

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Sikap spiritual merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal meliputi seluruh aktivitas manusia baik dalam rangka berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, maupun lingkungan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.¹

Dengan makna seperti itu, berarti sikap spiritual identik dengan kepribadian atau akhlak. Sedangkan, pengertian kepribadian adalah tingkah laku yang ditampakan ke lingkungan sosial, kesan mengenai diri yang diinginkan agar dapat ditangkap oleh lingkungan sosial.²

Dari pernyataan diatas bisa di simpulkan bahwa, pembentukan sikap spiritual anak merupakan inti dari pendidikan islam. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan akidah yang lurus dan mendorongnya untuk melaksanakan syariah yang hanya ditujukan kepada Allah SWT. Sehingga tergambar akhlak mulia dalam dirinya.

Pada era sekarang (era globalisasi) satu hal yang sangat berpengaruh dan berperan penting dalam pembentukan sikap spiritual anak adalah media massa. Peran media massa sekarang ini begitu besar dalam pembentukan sikap spiritual setiap orang, terutama karakter anak.

¹Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: Amzah,2015), hlm. 21.

²Yusuf dan Nurihsan, *Teori Kepribadian* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 3.

Di sisi lain, media massa dapat memberikan dukungan kuat terhadap sikap spiritual anak. Sedangkan di satu sisi media massa juga menjadi penghambat utama suksesnya pembentukan sikap spiritual. Diantara bentuk media massa yang populer saat ini adalah *konten game*. Salah satunya adalah *game online*. Game kini menjadi suatu kebiasaan ataupun hobi dari gaya hidup seseorang, baik kalangan atas maupun bawah, anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Game online merupakan permainan sebagai hiburan, dan juga jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa di gunakan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi pada saat ini seperti koneksi kabel.³ Adapun pengertian *game online* menurut Kim dan kawan-kawan adalah dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.⁴

Banyaknya konten *game online* yang memiliki unsur pornografi dan kekerasan di era globalisasi tentu menjadi keresahan tersendiri bagi orang tua dan pendidik (guru). Hal ini menjadi tantangan besar bagi orang tua dan pendidik untuk menyikapi dan menindaklanjuti unsur tersebut. Inilah yang akhirnya dapat mengganggu pembentukan sikap spiritual bagi anak-anak ataupun remaja, bahkan nilai-nilai spiritual yang sudah ditanamkan di lingkungan keluarga dan sekolah menjadi tidak berarti dan terbuang sia-sia.

³ Maria, Yohanesti, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016*, hlm. 5.

⁴ Andri Arif Kustiawan dan Andy Whidiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: Media Grafika, 2018), hlm. 5.

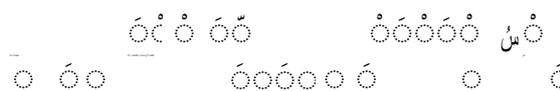
Orang tua hendaknya mampu mempelajari dampak game secara luas sehingga mengerti benar baik dan buruknya dampak game terhadap spiritual anak. Sudah layak apabila orang tua mengendalikan dan mengarahkan anak supaya game tidak berpengaruh buruk terhadap sikap spiritual anak. Selain mempunyai dampak negative ternyata game juga mempunyai dampak positif, salah satunya adalah mampu meningkatkan kemampuan motorik anak. Koordinasi tangan dan mata seorang anak yang bermain game dapat meningkatkan kerja sama antara mata dan tangan. Dan juga aka meningkatkan sistem konsentrasi yang tinggi terhadap anak.⁵

Di sisi lain yang menjadi keprihatinan bersama – terutama bagi orang tua dan pendidik adalah tayangan-tayangan konten game yang sehari-harinya ditonton anak-anak maupun remaja, belum semuanya berisi pesan-pesan pendidikan moral yang positif. Sebaliknya, tayangan-tayangan konten game sekarang banyak didominasi dengan tayangan yang mengandung unsur pornografi dan kekerasan. Sajian- sajian seperti inilah akan mengganggu pembentukan sikap spiritual anak menurun. Jika seorang anak secara terus menerus bermain game yang mengandung unsur pornografi dan kekerasan secara tidak sadar otak mereka akan merespon hal tersebut dan nantinya akan berdampak buruk pada sifat psikologis anak.

Seperti studi kasus yang terjadi di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Bojonegoro. Sebagian besar orang tua merasa resah dengan adanya konten *game online*. Mereka berasumsi bahwa *game online* berdampak negatif dengan perkembangan sikap spiritual anak. Hal ini dikarenakan sejak adanya *game online*,

⁵ Ibid, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, hlm. 11.

seorang anak sering menghabiskan waktu untuk bermain game sehingga membuat prestasi belajar mereka menurun. Waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar kini harus terbagi hanya untuk bermain game. Seorang anak yang asyik bermain game akan mengulur-ngulur waktu beribadah, mengaji, dan lain sebagainya. Akibatnya seorang anak tidak bisa mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat. Seperti yang tertera dalam salah satu kitab di bawah ini.



“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, PASTI akan disibukkan dengan hal-hal yang batil”⁶

Pada kenyataannya di era digital seperti sekarang, banyak orang tua yang membiarkan anaknya bermain game tanpa ada pengawasan khusus. Orang tua beranggapan bahwa bermain game hanya di gunakan anak sebagai refreshing, padahal jika orang tua membiarkan hal tersebut dampaknya akan fatal baik dari segi kejiwaannya maupun segi keagamaan. Tidak hanya sampai disitu, keresahan orang tua di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Bojonegoro kembali muncul ketika seorang anak menjadi pembangkang setelah mengenal konten *game online*, misalnya, seorang anak lupa dengan tanggung jawab akan dirinya sendiri. Tanggung jawab untuk belajar, mengaji maupun beribadah.

⁶ Ibnu Qayyim Al-Jauziyah, *kitab Al Jawabul Kaafi*. hlm.156.

Akhirnya seorang anak akan hobby pergi ke warung wifi daripada pergi mengaji. Hal inilah yang akan memperburuk sikap spiritual anak dalam pendidikan. Akibatnya saat ini banyak anak yang kesusahan dalam membaca Al-qur'an. Hal ini disebabkan karena minimnya pengawasan dari kedua orang tua di era globalisasi. Tanpa bimbingan dan pengawasan yang teratur, anak akan kehilangan kemampuan untuk berkembang secara normal.⁷

Sebagai orang tua harus bersikap bijaksana dalam mengatasi permasalahan seperti diatas. Apalagi ketika menyangkut perkembangan seorang anak. Misalnya, dengan membatasi waktu seorang anak dalam bermain game. Kedua orang tua membuat kesepakatan kepada anak kapan ia boleh bermain game. Dan berapa lama waktu yang harus digunakan anak dalam bermain game. Selanjutnya orang tua harus memperhatikan konten game apa saja yang dimainkan oleh anak. Serta atur pola pengaturan pada gadget agar anak tidak dapat melihat konten orang dewasa.

Jika memang seorang anak sudah benar-benar kecanduan game orang tua bisa memberikan hukuman yang positif tanpa melibatkan kekerasan batin pada anak. Misalnya, dengan memfokuskan sang anak dengan mengisi waktu luang yang bermanfaat agar waktu sang anak tidak di habiskan dengan si-sia. Kebijakan orang tua adalah penopang masa depan seorang anak.

Jadi bisa di simpulkan, orang tua berperan penting dalam pembentukan sikap spiritual anak pada fase pertama perkembangan anak. Pembentukan sikap spiritual ini dilakukan dengan mengarahkan, membimbing, dan mendidik anak sehingga

⁷Jamaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 1995), hlm. 202.

mengetahui berbagai nilai, perilaku, serta kecenderungan yang dilarang dan diperintahkan.

Oleh karena itu, mendidik mengajar dan menjaga anak agar tidak terjerumus masuk kedalam neraka adalah cara fundamental untuk meraih surga. sebaliknya jika tidak melakukannya dengan baik, neraka adalah balasannya. Diantara materi mendasar yang harus disampaikan orang tua adalah memberi contoh budi pekerti yang baik.

Para orang tua harus siap menjadi tauladan yang baik bagi anak-anak di lingkungan keluarga. Disamping itu, orang tua harus mampu berperan sebagai educator, fasilitator, motivator dan evaluator demi pengembangan sikap spiritual anak khususnya di era globalisasi. Mereka harus terus mengawasi setiap tergang anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan seperti itu dapat dipastikan bahwa sikap dan perilaku anak-anak memang berada di jalur yang benar.

Mewujudkan anak yang berkualitas dan berperilaku sesuai norma-norma agama di era globalisasi merupakan tantangan besar yang harus dijalani seluruh orang tua di dunia. Agama yang benar dan kuat dapat menyertai perjalanan anak-anak dalam membangun dan mengembangkan sikap spiritual anak.⁸ Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas inilah kemudian penulis ingin mengambil sebuah penelitian yang berjudul *Dampak Permainan Game online Pada Sikap Spiritual Anak Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Bojonegoro*.

⁸ Ibid, *Pendidikan Karakter Islam*....., hlm. 160.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini dapat memfokuskan masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka penelitian ini akan memfokuskan beberapa hal permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana konsep permainan game online pada sikap spiritual anak di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana dampak negative dan positif permainan game online pada sikap spiritual anak di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui konsep permainan *game online* pada sikap spiritual anak di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif permainan *game online* pada sikap spiritual anak di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat penelitian

1. Bersifat Teoritis

- a. Memberikan gambaran dan informasi tentang Dampak Permainan *Game online* terhadap Sikap Spiritual Anak Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro.

- b. Memberi gambaran yang jelas tentang faktor terbentuknya sikap spiritual anak sebelum dan sesudah mengenal *game online* di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro.

2. Bersifat praktis

- a. Memberikan masukan efektif berupa strategi orang tua agar meningkatkan kualitas sikap spiritual anak di era globalisasi di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas tentang dua variabel yaitu variabel tentang dampak permainan game onlinedan faktor terbentuknya sikap spiritual anak.

1. Dampak permaianan *game online* pada penelitian ini diperlukan sebagai variabel bebas (*independent variabel*). Sedang indicator variabel yang digunakan adalah :
 - a. Dampak positif dan negative dari permainan game online.
2. Faktor terbentuknya sikap spiritual anak dalam penelitian ini diperlukan sebagai variabel terikat (*dependent variabel*).

F. Keaslian Penelitian

Dalam bagian ini, disajikan perbedaan dan persamaan antara kajian penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Keaslian penelitian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan yang sama terhadap penelitian yang terdahulu. Maka bagian ini akan dijelaskan melalui gambaran tabel agar lebih mudah dipahami.

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Bentuk Penelitian	Keaslian Penelitian
1.	Sepri Ridho, game online dan religiulitas Remaja, 2018	Mengangkat tentang nilai- nilai religiulitas atau sikap spiritual dalam kecanduan game online.	Menekankan pada sistem prestasi belajar remaja terhadap game online.	Kuantitatif	
2.	Gery Fernando.R, hubungan antara bermain game onlinedengan perilaku sosial dan prestasi belajar, 2018	Mengangkat tentang dampak game onlineterhadap nilai perilaku sosial.	Menekankan pada korelasi game onlineterhadap prestasi belajar dan perilaku sosial	Kualitatif	
3.	Siti khoiriyah, Dampak game	Menjelaskan tentang	Hanya menekankan	Kualitatif	

	online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan, 2018	dampak negative online terhadap kedidpilihan anak dalam beribadah.	pada satu konteks yaitu beribadah.		
4.	Lutfi Nur Fajriatin, Dampak Permainan <i>Game online</i> terhadap sikap spirirul Anak Desa Nglumber Kecamatan	Membahas tentang dampak negative dan positif permainan game online pada sikap spiritual anak.	Menekankan pada variabel pembentukan sikap spirirual anak.	Kualitatif	

	Kepohbaru				
	Kabupaten				
	Bojonegoro.				

G. Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman dan mengatasi kesalahan persepsi dalam penelitian ini, maka akan dikemukakan penjelasan secara singkat istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Dampak *game*

a. Pengertian Dampak

Merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negative maupun positif).⁹

b. Pengertian Game

Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut.¹⁰

2. Sikap spiritual Anak

a. Sikap spiritual

Sikap spiritual anak atau bisa disebut dengan kepribadian akhlak anak merupakan dinamika dan pengembangan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri manusia untuk mengadakan internalisasi

⁹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990).

¹⁰Andri Arif Kustiawan dan Andy Whidiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: Media Grafika, 2018), hlm.2.

nilai, sehingga menghasilkan disposisi aktif dan stabil dalam individu, dan mampu menciptakan generasi yang unggul dalam moral agama.¹¹

b. Anak

Amanah Allah yang hatinya bersih dan suci bagaikan mutiara yang bersinar dan jauh dari goresan dan gambaran-gambaran. Dan terlahir dalam keadaan fitrah yang netral dan orang tuanya lah yang akan membentuk agamanya.¹²

¹¹Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter. Strategi Pendidikan Anak Bangsa*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm. 104.

¹²Al- jumbulati, Ali dan Abdul Futuh At- Tuwanisi, *Perbandingan Pendidikan Islam*. CET. II. Terjemah oleh M. Arifin , (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 147.