

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Game online* adalah sebuah program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Program permainan ini menghubungkan berbagai pemain dari seluruh dunia dan dimainkan secara bersamaan atau berkelompok dengan menampilkan bermacam gambar atau karakter yang menarik dan didukung oleh komputer.

Salah satu jenis *game online* yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), permainan ini merupakan sebuah permainan peran yang dimainkan secara massal dan bersamaan dengan seluruh pemain di dunia dengan dihubungkan melalui jaringan internet. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game* namun pada MMORPG dapat dimainkan secara bersamaan sesuai dengan istilahnya yaitu multiplayer. Pada permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya untuk bersaing dengan pemain lainnya.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *game online* merujuk pada sebuah jenis permainan yang dapat dimainkan dan saling terhubung dengan pemain lainnya melalui jaringan internet di seluruh dunia.

Para pemain juga dapat menggerakkan berbagai karakter yang terdapat di *game online* secara bersamaan juga dapat berinteraksi

dengan lawan mainnya. Bahkan para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tertinggi dalam *game online* tersebut, dimana pemain dengan poin terendah berkonsekuensi menjadi pemain yang terkalahkan dan mendapat pengurangan poin. *Game online* dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincuhan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan dan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.

Kecanduan (*addiction*) bisa disebut juga dengan perilaku berlebihan (*excessive*) dalam konteks klinis. Kecanduan terhadap teknologi komunikasi informasi (ICT) termasuk salah satu konsep kecanduan yang diterapkan secara luas.

Pada umumnya kecanduan didefinisikan sebagai bentuk kasus-kasus yang berhubungan dengan zat adiktif misalnya pada minuman beralkohol, tembakau dan obat-obatan terlarang yang masuk melewati darah dan menuju ke otak sehingga dapat merubah komposisi kimia dalam otak dan menimbulkan efek kecanduan. Dengan seiring berkembangnya suatu kehidupan masyarakat, istilah kecanduan bukan hanya melekat pada obat-obatan akan tetapi juga melekat pada kegiatan seseorang yang ketergantungan secara psikologis.

*Game online* merupakan sebuah permainan dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang bersamaan dan saling terhubung melalui jaringan Internet. Menurut Winn dan Fisher mengatakan bahwa *Multiplayer game* merupakan pengembangan dari *game* yang pada awalnya dimainkan oleh satu orang saja menjadi bisa dimainkan oleh

beberapa orang pemain. Pada dasarnya semua game menggunakan metode yang sama serta bentuk yang sama dengan melibatkan konsep umum yang sama namun perbedaannya terletak pada cara bermaknnya dimana *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>1</sup>

Ketergantungan yang disebabkan teknologi jaringan internet merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan pada *game online* atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Ketergantungan terhadap *game online* ini biasanya disebabkan oleh intensitas dalam bermain game yang terlalu sering sehingga menimbulkan efek tidak bisa berhenti bermain.

*Game online* memiliki berbagai macam jenis permainan, metodenya pun tidak sama meski pengkategorian *game online* dibidang tidak mencakup semua akan tetapi *game online* butuh pengklarifikasian untuk memberikan pengertian secara mendasar bagi para pemain. Seiring perkembangannya game online yang paling banyak diminati yaitu permainan yang dimainkan dengan cara tembak menembak dimana permainan jenis ini dikenal sebagai game FPS (*First Person Shooter*), selain itu juga terdapat gaya bermain TPS *Thrid-Person-Shooter* dimana permainan ini pada dasarnya sama hanya saja menggunakan sudut pandang karakter yang berbeda dari FPS.

---

<sup>1</sup>.B. M Wiin, dan J, W, Fisher. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentsikan dalam *computergame technology conference*..(Toronto, Canada 2004) hal.49.

Berikut ini adalah beberapa jenis game berdasarkan *genrenya*:

a. *Shooter Game*

*Shooter game* merupakan sebuah permainan dengan konsep tembak menembak. Contoh permainan pada *genre* ini antara lain *Counter strike, Point Blank dan Call of duty*.

b. *Adventure Game*

*Game* petualang adalah permainan dengan konsep petualangan dimana pemain akan memainkan karakternya hingga berkembang menjadi lebih kuat dengan menyusuri dunia yang ada di dalam permainan tersebut. Contoh *Game* petualangan ini seperti *Genshin Impact*.

c. *Action Game*

*Action game* merupakan sebuah permainan laga yang menampilkan pertarungan fisik. Dalam permainan ini pemain dituntut untuk mengandalkan teknik dan kecepatan tangan agar dapat memenangkan permainan. Dalam perkembangannya permainan ini sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*, dimana pemain akan dituntut untuk mengandalkan kecepatan tangan serta memiliki alur cerita yang sangat menarik untuk diselesaikan. Contoh *game genre* ini yaitu *Detroit Become Human*.

Berdasarkan uraian diatas terdapat beberapa jenis permainan yang dapat dimainkan secara online oleh banyak kalangan pada zaman sekarang ini termasuk salah satunya bagi kalangan siswa atau pelajar. Beberapa jenis permainan tersebut sering dimainkan oleh pecinta *game online*

dengan intensitas bermain yang sangat tinggi sehingga dapat membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

Dari pengertian diatas dapat di pahami bahwa *game online* merupakan suatu hiburan yang sangat diminati oleh kalangan siswa atau pelajar karena untuk dapat memainkan *game online* pemain cukup menginstallnya di laptop atau handphone sehingga sangat mudah dan praktis bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun. Permainan pada saat ini tentunya sangat berbeda dengan permainan zaman dulu, jika dahulu permainan hanya bisa maksimal dimainkan oleh dua orang saja, dengan kemajuan teknologi terutama pada jaringan internet, permainan zaman sekarang bahkan bisa dimainkan oleh banyak orang sekaligus dalam waktu bersamaan. Inilah salah satu keunggulan yang ditawarkan oleh game online, itulah sebabnya permainan ini sangat diminati khususnya oleh kalangan siswa sehingga siswa mempunyai hobi bermain permainan tersebut kapan saja dengan intensitas permainan yang tidak terbatas sehingga dapat menyebabkan kecanduan dan menjadikan sebagai kebiasaan dalam kegiatannya sehari-hari.

Begitu juga dengan fenomena yang terjadi pada anak-anak di desa Montok, dengan adanya *game online* ini mereka cenderung mempunyai kebiasaan untuk mejadikan game online sebagai hobi mereka. Seperti yang kita ketahui bahwa *game online* tidak memiliki batasan waktu untuk dimainkan sehingga seiring meningkatnya intensitas waktu bermain anak *game online* tersebut dapat menyita sebagian besar waktu luang mereka dimana waktu luang tersebut juga seharusnya digunakan untuk berbagai

kegiatan selain bermain game misalnya belajar ataupun hal lainnya yang dapat menunjang hasil belajar dan prestasi mereka, terutama di bidang baca tulis Al-Qur'an. Namun pada kenyataannya yang terjadi banyak anak-anak pelajar yang lebih cenderung asik dan respon terhadap game yang dimainkannya daripada belajar membaca dan menulis al-Qur'an atau mata pelajaran yang lain, sehingga para pelajar cenderung pasif dan tidak mempunyai semangat untuk belajar.

Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Siswa dalam Baca Tulis Al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan.”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al- Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan ?
2. Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dibalik setiap tindakan dan kegiatan apapun pasti terdapat sebuah orientasi dan tujuan tertentu yang ingin di capai. Tidak terkecuali dalam proses penelitian ini, adanya tujuan yang dimuat dalam sebuah kegiatan agar segala tindakan yang akan kita lakukan akan lebih terarah, serta agar program yang direncanakan dapat dievaluasi sejauh mana hasil yang dicapai dalam proses penelitian tersebut.

Terdapat dua tujuan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan.
2. Supaya mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dalam penelitian terdapat dua manfaat yaitu secara teoritis dan secara praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat untuk tambahan khasanah ilmu pengetahuan tentang profesionalitas pendidik khususnya dosen serta ilmu tentang pembelajaran/ perkuliahan yang efektif.

Manfaat praktis, yaitu manfaat yang berguna sebagai bentuk sumbangan pemikiran untuk mengembangkan sistem pendidikan dan Ilmu Pengetahuan yang akan berguna bagi berbagai kalangan, diantaranya akan berguna bagi:

- 1) Insitut Agama Islam Negeri Madura

Hasil penelitian ini bagi Institut Agama Islam Negeri Pamekasan yaitu dapat dijadikan sebagai tambahan referensi baik untuk tugas maupun untuk penelitian selanjutnya, khususnya untuk semua mahasiswa atau mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Madura tertama Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam.

## 2) Para siswa di Desa Montok Larangan Pamekasan

Penelitian ini diharapkan untuk menjadi salah satu acuan khususnya bagi para siswa yang aktif dalam main game online yang ada di Desa Montok Larangan Pamekasan. Siswa berhak memilih apa yang menjadi keinginan dalam dirinya. Dan diharapkan agar menjadi siswa yang bisa memilah dan memilih segala sesuatu yang terbaik untuk diri dan juga lingkungannya.

## 3) Peneliti

Peneliti bisa mengetahui pengaruh game online beserta seberapa pengaruhnya terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran di desa Montok. Selain itu peneliti bisa menambah wawasannya dan juga dapat menghasilkan ilmu pengetahuan.

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

Sangatlah perlu menentukan ruang lingkup yang tercantum dalam judul penelitian, supaya peneliti dapat melaksanakan penelitiannya secara mendalam.

Berikut merupakan ruang lingkup yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Ruang lingkup materi yang mencakup:
  - a. *Game online*, yang meliputi;
    - 1) Pengertian *game online*
    - 2) Jenis-jenis *game online*
  - b. Perkembangan siswa, yang meliputi;
    - a. Definisi perkembangan



- b. Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan
- c. Ruang lingkup lokasi

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Desa Montok Larangan Pamekasan yang tidak lain adalah salah satu desa yang berada di kecamatan Larangan kabupaten Pamekasan. Dimana Desa ini merupakan salah satu desa yang namanya diambil dari cerita atau sejarah desa tersebut. Nama 'MONTOK' berasal dari nama *Temon Oto' Nongko' ghumo'*. Selain itu, bagi peneliti untuk melakukan penelitian di desa sendiri adalah dikarenakan peneliti yang memang mengetahui secara betul kondisi serta keadaan di desa Montok Larangan Pamekasan.

#### **F. Asumsi Penelitian**

Anggapan dasar atau postulat merupakan kata lain dari asumsi penelitian, dimana untuk mengenai suatu hal yang berkenaan dengan masalah penelitian dan kebenarannya telah diterima oleh peneliti. Peneliti harus memiliki asumsi yang berbeda terhadap objek yang ditentukannya. Maka dari itu sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian supaya memiliki dasar pijakan yang kuat terhadap masalah-masalah yang akan diteliti..

Dalam kajian tentang pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran di Desa Montok Larangan Pamekasan terdapat asumsi atau anggapan dasar yang dirumuskan oleh peneliti yaitu:

1. Bermain *game online* secara berlebihan tidak akan mempengaruhi perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.

2. Bermain *game online* secara tidak berlebihan tidak akan mempengaruhi perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.
3. Bermain *game online* secara berlebihan akan mempengaruhi perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.
4. Bermain *game online* secara tidak berlebihan akan mempengaruhi perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis atau yang juga disebut dengan hipotesa merupakan jawaban sementara yang bisa dibuktikan dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh oleh peneliti. Maka dari itu, peneliti dapat menentukan jawaban sementara sesuai dengan judul penelitian yang akan diteliti.

Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Ada pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran di Desa Montok Larangan Pamekasan.
2. *game online* cukup berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan.

### **H. Definisi Istilah**

Definisi istilah bertujuan untuk menghindari adanya kerancuan dan kesalah pahaman mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian. Oleh karenanya diperlukan adanya paparan definisi dari beberapa istilah terutama yang bersangkutan dengan variable penelitian.

Berikut merupakan istilah yang dijelaskan dalam penelitian ini yaitu:

- a. *Game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* melalui via internet
- b. Perkembangan berasal dari kata “kembang” yang mendapat imbuhan per-an yang menjadi perkembangan yang berarti sesuatu yang berkembang.
- c. Siswa artinya pelajar pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Dengan keterangan santri atau siswa yang ada di Musholla.
- d. Baca artinya mengeja atau menghafal apa yang tertulis (KBBI)
- e. Tulis artinya huruf yang dibuat dengan pena (KBBI)

Jadi, pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis Al-Qur'an merupakan proses maupun kegiatan yang dilakukan siswa yang akan berdampak pada perkembangan membaca atau menulis Al-Qur'an.

## **I. Kajian Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Kautsar pada tahun 2019 mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Pengaruh *Game online* terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kecanduan peserta didik dalam bermain *game online* sangat tinggi. Terdapat kesamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu sama-sama meneliti kecanduan peserta didik dalam hal bermain *game online*, seberapa besarkah pengaruh *game online*, sedangkan persamaan lainnya yaitu pada jenis penelitian. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode angket dalam pengambilan

datanya. Selain persamaan, juga memiliki perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan, perbedaannya adalah persamaan analisis data. Penelitian yang dilakukan oleh kausar menggunakan analisis data dengan persamaan regresi linear sederhana. Sedangkan pada penelitian yang akan saya lakukan menggunakan rumus persamaan koefisien korelasi *product moment*.

2. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Agung Salim pada tahun 2016 mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dengan judul "Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar". Hasil penelitian menyatakan bahwa mahasiswanya dapat mengimbangi bermain *game online* dengan belajar dan *game online genre* petualangan berpengaruh terhadap aspek belajar diskriminasi. Sedangkan *game online genre* strategi berpengaruh terhadap aspek belajar pemecahan masalah. Pada penelitian tersebut ada kesamaan antara peneliti dahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan, persamaannya ialah sama-sama meneliti kecanduan peserta didik dalam bermain *game online*, dan seberapa besar pengaruh *game online*, dan juga terdapat persamaan lainnya yaitu pada jenis penelitian. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode angket dalam pengambilan datanya. Juga ada perbedaan dalam penelitian dahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan, perbedaannya yaitu dalam persamaan analisis data. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim menggunakan analisis

data dengan persamaan regresi linear sederhana. Sedangkan pada penelitian yang akan saya lakukan menggunakan rumus persamaan koefisien korelasi *product moment*.