

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap elemen kehidupan diubah secara drastis oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Internet merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi. Internet memungkinkan untuk memperoleh informasi apa pun secara bebas.¹ Dizaman yang serba canggih, siapapun dapat mengakses internet. Internet telah memungkinkan kita melampaui waktu, lokasi, dan ruang, yang memungkinkan penyebaran berbagai pengetahuan secara cepat dan mudah kepada orang-orang di seluruh dunia.²

Perkembangan teknologi memberi pengaruh sangat besar dalam seluruh aspek kehidupan. Khususnya dalam dunia hiburan, contohnya dalam hal permainan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi, khususnya yang kita kenal dengan internet merubah permainan yang dulunya tradisional sekarang menjadi modern. Dengan hanya bertatap dari alat yang bernama *handphone*, siapapun dapat bermain apapun dan dengan lawan yang jauh di sana. Salah satu bukti kecanggihan teknologi dalam permainan ialah hadirnya *game online*. *Game online* merupakan permainan dengan fitur canggih turunan dari internet yang berbasis visual dan elektronik. *Game online* dikreasi sedemikian rupa sehingga

¹ Nurul Ismi, Akmal, "Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMANegeri 1 Bayang", dalam *Journal of Civic Education* Vol. 3 No. 1 2020, 2.

²Suharno Pawirosumarto, *Aplikasi Komputer*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2008), 56.

permainan akan kian menantang pada setiap tingkatan levelnya, ditambah dengan pilihan hero-hero yang keren sehingga dapat menarik untuk dimainkan.

Game online yang sudah tersistem dengan baik dan menarik dalam *handphone* (telepon genggam) telah mewarnai segala aktivitas harian penggunanya. Hampir semua kalangan tidak asing dengan *game online*. Maraknya *game online* telah merambah setiap rentang usia dari anak-anak hingga manula. Tentu dalam perkembangannya, *game online* membawa pengaruh positif maupun negatif terhadap penggunanya. Dan yang paling terlihat pengaruhnya terjadi pada kalangan remaja, sebab di umur remaja ialah masa mencari jati diri dan mereka sangat mudah terombang-ambing oleh keadaan.

Anak berusia remaja terhitung banyak duduk di bangku sekolah menengah, khususnya sekolah menengah atas. Seperti MAN 2 Banjarmasin, merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berbasis agama.

Dalam lingkungan sekolah, tentunya setiap siswa harus mampu memahami secara utuh materi yang telah diajarkan. Aktivitas dalam mencari ilmu pengetahuan identik dengan proses pembelajaran atau biasa disebut aktivitas belajar.

Dalam aktivitas belajar siswa, tidak selamanya dapat berjalan sesuai sistem. Banyak pengaruh-pengaruh yang dapat mengganggu jalannya aktivitas belajar, terutama di dalam kelas. Maraknya teknologi informasi dan komunikasi menjadikan siswa sangat mudah mengakses berbagai sistem informasi dalam

telephone genggam mereka masing-masing. Contoh nyata yang sering nampak yaitu *game online*.

Game online ialah sebuah permainan yang dimuat dalam komputer atau *handphone* dengan berbantuan jaringan internet. Diciptakan dengan sistem digital yang berkualitas tinggi, *game online* mampu menarik penggunanya dengan begitu pesat. Dimana-mana dapat kita saksikan orang yang memegang *handphone* sedang asyik bermain *game*.

Berdasarkan observasi penulis yang alumni MAN 2 Banjarmasin. Sewaktu duduk di bangku MAN, penulis kerap kali melihat teman-teman sedang asyik bermain *game online* dan mirisnya lagi mereka bermain tepat dijam pelajaran. Hal ini tentu mengganggu proses aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil penelitian Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan bahwa jika orang tua tidak mengawasi anak-anak mereka saat bermain *game online*, hal itu dapat mengembangkan kebiasaan buruk. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap semangat belajar siswa jika mereka sudah terlibat dalam *game online* karena mereka penasaran bagaimana mereka dapat mencapai tujuan permainan tersebut. Anak-anak juga akan memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebayanya, karena anak-anak terlalu banyak bermain *game*.³ Mereka asyik dengan dunia *game* mereka sendiri.

Dalam ajaran agama Islam, *game* memang diperbolehkan. Namun jika sudah berlebihan hingga menimbulkan kecanduan, maka hal itu dilarang. Apalagi

³ Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Basicedu* Vol 5 No 3 2021, 1309.

jika sebab *game* tersebut menjadikan seseorang lalai terhadap kewajiban mereka, contoh sederhananya kewajiban sholat. Sebagai hamba yang bertitel muslim, sudah barang tentu harus mengikuti perintah Tuhannya dan menjauhi larangan Tuhannya. Lalai dari Tuhannya merupakan sifat yang dilarang oleh Allah, maka sudah sepantasnya untuk dijauhi. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Surah Al-A'raf: 205

وَأذْكُرْ رَبَّكَ فِي نَفْسِكَ تَضَرُّعًا وَخِيفَةً وَدُونَ الْجَهْرِ مِنَ

الْقَوْلِ بِالْغُدُوِّ وَالْآصَالِ وَلَا تَكُن مِّنَ الْغَافِلِينَ ﴿٢٠٥﴾

Dalam penelitian lain juga mendapat hasil bahwa pengaruh *game online* dapat menimbulkan akibat yang membuat ketagihan, menimbulkan kekacauan dalam kehidupan nyata, menimbulkan kelupaan, menyebabkan orang menjadi terpisah dari lingkungannya, dan bila sering terjadi dapat menimbulkan dampak psikologis, menimbulkan pemborosan, dan mengganggu kesehatan.⁴ Sebab orang yang telah candu *game online* akan lupa makan, tidur juga tidak teratur. Hal ini yang bisa mengakibatkan orang tersebut mudah terkena penyakit.

Maka, sudah barang tentu untuk para orang tua atau guru menjaga anak-anak mereka dari pengaruh dunia luar yang dapat melalaikan dari kewajiban anak,

⁴ Siprianus Koi1, dkk, Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang, dalam Jurnal *Nursing News* Vol. 2, No. 1, 2017, 328.

seperti kewajiban belajar dan lain-lain. Sebagaimana yang dijelaskan Allah dalam firman-Nya Qur'an Surah At-Tahrim ayat 6;

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ

وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا

أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Maka dari permasalahan yang telah dipaparkan, penulis terdorong untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Aktivitas Belajar Siswa MAN 2 Banjarmasin”.

B. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan memudahkan pemahaman akan makna judul skripsi ini, maka perlu adanya tafsiran terhadap beberapa istilah dari skripsi ini.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang berasal dari sesuatu (seseorang atau benda) yang secara kuat membentuk perilaku, keyakinan, atau karakter

seseorang.⁵ Pengaruh berarti akibat yang ditimbulkan dari sesuatu hal. Dalam penelitian ini, pengaruh di sini bermakna sesuatu kondisi keadaan yang diakibatkan dari bermain *game online*, berupa akibat negatif dari *game online* terhadap aktivitas belajar siswa.

2. Game Online

Game online terdiri dari dua kata, yaitu kata *game* yang berasal dari bahasa *Inggris* artinya permainan, dan *online* yang berarti jaringan komputer. *Game online* berarti permainan oleh beberapa orang yang dimainkan pada waktu yang sama namun dapat di tempat yang berbeda dengan bantuan jaringan internet.⁶ *Game online* bisa dimainkan dengan memanfaatkan perangkat keras seperti *handphone (android)*, *playstation (PS)*, dan komputer (PC). *Game online* yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada beberapa *game online* yang tersedia di *handphone* siswa, seperti FF (*Free Fire*) dan ML (*Mobile Legends*).

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas dalam KBI (Kamus Bahasa Indonesia) berarti kegiatan, keaktifan, kesibukan.⁷ Belajar dalam KBI (Kamus Bahasa Indonesia) berasal dari kata ajar yang berimbuhan ber menjadi belajar berarti berusaha memahami sesuatu, berusaha mendapatkan ilmu pengetahuan (kemahiran, keterampilan).⁸ Maka, aktivitas belajar ialah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru terhadap siswa guna memperoleh ilmu pengetahuan. Menurut teori Paul B.

⁵ <https://kbbi.web.id/pengaruh> diakses pada 22.10 2 Januari 2023.

⁶ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV Ae Media Grafika,2019), 5.

⁷ Manda Putri dan Widya Antasari, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Permata Press, 2019), 32.

⁸ Manda Putri dan Widya Antasari, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Permata Press, 2019), 27.

Diedrich dalam Sumianto menyatakan bahwa aktivitas belajar terdiri dari *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, mental activities,* dan *emotional activities.*⁹ Aktivitas belajar adalah kegiatan peserta didik (siswa) dan pendidik (guru) dalam tindakan belajar, baik itu tindakan secara fisik maupun secara psikis.

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan diteliti ialah;

1. Bagaimana tingkat intensitas siswa MAN 2 Banjarmasin dalam bermain *game online*?
2. Bagaimana tingkat aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin yang dibarengi bermain *game online*?
3. Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan tujuan penelitian ini ialah;

1. Untuk mengetahui tingkat intensitas siswa MAN 2 Banjarmasin dalam bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa MAN 2 Banjarmasin yang dibarengi bermain *game online*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap aktivitas

⁹ Sumianto, "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up pada Siswa Sekolah Dasar" dalam Jurnal Basicedu Vol. 4 No. 4 2020. 1447

belajar siswa MAN 2 Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Hal ini dimaksudkan agar komponen teoritis dan praktis dari penelitian ini dapat bermanfaat baik untuk saat ini maupun untuk masa depan.

1. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru maupun orangtua siswa agar kiranya dapat menjaga anak-anaknya dari sisi negatif *game online* yang dapat mengganggu aktivitas belajar siswa.

2. Aspek Praktis

Penelitian ini bisa menjadi bahan masukan untuk lembaga pendidikan agar dapat mendisiplinkan siswanya dalam belajar sehingga mencapai aktivitas belajar yang baik, efektif dan efisien.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum menulis penelitian ini, penulis mencari penelitian yang telah diselesaikan oleh peneliti lain. Tujuan dari pencarian ini adalah untuk mencegah plagiarisme dan menemukan landasan penelitian saat ini. Penelitian terdahulu tersebut sebagai berikut:

1. Skripsi oleh Faiq Khoridatul Izza (2019) yang berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”. Penelitian Faiq mendapat hasil bahwa dampak dari remaja yang suka main *game online* lebih banyak mengabaikan kewajiban ibadah mereka, seperti sholat 5 waktu, kemudian suka berbohong pada

orang tua, serta berkata tidak sopan.¹⁰ Persamaan penelitian Faiq dengan penelitian ini terlihat pada variabel bebas (x) atau objek penelitian yakni *game online*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian serta variabel terikat (y). Jika penelitian Faiq menggunakan teknik kualitatif, maka penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini aktivitas belajar menjadi variabel terikat. Namun dalam skripsi Faiq variabel dependen (subjek, penelitian kualitatif) ialah perilaku keagamaan.

2. Skripsi oleh Aulia Rizky (2021) yang berjudul “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin”. Penelitian ini menemukan korelasi yang kuat dan menguntungkan antara interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dan penggunaan game online. Terdapat dampak positif dan negatif game online terhadap kontak sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan sesama pemain maupun non pemain.¹¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian Aulia Rizky terletak pada variabel x yakni *game online*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian serta variabel y masing-masing. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian Aulia Rizky menggunakan metode campuran (*mixed methode*). Untuk variabel y,

¹⁰ Faiq Khoridatul Izza, “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”, 2019, http://digilib.uinsa.ac.id/33692/1/Faiq%20Khoridatul%20Izza_E02215006.pdf

¹¹ Aulia Rizky, Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin”, Skripsi: UIN Antasari Banjarmasin, 2021, <https://idr.uin-antasari.ac.id/16330/>

dalam penelitian ini aktivitas belajar sebagai variabel y, sedangkan dalam penelitian Aulia Rizky, interaksi sosial mahasiswa sebagai variabel y.

3. Skripsi oleh Rusdah (2019) yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Akhlak Siswa di MTs Darul Amanah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. Berdasarkan penelitian Rusdah, siswa MTs Darul Amanah kelas VIII dan IX menunjukkan moral yang buruk akibat bermain *game online*. Yakni menurunnya akhlak siswa seiring dengan semakin intensifnya bermain *game online*.¹² Persamaan penelitian ini dengan penelitian Rusdah terletak pada variabel x dan metode penelitian, yakni *game online* sebagai variabel x dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Untuk perbedaannya terletak pada variabel y, di mana penelitian ini mengambil aktivitas belajar sebagai variabel y, sedangkan penelitian Rusdah mengambil akhlak sebagai variabel y.
4. Skripsi oleh Nurfadilah Ramdani (2018) yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”. Penelitian Nurfadilah mendapat hasil yang menunjukkan motivasi siswa SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dalam belajar dipengaruhi secara positif dan signifikan dengan bermain game online. Hal ini menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara kedua variabel yang terkait yaitu minat belajar siswa yang menurun seiring dengan bertambahnya jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain

¹² Rusdah, “ Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin”, Skripsi: UIN Antasari Banjarmasin, 2019, <https://idr.uin-antasari.ac.id/12109/>

game online.¹³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nurfadilah ialah pada variabel x yakni *game online*. Dan perbedaannya terlihat pada variabel y, di mana pada penelitian ini aktivitas belajar sebagai variabel y, sedangkan penelitian Nurfadilah mengambil minat belajar sebagai variabel y. Perbedaan lain terletak pada populasi dan sampel penelitian. Populasi dan sampel penelitian ini ialah siswa MAN 2 Banjarmasin, sedangkan pada penelitian Nurfadilah sampel penelitiannya ialah siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar.

Dari beberapa penelitian terdahulu, ada beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yakni *game online* menjadi variabel independen (x). Sedangkan perbedaannya terletak pada aktivitas belajar yang menjadi variabel dependen (y) dalam penelitian ini. Pada sampel juga berbeda, penelitian ini mengambil siswa yang bermain *game online* di kelas 12 MAN 2 Banjarmasin sebagai sampel penelitian.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berarti dugaan sementara. Penelitian mengambil hipotesis sebagai berikut.

1. Hipotesis Alternatif (H_a) yakni ada pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa. Yaitu semakin tinggi tingkat intensitas *game online* maka semakin rendah tingkat intensitas aktivitas belajar.

¹³ Nurfadilah, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar", Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018, https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf

2. Hipotesis Nol (H_0) yaitu tidak ada pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa.

H. Asumsi Penelitian

Penulis berasumsi bahwa *game online* memberi pengaruh besar terhadap aktivitas belajar siswa. Didukung oleh hasil penelitian Siprianus Koi, dkk dalam jurnalnya mengatakan bahwa dikarenakan siswa harus memperbaiki dan mengatur diri sebelum memulai kegiatan belajarnya, maka *game online* mempunyai dampak yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan dari setiap kegiatan pembelajaran, yang semuanya diselesaikan oleh mereka dalam lingkungan belajar. Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, siswa perlu mengatur dirinya secara mental dan fisik.¹⁴

I. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan karya tulis ilmiah tentu harus memuat sistematika penulisan agar memudahkan peneliti serta pembaca memahami rangkaian dari karya tulis ilmiah tersebut. Dalam skripsi ini tersusun dari 5 bab yang dirincikan sebagai berikut.

BAB I pendahuluan, berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, asumsi penelitian, dan sistematika penulisan

¹⁴ Siprianus Koi, dkk, Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang, dalam Jurnal *Nursing News* Vol. 2, No. 1, 2017, 331.

BAB II kajian teori, berisi tentang konsep *game online*, teori aktivitas belajar, dan pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar.

BAB III metodologi penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

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

BAB V penutup yakni berisi simpulan dan saran.