

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara filosofis manusia pada hakikatnya adalah makhluk pembelajar. Pendidikan akan membantu manusia memberdayakan kemampuannya secara bertahap. Manusia di samping sebagai makhluk pembelajar juga akan terus berkembang seiring dengan perubahan ruang dan waktu.¹ Perubahan itu dapat dilihat dari masa ke masa seiring perkembangan zaman, seperti penggunaan teknologi saat ini.

Teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia, dari semua kegiatan manusia selalu memanfaatkan teknologi, baik yang sederhana maupun yang canggih.²

Selain menjadi sarana komunikasi dan informasi, perkembangan teknologi memunculkan berbagai jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah *game online*.³ *Game* adalah aktifitas yang dilakukan diwaktu luang untuk menghilangkan kejenuhan, kebosanan dan tentunya *game* bisa dilakukan secara individu atau bersama teman. Bermain game bisa menghilangkan *stress* bagi sebagian orang karena padatnya jadwal ataupun tugas bagi pelajar.

¹ Seto Mulyadi (*ed al*), *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi*, RajaGrafindo Persada, Depok, 2017, hal. 66-67.

² Benny A. Priadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Prenadamedia Grup, Jakarta, 2019, hal. 3.

³ Ahmad Imam Rofi'i, " Pengaruh penggunaan game mobile legend terhadap minat belajar siswa mata pelajaran aqidah akhlak di madrasah Aliyah Ma Islamiyah Senori Tuban ", Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, Perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, 2020, hal. 1.

Game yang selalu dimainkan akan menjadi candu bagi pemain, mereka akan selalu ingin bermain dan bermain. Banyak kasus yang terjadi kepada anak yang bermain *game online*, dari mata merah, sering *top up* atau menghabiskan uang jajan maupun meminta uang kepada orangtua untuk membeli senjata di permainan online.

Menurut Furqon, *game Free Fire* adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan di kanca nasional maupun internasional.⁴ Ketagihan dalam bermain *game* bisa berdampak pada akhlak anak

Menurut Lutvi salah satu anak yang bermain *game free fire*, *game* ini salah satu permainan *online*, disini pemain akan terjun dari pesawat lalu mencari senjata untuk melawan musuh yang berjumlah sekitar 50 orang, pemain akan bersembunyi ditempat-tempat yang menurut pemain aman dari musuh ataupun pemain bisa menembak musuh dengan jarak dekat atau jauh, ditengah permainan biasanya akan ada pesawat yang meluncurkan airdrop atau kotak besar yang berisi hadiah seperti helm, senjata dan lain sebagainya. Dalam permainan ini pemain harus memiliki *strategi* untuk mengalahkan musuh, permainan ini bisa dilakukan secara individu ataupun berkelompok.⁵

⁴ Sukron H. Harahap dan Zaka H. Ramadan, “Dampak *game online Free fire* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar”, Jurnal Basicedu. Vol.5 No 3, 2021, hal. 1306

⁵ Wawancara dengan M.Lutvi Aziz Maulana, 19 Juli 2022, di Ruang Kelas MTs Islamiyah Malo

Game free fire memberikan pengaruh yang buruk terhadap prestasi akademik yaitu menurunnya nilai akademik di sekolah, hal ini dikarenakan waktu luang yang seharusnya digunakan untuk mempelajari mata pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan, daya konsentrasi pada umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan guru kurang maksimal.⁶

Dampak *game online free fire* terhadap aspek *afektif* adalah penurunan minat belajar anak karena kecanduan *game*, serta menjadikan interaksi anak dengan teman sebayanya menjadi menurun atau terasingkan dari lingkungan sekitar dan dampak pada psikomotorik anak yang bermain *game free fire* adalah menurunkan kesehatan fisik anak seperti mata yang rusak karena terlalu lama dan sering menatap layar HP.⁷

Di MTs Islamiyah Malo ada banyak anak yang bermain *game free fire* terutama anak laki-laki. Implikasi yang bisa ditimbulkan dari *game* ini adalah anak bisa saja kurang dalam belajar, tingkat pemahaman pelajaran menurun, hilangnya sopan-santun, seringnya berkata kasar, sulitnya diajak komunikasi, atau hal buruk yang tidak diinginkan. Jika dirumah orangtua yang membiarkan anak bermain *game online* semaunya dan sepuasnya tanpa membatasi atau menegur anak akan menimbulkan banyak efek pada anak itu sendiri.

⁶ Akmad Nur Haqiqi dan Abd Muhith “*Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember*”, Journal of social Studies, Vol.01 No.01, 2020, hal. 66-67.

⁷ Sukron H. Harahap dan Zaka H. Ramadan, “*Dampak game online Free fire.....*” hal. 1310.

Beberapa siswa di MTs Islamiyah Malo ada yang memiliki problem seperti malas belajar, nilai menurun.⁸ Paling banyak peraturan yang dilanggar yaitu telat datang, ketika istirahat ada yang berada diluar sekolah, siswa laki-laki paling banyak dilanggar yaitu rambut panjang atau kurang rapi, jika dipanggil kadang tidak respon.⁹

Islam melakukan proses pendidikan dengan melakukan pendekatan yang menyeluruh sehingga tidak ada yang terabaikan sedikitpun, baik segi jasmani maupun rohani, dengan demikian, kualitas mental seseorang akan meningkat dan segala proses yang dijalankan atas dasar fitrah yang diberikan Allah.¹⁰

Menurut Kaplan dan Saddock, emosi adalah keadaan perasaan yang kompleks yang mengandung komponen kejiwaan, badan dan perilaku yang berkaitan dengan *affect* dan *mood*. *Affect* merupakan ekspresi sebagai tampak oleh orang lain dan *affect* dapat bervariasi sebagai respons terhadap perubahan informasi, sedangkan *mood* suatu perasaan yang meluas, meresap dan terus-menerus yang secara subjektif dialami dan dikatakan oleh individu dan juga dilihat oleh orang lain.¹¹

Menurut Farid Ma'aruf, akhlak sebagai kehendak jiwa manusia yang menimbulkan perbuatan dengan mudah karena kebiasaan, tanpa memerlukan timbangan pemikiran terlebih dahulu.¹²

⁸ Wawancara dengan Solikin, 22 Juni 2022 di Ruang Kantor MTs Islamiyah Malo.

⁹ Wawancara dengan Abd Munib, 8 Juli 2022 di Ruang Kelas MTs Islamiyah Malo.

¹⁰ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikatif-Normatif*, Amzah, Jakarta, 2018, hal. 102.

¹¹ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2019, hal. 37.

¹² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2011, hal..67.

Istilah akhlak sebenarnya merupakan istilah yang netral, yaitu mencakup pengertian perilaku baik dan buruk seseorang. Akhlak tidak dapat terlepas dari kehendak dan kebiasaan, yang merupakan faktor penentu dari akhlak. Akhlak sesungguhnya berasal dari kondisi mental yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang. Ia telah menjadi kebiasaan, sehingga ketika akan melakukan perbuatan tersebut seseorang tidak perlu lagi memikirkannya. Bahkan seolah perbuatan tersebut sudah menjadi gerak *refleks*¹³

Jika sesuatu yang dibiasakan tanpa ada bimbingan atau tidak mengetahui mana akhlak benar dan salah akan menimbulkan suatu yang buruk, tapi jika dibimbing mengetahui batasan waktu bermain dan mengetahui baik/benarnya ucapan, tingkah laku dan kebiasaan maka anak akan mendapatkan sesuatu yang baik.

Penelitian *game online* selama ini hanya terfokus pada hasil belajar siswa maupun prestasi siswa tidak pada sikap atau emosi siswa padahal dampak kecanduan terbesar terletak pada sisi psikologis dan sikapnya, dari situlah peneliti melakukan penelitian terhadap **“Candu Permainan *Game Free Fire* Dan Implikasinya Pada Akhlak Siswa Kelas VII Di MTs Islamiyah Malo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana *game free fire* menjadi candu pada siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo?

¹³ Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, Amzah, Jakarta, 2016, hal.6-7.

2. Bagaimana implikasi candu permainan *game free fire* pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui *game free fire* menjadi candu pada siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo
2. Untuk mengetahui implikasi candu permainan *game free fire* pada akhlak anak kelas VII di MTs Islamiyah Malo

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara akademis:

Penelitian ini dapat menambah atau memperbanyak khasanah penelitian dan sumber bacaan di Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Sunan Giri Bojonegoro khususnya Fakultas Tarbiyah.

2. Secara teoritis:

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian untuk mengetahui candu permainan *game free fire* dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo.

3. Secara praktis:

Hasil penelitian ini akan berguna bagi guru khususnya dibidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai akhlak anak dan hasil penelitian ini di harapkan bisa menambah wawasan untuk mengetahui candu

permainan *game free fire* dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo

E. Definisi Operasional

1. Permainan *game free fire*

Permainan *game free fire* adalah sebuah *game* berbasis *online* yang sering dimainkan oleh banyak orang tak terkecuali anak-anak diusia belajar. Permainan ini menjadi candu untuk anak-anak karena banyaknya waktu luang ataupun anak bebas dalam bermain tanpa ada batasan waktu.

Game free fire adalah salah satu dari sekian banyak *game* yang bisa diakses menggunakan telepon genggam atau *gadget*, dalam permainannya juga dibutuhkan internet dan *skill* pemain dalam bermain *game free fire*.

2. Implikasi

Implikasi adalah sesuatu yang memiliki dampak tertentu, atau sesuatu yang memiliki keterlibatan tertentu.¹⁴

3. Akhlak Siswa

Kata akhlak berasal dari kata *khalafa* yang berarti perangai, tabiat, dan adat istiadat.¹⁵ Akhlak siswa adalah perilaku yang dimiliki seorang siswa. Akhlak bisa dikatakan baik jika siswa memiliki tata krama atau sifat yang baik.

¹⁴ Novia Nurul Mar Atus Sholikhah, “*Implikasi Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Pendidikan Islam Pada Pemuda Di Desa Punggulrejo Kecamatan Rengel Kabupaten Tuban*”, Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, Perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, 2021, hal. 14.

¹⁵ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*,hal.65.

F. Orisinalitas Penelitian.

Perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya adalah sebagai berikut:

Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1

No	Nama peneliti, judul dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Setya Indah Dwi Farida. Judul “Implementasi media game <i>Educandy</i> sebagai alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran fiqih berbasis online di MI Ainun Huda	Penelitian ini memiliki kesamaan meneliti salah satu game.	Jika di penelitian ini lebih meneliti tentang game <i>educandy</i> sebagai alat evaluasi salah satu mata pelajaran yang berbasis online, maka peneliti akan lebih fokus	Peneliti membahas candu permainan <i>game free fire</i> dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo.

	Sendangrejo bojonegoro”, tahun 2021.		meneliti candu permainan <i>game free fire</i> dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo.	
2.	Ahmad Imam Rofi'i. Judul “Pengaruh penggunaan <i>game Mobile</i> <i>Lagend</i> terhadap minat belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak di madrasah aliyah (MA) Islamiyah	Penelitian ini sama-sama meneliti salah satu permainan game online.	Jika di penelitian Ahmad Imam Rofi'i lebih kepada meneliti Pengaruh penggunaan <i>game Mobile</i> <i>Lagend</i> terhadap minat belajar siswa	Peneliti membahas candu permainan <i>game free</i> <i>fire</i> dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo.

	Senori Tuban”, tahun 2020.		mata pelajaran akidah akhlak Sedangkan di penelitian ini peneliti lebih meneliti tentang candu permainan <i>game free fire</i> dan implikasinya pada akhlak siswa	
3.	Lutfi Nur Fajriatin. Judul “Dampak permainan <i>game online</i> pada sikap spiritual anak desa nglumber kecamatan	Sama-sama meneliti tentang permainan <i>game online</i>	Akan tetapi Lutfi Nur Fajriatin lebih meneliti tentang dampak permainan <i>game online</i> pada sikap spiritual anak	Peneliti membahas candu permainan <i>game free fire</i> dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs

	<p>Kepohbaru kabupaten Bojonegoro”, tahun 2020</p>		<p>desa nglumber- kepohbaru- Bojonegoro sedangkan disini peneliti akan lebih fokus kepada satu <i>game</i> <i>online</i> dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islamiyah Malo</p>	<p>Islamiyah Malo.</p>
--	--	--	---	----------------------------



UNUGIRI

G. Sistematika Pembahasan

BAB I : Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah yang membahas tentang candu permainan *game free fire* dan implikasinya pada akhlak siswa kelas VII di MTs Islmayyah Malo, dan dari latar belakang kemudian merumuskan masalah yang menjadi pokok bahasan dari penelitian yang akan diteliti peneliti, kemudian tujuan penelitian adalah jawaban dari rumusan masalah, selanjutnya kegunaan penelitian untuk mengetahui kegunaan atau yang diharapkan dalam penelitian, kemudian definisi operasional yang menjelaskan secara singkat tentang judul penelitian, sedangkan orisinalitas penelitian, peneliti bisa membedakan dan melihat persamaan dari peneliti-peneliti terdahulu, dan yang terakhir di bab 1 yaitu sistematika pembahasan yang berisi tentang gambaran yang akan dilakukan di setiap bab penelitian.

BAB II: Kajian Teori, yang pertama berisi candu permainan *game free fire* yang menjelaskan tentang candu permainan dan menjelaskan tentang *game free fire*, yang kedua berisi akhlak Siswa yang mencakup definisi akhlak dan jenis-jenis akhlak, di dalam jenis-jenis akhlak dibagi lagi menjadi akhlak *mahmudah* dan akhlak *madzmumah*.

BAB III : Metode Penelitian, yang berisi pendekatan dan jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian kualitatif, selanjutnya kehadiran peneliti yang sangat penting kehadirannya dalam penelitian kualitatif, kemudian lokasi penelitian yaitu untuk menentukan dimana peneliti melakukan penelitian, sedangkan sumber data terbagi lagi menjadi dua bagian yaitu sumber data primer dan sekunder, selanjutnya teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam

pengumpulan dan pengambilan data dalam penelitian, teknik analisis data ini dilakukan sebelum peneliti terjun ke lapangan sampai selesai dengan pelaporan hasil penelitian, dan selanjutnya pengecekan keabsahan data untuk menetapkan keabsahan data memerlukan teknik pemeriksaan, disini peneliti akan menggunakan triangulasi.

BAB IV : Paparan Data dan Temuan Penelitian, yang berisi tentang sejarah singkat MTs Islamiyah Malo dari awal berdiri dan perkembangannya, selanjutnya identitas dari sekolah yang diteliti peneliti yaitu MTs Islamiyah Malo, berikutnya terkait biodata kepala sekolah, biodata bendahara dari MTs Islamiyah Malo, adapun jumlah guru dan siswa untuk mengetahui berapa jumlah dari pendidik dan peserta didik dari MTs Islamiyah Malo, selanjutnya visi misi dan tujuan MTs Islamiyah Malo, di MTs Islamiyah Malo juga terdapat program unggulan yaitu kelas plus berasrama, tahfidhil qur'an maupun bilingual, untuk mengetahui apa saja yang berada di MTs Islamiyah Malo ada sarana dan prasana dan struktur organisasi untuk mengetahui guru yang bertanggung jawab atas apa yang sudah dibentuk sebelumnya, serta yang terakhir hasil dari pembahasan yang diteliti oleh peneliti atau sebagai temuan dari penelitian.

BAB V : Penutup, yang berisi tentang kesimpulan dari skripsi peneliti dan saran yang membangun.