

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain, hal tersebut membuat peradapan manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat bagian segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern, pada era sekarang ini banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan.¹

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajar anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain.²

Menurut Wisberg dan Fuad Hasan mengatakan bahwa proses pembelajaran perilaku kognitif dan akademis harus di promosikan dalam seting pengarahannya tidak langsung atau bermain agar anak tidak

¹ Edy Drajat Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin*, (Banjarmasin: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2017), hlm. 98.

² M. Fadlillah, *Bermain Permainan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 6.

hanya mengikuti tetapi memahami makna. Bagi anak, dunia bermain merupakan pengalaman yang berdampak sebagai proses belajar. Kegiatan bermain memberi pengalaman bagi anak untuk membangun dunia berbagai fungsi mental dan emosional.³

Dahulu permainan bentuknya amatlah sederhana seiring berkembangnya zaman maka permainan berubah bentuk modern seperti saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, lama kelamaan bentuk permainan menjadi sangat kompleks dan mutakhir. Itu semua disebabkan karena perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas yang dimiliki manusia semakin berkembang sehingga diperolehnya penemuan penemuan baru dalam teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu penemuan pruduk terbaru tersebut adalah internet.

Teknologi internet pada masa sekarang ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana permainan dan hiburan. Misalnya untuk bermain permainan *game online*, permainan *game* yang menggunakan koneksi internet. Awalnya kegiatan permainan adalah hal yang sangat menyenangkan, namun kegiatan permainan ini tidaklah lepas dari pengaruh dampak positif dan negatif khususnya bagi pengguna anak-anak sampai usia remaja. Salah satu dampak positif dari permainan yaitu dapat meningkatkan sosialisasi dan kreatifitas yang baik bagi anak dan lingkungan luar, namun permainan juga mempunyai dampak negatif,

³ Ngurah Adhiputra, *Konseling Kelompok*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), hlm. 202.

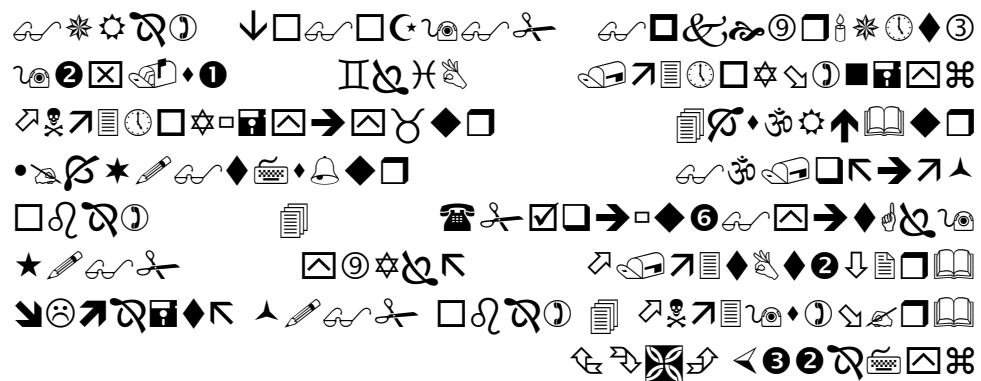
dampaknya bisa ditimbulkan dari berbagai masalah salah satunya waktu bermain anak yang berlebihan, jenis permainan yang kurang tepat dengan usia anak dan pengawasan yang kurang maupun berlebihan dari pihak orang tua. Memang tidak semua *game online* mengandung unsur yang tidak baik. *Game online* disini yang dimasuk *game* yang paling banyak diminati dan paling populer seperti *PUBG*, *Mobile Legend*, *Point Blank*, *DOTA*, *Free Fire*.

Tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak ataupun pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain *game online* yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit. Sedangkan dampak pada psikis yang ditimbulkan pada individu menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan dalam bermain *game online*.

Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan dalam bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk belajar dan membantu orang tua sahabat sekolah akan hilang karena

digunakan untuk bermain *game*, uang yang seharusnya digunakan untuk jajan atau uang untuk bayar sekolah biasanya juga akan diselewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu akan mengakibatkan pola makan akan terganggu, emosioanal siswa juga akan terganggu karena efek *game online* ini, dan jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa karena asik bermain *game*, siswa akan cenderung bolos sekolah demi memainkan *game* kesayangannya.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:



Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang menciptakan kalian dari satu bapak, yaitu Adam dan satu ibu yaitu Hawa. Maka janganlah merasa lebih utama di antara sebagian kalian atas sebagian yang lain dari sisi nasab. Kami menjadikan kalian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku melalui proses berketurunan, agar sebagian dari kalian mengenal sebagian yang lain. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kalian di sisi Allah adalah yang paling bertakwa kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui orang-orang yang bertakwa dan Maha teliti terhadap mereka.

Dari uraian di atas penulis merasa tertarik dan terpanggil untuk menyusun skripsi dengan judul : **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU KEAGAMAAN PESERTA DIDIK KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH SWASTA DARUL ULUM KOTABARU**

Untuk memudahkan pemahaman tentang judul tersebut, maka penulis akan memberikan penegasan mengenai judul yang akan penulis teliti :

1. Hubungan

“Hubungan berasal dari kata hubung yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya bersambung atau berangkaian (yang satu dengan yang lain).”⁴ Jadi, hubungan adalah keterkaitan suatu hal dengan hal lainnya, seperti hubungan kekeluargaan, darah, dagang, diplomatik, analogi, hukum, formal, kebudayaan, variabel penelitian dan masih banyak lainnya.

2. Intensitas

Intensitas menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah keadaan atau ukuran intensitasnya. Kata intensitas juga berasal dari kata “intens” yang berarti hebat, sangat kuat, tinggi bergelora, penuh semangat, berapi-api, berkobar-kobar (perasaan), sangat emosional. Jadi, intensitas merupakan tingkatan intens atau rutinitas yang

⁴ Desy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2002), hlm. 168.

dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap.

3. Bermain Game Online

“Bermain Game Online adalah Sebuah permainan (game) yang dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama dengan menggunakan jaringan internet baik dimainkan melalui komputer maupun smartphone.”⁵

4. Perilaku Keagamaan

Perilaku keagamaan secara definisi dapat diartikan bahwa perilaku keagamaan adalah bentuk atau ekspektasi jiwa dalam berbuat, berbicara sesuai dengan ajaran agama. Definisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku keagamaan pada dasarnya adalah suatu perbuatan seseorang baik dalam tingkah laku maupun berbicara yang di dasarkan dalam petunjuk ajaran Agama Islam.

5. Peserta Didik

Peserta Didik adalah orang atau individu yang mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya agar tumbuh dan berkembang dengan baik serta mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidiknya.

⁵ M. Misbach, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 7.

Dengan demikian yang penulis maksud dengan judul tersebut adalah suatu penelitian tentang Hubungan Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berupa *First Person Shooter* (FPS), *Role Playing Game* (RPG), *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berupa sholat, puasa, membaca Al-Qur'an dan Zakat.

B. Rumusan Masalah

Agar permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini dengan jelas dan terarah maka perlu adanya rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru?
2. Bagaimana Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru?
3. Apakah ada Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru?

C. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan memilih judul penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Karena Intensitas Bermain Game Online peserta didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru sangat sedang.
2. Karena Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru sangat tinggi dengan mengikuti kegiatan amaliyah rutin seperti Tadarus Al-Qur'an, Maulid Habsyi, Qasidah Burdah, Syair Aqidatul Awam, Sholat Zuhur berjamaah, Kultum setelah Sholat Zuhur berjamaah dan Majelis Ta'lim.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan bertitik tolak dari permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Intensitas Bermain Game Online Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.
2. Untuk mengetahui Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.
3. Untuk mengetahui Apakah ada Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan untuk melaksanakan kebijaksanaan.
2. Untuk memberikan pemahaman tentang Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.
3. Sebagai bahan masukan bagi siswa dalam Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.
4. Untuk mengetahui seberapa besar antara Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.
5. Sebagai bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan guna menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.
6. Sebagai bahan masukan bagi guru dan siswa di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain, hal tersebut membuat peradapan manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat bagian segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern, pada era sekarang ini banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan.

Dahulu permainan bentuknya amatlah sederhana seiring berkembangnya zaman maka permainan berubah bentuk modern seperti saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, lama kelamaan bentuk permainan menjadi sangat kompleks dan mutakhir. Itu semua disebabkan karena perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan

kehidupan. Kreativitas yang dimiliki manusia semakin berkembang sehingga diperolehnya penemuan penemuan baru dalam teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia.

Ada kecenderungan peserta didik yang aktif dalam bermain game online dengan perilaku keagamaan peserta didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru sangat bervariasi.

2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar di atas, maka dapatlah dibuat suatu hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nol (H_0): tidak ada hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.
- b. Hipotesis Alternatif (H_a): ada hubungan yang signifikan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.

G. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini penulis membagi kedalam beberapa bab dan masing-masing bab mencakup beberapa sub bab yang berisi sebagai berikut :

- BAB I : Pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul, Rumusan Masalah, Alasan Memilih Judul, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Anggapan Dasar dan Hipotesis, dan Sistematika Penulisan.
- BAB II : Landasan Teori yang berisi tentang Intensitas Bermain Game Online, Perilaku Keagamaan Peserta Didik.
- BAB III : Metode Penelitian yang berisi tentang Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel, Data, Sumber Data, dan Teknik Pengumpulan Data, Kerangka Dasar Penelitian, Desain Pengukuran, Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data serta Prosedur Penelitian.
- BAB IV : Penyajian Data dan Analisis yang berisi tentang Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Data, dan Analisis Data.
- BAB V : Penutup yang berisi tentang Simpulan dan Saran-saran.