatan beliau.

Pendidikan sangat penting dan sangat signifikan didalam kehidupan serta merupakan kemutlakan yang tidak dapat dipisahkan dari pola kehidupan, baik kehidupan individu, keluarga, maupun bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investmen paling utama bagi setiap bangsa, terutama bagi sebuah bangsa yang sedang berkembang. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa tersebut. Disamping itu, pembangunan menuju arah kemajuan suatu bangsa hanya dapat dilaksanakan oleh manusia-manusia yang dipersiapkan untuk hal-hal tersebut melalui pendidikan.

Hal tersebut didukung dengan adanya Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan :

> Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta kepribadian bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

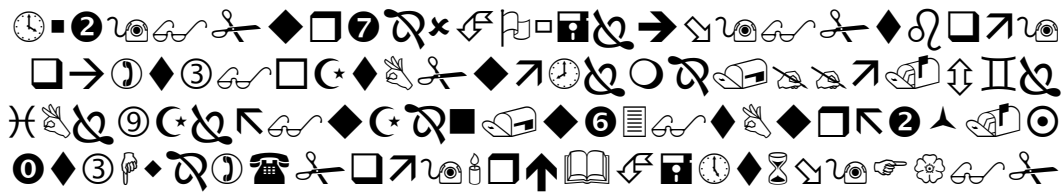
Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidikan dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.[2]Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi komunikasi mengalami kemajuan sangat pesat dan untuk selanjutnya berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat.Begitu tingginya ilmu dan akal dalam agama yang sempurna ini, begitu banyak ayat yang hanya akan menjadi petunjuk bagi orang yang mempunyai akal. Sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an surah Ali Imran ayat 7 yang berbunyi[3]:



[1]Redaksi Kawan Pustaka, *UUD RI dan PeraturanPeraturan RI tentang Guru dan Dosen*, (Bandung: Citra Umbara,2009), Cet.1, h. 14.

[2]Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Perkasa, 2008), Cet. 2, h. 7.

[3]Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta:1971), h. 51.



.

Jadi komputer juga merupakan salah satu hasil ilmu pengetahuan yang harus kita pelajari dengan baik (khususnya dibidang sistem informasi), sehingga dengan itu kita dapat memaknai beberapa ayat yang disebutkan di atas.

Namun sekarang ini ada saja masyarakat yang tidak dapat mengoperasikan perangkat ini, tetapi manfaat dan kelemahan teknologi yang satu ini sangat dikenal.Apalagi didalam teknologi tersebut terdapat *software* yang disukai oleh anak-anak yang sedang membentuk akhlak, *software* ini dapat membentuk perkembangan otak dan juga dapat membunuh akhlak anak-anak.

Pada zaman sekarang ini, akhlak anak-anak drastis menurun terutama diakibatkan dari kemajuan teknologi positif menjadi hal yang negatif.Terutama pada kemajuan teknologi seperti komputer yang tidak asing lagi terdengar di telinga kita. Dulu komputer hanya memiliki sedikit *software*, tetapi sekarang komputer sudah memiliki berbagai macam *software* yang dapat mengakses apa yang kita inginkan melalui internet.

Saat ini banyak permainan yang sangat menarik perhatian anak-anak untuk dapat bermain. Salah satunya adalah permainan yang ada di komputer yaitu *game online*, permainan ini memang dapat melatih otak anak untuk kreatif dan inovatif

dalam kehidupan anak-anak. Tetapi disisi lain ada dampak dari permaianan tersebut yang begitu dahsyatnya menghancurkan akhlak anak.

Sekarang ini*game online* sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia, penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapa tahun terakhir. Dimana-mana sangat mudah ditemui warnet-warnet yang menawarkan jasa ini. Tidak hanya di kota-kota besar saja, beberapa kota kecil pun sudah diserang oleh candu ini. Peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya pun terkadang tidak mengenal waktu sehingga seringkali lupa akan waktu, misalnya saja jam istirahat yang sepatutnya dipakai orang untuk tidur, tapi ternyata tidak untuk sebagian komunitas, yang dalam hal ini sebagai*arners*(online sejati). Waktu-waktu tersebut justru malah sedang asyik-asyiknya untuk main *game online*.

Seperti yang tejadi diKelurahan Paliwara ada seorang anak yang masih duduk di bangku kelas empat sekolah dasar, anak ini mempunyai hobidalam hal permainan tradisional.Ketika pulang sekolah ia sering melewati tempat usaha yang sering kita kenal yaitu warnet (Warung Internet).Bahkan setiap ia pulang sekolah, ia pasti melihat teman sebayanya dan orang dewasa datang ke warnet. Namun ia tidak menghiraukan hal tersebut, dan setelah ia pulang sekolah, ia memiliki kegiatan yang positif yaitu belajar mengaji setiap sore harinya. Dari umur tujuh tahun ia diajarkan mengaji oleh orangtuanya, orangtua tersebut ingin membentuk akhlak yang baik pada anaknya itu. Hingga sampai anak ini berada di kelas empat, iatetap memiliki akhlak yang baik.

Padasuatu ketika iasangat penasaran apa yang dilakukan disana sampai-sampai mereka tiap hari datang ke warnet, makamampirlah ia di tempat tersebut.Kemudian iabertanya kepada pemilik warnet, dan dijelaskanlah oleh si pemilik warnet. Akhirnya ia tertarik untuk bermain, awalnya ia tidak mengerti cara bermainnya. Dan ia pun diajarkan oleh anak seusianya yang sering bermain disana. Satu jam kemudian, ketika ia selesai bermain *game online* ia merasa tidak puas dan merasa ingin bermain kembali. Tetapi, ia harus pulang tepat waktu dan harus berangkat mengaji. Tak disadari, keesokan harinya ia merasa ingin bermain *game online*, ia coba bermain satu jam lagi. Dan tak terasa satu jam itu telah usai, ia pun pulang dan mengaji.

Hari selanjutnya ia mencoba bermain sampai tiga jam dan hanya bermain *game online*, ketika ia sedang asik bermain, orangtuanya menunggu dirumah dan merasa khawatir anaknya tidak pulang tepat waktu. Kemudian orangtuanya menghubungi sekolah apakah anaknya masih berada disekolah, tetapi jawaban dari pihak sekolah bahwa seluruh siswa sudah pulang. Ketika mendengar kabar itu kekhawatirannya semakin meningkat dan kesana kemari sang ibu mencarinya hingga waktu anaknya untuk berangkat mengaji.

Hingga akhirnya anak itu tidak berangkat mengaji, tak lama kemudian anak itu pun pulang dengan muka kesal karena dipermainannya ia selalu kalah. Dan ketika sampai di rumahia tidak mengucapkan salam kepada orangtuanya dan tidak mencium tangan orangtuanya, sehingga orangtuanya menjadi heran mengapa anaknya menjadi kurang sopan begitu. Akibat dari kejadian tersebut iaselalu pulang terlambat dan tidak belajar mengaji lagi.Dari peristiwa itu

orangtuanya pun menyadari bahwa hubungan dia dengan anaknya menjadi renggang, begitu juga dengan teman-temannya. Selain itu, anaknya juga sering meninggalkan kewajibannya seperti belajar, mengaji, shalat, bahkan waktu makan dan istirahatnya pun lupa karena keasikan bermain *game*, hingga akhirnya dia sesekali jatuh sakit karena kurang memperhatikan kesehatannya.

Melihat dari latar belakang permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengetahui lebih mendalam mengenai masalah tersebut dan menuangkannya dalam skripsi yang berjudul: **"DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK ANAK DI KELURAHAN PALIWARA KECAMATAN AMUNTAI TENGAH".**

B. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif atau positif).[4]
2. *Game online* adalah*game* yang disediakan oleh *server* tertentu yang dimainkan secara *online* dengan koneksi internet dan bisa bermain atau interaksi dengan orang lain dari tempat yang berbeda.[5]

---

[4]Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Cet 3, h. 234.

[5]Blogger, "Apa Game Online Itu", *http://warnetohwarnet.blogspot.com/2012/04/01.html*, diakses pada 01/04/14 pukul 21.30 WITA.

3. Akhlak berasal dari bahasa arab *akhlaq* yang merupakan bentuk jamak dari *khuluq*. Secara bahasa akhlak mempunyai arti kelakuan, tabiat, dan tingkah laku.[6]Menurut istilah akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorong manusia untuk berbuat tanpa melalui pertimbangan dan pilihan terlebih dahulu.[7] Jadi akhlak yang dimaksud disini adalah kelakuan atau tingkah laku anak.
4. Anak adalah seorang laki-laki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Jadi anak yang dimaksud disini adalah anak yang berusia 7 – 12 tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah?
2. Upaya-upaya apa yang akan dilakukan agar terhindar dari dampak *game online* terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah?

D. Alasan Memilih Judul

1. *Game online* merupakan permainan yang banyak disukai anak-anak sehingga perlu bimbingan dan perhatian penuh bagi orangtua.

---

[6]Umi Chulsum, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kashiko, 2006), h. 28.

[7]Rosihan Anwar, *Akhlak Tasawuf*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 14.

2. Akhlak anak sangat penting bagi masa depan agar bisa menjadi generasi muda yang taat pada orangtua, agama dan negara.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap akhlak anakdi Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah.
2. Untuk mengetahui upaya-upaya yang akan dilakukan agar terhindar dari dampak *game online* terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah.

F. Signifikansi Penelitian

Dari penelitian ini, maka penulis harapkan dapat berguna sebagai:

1. Sebagai bahan masukan untuk orangtua dan masyarakat terhadap dampak *game online*.
2. Bahan informasi bagi sekolah agar bisa mengawasi anak didiknya pada jam sekolah, baik sekolah formal ataupun non formal.
3. Dapat mengetahui upaya-upaya yang akan dilakukan agar terhindar dari dampak *game online* terhadap akhlak anak.
4. Bahan informasi bagi peneliti selanjutnya dalam permasalahan yang serupa untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam.

5. Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis khususnya yang berkenaan dengan damapak *game online*terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah.

G. Sistematika Penulisan

Dengan penelitian ini penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB I pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, penegasan judul, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II tinjauan teoritis terdiri dari pengertian *game online*, sejarah dan perkembangan *game online*, jenis-jenis *game online*,dampak *game online*, cara agar terhindar dari dampak *game online*.

BAB III terdiri dari metode penelitian yang meliputi subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pegumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data serta prosedur penelitian.

BAB IV laporan hasil penelitian,terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB Vpenutup berisi kesimpulan dan saran-saran.