

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu alat untuk dapat membimbing seseorang menjadi orang baik terutama pendidikan agama¹. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk dapat membimbing seseorang menjadi orang baik terutama pendidikan agama². Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan paparan yang ada dalam konteks nasional di Indonesia, pendidikan agama masih menjadi salah satu prioritas, sehingga menandakan bahwa agama bagi masyarakat adalah suatu hal yang penting, seperti yang tercermin dalam sila pertama pancasil. Namun cita-cita ideal itu terasa kehilangan maknanya, ketika terjadi berbagai macam kekerasan yang sering kali mengatasnamakan agama.

Terlepas dari fenomena diatas telah menunjukkan bahwa pada saat ini Indonesia sedang memasuki era globalisasi dimana pengaruh dari berbagai negara

¹Mahmud Nur, “*Presepsi Aktivitas Rohani Islam (ROHIS) Terhadap Bacaan Keagamaan Di SMAN 48 Jakarta Timur Dan SMA Labscholl Jakarta Timur*”, Balai Penelitian Dan Pengembangan Agama Jakarta (Jakarta:Social Science And Religion,2015) Vol. 20, No.02, 4.

²Ibid.,5

mudah masuk di suatu negara termasuk ke negara Indonesia baik pengaruh itu bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif.

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih yang senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satunya perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah game online.³ Game online adalah sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam Game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang mengakibatkan menjadi pemain yang kalah atau menang. Jadi, dalam permainan game online tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, di mana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena di antara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, di mana para pemain tidak saling

³ Nanda Khakim Wardana Putra, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017," *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01, no. 07 (2017), 1.

mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain game online dalam satu jaringan permainan saat itu.

Pada 2014 lalu, Kominfo bersama Unicef melakukan penelitian kepada 400 responden di 12 provinsi di Indonesia. Penelitian ini untuk mendapatkan gambaran aktifitas online anak-anak dan remaja, serta mendapatkan data untuk memandu kebijakan dalam melindungi dan memenuhi hak anak dalam mengakses informasi. Dari 400 responden itu, terdapat lima kategori umur, yaitu 10-11 tahun (16%), 12-13 tahun (25%), 14-15 tahun (27%), 16-17 tahun (23%), dan 18-19 tahun (8%). Tingkat pendidikan responden beragam, yaitu SD 22%, SMP 39%, SMA 38%, dan tidak pernah mendapatkan pendidikan formal 1%.⁴

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak dan juga akhlak atau tingkah laku anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan uraian diatas maka game online akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas gamers, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mereka akan malas untuk belajar. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah

⁴ Vernando.Suganda, "Lindungi Anak-Anak Akses Internet, Kominfo Segera Beri Peringkat Game Online," www.kominfo.go.id, 2016, https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan_media.

disebutkan di dalam al-Qur`an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ ٱلْقَوِيُّ وَإِن تُوْمِنُوْا وَتَتَّقُوْا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya: ”*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu*”. (Q.S. Muhammad:36)⁵

Ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara online ini. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain game online. Internet memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya. Termasuk pada penggunaan game online ini. Tidak ada perubahan yang lebih besar daripada revolusi teknologi yang dialami anak-anak kini dengan meningkatnya penggunaan internet.

Menurut teori yang diajukan oleh Abu Ahmadi yaitu untuk dapat mencapai taraf penguasaan penuh pada semua siswa, pengajaran harus dilakukan secara sistematis dan kesistematiskan pengajaran dapat tercermin dari strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penjelasan yang disampaikan oleh guru haruslah secara jelas dan yang terpenting adalah memberikan test sebagai timbal balik dari siswa,

⁵ Al-Qur`an Dan Terjemahan (Bandung: CV Diponorogo, 2010).

dari test tersebut guru akan mengetahui seberapa besar penguasaan siswa dalam materi yang telah disampaikan oleh guru.⁶

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di MTs Nurul Islam Kediri penulis menemukan permasalahan dikelas VII. Permasalahan yang ada saat ini yaitu perubahan perilaku siswa, baik ke orang tua, guru, ataupun masyarakat itu tidak layak dicontoh, karna kenapa karna seseorang yang memainkan game online tersebut akan berbicara yang tidak wajar karena adanya *game online*. *Game online* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut. Anak-anak jaman sekarang sudah dibiasakan dengan *gadget* untuk bermain *game online*. Ini termasuk kesalahan orang tua. Orang tuanya hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anaknya dengan memberikan fasilitas misalnya *gadget* canggih, tetapi secara tidak langsung orang tuanya telah memberikan hal negatif kepada anaknya. *Game online* saat ini sudah menyebar luas dikalangan anak-anak, remaja, dan orang tua dengan adanya *game online* perilaku siswa itu sering berkata kurang sopan. Siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk *game online* sehingga lupa akan belajar.⁷

Belakangan ini akhlak mazmumah siswa MTs Nurul Islam Kediri sudah mulai ditampakkan. Banyak sekali para remaja (siswa) menunjukkan kebiasaan buruknya, seperti berkata kotor dimanapun tempatnya, bahkan saat dimadrasah pun para remaja (siswa) tidak segan untuk mengeluarkan kata kotor, tidak menghiraukan saat adzan berkumandang, bahkan mereka tidak melaksanakan

⁶ Pupuh Faturahman, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*, (Bandung : Refika Aditama, 2007), 113

⁷ Observasi di MTs Nurul Islam Kediri pada 20 September 2022.

sholat fardu. Ada beberapa kemungkinan yang menjadikan para remaja (Siswa) melontarkan kata-kata kotor, salah satunya karena arus modernisasi berupa internet khususnya game online. Pengaruh kesenangan game online ini cukup signifikan bagi perilaku tercela siswa MTs Nurul Islam Kediri. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain game online di smartphone ataupun komputer.⁸

Banyak dari apa yang penulis paparkan diatas dapat dipahami bahwa semua permasalahan di atas merupakan sebuah realita yang mana game online itu sangat berpengaruh terhadap tingkah laku (Akhlak) khususnya akhlak mazmumah. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan berjudul **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SARKAS SISWA DI MTS NURUL ISLAM KEDIRI.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah adalah

1. Bagaimana intensitas bermain game online pada siswa di MTs Nurul Islam Kediri?
2. Bagaimana perubahan perilaku sarkas pada siswa di MTs Nurul Islam Kediri?
3. Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa di MTs Nurul Islam Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan

⁸ Observasi di MTs Nurul Islam Kediri pada 12 Agustus 2022.

1. Untuk mengetahui intensitas bermain game online pada siswa di MTs Nurul Islam Kediri.
2. Untuk mengetahui perubahan perilaku sarkas pada siswa di MTs Nurul Islam Kediri.
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa di MTs Nurul Islam Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Pada hakikatnya penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan manfaat tertentu. Adapun kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna dalam pengembangan disiplin ilmu serta memberikan penjelasan secara terperinci dan sistematis khususnya mengenai pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa di MTs Nurul Islam Kediri.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi IAIN Kediri

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap IAIN Kediri dalam meningkatkan penelitian, pengabdian dan pengkajian dalam bidang pendidikan, khususnya berkaitan dengan pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa.

b. Bagi MTs Nurul Islam Kediri

Sebagai masukan dan referensi bagi kepala sekolah dalam menentukan kebijakan-kebijakan yang relevan dan signifikan untuk dapat menciptakan perilaku keberagaman siswa, serta meningkatkan kualitas dari output lembaga pendidikan yang dipimpinnya.

c. Bagi Peneliti

Untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman di bidang pendidikan khususnya mengenai intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa serta sebagai syarat untuk menempuh gelar S1.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan dan rujukan untuk penelitian berikutnya, terutama yang berkaitan tentang intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empirik. Hipotesis digunakan agar penelitian tidak keluar uraian yang dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa kelas VIII di MTs Nurul Islam Kediri.

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa kelas VIII di MTs Nurul Islam Kediri.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian tentang kerohanian Islam pengaruhnya terhadap akhlak telah banyak dilakukan oleh para peneliti yang disajikan dalam bentuk karya ilmiah, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isnatul Khoiriyah, mahasiswi jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Tulungagung dengan judul Pengaruh SIE Kerohanian Islam terhadap akhlak siswa-siswi di SMAN 1 Durenan Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menitik beratkan pada adanya efektifitas kegiatan ekstrakurikuler SIE Kerohanian Islam terhadap akhlak siswa-siswi. Hasil penelitian ini lebih mengungkapkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler SIE Kerohanian Islam memberikan dampak positif bagi terbentuknya akhlak siswa kepada siswa, akhlak siswa kepada guru dan akhlak siswa kepada pegawai.⁹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syaidah, mahasiswi jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul Efektifitas Kegiatan Keputrian pada Ekstrakurikuler ROHIS terhadap Pembentukan Akhlak Siswa di SMA Negeri 29 Jakarta 2010. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menitik beratkan pada adanya efektifitas kegiatan rohis terhadap pembentukan akhlak siswa. Hasil penelitian ini lebih mengungkapkan bahwa kegiatan keputrian ROHIS dapat memberikan dampak

⁹ Isnatul Khoiriyah, *Pengaruh SIE Kerohanian Islam terhadap akhlak siswa-siswi di SMAN 1 Durenan Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan), 93.

positif bagi terbentuknya akhlak siswabaik terhadap Allah, diri sendiri, dan akhlak terhadap sesama.¹⁰

3. Skripsi Kurnia Cahyati, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga dengan judul Hubungan Antara Keikutsertaan dalam Kegiatan Kerohanian Islam (ROHIS) dengan Keagamaan Siswa di SMAN 1 Mantilah 2007. Penilaian ini menggunakan metode kuantitatif dan menitik beratkan apa adanya hubungan antara mengikuti Rohis dengan keagamaan siswa. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa ada hubungan positif dan perubahan lebih baik pada sikap keagamaan siswa yang mengikuti organisasi rohis di sekolah.¹¹
4. Prosiding KS: Riset & PKM (Volume: 2 Nomor: 2 hal: 147 - 300 ISSN: 2442-4480). Oleh Indah Lestari, Agus Wahyudi Riana, & Budi M. Taftarzani: "PENGARUH GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL DALAM KELUARGA". Teori yang digunakan Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat dan Fokus penelitian ini pada keluarga yang secara harfiah memiliki fungsi dan tanggung jawab masing-masing pada anggota keluarganya menjadi terganggu akibat adanya penggunaan gadget yang berlebihan pada penggunanya. Salah satu aspek yang terganggu dalam keluarga adalah aspek interaksi sosial antar anggota keluarga, yang mencakup di dalamnya pola komunikasi dan kontak

¹⁰ Isnatul Khoiriyah, *Pengaruh SIE Kerohanian Islam terhadap akhlak siswa-siswi di SMAN 1 Durenan Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan), 93.

¹¹ Kurnia Cahyati, "Hubungan antara Keikutsertaan dalam Kegiatan Kerohanian Islam (ROHIS) dengan Keagamaan Siswa di SMAN 1 Mantilah 2008", dalam digilib.uin-suka.ac.id, diakses 12 Maret 2016, 50.

sosial. Lewat komunikasi dan kontak sosial inilah perubahan interaksi sosial dalam keluarga tersebut dapat diukur. Adanya perbedaan dan perubahan komunikasi dan kontak sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gadget pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh. Dengan demikian dapat dilihat pengaruh atas penggunaan gadget tersebut terhadap interaksi sosial dalam keluarga.¹²

5. Ayu Setianingsih melakukan penelitian dengan judul “Game online dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam” hasil penelitian tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi di sekolah salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru dan orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak.¹³

¹² Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, & Budi M. Taftarzani, “Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial dalam Keluarga”. (Prosiding KS: Riset & PKM Volume: 2 Nomor: 2 hal: 147-300 ISSN: 2442-4480, diakses pada 1 Oktober 2018.

¹³ Ayu Setianingsih, “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Lampung 1439 H / 2018 M,” *Jurnal*, 2018, 41.