

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain game online digemari banyak kalangan, baik itu anak-anak, remaja hingga orang dewasa, tidak hanya dimainkan ketika di rumah, tetapi di tempat umum seperti cafe dan sekolah. Di era milenial, game online telah berkembang menjadi sebuah media yang tidak hanya digunakan untuk mengisi waktu luang tetapi juga dianggap serius oleh banyak orang. bahkan tidak sedikit game online dijadikan sebagai pekerjaan yang juga menjanjikan keuntungan finansial seperti menjadi streamer di platform media sosial. Menurut Sri Wahyuni Adiningtiyas dalam penelitiannya menyatakan bahwa produk teknologi yang sedang marak dan heboh di kalangan anak-anak dan remaja pada saat ini adalah video game dan game online. Video games yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi Nitendo, Sega, dan Game Online, dan yang sedang menjadi trend beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan remaja yaitu game online. Game online digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi diri sendiri.

Game online memiliki berbagai jenis genre yang dimainkan pada saat ini mulai dari game online bergenre ballte ground, perang hingga strategi. Dari permainan yang dulu tradisional kini sudah menjadi serba elektronik sehingga orang-orang dengan sangat mudah memainkan game online dari memainkannya di rumah, café,

tempat nongkrong hingga ada yang memainkannya di sekolah. Faktor inilah yang menyebabkan seseorang menjadi ketergantungan bermain game online.

Game pada era globalisasi tidak seperti game pada zaman dahulu, jika dulu sebuah game hanya bisa dimainkan dengan maksimal dua orang melalui consol *play station*, dengan kemajuan teknologi sekarang game bisa dimainkan lebih dari 2 orang hingga bisa dimainkan 50 orang sekaligus secara bersama dalam waktu yang bersamaan. Bermain game online adalah suatu kegiatan hiburan atau rekreasi dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan, rasa ingin tahu dan kepuasan psikologis pada diri sehingga menarik minat pemainnya untuk terus memainkannya (Rani, Hasibuan, dan Barus 2019). Kepuasan psikologis yang dimaksud menyebabkan seseorang yang bermain game online menjadi kecanduan sehingga lupa akan aktivitasnya yang lain. Pada saat ini game online dianggap addict (candu) dimana para pemainnya mampu bermain dalam waktu yang lama dan bertahan di suatu tempat tanpa diganggu oleh siapapun yang dapat mengganggu konsentrasinya, karena dalam pikiran pemainnya hanya terfokus kepada game playnya dan memikirkan strategi yang bisa membuat dia bisa menang dalam permainan game online.

Memainkan game online secara berlebihan tentu berdampak buruk, salah satunya berdampak pada menurunnya akhlak dan disiplin ibadah dikalangan para pelajar, ibadah adalah mengesakan dan mengagungkan Allah, serta mengerjakan segala bentuk ketaatan untuk mencapai keridhaan Allah dan mengharap balasan pahalanya di akhirat. (Abror, 2019). Untuk membangun kedisiplinan dalam beribadah diperlukan latihan yang serius dan pemahaman tentang ibadah yang

dilakukan untuk mengembangkan disiplin ibadah. Maka diperlukan proses pembiasaan yang harus dibentuk dan dimasukkan kedalam kegiatan pembelajaran siswa sehari-hari agar siswa yang bersangkutan memiliki kebiasaan beribadah yang selaras dan terus menerus yang sesuai dengan waktu dan rukun-rukunnya. Selain itu dampak game online juga mempengaruhi akhlak para siswa, dimana siswa sering mengalami perilaku toxic ketika sedang asik bermain game seperti mengeluarkan kata-kata kotor, biasanya hal ini disebabkan karena teman sepermainannya bermain game dengan performa yang sangat buruk atau lawan yang memprovokator sehingga memancing emosi pemain.

Sebenarnya game online tidak akan berpengaruh jika digunakan secara seimbang dengan kegiatan keagamaan, apalagi siswa MTS adalah siswa yang dimana mendapatkan pengetahuan ilmu agama lebih luas dibandingkan sekolah menengah pertama lainnya, dan seharusnya mereka tidak mengalami kecanduan dalam bermain game online karena bekal ilmu agama yang mereka miliki sehingga mereka cenderung untuk fokus beribadah. namun realitasnya para siswa sekarang memainkan game online secara berlebihan dengan waktu yang lama dari waktu yang semestinya hingga mempengaruhi terhadap akhlak dan disiplin ibadahnya, mereka suka menunda-nunda waktu shalat, menjadi malas mengaji, malas membaca Al-Quran dan bahkan diantara mereka ada yang berani meninggalkan kewajibannya dan lebih memilih untuk bermain game online ketimbang melaksanakan kewajibannya sebagai seorang muslim, mereka rela duduk berjam-jam sehingga terlalu asik bermain game online sampai lupa dengan waktu dan kewajibannya.

Tetapi dalam realitanya, para siswa masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidupnya, masih banyak siswa yang belum bisa konsisten melaksanakan perintah ajaran agamanya. Masa remaja seharusnya dimanfaatkan untuk lebih semangat dalam beribadah, namun fakta yang ditemukan di lapangan masih ada beberapa siswa yang masih yang yang bermalas-malasan dalam melaksanakan ibadah, dimana mereka tidak disiplin dalam menjalankan perintah agama seperti menunda-nunda waktu shalat dan bahkan beberapa dari mereka pernah meninggalkan shalat lima waktu dan lebih memilih untuk bermain game dan mereka juga mengalami penurunan akhlak ketika bermain game, dimana mereka sering berkata kasar kepada temannya ketika bermain game dikarenakan kesal dengan cara main teman sepermainannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada kasus siswa MTS Negeri 7 Indramayu penulis menemukan mereka masih belum optimal dalam menjalankan disiplin ibadah dan lebih memprioritaskan memainkan game online, dimana tidak sedikit siswa yang sudah mulai berkurang dalam melaksanakan nilai-nilai ibadah, mereka rela duduk berjam-jam di teras rumahnya hanya demi untuk memainkan game online dengan intensitas bermain game online yang tinggi, serta sudah mulai bermalas-malasan dalam melaksanakan ibadah, dimana mereka sebelum mengenal game online rajin dan tepat waktu dalam melaksanakan kewajiban seperti shalat lima waktu tetapi setelah mereka kenal game online mereka menjadi bermalas-malasan dalam melaksanakannya, diantara mereka juga mengaku sudah malas dalam mengaji dan diantara mereka juga sudah ada yang berani meninggalkan kewajibannya dan lebih memilih untuk memainkan game online,

Akhlak yang ditunjukkan mereka juga sudah mulai berubah seperti yang ditemukan dilapangan ada siswa yang mengaku pernah membantah perintah orang tua dan merasa kesal terhadap perintahnya karena sedang asik bermain game online, selain itu akhlak siswa kepada temannya juga sudah mulai berubah, hal ini disampaikan oleh beberapa siswa bahwa dirinya sering berkata kotor kepada teman sepermainannya karena tidak puas terhadap game play temannya, hal ini disebabkan dampak dari game online.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Akhlak Dan Disiplin Ibadah Siswa MTS Negeri 7 Indramayu”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis mengidentifikasi masalah yaitu :

1. Intensitas bermain game online siswa MTS Negeri 7 Indramayu
2. Disiplin ibadah siswa MTS Negeri 7 Indramayu pecandu game online
3. Akhlak siswa MTS Negeri 7 Indramayu pecandu game online terhadap teman dan orang tua

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, penulis membatasi masalah yang ada yaitu hanya terkait dengan dampak game online terhadap akhlak kepada sesama (Teman), akhlak terhadap orang tua dan disiplin ibadah. Adapun ibadah yang dimaksud adalah shalat lima waktu, dan mengaji. Penelitian ini memiliki kefokusannya terhadap dua variabel saja. Subjek yang difokuskan

yaitu dampak game online terhadap akhlak dan disiplin ibadah, sedangkan objek yang difokuskan yaitu siswa MTS Negeri 7 Indramayu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut
Bagaimana Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa MTS Negeri 7 Indramayu” pertanyaan di atas diturunkan menjadi :

1. Bagaimana game online terhadap akhlak kepada teman ?
2. Bagaimana dampak game online terhadap akhlak kepada orang tua ?
3. Bagaimana dampak game online terhadap disiplin ibadah siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas maka tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana dampak game online terhadap adab kepada teman
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak game online terhadap adab kepada orang tua
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana dampak game online terhadap disiplin ibadah siswa MTS Negeri 7 Indramayu.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Manfaat secara teoritis sebagai referensi tambahan bagi masyarakat umum terutama orang tua dan remaja mengenai dampak game online terhadap akhlak

dan disiplin ibadah, agar mereka dapat belajar dari temuan penelitian ini dan tidak berdampak negatif sehingga tidak berdampak pada perubahan akhlak yang negatif dan penurunan dalam disiplin ibadah.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis diharapkan menjadi bahan acuan bagi masyarakat dan orang tua untuk memantau anak-anaknya yang sudah bermain game online agar tidak berlebihan dalam memainkan game online sehingga tidak berdampak negatif terutama pada akhlak dan beribadah. Sedangkan bagi penulis merupakan wahana untuk memperoleh wawasan ilmiah dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari dari perkuliahan dengan melalui penelitian mengenai dampak game online terhadap akhlak dan disiplin ibadah siswa MTS Negeri 7 Indramayu.

G. Literatur Riview

Berikut adalah kajian yang relevan yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini diantaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Faiq Khoridatul Izza. Mahasiswa Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, Tahun 2019. Dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dengan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini memfokuskan pada dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa modopuro mojosari.

Hasil penelitian ini menunjukkan faktor pendorong remaja desa Modopuro mojosari memainkan game online yaitu untuk mengisi kekosongan di waktu luang, merasa jenuh dan bosan setelah beraktivitas seharian, selain itu faktor lain remaja desa Modopuro mengakses game online yaitu karena faktor lingkungan yang kurang terkontrol dimana melihat teman-temannya bermain game online yang menjadikan seseorang mencoba untuk bermain game online. Banyak dampak dari permainan game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa modopuro, mereka mengalami penurunan beribadah secara drastis seperti meninggalkan shalat, suka berbohong kepada orang tua, berkata tidak baik atau sopan dan masih banyak lagi dampak yang dirasakan remaja desa modopuro.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan ditulis pada variabelnya, dimana subjek pada penelitian ini yaitu dampak game online terhadap perilaku keagamaan dan objek penelitian ini remaja pecandu game online di desa modopuro mojosari. Sedangkan subjek pada penelitian yang akan ditulis yaitu akhlak dan disiplin ibadah dan objek pada penelitian yang akan ditulis yaitu siswa yang bermain game online MTS Negeri 7 Indramayu.

2. Jurnal yang ditulis oleh Fahlepi Roma Doni dengan judul “Dampak Game Online Bagi Penggunaanya” Tahun 2018, Prodi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, subjek penelitian ini sebanyak 162 mahasiswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online memiliki efek positif dan negatif. Efek positif dari bermain game online antara lain

meningkatkan kapasitas otak untuk mengevaluasi sesuatu, mempermudah dalam memecahkan masalah, dan menjadi lebih kreatif dan inovatif. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bertambahnya kosa kata kasar identik dengan kosa kata menghina dan menjelekan sesama pemain lain.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan ditulis yaitu pada variabelnya, yaitu dampak game online bagi penggunaanya dan juga subjeknya yaitu mahasiswa. Sedangkan penelitian yang akan ditulis adalah dampak game online terhadap akhlak dan disiplin ibadah subjek yang digunakan adalah para siswa.

3. Skripsi yang ditulis oleh Sepri Ridho dengan judul “Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara) Tahun 2018, penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan ketergantungan remaja menjadi kecanduan game online yaitu akibat tekanan dari teman sebaya , game yang bervariasi, kurangnya pengawasan orang tua, dan semakin banyaknya tempat bermain game online atau biasa disebut warung game online. Kecanduan game online memiliki pengaruh negatif pada religiusitas remaja seperti mulai menurunnya kegiatan ibadah shalat lima waktu, akhlak kepada orang tua menjadi kurang baik, dan menurunnya aktivitas kegiatan remaja masjid.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan ditulis yaitu pada variabelnya yaitu game online dan religiusitas remaja dan juga subjeknya yaitu

para remaja, sedangkan pada penelitian yang akan ditulis memfokuskan pada dampak game online terhadap akhlak dan disiplin ibadah.

H. Sistematika Penulisan

Peneliti memakai sistematika penulisan dengan lima bab utama dan yang terdiri antara beberapa sub bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN, berisi pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Literatur review dan sistematika penulisan

BAB II KAJIAN TEORI, berisi kajian teori mengenai Game Online, Klasifikasi Akhlak, dan Disiplin Ibadah.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tempat dan waktu penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, Teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, dan Teknik analisis data

BAB IV HASIL PENELITIAN, berisi profil tempat penelitian dan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, berisi tentang kesimpulan dan saran.