

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pada saat ini, kita hidup di zaman globalisasi atau bisa disebut zaman modernisasi. Indonesia adalah salah satu negara berkembang baik dalam hal sumber daya manusia, ilmu pengetahuan maupun teknologi. Di zaman modernisasi seperti sekarang, manusia bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Kebutuhan manusia akan teknologi juga didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat.

Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Bahkan kurang dari 10 tahun terakhir teknologi handphone yang awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel berkembang menjadi alat komunikasi yang dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik, dan sarana permainan atau game.

Pada zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga anak-anak. Beberapa tahun terakhir ini, banyak anak-anak gemar bermain *game online*. Hal ini didukung dengan banyaknya *game online* di lingkungan sekitar yang menawarkan hanya dengan mengirimkan lewat *share it* tidak di pungut biaya atau harga hanya memerlukan waktu beberapa detik oleh anak.

Game menjadi semacam tempat pelarian dari kepenatan kegiatan sehari-hari di zaman yang menuntut efisiensi waktu. Game atau permainan bukan hanya untuk sekedar mencari hiburan semata namun sudah merupakan suatu yang menjadi kebutuhan manusia sekarang ini. Sedangkan game yang paling diminati adalah *game* yang berbasis online. *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya permainan dan *online* artinya daring (dalam jaringan). Pengertian *Game online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Di Indonesia jumlah pemain *Game online* terus mengalami peningkatan, bahkan peningkatannya lebih pesat dibandingkan dengan negara-negara lain.

Sampai tahun 2012, di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *Game online* dengan rata-rata umur pengguna 17 hingga 40 tahun. Di Indonesia sendiri sebanyak 80% pemainnya berusia 15-25 tahun. Wijayanti (2013:9) mengungkapkan beberapa penelitian yang terkait dengan motif seseorang bermain *Game online* yakni sebagai hiburan, proyeksi diri ketika menghadapi permasalahan dan sebagai media untuk berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan. Griffith & Wood (dalam Lemmens dkk, 2009), menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *Game online* daripada orang dewasa. Masa Remaja merupakan masa di mana seseorang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaan, dalam prosesnya ini merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan di antaranya perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial yang dapat meningkatkan

ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu mudah berubah. Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur dan mudah terangsang perasaannya (Papalia,dkk, 2009).

Dalam istilah Psikologi, penyesuaian sosial disebut dengan istilah sosial adjustment. Adjustment itu sendiri merupakan suatu proses untuk mencari titik temu antara kondisi diri sendiri dan tuntutan lingkungan. Manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, kejiwaan dan lingkungan alam sekitarnya. Kehidupan itu sendiri secara alamiah juga mendorong manusia untuk terus-menerus menyesuaikan diri. Penyesuaian sosial bertujuan untuk mencapai kesesuaian dalam kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berada dan berinteraksi.

Penyesuaian sosial adalah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupa sehingga cocok bagi masyarakat sosial (Chaplin, 2009:11). Penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan tampilnya respon-respon yang matang, efisien, memuaskan, dan sehat. Hurlock (2004) menyebutkan bahwa dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang dikatakan mencapai ukuran baik adalah ketika ia mampu menunjukkan penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*over performance*), penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok baik kelompok sebaya maupun kelompok orang dewasa, sikap sosial dimana dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, partisipasi sosial, serta perannya dalam

kelompok, dan kepuasan pribadi yang harus dapat menyesuaikan diri dengan baik secara sosial (Ardianasari, 2013).

Penyesuaian sosial adalah penjalinan hubungan secara harmonis atau relasi dengan lingkungan sosial, mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan atau mengubah kebiasaan yang ada sedemikian rupa sehingga cocok bagi masyarakat sosial (Chaplin, 2009:11). Penyesuaian sosial yang baik ditandai dengan tampilnya respon-respon yang matang, efisien, memuaskan, dan sehat. Hurlock (2004) menyebutkan bahwa dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang dikatakan mencapai ukuran baik adalah ketika ia mampu menunjukkan penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku yang nyata (*over performance*), penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok baik kelompok sebaya maupun kelompok orang dewasa, sikap sosial dimana dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, partisipasi sosial, serta perannya dalam kelompok, dan kepuasan pribadi yang harus dapat menyesuaikan diri dengan baik secara sosial (Ardianasari, 2013).

Oleh sebab itu, banyak anak yang membuang-buang waktu mereka untuk bermain *game online* berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan *game online* atau sering disebut *compulsive gaming*. Akibat hal ini anak banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan terlupakan. Menurut kamus bahasa Indonesia *Compulsive* adalah hal kecanduan secara fisik dan mental terhadap suatu zat.<sup>1</sup> Adanya *compulsive* terhadap *game*

---

<sup>1</sup>Evi Luvina Dwisang, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Tangerang Selatan:Karisma Publishing Group), h .13.

*online* ini menyebabkan masalah yang cukup besar dalam dunia pendidikan, padahal pendidikan adalah salah satu pondasi penting dalam pembangunan bangsa.

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Setiap pengalaman yang memiliki sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah lanjutan tingkat atas, sekolah luar biasa dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Dalam pustaka lain, pendidikan adalah semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk melimpahkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapan serta keterampilannya kepada generasi muda. Sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidupnya, baik jasmaniah maupun rohaniah.<sup>2</sup>

Semua manusia yang lahir di dunia perlu mendapatkan pendidikan, karena pendidikan merupakan langkah yang tepat dalam rangka mengembangkan semua aspek jasmani maupun rohani. Di samping itu, pendidikan juga memegang

---

<sup>2</sup>Zuhairini, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), h. 92.

peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa, yang mana maju mundurnya suatu bangsa tergantung maju tidaknya pendidikan yang ada.

Peranan pendidikan sangat memberikan corak dalam membentuk kualitas suatu masyarakat dan bangsa, oleh karena itu pemerintah melalui Departemen Pendidikan nasional berupaya agar mutu pendidikan semakin meningkat. Realisasi dari upaya peningkatan mutu pendidikan adalah dikeluarkannya kebijakan yang termuat dalam Undang-undang RI, Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003 yang menyatakan Bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>3</sup>

Kutipan di atas menggambarkan bahwa pendidikan merupakan upaya dalam membangun manusia yang seutuhnya. Melalui pendidikan diharapkan dapat menciptakan generasi muda yang ideal, beriman dan bertakwa serta memiliki kemampuan yang memadai dan berguna bagi masyarakat. Islam juga membahas tentang pentingnya pendidikan dalam Quran maupun hadist.

من خرج في طلب العلم فهو في سبيل الله حتى يرجع (رواه الترمذی)

Hadist tersebut menjelaskan tentang keutamaan orang yang berangkat untuk menuntut ilmu yakni seperti pahala orang yang berperang di jalan Allah.

---

<sup>3</sup>UU No. 20 tahun 2002 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bina Ilmu Surabaya, 2003), h. 7.

Jadi, seandainya saat perjalanan menuju sekolah, majelis ta'lim, maupun ketempat yang diperuntukkan untuk belajar lalu mengalami kecelakaan maka Insyaa Allah akan dimasukkan ke Surga seperti orang mati syahid.<sup>4</sup>

Pendidikan sebagai upaya perbaikan yang meliputi keseluruhan hidup individu termasuk akal, hati dan rohani, jasmani, akhlak, dan tingkah laku. Melalui pendidikan, setiap potensi yang di anugerahkan oleh Allah Swt. dapat dioptimalkan dan dimanfaatkan untuk menjalankan fungsi sebagai khalifah di muka bumi. Sehingga pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting tidak hanya dalam hal pengembangan kecerdasannya, namun juga untuk membawa peserta didik pada tingkat manusiawi dan peradaban, terutama pada zaman moderen dengan berbagai kompleksitas yang ada. Dalam penciptaannya, manusia diciptakan oleh Allah Swt. dengan dengan dua fungsi, yaitu fungsi sebagai khalifah di muka bumi dan fungsi manusia sebagai makhluk Allah yang memiliki kewajiban untuk menyembah-Nya. Kedua fungsi tersebut juga dijelaskan oleh Allah Swt. dalam [Q.S Al-Baqarah (2): 30], sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ

يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا

لَا تَعْلَمُونَ

---

<sup>4</sup>Moh. Rifa'i, *Ilmu Fiqh Islam Lengkap*, Semarang : PT. Karya Toha Putra, h. 13.

Artinya : Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: "Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, Padahal Kami Senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."

Ayat ini menjelaskan tentang ketika Allah menjadikan manusia sebagai khalifah di muka bumi dan dengannya Allah Swt. mengamankan bumi beserta isi kehidupannya kepada manusia, maka manusia merupakan wakil yang memiliki tugas sebagai pemimpin di bumi Allah.

Ghozali melukiskan tujuan pendidikan sesuai dengan pandangan hidupnya dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yaitu sesuai dengan filsafatnya, yakni memberi petunjuk akhlak dan pembersihan jiwa dengan maksud di balik itu membentuk individu-individu yang ditandai dengan sifat-sifat utama dan taqwa.<sup>5</sup>

Kecanduan game dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain game dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995). Yee (2006) menemukan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *Game online* kecanduan terhadap *Game online*. Selain itu Imanuel (2009) menemukan bahwa dari 75 mahasiswa Universitas Indonesia

---

<sup>5</sup> Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam; Tradisi dan Modernisasi Menuju Milenium Baru*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2002), h. 33.

yang mengalami kecanduan *Game online* sebanyak 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah. Penelitian ini menunjukkan mahasiswa yang bermain *Game online* adalah pecandu menengah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain *Game online* kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir dan kesempatan pendidikan serta menjadikan *Game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.<sup>6</sup>

Berdasarkan peninjauan awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa ada salah seorang anak bernama MH mengalami *compulsive gaming*. Ia sering meninggalkan waktu belajar, menunda makan, sulit beribadah dan menolak jika orang lain meminta bantuan kepadanya. Hal ini menghambat proses belajarnya di rumah dan memberi dampak pada hasil belajarnya di sekolah. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian skripsi dengan judul: **“*Compulsive gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur’an Sei Gampa Asahi”**.

## **B. Definisi Operasional**

Guna memberikan kejelasan terhadap judul yang dipaparkan di atas dan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang berkenaan dengan judul sebagai berikut:

---

<sup>6</sup>WHO, Data Pecandu *Game online* Indonesia, diakses <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>, pada tanggal 28 April 2020, pukul 10.20 WITA.

1. *Compulsive* yaitu: hal kecanduan secara fisik dan mental terhadap suatu zat<sup>7</sup>
2. *Game online* adalah teknologi daripada generasi, sebuah mekanisme untuk menghubungkan permainan bersama daripada pola tertentu *game paly*. *Game online* yang dimaksud di sini adalah game yang biasa digunakan oleh responden yaitu *Hago*.
3. Penyesuaian yaitu proses, cara perbuatan menyesuaikan.<sup>8</sup> Penyesuaian dimaksud dalam penelitian ini adalah melaksanakan kegiatan-kegiatan wajib pada usia sekolah tingkatan MI. adapun penyesuaian yang akan diteliti antara lain: belajar, makan teratur dan tepat waktu, beribadah, membantu dan istirahat yang cukup.
4. Lingkungan adalah daerah yang termasuk di dalamnya; bagian wilayah di kelurahan yang merupakan lingkungan kerja pelaksanaan pemerintahan desa, golongan, kalangan, semua yang mempengaruhi pertumbuhan manusia atau hewan.<sup>9</sup>
5. Anak Usia Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah anak-anak yang dikata gorikan pada masa kanak-kanak periode kedua yaitu sekitar umur 6-12 tahun.<sup>10</sup> Pada

---

<sup>7</sup>Evi Luvina Dwisang, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Tangerang Selatan:Karisma Publishing Group), h. 13.

<sup>8</sup>Dikutip dari kamus Bahasa Indonesia Online, <https://jagokata.com/arti-kata/penyesuaian.html>.

<sup>9</sup>Evi Luvina Dwisang, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Tangerang Selatan:Karisma Publishing Group), h. 352.

<sup>10</sup>Sri Rumini & Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 37.

penelitian ini anak yang diteliti adalah lima orang anak yang berusia 10-11 berada dikelas 5.

Jadi yang dimaksud dengan judul di atas adalah suatu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui tentang *compulsive gaming* terhadap penyesuaian lingkungan pada anak usia sekolah di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.

### **C. Fokus Penelitian**

Penelitian ini fokus pada:

1. *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.
2. Cara mengatasi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.

### **D. Pemilihan Judul**

Alasan penulis memilih judul *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi karena belum pernah ada penelitian serupa pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Antasari. Ada beberapa fakta di lapangan yang menarik tentang *compulsive gaming* bagi anak usia dasar sehingga dirasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Salah satu faktanya ialah ternyata siswa di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi ada juga yang menggunakan *compulsive gaming* dan sangat berdampak pada proses belajar mereka.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.
2. Cara mengatasi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk menerapkan agar anak lebih memperhatikan waktu belajar, beribadah, berteman dan menjaga istirahatnya. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar teori untuk penelitian selanjutnya yang berkesinambungan. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi sekolah: penelitian ini bermanfaat untuk siswa yang ada disana agar anak memperhatikan waktu yang tidak melalaikan seperti belajar, beribadah dan lebih aktif berteman.
- b. Bagi masyarakat: hasil penelitian ini akan memaparkan kepada masyarakat tentang pentingnya mengetahui *compulsive gaming* terhadap penyesuaian lingkungan pada anak usia MI agar anak tersebut kelak sudah remaja atau

pun dewasa ia bisa bersosialisasi dan beradaptasi dengan orang banyak agar mampu menghindarinya.

- c. Bagi penulis: penelitian ini menambah wawasan saya dibidang pendidikan terutama tentang *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Lingkungan pada anak usia MI agar saya bisa lebih memperhatikan anak-anak disekitar lingkungan sendiri.
- d. Bagi peneliti berikutnya: hasil penelitian ini akan menjadi tambahan refrensi kajian penelitian terdahulu bagi skripsi selanjutnya yang memiliki pembahasan senada dengan penelitian ini.

#### **G. Kajian Penelitian Terdahulu**

1. Riski Yanto, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang, 2011.
2. Winsen Sanditaria, Siti Yuyun Rahayu Fitri, & Ai Mardhiyah, *Compulsive Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*, *Studens e-Journals*, Vol 1, No. 1, tahun 2012.
3. Laufi Dian Deodo Saputra, *Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana, Tahun 2013.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan penelitian ini meliputi:

BAB I, Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II, Landasan teori, terdiri dari penyesuaian lingkungan yang harus dilakukan oleh anak usia MI: Belajar, makan teratur dan tepat waktu, melaksanakan ibadah, tolong menolong, dan istirahat yang cukup

BAB III, Metode penelitian yang terdiri atas Pendekatan dan Jenis Penelitian, Subjek dan Objek, Lokasi Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Keabsahan Data, dan Prosedur Pengumpulan Data.

BAB IV Laporan Hasil Penelitian, terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian dan laporan penelitian.

BAB V Penutup, berisi Kesimpulan dan Saran-Saran.