

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan zaman teknologi yang semakin berkembang sangat pesat ini menimbulkan penemuan-penemuan teknologi yang baru, secara tidak langsung memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia dalam berbagai macam aspek dan dimensi. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sangat menakjubkan, khususnya dalam bidang teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya seperti internet, *handphone* dan *game online*.¹

Perkembangan kemajuan teknologi yang sangat pesat ini, salah satunya ialah kemajuan teknologi dibidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan jaringan internet baik dari kalangan muda maupun kalangan tua, karena aksesnya yang mudah dan informasi yang cepat memang dibutuhkan. Karena kemudahannya dalam mengakses internet menjadikan hal tersebut sebagai kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang.

Game adalah suatu bentuk hiburan atau permainan tertentu yang melibatkan pemain dalam suatu aturan atau tantangan tertentu, yang memiliki tujuan tertentu yang didalamnya mengandung elemen persaingan atau kerjasama. *Game online* adalah salah satu *game* berbasis elektronik

¹ Latifatul Ulya, Sucipto Sucipto, dan Irfai Fathurohman, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (16 Agustus 2021): 19.

dan visual yang dapat dimainkan melalui koneksi internet. Pemain dapat terlibat dalam interaksi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia atau bermain melawan kecerdasan buatan. *Game online* mencakup berbagai genre, termasuk permainan aksi, strategi, peran, dan banyak lagi, serta dapat diakses melalui berbagai platform seperti *handphone*, *laptop*, atau konsol permainan.²

Hal tersebut dapat diartikan bahwa *game online* sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan dimana saja, kapan saja, dan dapat dimainkan secara berkelompok dari belahan dunia dan permainan *game online* ini sendiri menampilkan gambar-gambar ataupun visual-visual itu yang sangat menarik seperti yang diinginkan para pemain *game online* itu sendiri. Adapun beberapa macam *game online* diantaranya *PUBG Mobile*, *Call of Duty*, *Clash of Clash*, dan yang paling digemari pada remaja saat ini adalah *Mobile legend*.

Mobile legend merupakan *game* jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikategorikan populer, serta memiliki karakter-karakter menarik dan memiliki kemampuan yang luar biasa sehingga menjadi favorit bagi setiap pemain. Pada *game* ini dirancang dengan memiliki aturan main yang terfokus pada salah satu dari kedua tim yang berjuang dan menghancurkan basis musuh dengan mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak yang dikenal sebagai *top*, *midle*, dan *bottom*.

² Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, dan Aldo RedhoSyam, “*Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak*”, Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2021, hlm. 245.

Dengan adanya *game mobile legend* tersebut anak-anak muda lebih menyukai *game online* karena *game online* saat ini sangatlah canggih dan visualisasinya yang sangat modern, serta sering membuat pemain merasa tertantang untuk memainkannya. Oleh sebab itu, anak-anak muda zaman sekarang lebih menyukai *game online* dan permainan tradisional menjadi kurang menarik lagi dan semakin ditinggalkan karena anak-anak lebih memilih bermain *game* modern.³

Dengan begitu *game online* juga memiliki dampak negatif dan positif. Dampak negatif yang signifikan, terutama dalam hal pembelajaran, mungkin menyebabkan munculnya sikap malas belajar pada peserta didik, yang pada gilirannya dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka. Ketika seseorang terlalu terfokus pada permainan, kemungkinan besar akan mengalami penurunan fokus untuk belajar, sehingga kualitas pendidikan yang diterima peserta didik dapat terpengaruh secara serius.

Bermain *game online* dapat membawa dampak positif yang signifikan, antara lain adalah pertama, melalui *game online* seseorang dapat memperluas lingkaran pertemanan. Kedua, aktivitas bermain *game online* juga mampu mengembangkan daya berpikir dan penalaran. Para *gamer* akan terlatih dalam kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan keterampilan matematika, serta menjadi lebih cepat dalam mengambil keputusan. Ketiga, bermain *game online* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, karena sebagian besar *game online* menggunakan bahasa

³ Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, dan Aldo Redho Syam, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak", Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2021, hlm. 245.

Inggris. Dengan demikian, terlibat dalam *game online* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat membawa manfaat positif dalam hal memperluas jejaring sosial, mengembangkan kemampuan berpikir, dan meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris.⁴

Menurut hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri bahwa Sebagian besar siswa di MAN 2 Kabupaten Kediri bermain *game online* mobile legend. Menurut pemaparannya *game online mobile legend* ini sangat seru dan asyik, karena ada karakter-karakter yang khas dari mobile legend. Dan juga dia menyebutkan bahwasannya dia mendapatkan teman online yang dia dapat dari memainkan *game online mobile legend* ini. Mereka juga memaparkan bahwasannya hasil dari nilai mata pelajaran yang sangat mendekati KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan melihat kebiasaan anak remaja sekarang yang asyik dengan dunia *game online*, oleh karena itu bisa memberikan pengaruh pada kesehariannya, terutama dalam hasil belajar.

Dari urian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri. Dengan itu peneliti mengangkat penelitian yang berjudul **“PENGARUH *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK BAGI SISWA KELAS X MAN 2 KAB KEDIRI”**.

⁴ Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (22 April 2021): 1304–11.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang diatas, maka muncullah beberapa pertanyaan peneliti, diantaranya :

1. Bagaimana gambaran penggunaan *game online* siswa kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas X di MAN 2 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditulis diatas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui durasi siswa kelas X dalam bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat oleh berbagai pihak sesuai dengan kepentingan masing-masing yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini bertujuan agar dapat memberikan pengetahuan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu orangtua dalam pengawasan pada aktivitas anak dalam bermain *game online* serta juga menjadi pertimbangan dalam memberikan *gadget*, agar hasil belajar anak terus meningkat.

b. Bagi Guru

Pada penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini memberikan informasi dalam hal penggunaan *game online* dengan tepat.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan ataupun sosialisasi bagi warga sekolah untuk mengetahui dampak dari *game online* terhadap hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu refleksi diri untuk menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya serta menambah wawasan.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini digunakan untuk menghindari berbagai penyimpangan atau pelebaran pokok masalah, agar penelitian ini lebih

terarah serta memberikan kemudahan pada pembahasan, sehingga tujuan penelitian ini bisa tercapai dengan sempurna. Batasan penelitian ini mencakup beberapa hal, yaitu: Definisi, dampak, dan indikator.

F. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	UIN SUNAN KALIJAGA (Pengaruh bermain <i>game online</i> terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur). Ditulis oleh Clara Yuniarti, 2024	Penelitian ini membahas pengaruh <i>game online</i> terhadap hasil belajar	Fokus pada mata pelajaran PAI dan Konsentrasi belajar siswa	Terdapat pengaruh signifikan yaitu bermain <i>game online</i> mempengaruhi konsentrasi sebesar 57% dan hasil belajar PAI sebesar 96,2%
2.	IAIN METRO (Pengaruh Bermain <i>Game online</i> terhadap Menurunnya Hasil Belajar PAI kelas VII di SMP Ma'arif 1 Metro) Ditulis oleh : Lia Anita, 2022	Penelitian ini membahas tentang pengaruh <i>game online</i>	Fokus terhadap menurunnya hasil belajar siswa	Pengaruh signifikan; bermain <i>game online</i> berkontribusi sebesar 73% terhadap penurunan hasil belajar PAI
3.	IAIN METRO (Pengaruh Bermain <i>Game online</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara) Penulis : Egi Ayu Anggita, 2023.	Penelitian ini meneliti tentang hubungan antara <i>game online</i> dan hasil belajar	Perbedaan penelitian ini subjeknya adalah siswa smp	Terdapat pengaruh sedang, hubungan moderat antara bermain <i>game online</i> dan hasil belajar.
4.	UNIVERSITAS MEDAN AREA (Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Prestasi Belajar Sisawa di SMPN 2 Mardinding pada Masa Pandemi Covid-19) Penulis : Surni Maya Wahanani Br Tarigan, 2022	Penelitian ini membahas dampak <i>game online</i> terhadap hasil belajar siswa	Fokus pada prestasi belajar selama pandemi covid-19	Terdapat pengaruh signifikan antara bermain <i>game online</i> terhadap prestasi belajar siswa selama pandemi.

G. Definisi Operasional

1. *Game* Online

Kata *Game* berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah “*Game*” adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.

Game online adalah salah satu *game* berbasis elektronik dan visual yang dapat dimainkan melalui koneksi internet. Pemain dapat terlibat dalam interaksi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia atau bermain melawan kecerdasan buatan. *Game online* mencakup berbagai genre, termasuk permainan aksi, strategi, peran, dan banyak lagi, serta dapat diakses melalui berbagai platform seperti *handphone*, *laptop*, atau konsol permainan.⁵

2. Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menyelesaikan serangkaian latihan dalam proses pembelajaran. Transformasi ini mencakup perubahan pada berbagai aspek, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Perubahan perilaku yang dapat diukur memberikan indikasi yang berguna bagi siswa dan guru

⁵ SaskiaPutri Subandi, Nurul Iman, dan Aldo RedhoSyam, “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak”, Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2021, hlm. 245.

dalam menilai pencapaian siswa, membantu menentukan apakah siswa telah berhasil menyelesaikan materi pembelajaran atau belum.⁶

⁶ Frita DwiLestari et al., “Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6, (October 14, 2021): 5087–99.