

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selama berabad-abad dan masih menghadapi banyak tantangan, teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dari segala aspek kehidupan manusia termasuk ekonomi, komunikasi, industri, pendidikan, atau bahkan hiburan mengalami kemajuan dan inovasi. Tanpa inovasi data, orang akan merasa kesulitan untuk menyampaikan dan meneruskan data. Teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat saat ini seperti halnya sains, inovasi data dan korespondensi memainkan peran dan jalur yang berbeda di berbagai bidang.

Kemajuan teknologi informasi saat ini terjalin dengan setiap aspek kehidupan masyarakat. Berkat kemajuan teknologi, kita sekarang memiliki akses langsung ke berbagai informasi yang tersebar secara global. Karena kemudahan informasi dapat diakses di seluruh dunia, dunia tampaknya semakin kecil. Secara alami, kemajuan teknologi ini membawa banyak perubahan budaya dan sosial. Perubahan ini juga berdampak signifikan terhadap bagaimana perubahan nilai-nilai masyarakat, khususnya pada masyarakat Indonesia yang memiliki banyak adat dan budaya yang berbeda-beda.

Telepon, televisi, telepon genggam (HP), *gadget*, *smartphone*, Ipad, dan kemajuan teknologi lainnya memberikan dampak signifikan terhadap nilai-nilai budaya yang masih dianut oleh masyarakat baik di perkotaan maupun di pedesaan Indonesia saat ini. Saat ini, internet dapat diakses tidak hanya di perkotaan tetapi juga di berbagai pedesaan. Alhasil, semua kalangan usia, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa, dapat dengan mudah mengakses segala informasi positif maupun

negatif. Kemajuan teknologi ini perlahan-lahan memberikan efek tidak langsung pada kebiasaan dan seluruh aktivitas masyarakat. Saat ini penggunaan gadget tidak dapat dipisahkan dari setiap aktivitas masyarakat, manusia tidak pernah melupakan gadgetnya dari bangun hingga tidur.

Gadget merupakan alat komunikasi canggih yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan melalui berbagai aplikasi.¹ Salah satu wujud nyata perkembangan IPTEK saat ini dan di masa mendatang adalah gadget. Secara alamiah, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola kehidupan manusia dari segi pola pikir dan perilaku.² Sementara penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan efek negatif bagi penggunanya, penggunaan gadget yang efektif tentunya dapat memberikan efek positif bagi penggunanya.

Gadget digunakan untuk berbagai hal, mulai dari komunikasi dan informasi hingga hiburan dan media. Seperti yang sedang terjadi saat ini, yaitu game online yang sedang populer atau banyak dimainkan oleh semua kalangan usia. Permainan tersebut merupakan permainan online yang dapat dimainkan kapan saja dan oleh siapa saja karena bersifat fleksibel, itu bisa membuat hampir semua pemain senang saat mereka memainkannya.³

Untuk waktu yang lama, orang telah memainkan game ini, saat itu hanya kaset dan televisi yang bisa digunakan untuk bermain game. Dunia video game sedang mengalami sejumlah transformasi dan inovasi seiring dengan kemajuan teknologi.

¹ Dian Kurniawati, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 78–84 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>>.

² Siswa Sekolah Dasar and others, 'PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018', *Pedagogik*, 1.1 (2018), 9–20.

³ Aulia Tri Utami, Desvian Bandarsyah, and Sulaeman Sulaeman, 'Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8.3 (2022), 899–907 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>>.

Pengembang game sedang mengembangkan game terbaru dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memainkannya.⁴ Semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, mengetahui dan memainkan game online saat ini.

Game online sangat berbeda dari jenis game lainnya karena pemain dapat bermain dengan pemain lain dari seluruh dunia selain bermain dengan orang-orang di sekitar mereka. Mayoritas pemain game online di Indonesia adalah pelajar, baik SD, SMP, SMA, dan mahasiswa.⁵ Siswa yang sering atau senang bermain game online dapat mengakibatkan kecanduan.⁶

Kecanduan game online memiliki sejumlah dampak negatif, antara lain mengorbankan kehidupan nyata, tidur, pendidikan, pekerjaan, hobi, sosialisasi, hubungan dengan game, kurang perhatian, permusuhan, prestasi akademik yang rendah, dan sejumlah masalah ingatan.⁷

Siswa yang kecanduan bermain game online seringkali lupa waktu, melalaikan tanggung jawabnya, termasuk tugas dan kewajiban terkait pembelajaran. Banyak orang menghabiskan waktu bermain game online sehingga lupa makan, lupa waktu, bahkan banyak pelajar yang lupa apa tanggung jawab utamanya sebagai pelajar, yaitu belajar. Selain itu, siswa yang kecanduan bahkan tidak bisa menentukan kapan waktu terbaik untuk bermain game online. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran juga, karena banyak siswa yang menggunakan gadget dan bermain

⁴ Universitas Muhammadiyah Bone, 'PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR Info Artikel Abstrak Game Adalah Sebuah Permainan Untuk Zaman Yang Sekarang Sangat Digandrungi Kawula Muda Yaitu Game Online (Novrialdy , Game Online Atau Game Berbasis Web Dibedakan Menjadi Dua Jenis , Yaitu G', 0383 (2021).

⁵ Henry Tucker, 'Game Online', *Inow*, 50.4 (2008), 8–10 <<https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>>.

⁶ Misnawati Misnawati, 'Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi', *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4.2 (2016), 217–23 <<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>>.

⁷ Tiara Setia Hastuti, Duma L. Tobing, and Evin Novianti, 'Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Remaja Di SMA Sejahtera 1 Depok', *Journal Press*, 2020, 0–4 <<https://journalpress.org/proceeding/ipkji/article/view/4>>.

game online saat pembelajaran berlangsung di kelas, sehingga mengakibatkan kurangnya kedisiplinan.⁸

Siswa membutuhkan disiplin untuk memenuhi tanggung jawab individu dan pendidikan mereka. Semua siswa perlu memperhatikan setiap pelajaran, terutama di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, agar pembelajaran menjadi efektif.

Pendidikan yang dikenal dengan pendidikan agama Islam mengajarkan berbagai nilai, karakter, dan aspek keislaman. Karena pendidikan agama Islam berperan penting dalam membentuk masa depan negara, maka pendidikan agama harus diberikan pada semua jenjang, jalur, dan bentuk pendidikan. Pendidikan agama Islam ini menjadikan agama sebagai dasar atau landasan etika dan moral dalam berbangsa dan bernegara serta menjadikan peserta didik lebih taat pada ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Karakter adalah nilai perilaku universal manusia yang berlaku untuk semua interaksi manusia dengan Tuhannya, dengan orang lain, dengan sesama manusia, dan dengan lingkungannya dan diekspresikan dalam sikap, pikiran, tindakan, perasaan, dan perilaku yang berdasarkan norma-norma sosial dan agama, hukum, dan tata krama serta praktik. Pendidikan yang berlandaskan pada pengembangan karakter, disebut juga dengan pendidikan karakter, adalah pendidikan Islam yang seharusnya pendidikan yang dinamis atau bergerak “dari dalam ke luar”¹⁰.

Secara alamiah, nilai dan norma diperlukan untuk mengendalikan dan mengarahkan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik guna mencapai tujuan

⁸ Muhammad Darwis, Khairul Amri, and Hardy Reymond, ‘Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun’, *Ristekdik*, 5.2 (2020), 228–29 <<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>>.

⁹ Fathul Amin, ‘Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam’, *Tadris : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 12.2 (2019), 33–45 <<https://doi.org/10.51675/jt.v12i2.22>>.

¹⁰ Dahrin Sajadi, ‘Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam’, *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2.2 (2019), 16–34 <<https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>>.

pendidikan. Dalam proses pengembangan kepatuhan terhadap peraturan perundang-undangan yang berlaku, disiplin berfungsi sebagai upaya pengendalian diri maupun sikap mental individu atau masyarakat. Seorang guru harus menunjukkan disiplin kepada siswanya karena disiplin adalah sesuatu yang harus ada pada diri siswa. Namun terlepas dari kenyataan bahwa banyak yang terjadi di sekolah, siswa terus terlibat dalam sejumlah besar perilaku yang mengganggu, terlepas dari apakah itu penyebab atau penawarnya. Oleh karena itu, untuk mencapai suatu tujuan pendidikan, disiplin belajar harus selalu dijaga.¹¹

Pada kenyataan kenyataan yang terdapat di lapangan, kegiatan pembelajaran yang terjadi khususnya pada mata pelajaran PAI belum mampu berjalan sesuai harapan. Berdasarkan hasil survey di SMK Al-Amien dan wawancara kepada Bapak Su'ud selaku guru PAI SMK Al-Amien mengungkapkan bahwa hampir seluruh siswa disana menggunakan gadget dan memainkan game online mulai dari PUBG, Free Fire, Mobile Legends, bahkan sampai game Slot atau biasa dikenal Highs Domino yang didalamnya berupa permainan judi online. Dari berbagai macam game diatas memiliki beberapa dampak terhadap siswa mulai dari sikap siswa yang kurang sopan kepada sesama siswa atau bahkan terhadap guru, kurangnya disiplin dalam belajar karena terkadang memainkan game saat pelajaran dan juga banyak siswa yang sering mengantuk dikarenakan sering mengantuk pada saat proses pembelajaran dikarenakan berlebihan memainkan game online sampai begadang di malam hari. Bahkan juga siswa juga menjadi malas belajar sehingga kedisiplinan belajar siswa pun menurun.

¹¹ Dwi Cahyanto Dwi and Karma Iswasta Eka, 'Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Disiplin Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Kelas Iv Sd N 02 Kemutug Lor', *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1.2 (2021), 206–19 <<https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.80>>.

Dari pembahasan yang telah dipaparkan dan kondisi yang terjadi di SMK Al-Amien Kediri, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Belajar PAI Siswa Di SMK Al-Amien Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini sepenuhnya membahas terkait pengaruh game online terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa di SMK Al-Amien. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan apakah terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa di SMK Al-Amien?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa di SMK Al-Amien.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang berjudul “*game online terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa di SMK Al-Amien*” diharapkan dapat membantu siswa dan peneliti lainnya dalam menentukan seberapa besar pengaruh game online terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa SMK Al-Amien. Dengan begitu, pembaca akan lebih bisa menggunakan gadget dan game online sesuai kebutuhan agar tidak kecanduan dan tidak berdampak apa-apa. dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada saat proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Memberi mereka pemahaman tentang bagaimana game online mempengaruhi disiplin belajar siswa khususnya.

b. Manfaat bagi guru

Memberikan informasi kepada guru tentang efek kecanduan game online agar mereka dapat lebih baik mengajar dan mengawasi siswa agar mereka lebih bijak dalam bermain game online.

c. Manfaat bagi sekolah

Sebagai sumber informasi untuk digunakan dalam pengembangan kebijakan dan peraturan khusus siswa tentang penggunaan teknologi.

E. Batasan Penelitian

Mengingat keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti dan supaya pembahasan lebih terfokus serta tidak menyimpang dari pokok masalah yang ingin diketahui kepastiannya, maka peneliti perlu membatasi kajian penelitian ini.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian adalah pengaruh kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa.
2. Penelitian ditujukan kepada siswa kelas X-XII jurusan TKR di SMK Al-Amien.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

No	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Septriyeni, Zulhaini, 2021, <i>Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Agama Islam Di Smp Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan</i>	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa terdapat sebuah pengaruh yang signifikan terjadi antar variabel perilaku dalam bermain game online terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap Serosah	Perbedaan dari penelitian ini adalah subjek penelitian yang berbeda yakni subjek penelitiannya adalah siswa SMK
2.	Limianto, Renaldi Bayu, 2019, <i>Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa</i>	Penelitian ini memperoleh hasil penelitian bahwa Game Online berpengaruh negatif terhadap Disiplin Belajar	Perbedaannya adalah dalam penelitian ini obyek atau sampel yang digunakan adalah siswa SMK yang berada di lingkungan pondok
3.	Kautsar, 2019, <i>Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar</i>	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa game online berpengaruh negatif pada prestasi belajar peserta didik	Perbedaan dalam penelitian ini adalah terdapat yang dijadikan variabel terikat adalah kedisiplinan belajar PAI siswa.
4.	Nanda Anisa, 2020 <i>Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Ips Pada Pembelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar</i>	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa semakin tinggi kebiasaan bermain game online maka semakin rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Ekonomi, sebaliknya semakin rendah kebiasaan bermain game online maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi	Perbedaan pada penelitian ini pada variabel kedisiplinan belajar sebagai variabel terikat
5.	Nikma Pujiana Safitri, 2019, <i>Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar Pai Pada Peserta Didik Di Sman 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun</i>	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa ada pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah	Perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian ini lebih fokus terhadap kedisiplinan belajar siswa dan juga terdapat tambahan variabel game online sebagai

	<i>Pelajaran 2018/2019</i>		variabel bebasnya
6.	Muhammad Saifullah, 2022, <i>Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pai Peserta Didik Di Sma Muhammadiyah Disamakan Sulawesi Selatan</i>	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa pengaruh game online terhadap prestasi belajar PAI peserta didik sangat memiliki dampak yang negatif ketika para pengguna bermain game secara berlebihan atau kecanduan	Perbedaan pada penelitian ini adalah pada variabel terikatnya yakni menggunakan kedisiplinan belajar siswa.
7.	Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, 2020, <i>Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Mts Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur</i>	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada peserta didik.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah variabel terikatnya menggunakan kedisiplinan belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, kebaruan penelitian ini adalah belum ada penelitian yang meneliti tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa, terutama pada sekolah menengah kejuruan yang masih menjadi satu yayasan dengan sebuah pondok pesantren.

F. Definisi Operasional

1. Kecanduan *game online* adalah sebuah kondisi dimana seseorang diperbudak oleh kebiasaan yang sangat kuat dan tidak lepas dari bermain game online. Dari waktu ke waktu, akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah yang melakukannya, terlepas dari efek negatifnya bagi individu tersebut. Indikator-indikator kecanduan game online ialah : *Salience* (Merasa begitu berarti), *Mood Modification* (Mengalami perubahan suasana hati), *Tolerance* (Kurang menghargai terhadap hal lain), *Withdrawal Symptoms* (Hanya tertarik pada game online saja), *Conflict* (Merasakan konflik ketika tidak bermain game online), *Relapss* (Slalu ingin memainkan game online).

2. Kedisiplinan belajar adalah dalam sebuah proses pembelajaran, ada kesiapan atau kemauan untuk menaati atau mengikuti aturan, yang mengubah perilaku seseorang seperti kebiasaan, sikap, kecerdasan, atau pemahaman. Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses sistem pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah (anak didik) dengan berpedoman pada ajaran Islam. Jadi kedisiplinan belajar PAI adalah suatu sikap siswa dalam menaati dan mematuhi segala bentuk aturan atau ketetapan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan ajaran Islam. Indikator-indikator kedisiplinan belajar antara lain : Ketaatan terhadap tata tertib sekolah, Ketaatan terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah, Melaksanakan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya, Disiplin belajar di rumah.