

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia di mana memiliki hak untuk dapat mencerdaskan dan meningkatkan harkat martabat dalam kehidupannya. Pendidikan ini menjadi hal wajib bagi kehidupan di masa sekarang, dan semua manusia membutuhkan pendidikan untuk membina diri seseorang dan masyarakat agar dapat bertahan hidup dalam menjalani hidupnya. Pendidikan mengandung banyak pengertian seperti mencerdaskan secara intelektual artinya cerdas, berakal, dan berpikir jernih berdasarkan ilmu pengetahuan, juga membangun mental, moral, kepribadian dan karakter yang baik. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan setiap individu, pendidikan membawa pengaruh besar terhadap perkembangan hidup setiap individu dan masyarakat melalui peningkatan kemampuan intelektual, kemampuan emosi dalam menghadapi berbagai hal, serta kemampuan motorik. Pendidikan sangat penting bagi seseorang dalam kehidupan untuk meningkatkan kualitas manusia.¹

Tujuan pendidikan nasional harus dicapai oleh semua penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, terutama pendidikan yang bersifat formal. Menurut Ki Hadjar Dewantoro, tujuan pendidikan adalah untuk mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna hidupnya,

¹ Sugiyono, dkk, *Peta Jalan Pendidikan Indonesia* (Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2020), 1.

yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakatnya.

Menurut UU No. 2 Tahun 1985, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia secara menyeluruh, yang mencakup keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, budi pekerti luhur, pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, mandiri, serta rasa tanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa. Berdasarkan MPRS No. 2 Tahun 1960, tujuan pendidikan adalah untuk membentuk pancasilais sejati sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam pembukaan dan isi UUD 1945. Sementara itu, dalam UUD 1945 hasil amandemen, Pasal 31 ayat 3 menyatakan bahwa pemerintah wajib menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur oleh undang-undang. Pasal 31 ayat 5 juga menegaskan bahwa pemerintah harus memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tetap mengutamakan nilai nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia.²

Saat ini pendidikan nasional sudah memasuki era global dimana perkembangan ilmu dan teknologi semakin pesat, salah satunya adanya internet yang menjadi salah satu sumber utama kebutuhan manusia. Internet diminati dikalangan anak-anak hingga dewasa dalam beraktivitas

² Rahmat Hidayat, dkk, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI, 2019), 25-26.

sehari-hari maupun di dunia pendidikan.³ Teknologi saat ini berkembang mengikuti perkembangan pengetahuan yang ada di dunia. Perkembangan teknologi mulai masuk di kehidupan manusia, perkembangan teknologi secara tidak langsung telah mengubah pola hidup masyarakat dan teknologi sudah membawa dampak positif bagi kehidupan manusia. Artinya dengan adanya teknologi membuat masyarakat semakin mudah dan memberikan berbagai kemudahan atau dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat memberi kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa dapat mencari berbagai informasi terkait pelajaran melalui teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin canggih banyak mengubah pola pikir dan membuat terobosan perubahan, termasuk cara anak remaja berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan teknologi yang memberikan kerugian terutama bagi anak pelajar terutama adanya *game online* yang semakin digemari.⁴

Game online merupakan sebuah bentuk hasil perkembangan teknologi yang digunakan sebagai hiburan yang digemari dan populer dikalangan remaja dan anak sekolah. *Game online* merupakan suatu jenis video permainan yang memanfaatkan jejaring internet yang dapat diakses dengan jaringan internet berupa komputer, laptop, tablet, dan HP. *Game online* dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja.⁵ Dengan adanya *game*

³ Yustina Prima Matur, dkk, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng", *JWK*, vol.6, no 2, (2021): 56.

⁴ Miza Farhani Adam, dkk, "Dampak Game Online Bagi Pelajar," *Journal of Art, Humanity and Social Studies* vol.3, no.2 (2023): 403.

⁵ Richa Julia Santi, dkk, "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no.3 (2021): 388.

online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan menarik yang membuat pemainnya untuk terus memainkannya sehingga sulit untuk berhenti.⁶ *Game online* ini secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar siswa karena waktu belajar digantikan dengan bermain *game online*, siswa menjadi malas belajar, menunda-nunda tugas sekolah, bermain *game online* ketika dirumah. Dengan hal ini akan berpengaruh pada prestasi akademik menjadi menurun karena tidak bisa membagi waktu tugas dan kewajiban sebagai siswa dengan waktu bermain *game online*.⁷ Jika seseorang tidak bisa membagi waktu belajar dengan bermain game dan melupakan waktu belajarnya dengan bermain *game online* terus menerus tanpa berhenti sampai merasa puas maka orang tersebut bisa disebut kecanduan dalam bermain *game online*.

Kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau ketika seseorang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain *game online*, hingga mempengaruhi aktivitas sehari-hari mereka. biasanya orang yang kecanduan akan lebih memilih melakukan hal-hal yang memberikan kesenangan langsung seperti bermain *game*, ketimbang menjalani kegiatan lain yang lebih penting, seperti belajar. Bagi siswa, *game online* sering kali dianggap lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan belajar, yang menyebabkan mereka cenderung mengabaikan kewajiban akademik demi mengejar kesenangan dalam permainan.⁸

⁶ Maurice Andrew Supling, "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Di Makassar," *Jurnal Jaffray* 15, no.2 (Oktober 2017): 182

⁷ Hanafi, dkk, "Analisis permainan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar," *JIP: Jurnal Ilmiah pendidikan* Vol. 9, No. 2 (2023): 2.

⁸ Aristina Halawa, "Kecanduan Game Online Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua". *Jurnal Keperawatan* Vol.10, No. 2 (2021): 39-40.

Fenomena *game online* atau kecanduan *game online* pada anak-anak sudah tidak asing khususnya dikalangan pelajar, sudah sangat umum ditemukan, dan hal ini berkaitan erat dengan karakteristik serta perkembangan psikologis mereka. bermain game secara berlebihan dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, yang akhirnya bisa menurunkan minat belajar anak. Ini menjadi perhatian serius, karena motivasi anak untuk bermain *game online* sering kali lebih besar dibandingkan dengan keinginan mereka untuk belajar. Ketika sudah kecanduan, baik *game online* maupun offline, perubahan perilaku sering terjadi bahkan beberapa diantaranya rela mengorbankan waktu sekolah demi bermain *game online*.⁹ *Game online* membuat siswa lebih tertarik lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan keseharian siswa. Oleh karena itu game online bisa membuat ketagihan dan ingin terus memainkannya bagi pemainnya.

Kecanduan *game online* merupakan suatu kesenangan dalam bermain karena dapat memberi rasa kepuasan tersendiri untuk terus bermain. Jika hal ini terus berlangsung dalam kurun waktu yang lama akan berdampak buruk bagi seseorang terutama bagi siswa akan mengalami penurunan dalam kedisiplinan belajar. Kedisiplinan belajar mencakup manajemen waktu belajar, konsentrasi belajar, dan tanggung jawab sebagai siswa dengan tugas akademik mereka, siswa yang mengabdikan waktu terlalu lama bermain *game* akan sulit membagi waktu belajar dengan bermain sehingga siswa akan membolos, enggan mengerjakan

⁹ Jubaidah Hasibua, dkk, "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe", *Jurnal Program studi pendidikan Masyarakat*, vol. 3, No. 1,)juni 2022): 21.

tugas sekolah, tidak mematuhi atauran yang berlaku di sekolah, siswa bahkan bisa menimbulkan tindak kriminal, biasanya siswa yang memainkan *game online* ini karena pengaruh teman, bagi mereka, merasa kesepian karena perhatian orang tua dirumah sehingga mereka melampiaskannya dengan bermain *game online*.¹⁰

Disiplin belajar sangat penting dan memiliki peranan yang sangat penting dalam menjaga agar siswa terhindar dari perilaku yang tidak sesuai dan gangguan yang dapat menghambat proses pembelajaran. Dengan disiplin, siswa akan terbiasa melakukan tindakan positif dan mampu mengontrol setiap perilaku mereka, sehingga dapat lebih taat, patuh, dan tertib dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran, kedisiplinan sangat diperlukan, karena tanpa sikap disiplin seperti mematuhi peraturan sekolah, menyelesaikan tugas, dan belajar dengan teratur di rumah, proses belajar tidak akan maksimal. Perilaku disiplin tidak muncul begitu saja, melainkan membutuhkan kesadaran diri, latihan terus-menerus, kebiasaan yang baik, serta adanya pengawasan atau hukuman jika diperlukan.¹¹

Pendidikan merupakan sebuah proses yang menggunakan cara tertentu sehingga orang mendapat pengetahuan, pemahaman, dan tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Disiplin belajar berarti adanya kesediaan untuk mematuhi aturan yang berkenaan dengan proses belajar.

¹⁰ Guntur Arisandy Putra, dkk, Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa” *Jurnal BK UNESA* Vol. 12, No. 3 (2022): 984.

¹¹ Ernita Br Tarigan, “Meningkatkan kedisiplinan siswa dalam proses belajar mengajar melalui layanan konseling kelompok pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018”, *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, vol.15, no. 3 (Desember 2018): 273.

Seperti halnya yang disebutkan dalam HR. Bukhari dari kitab Ar-Riqaq yang berbunyi:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ أَخَذَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِمَنْكِبِي فَقَالَ كُنْ فِي الدُّنْيَا كَأَنَّكَ غَرِيبٌ أَوْ عَابِرُ سَبِيلٍ وَكَانَ ابْنُ عُمَرَ يَقُولُ إِذَا أَمْسَيْتَ فَلَا تَنْتَظِرُ الصَّبَاحَ وَإِذَا أَصْبَحْتَ فَلَا تَنْتَظِرُ الْمَسَاءَ وَخُذْ مِنْ صِحَّتِكَ لِمَرَضِكَ وَمِنْ حَيَاتِكَ لِمَوْتِكَ

Dari Ibnu Umar R.A ia berkata: "*Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam memegang pundakku, lalu bersabda: Jadilah engkau di dunia ini seakan-akan sebagai orang asing atau pengembara. Lalu Ibnu Umar Radhiallahu Anhuma berkata: "Jika engkau di waktu sore, maka janganlah engkau menunggu pagi dan jika engkau di waktu pagi, maka janganlah menunggu sore dan pergunakanlah waktu sehatmu sebelum kamu sakit dan waktu hidupmu sebelum kamu mati"*.

Hadis tersebut mengajarkan bahwa kita sebagai manusia harus memiliki sikap yang disiplin, agar menjadi pribadi yang mampu membagi waktu maupun tindakan kita seperti taat, patuh, dan tertib. Sama halnya dilingkungan sekolah harus bersikap disiplin, terutama dalam kedisiplinan belajar dan patuh dengan aturan yang telah dibuat disekolah tersebut supaya menjadi siswa yang teratur. Oleh karena itu kita harus bisa mengatur dan membagi waktu mana prioritas yang harus dilakukan, jangan membuang-buang waktu dengan hal yang tidak penting supaya kita selalu disiplin dalam segala hal.¹²

¹² Meilia Widiastuti, "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di SMP Plus Darussalam Kelurahan Bawang Kecamatan Pesantren," (Skripsi: IAIN Kediri, Kediri, 2023), 1-2.

Berdasarkan hasil observasi dan pra penelitian pada tanggal 25 Maret 2024 di MTsN 1 Pamekasan, bahwa banyak siswa yang kurang fokus terhadap pelajaran yang berlangsung, siswa tidak mencerminkan perilaku disiplin, seperti siswa banyak yang datang terlambat ke sekolah karena kesiangan, tidak membawa buku, tidur didalam kelas, bahkan banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas sehingga salah satu guru memberikan hukuman berdiri dilapangan.¹³ Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru BK di MTsN 1 Pamekasan mengatakan bahwa ia mendapatkan laporan dari salah satu wali kelas bahwa ada beberapa siswa sering tidak fokus dan mengantuk pada saat dikelas hal ini dikarenakan begadang sampai larut malam sambil bermain *game online*, guru BK juga mengatakan bahwa perilaku siswa yang mencerminkan ketidak disiplin di sekolah itu salah satunya dikarenakan telah terlalu lama bermain gedit dan bermain *game online* hingga larut malam, siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*.¹⁴

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka kemudian peneliti memiliki ketertarikan untuk mengangkat judul **“Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasa”**

¹³ Juni Riaswati, Guru BK di MTsN 1 Pamekasan, *Observasi langsung* (25 Maret 2024).

¹⁴ Juni Riaswati, Guru BK di MTsN 1 Pamekasan, *wawancara langsung* (25 Maret 2024).

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Deskripsi Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MTsN 1 Pamekasan?
2. Bagaimana Dampak Kecanduan *Game Online* Dapat Memengaruhi Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan?
3. Bagaimana Upaya Guru BK Menangani Masalah Kedisiplinan Belajar Siswa Yang Disebabkan Oleh *Game Online* Di MTsN 1 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Deskripsi Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di MTsN 1 Pamekasan.
2. Untuk Mengetahui Dampak Kecanduan *Game Online* Dapat Memengaruhi Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan.
3. Untuk Mengetahui Upaya Guru BK Dalam Menangani Masalah Kedisiplinan Belajar Yang Disebabkan Oleh *Game Online* Di MTsN 1 Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa, juga diharapkan sebagai bahan acuan dan sumber pengetahuan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Intitut Agama Islam Negeri Madura, diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan refrensi dan koleksi bagi perpustakaan IAIN Madura agar dari hasil penelitian ini dapat di tindak lanjuti oleh peneliti yang lain untuk pengembangan keilmuan.
- b. Bagi Guru BK MTsN 1 Pamekasan, dapat memberikan informasi bahaya *game online* yang berlebihan dan memberi informasi mengenai masalah kedisiplinan sehingga siswa dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa di sekolah.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan topik penelitian tentang dampak kecanduan *game online* dan kedisiplinban belajar siswa yang tidak di deskripsikan oleh penulis, dijadikan sumber referensi terkait, dan memberikan pencegahan atau interfensi bagi individu yang kecanduan *game online*.
- d. Bagi siswa, diharapkan menambah wawasan serta dapat meningkatkan kedisiplinan belajar disekolah dan tidak bermain *game online* secara berlebihan.

E. Definisi Istilah

Sesuai dengan judul “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa”, maka batasan pengertian diatas meliputi:

1. Game Online

Game online merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan online atau internet, yang bisa diakses dengan mudah dan dapat dimainkan sendiri atat bersama-sama atau adanya interaksi

dalam mencapai suatu tujuan permainan. Salah satu *game online* yang banyak dimainkan oleh siswa saat ini adalah “*Free Fire* dan *Mobile Legend*”. Keduanya populer di kalangan pelajar, terutama karena *gameplay*-nya yang seru, dan kemampuan untuk bermain dengan teman-teman secara bersama-sama.

2. Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* merupakan kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap sebuah permainan yang berbasis internet, ditandai dengan kecenderungan untuk lebih lama menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan mengabaikan tanggung jawab sehari-hari.

3. Kedisiplinan Belajar

Kedisiplinan belajar adalah bentuk ketaatan dan kepatuhan siswa dalam menjalankan perturan yang berkenaan dengan pengelolaan waktu secara efektif dalam kegiatan akademik, yang telah diterapkan oleh sekolah yang berhubungan dengan manajemen belajar siswa, tanggungjawab siswa dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, keteraturan dalam menghadiri kelas, dan kemampuan fokus selama proses belajar di sekolah.

F. Kajian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Krista Surbakti dengan judul “Pengaruh *game online* Terhadap Remaja”. Didalam penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh *game online* terhadap remaja, jenis-jenis *game online*, dampak positif dan negatif *game online*. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa *game online* memiliki manfaat

namun juga terdapat banyak kerugian dari *game online* dan lebih banyak tidak bermanfaat, dimata remaja banyak yang menganggap *game online* merupakan suatu yang janggal dan kurang bermanfaat. Persamaan dengan penelitian yang peneliti ajukan yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Peredaannya terletak pada subjek yang diteliti dan metode penelitiannya. Subjek yang diteliti oleh krista surbakti adalah remaja dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif, sedangkan subjek pada penelitian ini adalah siswa, guru MTSN 1 Pamekasan dan menggunakan metode deskriptif kualitatif.¹⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia Oktaviana AR dengan judul “Pengaruh *game online* PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara”. Penelitian ini membahas tentang pengaruh *game online* PUBG terhadap disiplin belajar siswa mata pelajaran PAI Kelas XI sedangkan penelitian ini membahas tentang dampak kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar. Dalam Penelitian ini dilakukan di SMKN 03 Bengkulu sedangkan peneliti meneliti di MTsN 1 Pamekasan. Dan penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif.¹⁶
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zuhail dengan judul “Pengaruh *game online* Terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Siiswa

¹⁵ Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (April, 2017).

¹⁶ Amelia Oktaviana AR “Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara” (Skripsi, UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu, 2021).

SMP Adik Irma Jakarta Selatan”. Penelitian ini membahas tentang pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan ibadah siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan pengaruh yang rendah negatif antara game online dengan kesiplinan ibadah sholat siswa SMP Adik Irma Jakarta Selatan. Hubungan negatif mengartikan bahwa semakin tinggi siswa dalam bermain *game online* maka semakin besar siswa dalam meninggalkan ibadah sholat. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti yaitu sama-sama membahas mengenai *game online*. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya berkenaan dengan pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan ibadah sholat, sekarang peneliti sendiri berkenaan dengan dampak *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa. perbedaannya juga terletak pada metode yang digunakan yakni penelitian sebelumnya menggunakan metode *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.¹⁷

¹⁷ Muhammad Zuhail, “Pengaruh Game Online Terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Siswa SMP Adik Irma Jskarta Selatan” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).