

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang sangat besar bagi dunia, perkembangan teknologi menyebabkan lahirnya era yang serba digital sehingga dapat membantu manusia melakukan sebuah pekerjaan dengan mudah seakan-akan tanpa barang elektronik pekerjaan manusia tidak dapat terselesaikan dengan baik. Media elektronik seperti gadget merupakan benda yang menjadi sangat penting untuk manusia pada umumnya.

Keberadaan gadget khususnya dalam bentuk smartphone telah memberikan kontribusi yang cukup signifikan bagi kehidupan kita sehari-hari, dengan gadget sebagai media pencarian informasi, interaksi, hiburan, bahkan kegiatan bisnis online.¹ Artinya melalui smartphone/gadget manusia dapat melakukan interaksi, transaksi antar individu maupun kelompok secara virtual dengan menggunakan berbagai fitur yang terhubung langsung dengan internet, selain itu smartphone dapat digunakan juga sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan penat se usai beraktifitas misal seperti game online.

Game online adalah permainan online dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain. Dalam game ini, seseorang dapat berinteraksi dengan orang yang dikenal atau tidak dikenal dalam game online (biasanya kenalan hanya sebatas

¹ Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55

chat online dan jarang bertemu).² Game online merupakan jenis hiburan banyak diminati oleh kalangan remaja, mudahnya koneksi internet yang sudah meluas hingga pelosok desa membuat game online merebak dari perkotaan hingga ke pedesaan. Game Online muncul pertama kali pada tahun 1969 dan hanya dapat digunakan oleh 2 orang saja.³ Hal tersebut yang menjadi awal mula berkembangnya jenis-jenis game online lainnya. Bermain game online dipermudah dengan hadirnya game versi android sehingga tidak perlu membawa komputer untuk memainkannya, selalu berkembangnya fitur yang ada pada game online membuat gamer semakin tertantang untuk memainkannya, Beralih fungsi dari yang hanya sekedar sebagai hiburan berubah menjadi prioritas utama sehingga beberapa tahun terakhir maraknya fenomena game online menyebabkan remaja kecanduan sehingga lupa waktu dan bahkan menghabiskan waktu seharian lamanya terhadap permainan ini.

Remaja dianggap lebih mudah terpengaruh oleh keadaan sekitarnya, baik itu oleh lingkungan keluarga, teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Masa remaja awal berada dalam keadaan kondisi yang tidak stabil karena hal itu membuat remaja mempunyai keinginan untuk melakukan hal-hal baru, sehingga dapat dikatakan bahwa masa remaja awal memiliki sikap egoisme yang tinggi dan sulit untuk mengontrol emosi. Perbedaan yang kontras terlihat pada masa remaja akhir yang sudah dapat mengontrol sifat keakuan pada diri remaja. Menurut Unang Wahedin dalam Sarlito, perkembangan remaja terbagi menjadi 3 tahap. *Pertama*, masa remaja awal (Early Adolescence) pada periode ini, remaja

² Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer," *Empati* 7, no. 2 (2018): 419.

³ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), 8.

mengalami perubahan pada tubuhnya dan dorongan untuk melakukan perubahan serta mengalami kepekaan yang berlebihan ditambah dengan sulitnya mengendalikan ego. *Kedua*, Remaja menengah (Middle Adolescence) Pada tahap ini, remaja sangat membutuhkan teman dan sangat suka memiliki banyak teman. Mereka cenderung "narsis". Artinya, mereka cenderung mencintai diri sendiri dan berempati dengan teman-teman yang memiliki kepribadian yang sama dengan mereka. *Ketiga*, Remaja akhir (Late Adolescence) Tahap integrasi menuju masa dewasa ini ditandai dengan tercapainya lima hal: a) Meningkatkan minat pada fungsi intelektual. b) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan pengalaman baru. c) Terbentuknya identitas seksual yang tidak lagi berubah. d) Egosentrisme (terlalu fokus pada diri sendiri) digantikan oleh keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dan orang lain. e) Tumbuhnya "tembok" yang memisahkan diri pribadi (private self) dari masyarakat umum (public).⁴

Perilaku keagamaan remaja perlu diperhatikan, karena perkembangan remaja selalu dipengaruhi oleh perkembangan fisik dan psikis, dengan kata lain, pemahaman anak muda tentang ajaran dan praktik agama sangat berkorelasi dengan perkembangannya.⁵ Dengan segala aktifitas serta dorongan yang terjadi disekitar lingkungan remaja mampu mengubah perilaku keagamaan pada diri seorang remaja, jika seorang remaja berada di dalam lingkungan yang agamis maka akan tumbuh perilaku yang agamis juga dan begitu juga sebaliknya.

⁴ Unang Wahidin, "Pendidikan Karakter Bagi Remaja," *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 03 (2017): 262.

⁵ Syaiful Hamali, "Syaiful Hamali, Karakteristik Keberagamaan," *Karakteristik Keberagamaan Remaja Dalam Perspektif Psikologi* 11, no. 1 (2016): 1

Fenomena bermain game online yang terjadi di Dusun Nyalaran Desa Blumbungan sangat digemari dan banyak ditemukan sekelompok remaja yang sampai rela untuk begadang sampai pagi hari yang mana rata-rata penggemar game online masih usia sekolah, sehingga menyebabkan rasa kantuk pada jam pelajaran bahkan sulitnya bangun pagi untuk menunaikan sholat subuh. Selain itu akhlakul karimah sudah mulai terkikis dengan adanya game online, seringnya melawan orang tua hingga berbohong kepada kedua orang tua dan juga berkurangnya keaktifan remaja dalam sholat berjamaah di mushalla atau masjid, permasalahan tersebut berdampak pada perilaku keagamaan pada diri remaja sehingga menyebabkan ketaatan dalam beribadah menjadi sangat minim hal ini sangat disayangkan karena mengingat bahwa remaja adalah penerus bangsa yang sangat dibutuhkan sebagai penerus untuk membawa bangsa menjadi lebih baik. Ketika karakter individu dilandasi nilai-nilai agama, kepribadian yang kuat akan melahirkan penerus bangsa yang kuat pula.⁶ Nah berdasarkan pendapat tersebut sudah jelas nilai agama sangatlah esensial.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Fenomena Bermain Game Online dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana gambaran fenomena bermain game online di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan ?
2. Bagaimana gambaran perilaku keagamaan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan ?

⁶ Musrifah, “Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam,” *Edukasia Islamika* 1, no. 01 (2016): 119.

3. Bagaimana dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran fenomena bermain game online di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan
2. Untuk mengetahui gambaran perilaku keagamaan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan
3. Untuk mengetahui dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Kegunaan secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan bagi jurusan khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Madura

2. Kegunaan Secara Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki manfaat dan memberikan serta menambah bahan informasi bagi para pembaca dan peneliti. Diharapkan dari hasil penelitian ini akan menambah wawasan pengetahuan, pengalaman bagi pembaca serta dapat menjaga sikap sopan santun terhadap sesama ataupun orang yang lebih tua

dan juga bisa memanfaatkan waktu untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

E. Definisi Istilah

Sesuai dengan judul yang peneliti ajukan adalah “ Fenomena Bermain Game Online dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan”. Maka dengan adanya definisi istilah ini diharapkan untuk bisa menghindari perbedaan persepsi antara pembaca dan peneliti, maka peneliti menegaskan definisi dari beberapa istilah dari penelitian ini. adapun istilah-istilah yang perlu untuk dipahami yaitu sebagai berikut:

1. Fenomena adalah suatu kejadian fakta yang dapat disaksikan serta diamati dan dapat diteliti yang terjadi di dalam masyarakat, dikatakan fenomena karena ada suatu perubahan diluar kebiasaan sehingga menimbulkan suatu kejadian yang berkesan
2. Bermain game online adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk bersenang-senang atau menghilangkan kepenatan dengan mengoperasikan suatu aplikasi game secara online pada handphone, laptop dan sejenisnya yang terhubung dengan jaringan internet serta dapat dimainkan secara individu maupun bersamaan dengan lawan mainnya.
3. Perilaku keagamaan remaja adalah tindakan atau aktifitas yang dilakukan oleh seorang remaja dalam melaksanakan kegiatan beribadah kepadaNya.

F. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan kegiatan dalam menelaah dan memahami karya ilmiah orang lain berupa hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai

pedoman atau acuan bagi peneliti. Berikut adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul “Fenomena Bermain Game Online dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan”

1. Penelitian pertama, Game online dan religiusitas remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan pagar kabupaten Lampung Utara) penelitian yang dilakukan oleh Sepri Ridho. Penelitian tersebut membahas tentang game online yang diminati oleh banyak kalangan sehingga menimbulkan dampak terhadap religiusitas khususnya remaja, jika di lihat sekilas hampir sama dalam konteks penelitiannya namun di sini memiliki perbedaan pada subjek penelitian serta locus penelitiannya yaitu peneliti Sepri Ridho memilih subjek serta locus penelitian di desa Tanjung Iman kecamatan Blambangan sedangkan peneliti meneliti di Dusun Nyalaran desa Blumbungan Pamekasan tentunya kedua penelitian ini akan memiliki sebuah perbedaan.
2. Penelitian terdahulu yang ke dua, yaitu penelitian skripsi yang dilakukan oleh Kukuh Azhari Ismail pada tahun 2016 dengan judul “Fenomena permainan game online defense of the ancients (DOTA 2) pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang”. Penelitian tersebut memaparkan bahwa fenomena bermain game online Dota 2 di kalangan mahasiswa sangat di gemari karena game strategi, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, dan permainan yang seru sekaligus menantang tetapi game online ini jika sudah menjadi candu akan membuat prestasi akademik mahasiswa menurun. Penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Azhari Ismail memiliki persamaan dan perbedaan

dengan peneliti sekarang, berdasarkan hal tersebut persamaanya adalah sama- sama membahas mengenai fenomena game online yang terjadi di masyarakat dan penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Mengenai perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah berdasarkan subjeknya yaitu penelitian yang dilakukan Kukuh Azhari Ismail adalah kalangan mahasiswa perguruan tinggi di kota malang serta lebih menekankan pada prestasi akademik mahasiswa , sedangkan peneliti sekarang adalah kalangan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan dan lebih membahas tentang dampaknya pada perilaku keagamaan remaja.