

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan di Era Globalisasi berpengaruh terhadap seluruh sektor kehidupan, dengan adanya hal ini tentunya setiap individu dituntut untuk dapat menyesuaikan atau bahkan ikut membantu terhadap perkembangan yang ada sehingga tidak terlindas oleh perkembangan yang ada. Salah satu perkembangan di era Globalisasi ini yaitu teknologi. Teknologi berkembang pesat dan sangat bermanfaat bagi manusia terlebih khusus yaitu adanya Internet. Dapat kita lihat pengguna internet ini mulai dari kalangan anak-anak, dewasa atau bahkan kaum orang tua. baik itu yang berada dipertanian maupun di pedesaan. Salah satu keberadaan internet yang sangat dibutuhkan yaitu penerimaan dan penyebaran informasi yang sangat cepat. Oleh karena itu, internet menjadi suatu hal yang dibutuhkan oleh manusia.<sup>1</sup>

Pada masa sekarang ini fenomenanya, anak-anak lebih memilih permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Fenomena ini terjadi karena dirasakan permainan modern lebih menyenangkan (asyik) dibandingkan dengan permainan tradisional. Serta permainan tradisional dianggap jadul, dan membosankan. permainan modern yang terkenal atau digemari oleh kalangan remaja pada umumnya saat ini yaitu permainan yang terhubung dengan jaringan internet atau yang sering dikenal dengan game *online*. Game ini menjadi fenomena nyata yang mengalami perkembangan pesat dari kemajuan internet.

---

<sup>1</sup>Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," *Jurnal Konseling Gusjigang* Vol. 3, (No. 1), hlm., 98.

Game online sejatinya digunakan atau dimanfaatkan untuk hiburan juga mengusir kepenatan dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan setiap harinya. Pada kenyataannya yang sering di temui bahwa permainan itu disalah gunakan yang menyebabkan kebiasaan dan menjadikan individu tersebut menjadi kecanduan sehingga ketergantungan terhadap permainan tersebut. Dari keterbiasaan dalam bermain game maka dapat berdampak pada sikap atau perilaku individu tersebut baik secara fisik maupun non fisik. Beberapa dampak yang dapat dirasakan yaitu menjadi seorang yang individualis anti sosial, atau bahkan lebih ekstrim lagi dapat menyebabkan bertindak anarkis. Berdasarkan uraian dari dampak tersebut, salah satu dampak negatif yang sangat dapat dirasakan oleh kaum pelajar yaitu menyebabkan malas belajar.

Di zaman sekarang ini pelaku *game online* sudah menjamur dimana-mana. Baik pelakunya mulai dari yang muda hingga yang tua, terlebih yang dominan yaitu kalangan pelajar. Terlebih pada masa sekarang ini banyaknya game center yang ditawarkan dengan harga murah meriah. Serta dengan adanya perkembangan teknologi *smart phone* yang menawarkan fitur-fitur game online maupun offline.

Game online yaitu permainan yang menggunakan fitur data dalam memainkannya sebaliknya game offline permainan yang tidak menggunakan fitur data atau jaringan internet untuk memainkannya. Individu yang sering bermain game online akan menyebabkan suatu kecanduan dan menjadi ketergantungan. Kebiasaan bermain game online sebenarnya dapat berdampak positif dan negatif akan tetapi lebih dominan berdampak negatif yang lebih dirasakan. Dampaknya

dapat berpengaruh terhadap segi akademik maupun sosial.<sup>2</sup> Sejatinnya permainan diciptakan untuk sebatas hiburan, namun kembali ke pelakunya mau dimanfaatkan seperti apa salah satu hiburan ini (game online).

Game atau permainan sejatinnya digunakan untuk sarana hiburan melepas lelah. Dalam agama islam mewajibkan melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangannya. Sejatinnya islam tidak melarang umatnya untuk menjauhi kesenangan seperti halnya ngegame namun islam memberi batasan yaitu harus disesuaikan dengan porsinya masing-masing dan disesuaikan dengan kebutuhannya tersebut.

Islam tidak mengharamkan melakukan hiburan. Namun, tidak semua jenis hiburan diperbolehkan juga oleh islam. Hiburan yang diperbolehkan yaitu hiburan yang dapat mendatangkan manfaat bagi kaum manusia, seperti halnya mengandung unsur pendidikan, nilai moral maupun kesehatan. Pada hakikatnya bahwa islam melarang melakukan hiburan yang tidak bermanfaat atau tidak berfaedah, serta yang dapat membahayakan bagi individu tersebut atau orang lain. Dimana terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan mengenai hal tersebut sebagai berikut:

Surat Al Mu"minun ayat 3 :

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ (۳)

Artinya: *“Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada guna”*. (Q.S. Al-Mu"minun : 3).<sup>3</sup>

Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan atau mengasah, membangun potensi yang dimiliki individu itu sendiri. Sedangkan pendidikan merupakan usaha

<sup>2</sup> Maurice Andrew s A., *pengaruh* kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah Kristen di Makasar, jurnal Jeffray, vol.15, No 2, Oktober 2017, hlm. 178.

<sup>3</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama RI, , hlm. 526.

sadar yang dimiliki oleh manusia untuk memperbaiki sikap atau perilaku bagi dirinya maupun sekitar.<sup>4</sup> Oleh karena itu, keadaan masyarakat berhubungan erat dengan kualitas pendidikannya, dengan kata lain kualitas pendidikan yang baik akan membawa kondisi masyarakat akan baik pula, begitupun sebaliknya.

Salah satu gambaran mengenai mutu pendidikan diantaranya dilihat dari beberapa indikator penetapannya. Beberapa indikator tersebut meliputi, nilai-nilai yang ada, seperti nilai rapor dan nilai ujian nasional. Namun dari indikator tersebut indikator yang lebih efektif yaitu nilai rapor, dikarenakan nilai rapor lebih mencerminkan prestasi yang diraih individu tersebut (peserta didik).<sup>5</sup>

Untuk membantu para pelajar menyelesaikan masalah prestasinya perlu adanya pengkajian terhadap hal-hal yang memengaruhi hasil belajar (prestasi belajar) siswa itu sendiri. Hasil belajar dari interaksi antara berbagai hal yang mempengaruhi yaitu faktor dalam diri individu atau faktor dari luar individu tersebut. *Game free fire* banyak digandrungi oleh para pelakunya terlebih kalangan pelajar. Game ini, game yang jendrenya perang-perangnya yang lebih khusus skill dalam menembak. Kebiasaan mereka ngegame dapat menghabiskan waktu mereka satu sampai dua jam dalam sekali main atau lebih parahnya bahkan lupa waktu hingga berjam-jam. Jika diteliti game ini tidak mendatangkan manfaat bagi mereka. Manfaat internet bukan hanya untuk digunakan ngegame melainkan juga dapat digunakan untuk sebagai media belajar dan pembelajaran. seperti halnya digunakan untuk mencari informasi terkait pelajaran yang tidak dipahami dan lain sebagainya namun sebagian kecil saja yang memanfaatkan

---

<sup>4</sup>Ni putu arika mulyasanti pande dan adjanti marheni, "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta," *Jurnal Psikologi Udayana*, vol. 2, (no. 2), hlm., 163.

<sup>5</sup>Ibid. hlm. 168.

internet untuk hal positif. Begitu pula siswa MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan. Siswa-siswi MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan merupakan populasi yang digunakan dalam penelitian ini. Karena peneliti pernah beberapa kali menjumpai salah satu siswa di *caffé* terdekat untuk bermain *game online*.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang peneliti berikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh perilaku kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan?
2. Seberapa besar pengaruh perilaku kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dapat dikemukakan tujuan penelitian ini yang tentunya di sesuaikan dengan rumusan masalah diatas yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh perilaku kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh perilaku kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Beberapa kegunaan pada penelitian yaitu :

1. Kegunaan Teoritik
  - a. Pada Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau perbandingan yang berhubungan dengan pengaruh kebiasaan bermain *game online* sebagai

tambahan informasi yang sekiranya dapat menambah atau bahkan dapat dikembangkan dari penelitian ini.

- b. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai perbandingan dan tolak ukur terhadap teori-teori sebelumnya, serta dapat meningkatkan kualitas keilmuan yang telah di dapatkan pada waktu perkuliahan.

## 2. Kegunaan Praktisi

- a. para akademik

Dapat digunakan dalam tambahan referensi keilmuan terutama bagi akademisi IAIN Madura.

- b. lembaga pendidikan

Sebagai acuan untuk mengetahui hambatan-hambatan apa saja yang dapat menghambat dalam proses belajarnya siswa dan mencari solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi pada siswa, maka dari itu adanya tindakan tepat baik itu dari pihak sekolah dan para tenaga didik.

- c. Bagi peneliti

Hasil yang di dapatkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan atau pengkajian antar teori yang diperoleh dari buku ajar dengan keadaan lapangan yang sesungguhnya, dan dapat mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami siswa dan untuk mencari pengalaman dan menambah keilmuan sebagai bekal untuk masuk ke dunia pengelolaan pendidikan yang professional.

### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Sehubungan dengan judul penelitian ini penulis memberikan pemahaman atau penjelasan yang sesuai dengan peneliti yang di maksud untuk menjaga kemungkinan adanya perbedaan pemahaman terhadap judul ini, maka demikian penulis memukakan ruang lingkup untuk membantu, mempermudah dan memahaminya. Dimana ruang lingkup pembahasan penelitian yang dibahas yaitu berkenaan dengan pengaruh keseringan bermain permainan yang terhubung dengan internet (*game online*) terhadap hasil yang didapat selama (prestasi belajar) siswa belajar di MTS Al-Muhlisin Galis Pamekasan dan seberapa besar pengaruh tersebut terhadap perkembangan belajar siswa.

### **F. Asumsi Penelitian**

Ada beberapa asumsi atau anggapan dasar yang dapat dikemukakan sebagai pegangan untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini :

1. Hampir semua atau sebagian siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan sering memainkan *game online*.
2. Keseringan memainkan *game online* akan berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar siswa.

### **G. Hipotesis**

Pada penelitian ini hipotesis yang diajukan dan digunakan yaitu :

Ha : Adanya pengaruh perilaku kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.

Ho : Tidak adanya pengaruh perilaku kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.

Dari dua hipotesis tersebut peneliti mengajukan satu hipotesis kerja ( $H_a$ ) yaitu: Adanya pengaruh perilaku kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.

#### **H. Definisi Istilah**

Dengan judul di atas ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan agar pembaca memahami makna istilah yang digunakan dan juga memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dengan peneliti.

1. Perilaku adalah kegiatan manusia yang timbul karena adanya ransangan baik yang dapat dilihat secara langsung atau tidak langsung.
2. Kebiasaan bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu yang dilakukan setiap hari atau lebih satu kali untuk mendapatkan hiburan dan kesenangan. Dari peneliti simpulkan bahwa kebiasaan bermain adalah kegiatan yang dianggap menjadi aktivitas rutin oleh individu tersebut yang mana kegiatan ini dilakukan untuk kesenangan.
3. *Game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan menggunakan bantuan paket data atau terhubung dengan internet dengan *smartphone* dan computer sehingga *game* tersebut dapat dimainkan dengan baik. Dari uraian diatas secara singkat *game online* adalah suatu permainan yang menggunakan alat elektronik dengan pemanfaatan kecanggihan alat tersebut.
4. Prestasi belajar siswa adalah hasil yang di peroleh pada masa menempuh pendidikan dalam proses pembelajaran. Atau lebih tepatnya belajar (hasil belajar) dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukannya.

## I. Kajian terdahulu

Beberapa peneliti terdahulu telah mengemukakan hasil penelitiannya terkait dengan *game online* terhadap prestasi belajar siswa tujuannya disini adalah menemukan teori baru, dan memperbaiki konsep yang lama.

*Pertama*, Teuku Romy Syahputra dengan judul penelitian “Pengaruh permainan game online terhadap perilaku komunikasi remaja 2017 Hasilnya yang di peroleh sebesar 10,3% untuk pengaruh game online dan 80,7% faktor lainnya.<sup>6</sup>

Adapun persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu, sama-sama variabel X pengaruh bermain game online, metodenya juga kuantitatif dengan analisis deksriptif. Sedangkan perbedaan pada penelitian sebelumnya variabel Y “perilaku komunikasi” sedangkan pada penelitian Ini variabel Y “prestasi belajar”. Dan pada hasil hipotesis sebelumnya. Game online berpengaruh positif sedangkan penelitian ini berpengaruh negatif.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Ach. Fauzi dengan judul "pengaruh game online PUBG (*Player Unknown's Barter Gerinda*) terhadap prestasi belajar peserta didik" dengan hasil yaitu bahwa permainan dengan menggunakan internet menyebabkan seseorang kecanduan, sehingga perlu adanya kontrol diri. Salah satu pengaruh permainan dengan menggunakan internet yang banyak disenangi oleh oleh semua orang baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa yaitu PUBG yang dapat menyebabkan kecanduan bagi yang memainkannya apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri. Bahkan dapat membuat prestasi belajar dari seorang siswa menjadi menurun.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Teuku Romy S., Artikel penelitian, pengaruh bermain game online terhadap perilaku komunikasi remaja, jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah volume 3, no. 1, februari 2018. hlm.13.

<sup>7</sup>Ach Fauzi, " pengaruh game online PUBG (*Player Unknown's Barter Ground*) terhadap prestasi belajar peserta didik". Scienceedu Vol. II June 2019. hlm 61.

Adapun persamaannya yaitu, untuk variabel bebasnya sama-sama game online dan variabel terikat sama dengan prestasi belajar. Untuk perbedaannya pada penelitian sebelumnya metode Kualitatif sedangkan penelitian ini kuantitatif deskriptif.

*Ketiga*, Dona Febriandari, dengan judul penelitian yang dilakukan "Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja" 2016. Hasilnya yaitu tidak adanya hubungan antara kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja.<sup>8</sup>

Adapun persamaannya yaitu, menggunakan metode yang sama kuantitatif deskriptif. Pada variabel (X) sama meneliti game online. Sedangkan perbedaannya untuk penelitian sebelumnya variabel (terikat) identitas diri remaja. sedangkan Pada penelitian ini tentang prestasi belajar.

---

<sup>8</sup>Dona febrindari, dkk, " hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja." jurnal keperawatan jiwa. volume 4, no. 1, Mei 2016. hlm.50.