

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital sekarang ini sangat pesat, berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti *game online*. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti permainan petualangan, perang, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.¹

Di zaman yang *modern* ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri

¹Emest adam. *Fundamentals of game, 2nd edition*. (barkeley:new riders.2010), 591

tidak seperti warnet (warung internet). Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*.²

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online*, salah satu tantangan. “Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajarpun ia malah mengingat ingat permainan *game*. *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi prestasi belajar sehingga dapat mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial³

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering

²Rizki Ichwan Faozani, “*Jurnal tentang Game*”, *Official Website of Riki Ichwan Faozani*. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (9 Agustus 2019).

³Pitaloka, A. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game online Pada pelajar*

memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁴

Dengan interaksi tertentu *game* dapat mempengaruhi mental anak terutama persepsinya dalam lingkungan. Misal berkata kasar, perilaku agresif, pandangan sosial karena meniru karakter yang ditampilkan pada *game*. Hal itu pada dasarnya karena pada taraf perkembangan anak-anak dalam pembelajaran melakukan imitasi atau tiruan.

Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan berfikir kreatif.

Dampak negatif *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*,

⁴Faozani Z, “*Karya Ilmiah Tentang Game online*”, Official Website of Faozani Z. http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html (9 Agustus 2019).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut

1. Bagaimanakah jenis *game online* yang dimainkan siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro?
2. Bagaimana prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam (PAI) siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro?
3. Adakah pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam (PAI) Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Mengetahui jenis *game online* yang dimainkan siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro.
2. Mengetahui prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam (PAI) siswa Mandrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro.
3. Mengetahui pengaruh *game online* terhadap pretasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam (PAI) Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai dua manfaat : yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi upaya pengembangan pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam. Data dan informasi yang diperoleh akan semakin memperkaya kajian teoritis terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam bahkan kalau mungkin, akan semakin mengundang perhatian dan pemikiran untuk menggali bagaimana seharusnya upaya yang baik dan seharusnya

Secara praktis, hasil penelitian ini akan memungkinkan memberikan makna pada beberapa kalangan, antara lain:

1. Mahasiswa pendidikan agama Islam

Sebagai masukan untuk didiskusikan dan menambah wawasan mengenai pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam.

2. Bagi perpustakaan

Merupakan input yang sangat penting sebagai temuan ilmiah yang kemudian dapat menambah koleksi perpustakaan yang dapat dijadikan bahan bacaan dan referensi tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar khususnya mata pelajaran pendidikan agama Islam.

3. Bagi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

4. Bagi orang tua dapat membantu mengetahui perkembangan hasil belajar putra-putri mereka dan dapat meningkatkan kepedulian agar tetap terus memantau pembelajaran pada setiap harinya.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H_a)

“Bahwa *game online* mempengaruhi terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro”

Hipotesis Nihil (H₀)

“Bahwa tidak ada pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro

F. Ruang Lingkup Penelitian

Batasan ruang lingkup perlu dikemukakan agar penelitian mendapatkan arah yang jelas dan pasti. Adapun ruang lingkup penelitian hanya terdapat pada siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Bojonegoro tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar bidang studi pendidikan agama Islam siswa.

G. Keaslian Penelitian

Untuk membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya, maka perlu dijelaskan persamaan dan perbedaan tersebut. Berikut perbandingan dengan tiga penelitian sebelumnya yang sejenis.

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Variabel Tema Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Isa, 2009	Pengaruh <i>Game online</i> terhadap Prestasi siswa, MAN 2 Jombang	<i>Game online</i>	Kuantitatif	Prestasi belajar siswa MAN 2 jombang sangat rendah
2	M.Shohibul Burhan, 2018	Pengaruh <i>game online</i> terhadap prestasi belajar mata pelajaran aqidah akhlak, Smpn1 balen Bojonegoro	<i>Game online</i> , Prestasi Belajar	Kuantitatif	<i>Game online</i> sangat berpengaruh dengan prestasi belajar
3	Ahmad Muzammil, 2017 IAI Sunan Giri Bojonegoro	Pengaruh penggunaan internet <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa MI Kayu Lemah, Bojonegoro	<i>Game online</i> dan Motivasi belajar	Kuantitatif	Hasil analisis bahwa <i>game online</i> dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa

H. Definisi Istilah

Sebagai upaya antisipasi agar judul atau tema yang penulis angkat tidak menimbulkan persepsi dan interpretasi yang keliru, maka diperlukan penjelasan lebih detail tentang judul:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang ada atau timbal balik dari sesuatu seperti orang, benda yang turut membawa kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁵

2. *Game online*

Game online adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelas selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam, serta

⁵Peter Salim Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta:Modern English Press, 1991), hlm,1126.

menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.⁶

⁶ Aat Syafaat, dkk., *Peranan Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm.16.