

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi diciptakan agar menyelesaikan permasalahan dan untuk memudahkan pekerjaan. Teknologi mempunyai peran dan kontribusi penting dalam kehidupan, tidak terkecuali bagi pendidikan yaitu untuk mengoptimalkan pembelajaran secara efektif sesuai perkembangan, kondisi, dan kebutuhan masyarakat. Peran tersebut akan dirasakan bilamana manusia dapat menerima dan beradaptasi dengan perubahan.¹

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain.²

Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring

¹ Unik Hanifah Salsabila and others, *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi*, Journal on Education, 3.01 (2021), 104–12 <<https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>>.

² Puji Meutia, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman, *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong, Genta Mulia*, XI.1 (2020), 22–32 <<file:///C:/Users/HP/Downloads/388-680-1-SM.pdf>>.

perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah- sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari.³

Era teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat mempengaruhi perkembangan sosial budaya masyarakat Indonesia. Muslim tidak bisa terhindarkan dari arus perkembangan tersebut terutama bagi remaja-remaja. Apalagi jika ingin berjaya di tengah perkembangan dunia yang kian kompetitif di era sekarang ini yang disebut juga era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA).⁴

Perkembangan pemakaian internet semakin hari meningkat. Data yang dilansir oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada bulan oktober 2016 terdapat 132,7 juta masyarakat Indonesia menggunakan internet. Dari 132,7 juta orang Indonesia hampir 80% berusia antara 15-29 tahun, dan jika dilihat dari perangkat dipakai, hampir 47,6% menggunakan perangkat mobile/smartphone. Dilihat dari data ini sangat

³ I F Aziza, I M Azhar, and A Rofik, *Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kabupaten Malang*, ... Alamin: Journal ..., 1 (2021), 1-8 <<http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/JRLA/article/view/895>>.

⁴ Lita Kurnia and Ahmad Edwar, *Pengaruh Negatif Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam)*, *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 20.2(2021), 291-308 <<https://doi.org/10.15408/kordinat.v20i2.22183>>.

mungkin Game online ada di gadget/smartphone tersebut.⁵

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.⁶

Setiap tahunnya game online terus meningkat penggunaannya mengikuti perkembangan teknologi, pengguna game online terbanyak ialah remaja (usia 12-24 tahun). Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun bermain game online.⁷

Game online memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Dampak tersebut dipengaruhi oleh intensitas dalam bermain. Intensitas bermain yang tinggi

⁵ Ahmad Tantoni, Mohammad Taufan Asri Zaen, and Khairul Imtihan, *Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)*, Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik, 2.2 (2019), 81 <<https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>>.

⁶ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, 1.1 (2017), 29 <<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>>.

⁷ Ady Abdul Azis and Syarip Hidayat, *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9.2 (2022), 387–96.

akan mengakibatkan kecanduan, sehingga menimbulkan dampak bagi pemain.⁸ Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi karakter peserta didik, kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap karakter tanggung jawab peserta didik.⁹

Game Online Free Fire atau *Game Online Free Fire* merupakan salah satu game online yang banyak membuat pemain ketagihan. Ini dibuktikan dengan data sampai tahun 2021, sebanyak 500 juta lebih pengguna mengunduh aplikasi *Game Online Free Fire* ini di playstore. *Game Online Free Fire* adalah sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan internet, yang mana permainan ini bergenre battle royal, dilengkapi dengan macam- macam karakter, senjata, tempat, dan lain- lain, yang dapat diperoleh sesuai dengan level permainan yang di capai, dan permainan ini dapat mengakibatkan adanya rangsang rasa ketika terjadi kemenangan ataupun kekalahan.¹⁰

⁸ Alif Achadah and Ella Lutvi Sari, *Game Online Terhadap Perubahan Akhlak*, Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak, 3.2 (2022), 222–32 <<https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1278>>.

⁹ Ady Abdul Azis and Syarip Hidayat, *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9.2 (2022), 387–96.

¹⁰ Lisnawati Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat, *Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar*, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.4 (2021), 840–50 <<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>>.

Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja. Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya.¹¹ Perubahan perilaku remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua.¹²

Kecanduan inipun membuat mereka semakin jauh dari akhlak yang baik, dari asalnya tidur tepat waktu, selalu mengerjakan tugas sekolah, rajin sekolah, mematuhi perintah orangtua dan lain sebagainya. Jika dibiarkan tanpa penanganan yang baik bisa saja akhlak mereka semakin hari akan semakin menurun.¹³

Akhlak Dalam Islam, akhlak mengacu pada perilaku, sikap, dan moralitas seseorang. Akhlak mencakup aspek etika, moralitas, dan tata krama yang

¹¹ Lisnawati Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat, *Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar*, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.4 (2021), 840–50 <<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>>

¹² Lisnawati Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat, *Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar*, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.4 (2021), 840–50 <<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>>

¹³ Aripin.Zainal.Aden, dkk, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMP IT Al-Ishlah Gaog Citarik Kecamatan Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi*, 'Al-Murid', 1 (2023).

diatur oleh ajaran agama Islam. Akhlak adalah bagian penting dari ajaran Islam yang melibatkan hubungan antara manusia dengan Allah dan hubungan antara manusia dengan sesama manusia sebagai mana hadis nabi menjelaskan tentang akhlak , sebagai berikut :

عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ
 إِنَّ الْمُؤْمِنَ يُدْرِكُ بِحُسْنِ خُلُقِهِ دَرَجَاتِ قَائِمِ اللَّيْلِ صَائِمِ
 النَّهَارِ

Abu Darda RA berkata: “Aku mendengar Nabi SAW berkata, ‘Tak ada yang lebih berat pada timbangan (mizan, pada hari pembalasan) dari pada akhlak yang baik. Sungguh orang yang berakhlak baik akan mencapai derajat orang yang berpuasa dan shalat,” (HR. At Tirmidzi).¹⁴

Maka dari itu kita sebagai manusia harus memiliki akhlak yang baik, baik itu pada Allah , maupun sesama manusia, kita harus mencontohi akhlak nya Nabi Muhamad SAW, kita harus memiliki akhlak yang baik dan menjauhkan perbuatan yang buruk. Sebagaimana firman dalam alquran :

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ

عَنِ الْجَاهِلِينَ

¹⁴ Hadis Riwayat At Tirmidzi

Artinya: “Jadilah Pemaaf, Perintahkanlah (Orang-Orang) Pada Yang Makruf, Dan Berpalinglah Dari Orang-Orang Bodoh.” (QS.Al-A’raf [7]:199).¹⁵

Sikap orang tua kepada anak menjadi penting sebagai awal pencegahan kepada level kecanduan. Pemahaman mengenai cara mendidik dan menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan pada remaja serta dukungan oleh pemahaman akan karakter remaja lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi di dalam keluarga menjadi hal penting yang harus dipahami orang tua dalam mengajarkan kedisiplinan pada remaja. Beberapa intervensi pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua diantaranya adalah melalui penanaman nilai-nilai keagamaan.¹⁶

Dari observasi awal peneliti lakukan di Desa Taba-Baru, KecamatanLais Bengkulu Utara, pada tanggal 5 Juli 2023, ditemukan sekitar 5-10 orang yang selalu bermain *Game Online Free Fire* di sebuah tokoh yang menyediakan jasa wifi, mereka akan membeli sebuah vocer wifi seharga Rp 2000 yang bisa mereka mainkan selama 2 jam, setiap pulang sekolah para remaja pasti berkumpul dan bermain game di tokoh tersebut, bahkan banyak dari mereka yang rela tidak jajan disekolah demi

¹⁵ Quran Kemenag , Surah Al-a’raf,surah ke7, ayat 199

¹⁶ Aripin.Zainal.Aden, dkk, *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMP IT Al-Ishlah Gaog Citarik Kecamatan Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi*, ‘Al-Murid’, 1 (2023).

bermain *Game Online Free Fire* tersebut. Jumlah tersebut akan bertambah lebih banyak lagi ketika libur sekolah, misalnya pada hari minggu mereka akan bermain game dari pagi sampai sore bahkan ada yang bermain sampai malam hari. Meskipun mereka berkumpul dan bermain sama-sama tidak ada interaksi langsung dari mereka, biasanya para remaja ini asik sendiri dengan dunia mereka didalam *Game Free-Fire*, mereka akan berinteraksi didalam game tersebut, dan ketika berinteraksi mereka biasanya akan menggunakan kata-kata kasar bahkan mereka akan terlihat marah-marah sendiri, apalagi mereka adalah seorang remaja yang belum bisa mengatur emosinya.¹⁷

Dari hal diatas dapat penulis simpulkan ketika para remaja ini kecanduan game online maka banyak sekali hal yang perlu dikhawatirkan, baik dari kesehatan mereka, dari segi psikis maupun mental bahkan hal tersebut akan berpengaruh dengan akhlak mereka, ketika mereka bermain game mereka akan mengeluarkan kata-kata yang kasar dan kata-kata yang kotor, dan tidak hanya itu ketika mereka kalah dalam bermain game mereka akan mengamuk dan mencaci maki orang disekitarnya. Selain itu ketika mereka tidak memiliki uang untuk membeli paket atau membeli voucher wifi, ada sebagian dari mereka

¹⁷ Hasil observasi awal penulis ke lapangan pada tanggal 5 Juli 2023

akan mencuri uang orang tua nya bahkan ada yang pernah mencuri uang orang lain, hanya demi untuk membeli paket internet ataupun vocer wifi. Tidak hanya itu dalam bermain *Game Online Free Fire* ini banyak dampak negatif yang membuat akhlak remaja berkurang, ada sebagian dari mereka taruhan atau berjudi ketika yang menang akan mendapatkan uang taruhan tersebut. Tidak hanya efek negatif saja *Game Online Free Fire* juga memiliki dampak positif bagi remaja. Oleh karena itu sangat diperlukan nya peran orang tua dalam mengawasi anak anak nya bermain game online agar tidak berdampak negatif bagi mereka, dan bagi masa depan mereka.¹⁸

Dari kasus di atas penulis ingin mendalami dan menganalisis lebih jauh lagi mengenai kasus mengenai efek bermain *Game Online Free Fire* terhadap akhlak remaja, maka dari itu penulis mengangkat judul *Analisis Efek Game Online Free Fire Terhadap Akhlak Pada Remaja Di Desa Taba-Baru KecamatanLais Bengkulu Utara*.

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas dapat dibatasi masalah sebagai berikut peneliti membatasi hanya membahas tentang *Analisis Efek Game Online Free Fire terhadap Akhlak Pada Remaja Di Desa Taba-Baru Kecamatan Lais Bengkulu Utara* dengan titik sasaran Efek dari bermain game online terhadap akhlak remaja.

¹⁸ Hasil observasi kelapangan pada tanggal 5 Juli 2023

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efek *Game Online Free Fire* terhadap akhlak pada remaja yang ada di Desa Taba-Baru Kecamatan Lais Bengkulu Utara ?
2. Bagaimana perubahan akhlak pada remaja di desa Taba-Baru sebelum dan sesudah bermain *Game Online Free Fire* ?
3. Apa saja upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi efek game online terhadap akhlak pada remaja di desa Taba-Baru, Kecamatan Lais, Bengkulu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui Efek dari *Game Online Free Fire* terhadap akhlak pada remaja yang ada di Desa Taba-Baru Kecamatan Lais kabupaten Bengkulu Utara.
2. Untuk mengetahui perubahan akhlak pada remaja di Desa Taba-Baru, ketika sebelum dan sesudah bermain *Game Online Free Fire*
3. Untuk mengetahui apa saja upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi efek *Game Online Free Fire* terhadap akhlak pada remaja di desa Taba-Baru, Kecamatan Lais, Bengkulu Utara.

D. Manfaat Penelitian

- a. Kegunaan Teoritis Penelitian ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan dan bisa menjadi rujukan teori bagi mahasiswa Progran Studi PAI, serta menambah wawasan bagi peneliti sendiri, pembaca maupun masyarakat tentang Efek dari *Game Online Free Fire* Terhadap akhlak Remaja. Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan hal positif bagi Prodi PAI.
- b. Kegunaan Praktis Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pedoman untuk orang tua dapat lebih memberikan pengawasan kepada anaknya dalam bermain game online setelah mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan akibat game online dan bagi pemain sendiri diharapkan dapat lebih mengurangi waktu bermain *Game Online Free Fire* dan menggunakan Sebagian waktu untuk belajar dan melakukan hal-hal baik lainnya agar bisa menjadi lebih baik lagi karena semua itu merupakan kebaikan untuk pemain sendiri demi kabaikan dimasa yang akan datang.