

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Era *modern* sekarang sangat pesat, seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya adalah sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*. Kehidupan siswa sekarang dihadapkan dengan perkembangan *modern* yang sangat pesat dan bentuk nyata dari perkembangan tersebut adalah kemajuan internet, internet merupakan kemajuan teknologi yang dibuat oleh kreativitas manusia. Meskipun pada awalnya di Indonesia internet hanya memiliki beberapa program, tetapi dengan perkembangan yang begitu pesat internet sekarang sudah memiliki beberapa program bahkan Indonesia adalah salah satu negara dengan pemakai internet terbanyak. Bentuk dari perkembangan internet adalah hadirnya *game online* dikalangan masyarakat, *game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang bahkan remaja sekarang tidak asing lagi dengan *game online*.

Game online bisa dimainkan oleh banyak orang dari penjuru dunia, mereka juga bisa berkomunikasi menggunakan karakter yang mereka mainkan. *Game online* merupakan jenis permainan komputer yang medianya memanfaatkan jaringan

komputer (LAN atau Internet). Maraknya *game online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai dampak dari *game online* tersebut. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa *game online* berdampak positif dan ada yang menyatakan mempunyai dampak negatif. Kini banyak orang yang melakukan aktivitasnya dengan bermain *game online*, tidak hanya dirumah, dikantor bahkan disekolah. Bermain merupakan sebuah kebutuhan dasar untuk menghilangkan kejenuhan bukan dijadikan sebagai kebutuhan pokok untuk terus-menerus dipergunakan.

Islam memandang bahwa bermain merupakan hal yang mubah atau boleh dilakukan, ketika bermain itu mengakibatkan lupa untuk beribadah atau membawa kepada kemudharatan, maka hal itu akan menjadi haram.¹ Al Quran secara tidak langsung menjelaskan kepada manusia bahwa kehidupan di dunia tidak lebih hanya main-main dan senda gurau belaka. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S / 47 : 36.

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
أَمْوَالَكُمْ ۚ

Sebagaimana dari ayat di atas, dijelaskan bahwa Allah Swt telah menegaskan bahwa kehidupan di dunia tidak lebih hanya main-main dan senda gurau belaka,

¹ Alex Sobur, *Psikologi Umum dalam lintasan sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h 432.

yaitu ibarat sebuah peran yang sedang dimainkan di atas panggung dan jelaslah pada dasarnya manusia senang akan permainan.

Siswa sekarang bahkan sering melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, membantu orang tua, bahkan melalaikan sholatnya, karena keasyikan dengan *game online*-nya. Mereka hanya tahu bermain tanpa memikirkan pengaruh dari *game online* tersebut, membuat mereka sering melupakan hal-hal yang lebih penting. Akibat buruk dari kecanduan *game online* tersebut membuat rendahnya akhlak anak zaman sekarang mulai dari mudah mengeluh, malas dalam belajar, dan melalaikan sholat.

Game online tersebut tidak akan memiliki pengaruh jika digunakan semestinya dan masih diimbangi dengan kegiatan keagamaan, tetapi siswa sekarang menggunakan *game online* lebih dari waktu yang semestinya sehingga mempunyai pengaruh terhadap akhlaknya. Penyebab siswa kecanduan *game online* tersebut adanya pengaruh dari perkembangan zaman teknologi yang semakin canggih dan adanya pengaruh dari lingkungan pergaulannya sekitar. Dari sini mengakibatkan siswa sekarang memiliki akhlak yang kurang baik terhadap lingkungan sekitar bahkan adanya perilaku tidak peduli, untuk menanggulangnya sendiri sebenarnya disini memerlukan pengawasan orang tua dirumah dan pengawasan dari guru disekolah, agar anak tidak kecanduan dengan *game online* yang bakal mengakibatkan anak memiliki akhlak yang kurang baik. Tidak hanya akhlak saja yang kurang baik bahkan prestasi anak juga menurun, karena penggunaan *game online* yang terlalu sering mengakibatkan anak lupa akan waktunya. Maka dari itu

pengawasan dari orang tua dan guru sangat penting untuk menanggulangi kebiasaan anak yang sudah mulai kecanduan *game online* tersebut.

B. Definisi Operasional

Penulis akan menjelaskan secara rinci definisi operasional yang akan diteliti, agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian ini, sehingga penelitian ini lebih terfokuskan. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh, menurut kamus besar bahasa Indonesia yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Jadi pengertian pengaruh yang dimaksud dalam penelitian adalah perubahan watak atau perilaku siswa yang mengarah kepada perilaku baik dan buruk.

2. *Game Online*

Game Online merupakan gabungan dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game*, dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” diartikan sebagai permainan, sedangkan *Online*, merupakan suatu istilah saat kita terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial, email dan berbagai jenis akun lainnya. *Game Online* yang dimaksud dalam penelitian adalah

game online melalui perangkat *handphone*, yang sering dimainkan oleh siswa intensitas bermain *game* yang terdiri dari lama waktu, perhatian penuh dan emosi dalam bermain *game*.

3. Akhlak

Akhlak, secara bahasa kata akhlak berasal dari bahasa Arab *al-akhlak*, bentuk jamak dari kata *khuluq* yang berarti tabiat, budi pekerti, kebiasaan atau adat. Sedangkan secara istilah, akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia. Akhlak yang dimaksud dalam penelitian adalah tingkah laku siswa yang menimbulkan perilaku kurang baik, seperti meninggalkan sholat, malas belajar, membentak orang yang lebih tua dan berkata kasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas siswa dalam menggunakan *game online* di Mts Darulamanah Bati-bati?
2. Bagaimana kualitas akhlak siswa di Mts Darulamanah Bati-bati?
3. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di Mts Darulamanah Bati-bati?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan intensitas siswa dalam menggunakan *game online* di Mts Darulamanah Bati-bati.
2. Mendeskripsikan kualitas akhlak siswa di Mts Darulamanah Bati-bati.
3. Menidentifikasi pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di Mts Darulamanah Bati-bati.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun signifikansi penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai bahan informasi untuk orang tua, guru dan masyarakat mengenai pengaruh game online terhadap akhlak siswa.
 - b. Sebagai bahan informasi untuk orang tua dan guru agar dapat mengawasi dan memberikan batasan untuk siswa tidak menggunakan game online berlebihan.
 - c. Sebagai bahan informasi bagi peneliti untuk mengetahui upaya penanggulangan penggunaan game online berlebihan pada siswa
2. Secara Praktis
 - a. Memberikan pemahaman akan pengaruh game online terhadap akhlak siswa.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini sangat diperlukan untuk menghindari penelitian yang sama, sejauh ini penulis belum menemukan individu yang mengkaji dan meneliti tentang masalah ini, tetapi penulis hanya menemukan penelitian yang berkaitan dengan apa yang akan penulis teliti. Pertama, untuk dilingkungan Uin Antasari Banjarmasin penulis hanya menemukan skripsi yang relevan dengan penelitian karya Siti Helmiah 2016 berjudul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Akhlak Siswa Jurusan Busana Batik (BB) di SMKN 1 Martapura”, dalam penelitian tersebut terdapat kesimpulan bahwa media sosial mempengaruhi akhlak siswa jurusan Busana Butik di SMKN 1 Martapura.

Kedua, penulis menemukan skripsi penelitian karya Agung Salim 2016 berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN ALAUDDIN MAKASSAR”, dalam penelitian tersebut hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan realitas penggunaan game online, maka cukup berpengaruh terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014.

Ketiga, penulis menemukan skripsi penelitian dari Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung karya Amiroh Anud 2017 berjudul “Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wlingi Kabupaten

Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017” berdasarkan kesimpulan dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Wlingi Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari penelitian dapat diambil kesimpulan masih ada variabel lain yang memungkinkan memiliki pengaruh perilaku terhadap siswa.

Namun, penulis karya ilmiah yang meneliti pengaruh game online terhadap akhlak siswa belum ditemukan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Mts Darulamanah.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan proposal ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab I ini menguraikan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, pada bab ini memuat landasan teoritis berkaitan dengan variabel-variabel yang diteliti, model konseptual penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode penelitian, pada bab ini menguraikan rancangan penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian, merupakan hasil penelitian yang memuat data pengujian dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, menguraikan pembahasan dari hasil penelitian.

Bab VI Penutup, pada bab ini peneliti memberikan simpulan atas hasil penelitian dan memberikan saran berdasarkan hasil penelitian.