

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi aspek kehidupan manusia yang memberi kemudahan dalam mengerjakan pekerjaannya, percepatan pertukaran informasi dan meringkas ruang dan waktu dalam satu genggam. Hal ini memacu munculnya suatu cara baru dalam kehidupan yang dikenal dengan *e-life*, yakni suatu cara memenuhi kebutuhan secara elektronik. Seluruh kebutuhan manusia mulai dari berinteraksi, berbelanja, belajar hingga kebutuhan perjalanan menjadi lebih efektif dan efisien dengan berbasis daring (dalam jaringan)¹. Sehingga turut mempengaruhi kemunculan perangkat baru (*hardware*) yang dikendalikan oleh perangkat lunak (*software*) seperti *Personal Computer* (PC), *handphone*, *smartphone* dan sebagainya.

Selain menjadi sarana komunikasi dan informasi, perkembangan teknologi sekaligus dengan munculnya berbagai jenis permainan audio visual dan komputer yaitu *game* elektronik, salah satu contohnya adalah *game online*. *Game* adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah '*game jaringan*' dimana dalam hal ini beberapa *personal computer* (PC) dihubungkan

¹ Wawan Wardiana, Perkembangan Teknologi Informasi di Informasi di Indonesia, dalam Seminar dan Pameran Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia tahun 2002

satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya. Pada 'game jaringan' cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *game center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game jaringan* pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*.¹

Tidak dapat dipungkiri Indonesia telah mengikuti perkembangan yang begitu pesat. Termasuk dalam menerima masuknya *game online*. Bisnis arung internet (warnet) di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa warnet, umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang tak kelak selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online*.²

Salah satu jenis *game online* di Indonesia yang banyak dimainkan oleh anak muda ialah *Mobile Legend*. *Mobile legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan *multiplayer online battle area* (MOBA) yang dirancang dan dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Rilis pada tanggal 11 Juli 2016. Dan genre dalam permainan ini adalah arena pertarungan daring multi pemain, pemain *battle royale*, dan dirancang khusus android.³

Game online di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di antara anak sekolah. Pada saat anak memasuki masa

¹ Yanto, Riki. "Pengaruh *Game Online Terhadap Perilaku Remaja*." Skripsi (2011).

² Yayang Siti Nurdiana, Pengaruh *Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa* (Studi Deskriptif Kuantitatif di SMAN 22 Bandung), Skripsi FKIP Universitas Pasundan 2016.

³ Monoton, *Mobile legend: bang bang* (online), https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang di akses 12 Desember 2019

sekolah permainan anak menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online*.⁴

Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman yang sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game. Banyak dari anak-anak yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal, lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.⁵

Kenyataan di atas sangat bertolak belakang dengan tujuan pendidikan yang dirumuskan dalam peraturan perundang-undangan Indonesia yang membahas tentang pendidikan. Pendidikan keagamaan adalah salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membentuk kepribadian manusia melalui pembelajaran di sekolah. Dalam pendidikan Agama Islam, mata pelajaran

⁴ PGRI, Siswa Kelas Xi Smk, And Nanda Khakim Wardhana Putra. "*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar*."

⁵ Rahmad Anhar, Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang, Skripsi S1 Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2014, hlm.17

akidah akhlak merupakan cabang mata pelajaran yang membidangi pembentukan akidah, akhlak, dan kepribadian peserta didik.

Tujuan pembelajaran akidah akhlak sendiri yang dirumuskan Ibn Maskawaih adalah terwujudnya sikap batin yang mampu mendorong secara spontan untuk melahirkan perbuatan bernilai baik sehingga tercapai kesempurnaan dan memperoleh kebahagiaan yang sempurna. Pembelajaran aqidah akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji melalui pemberian dan penumpukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaanya kepada Allah swt. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁶ Hal ini justru bertolak belakang dengan kondisi peserta didik saat ini yang tengah menggandrungi *game online* seperti yang peneliti kemukakan pada paragraph sebelumnya.

MA Islamiyah Senori Tuban merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang berbasis pendidikan keagamaan Islam sekaligus pendidikan pesantren. Alasan pemilihan MA Islamiyah Senori sebagai lokasi penelitian karena adanya perubahan beberapa siswa di lembaga tersebut yang dipengaruhi kemunculan teknologi dan *game online*. Sebagian besar siswa di MA Islamiyah Senori merupakan santri yang menimba ilmu di pondok

⁶ <http://efendihatta.blogspot.com/2009/11/pelaksanaan-pembelajaran-mata-pelajaran.html> diakses pada tgl 8/7/2020 pukul 21:52

pesantren. Akan tetapi, kehidupan dan pergaulan siswa yang telah menginjak remaja bersifat luas dan luwes sehingga tidak menutup kemungkinan adanya pengaruh munculnya gadget dan *game online*. Selain itu, adanya faktor lain ketika musim libur dan santri kembali ke rumah, kemungkinan besar para santri pergi ke warung bersama teman-temannya untuk memainkan *game online (mobile legend)*.⁷

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu diadakan suatu penelitian lapangan, untuk mengetahui hubungan antara pengaruh *game* terhadap minat belajar di kalangan remaja. Pengaruh *game* pada kalangan remaja membuat peneliti memilih siswa MA Islamiyah Senori sebagai objek kajian dalam penelitian. Maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan *Game Mobile legend* terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah (MA) Islamiyah Senori Tuban”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penggunaan *game Mobile legend* di kalangan siswa MA Islamiyah Senori Tuban?
2. Bagaimanakah minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islamiyah Senori Tuban?

⁷ Hasil obsevasi peneliti di MA Islamiyah Senori 17 Februari 2020

3. Adakah pengaruh penggunaan game *Mobile legend* terhadap Minat belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak di MA Islamiyah Senori Tuban?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan game *Mobile legend* di kalangan siswa MA Islamiyah Senori.
2. Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islamiyah Senori
3. Untuk mengetahui pengaruh game *Mobile legend* terhadap Minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islamiyah Senori.

D. MANFAAT PENELITIAN

Dari hasil penelitian ini di harapkan akan diperoleh dua manfaat, yaitu:

1. Manfaat di bidang ilmiah:

Sebagai tambahan wawasan dan bahan kepustakaan di bidang pendidikan, terkait dengan sisi positif dan negatif dari bermain *game online* di kalangan siswa.

2. Manfaat di bidang sosial:

Sebagai sumbangan pemikiran untuk sekolah yang menjadi lapangan penelitian, dan sekolah-sekolah yang lain, untuk mengarahkan bermain *game online* untuk hal-hal yang positif dan dapat menunjang pelaksanaan pendidikan.

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka peneliti akan memaparkan hipotesis yang ada. Hipotesis sendiri itu adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.⁸

1. Hipotesis Kerja/alternative (H_a):

Hipotesis kerja yang diajukan berbunyi: “bahwa bermain game *Mobile legend* mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islamiyah Senori Tuban”.

2. Hipotesis Nihil(H_0):

Hipotesis nihil yang diajukan berbunyi: “bahwa bermain game *Mobile legend* tidak mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Islamiyah Senori Tuban”.

F. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Dalam penelitian ini, terdapat dua variable, yaitu variabel tentang bermain *game online (Mobile legend)* dan variabel tentang minat belajar.

1. Bermain Game Online (*Mobile legend*)

Variabel Permainan Game Online (*Mobile legend*) dalam penelitian ini diperlukan sebagai variabel bebas . Indikatornya:

⁸ Buku Pedoman Skripsi 2018.IAI Sunan Giri Bojonegoro. hlm. 13

- a. Waktu bermain Game Online (*Mobile legend*)
- b. Pola Interaksi Bermain Game

2. Minat belajar

Variabel minat belajar dalam penelitian ini diperlukan sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Sedang indikator variabel yang digunakan adalah minat belajar dalam perpustakaan.

G. KEASLIAN PENELITIAN

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

Tabel 1.1 keaslian penelitian

No	Peneliti Dan Tahun Penelitian	Tema Dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Agung Salim, 2016	Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Belajar Mahasiswa	Game Online Terhadap Prilaku Belajar Mahasiswa	kuantitatif	Terdapat pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Belajar

		Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin, Makassar			Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin
2.	Skripsi, Kholifah Istiqomah, 2016	Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang), Semarang	Game pada Kepribadian Anak	Kuantitatif	Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina dinyatakan berdampak pada kepribadian anak
3.	Skripsi, Rizky Yoga tama,	Pengaruh Game Online Terhadap	Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa	Kuantitatif	Adanya Pengaruh Game Online

	2016	Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati , Magetan			Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan
--	------	---	--	--	--

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Peneliti Dan Tahun Penelitian	Tema Dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Ahmad Imam Rofi'i, 2020	Pengaruh Penggunaan <i>Game Mobile legend</i> terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah (MA) Islamiyah Senori Tuban, Tuban	Penggunaan <i>Game Mobile legend</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak	Kuantitatif	Adanya pengaruh antara penggunaa n <i>Game Mobile legend</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran

					Akidah
					Akhlak

H. 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. Pengaruh Game online(*Mobile legend*)

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁹

2. Game Online (*Mobile legend*)

Game online yang lebih dulu dikenal adalah “Game Jaringan” dimana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya.¹⁰ *Mobile legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan berbasis *multiplayer online battle area* (MOBA) yang dirancang dan dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Rilis pada tanggal 11 Juli 2016.¹¹

3. Minat Belajar

⁹ Miswar Muhammad, *Pengaruh Wifi Terhadap Pengunjung Warung Kopidi Banda Aceh*, Skripsi Tahun 2017 UIN Ar-Ranirry Darussalam Aceh, hlm. 5

¹⁰ Nanda Khakim Wardhana Putra, "*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar*."

¹¹ Monoton, 2016. *Mobile legend: bang bang* (online), (https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang di akses 12 desember 2019)

Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan belajar, siswa di sekolah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan diusahakan agar semua siswa mendapatkan nilai yang bagus yang tentunya dapat dicapai dengan memiliki minat belajar yang tinggi.¹²

¹² Astuti, Siwi Puji Astuti, Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika, *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 5.1 (2015)*.