

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang ini dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga yang sangat rumit. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global.

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, lakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara. Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar (Andri Arif, Andi Wijaya, 2019:3).

Game online yang pada awalnya dimainkan menggunakan *Personal Computer (PC)*, sekarang dapat dimainkan menggunakan laptop serta telepon genggam (*Handphone*). Untuk *game online* di PC, laptop maupun *handphone*, pengguna hanya

tinggal mengunduh jenis permainan yang disukainya. Tidak semua jenis PC, laptop maupun *handphone* dapat digunakan untuk bermain *game online*. Dibutuhkan spesifikasi khusus untuk dapat lancar memainkannya. Contohnya, seperti pada PC dan laptop dibutuhkan minimal *processor core i3* serta dukungan grafis yang baik. Jika bermain menggunakan media HP maka dibutuhkan penyimpanan di telepon sebesar 1 Gb.

Jenis *game online* yang terdapat di dalam *handphone* juga kian berkembang. Banyak kategori yang disuguhkan oleh banyak pengembang dan pembuat *game online* teruntuk pengguna *handphone* yang ingin memilih jenis *game online* yang ingin di *download* untuk dimainkan. Pengguna *handphone* tinggal memilih jenis permainan yang mereka sukai atau yang mereka ingin mainkan. Jika melihat antusias pengguna *handphone* terhadap *game online* yang telah mereka unduh atau *download* maka akan diketahui jenis *game online* apa yang digemari untuk dimainkan.

Salah satu permainan *game online* yang mmenarik banyak pengguna adalah *game online mobile legends* : Bang-bang. Berdasarkan perhitungan jumlah pengguna, jika dilihat melalui aplikasi *Playstore game online mobile legends* : Bang-bang, *game* tersebut merupakan salah satu *game online* yang sudah di *download* lebih dari 100 juta pengunduh. Hal ini menandakan bahwa *game online mobile legends* Bang-bang merupakan *game online* yang digandrungi oleh banyak penikmat

permainan *online*. Jika melihat jumlah pengunduh *game online mobile legends* : Bang bang yang sudah di *download* 100 juta pengunduh, maka dapat dilihat begitu banyak antusias dari pengguna *handphone* untuk mendownload permainan ini. Jika terlihat pada tahun 2017 bahwa 8 juta pemain aktif *game online Mobile legends* : Bang bang berada di Indonesia. Diyakini diantara 8 juta pengguna tersebut terdapat pelajar yang menggunakannya. Jika pelajar menjadi pengguna permainan tersebut, otomatis pelajar tersebut memiliki *handphone* yang digunakan sebagai alat untuk bermain *game online*. Hampir setiap pelajar yang memiliki *handphone* pribadi berasal dari pemberian orang tua. Orang tua beralasan anaknya diberikan *handphone* untuk alat komunikasi, sumber informasi dan keharusan (Aditya Panji, 2019).

Game online adalah permainan yang dapat mernuat banyak orang untuk bernain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online (Andri Arif, dkk, 2019:8). *Game online* pertama kali muncul pada tahun 1969 berupa *game-game* simulasi perang atau pesawat menyerupai alat-alat peperangan dan kepentingan militer yang dikomersialkan. *Game* ini menginspirasi para *developer* untuk menciptakan *game-game online* yang lebih menarik sehingga pemain *game online* semakin bertambah dengan pesat (Andri Arif, dkk, 2019:5) *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau

sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu-individu terutama pelajar mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online*, dinatara remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mendorong untuk bertindak sosial serta menyebabkan remaja atau pelajar menjadi malas untuk belajar (Drajat, 2017:98).

Proses perkembangan pada masa remaja lazimnya berlangsung selama kurang lebih 11 tahun, mulai usia 12-21 tahun pada perempuan dan 13-22 tahun pada laki-laki. Masa perkembangan remaja paling Panjang ini dikenal sebagai masa yang penuh kesukaan dan persoalan, bukan saja bagi si remaja sendiri melainkan juga bagi para orang tua, guru, masyarakat sekitar. Bahkan tidak jarang para penegak hukum turut direpotkan oleh ulah dan tindak tanduknya yang dipandang menyimpang. Hal tersebut terjadi karena individu remaja sedang berada dipersimpangan jalan antara dunia anak-anak dan dunia dewasa (Muhibbin Syah, 2018:51). Bagi orang tua yang memberikan *handphone* kepada anaknya, harus memberikan Batasan serta pengawasan dalam menggunakan *handphone*. Batasan dalam menggunakan *handphone* dapat orang tua lakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat orang tua lakukan dengan menginformasikan kepda anak, bahwa anak

dapat menggunakan *handphone* dengan penggunaan Batasan waktu. Seperti hanya dapat menggunakan *handphone* sehari selama 2 jam atau dengan cara lainnya. Setelah dilakukan pembatasan *handphone* kepada anak. Langkah selanjutnya yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah dengan menginformasikan kepada anak bahwa *handphone* yang diberikan hanya dapat digunakan untuk hal-hal yang positif, seperti alat komunikasi dan sumber informasi untuk belajar. Informasi ini penting untuk diketahui anak, agar anak tidak menyalahgunakan *handphone* yang sudah diberikan untuk bermain *game online*.

Game online dapat merubah perilaku seorang anak yang awalnya anak tersebut memiliki akhlak yang baik, menjadi terparpar pengaruh *game online* menjadi akhlak yang tercela. Tentu perubahan ini tidak terjadi secara instan, yakni jika anak bermain *game online* maka akhlaknya langsung berubah menjadi akhlak yang tercela, tentu tidak.

Namun terlalu asik bermain dapat mengakibatkan anak lupa akan hal wajib yang seharusnya ia lakukan terlebih dahulu seperti shalat, belajar, bersosialisasi bahkan kesehatannya sendiri seperti menggosok gigi atau membasuh muka. Hingga orang tua datang untuk menubujuk anak tersebut untuk melakukan hal wajib terlebih dahulu baru lah ia melakukannya (Syabuddin Gade, 2018:150)

Didalam Firman Allah SWT menyebutkan bahwasanya akhlak adalah sifat yang selalu menyembah dan berbuat baik kepada anak

yatim, berbuat baik kepada orang tua miskin, dan selalu bertutur kata yang baik kepada sesama manusia. Sebagaimana tertuang Al_Quran surat Al Baqarah:83 :

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَائِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهََ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِي الْقُرْبَىٰ
وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا
قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنْتُمْ مُّعْرِضُونَ

Artinya : (Ingatlah) ketika Kami mengambil perjanjian dari Bani Israil, “Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuatbaiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Selain itu, bertutur katalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah salat, dan tunaikanlah zakat.” Akan tetapi, kamu berpaling (mengingkarinya), kecuali sebagian kecil darimu, dan kamu (masih menjadi) pembangkang. Dimana akhlak mahmudah adalah perilaku manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun sosial.

Observasi awal yang penulis laksanakan, sebelum remaja atau siswa SMP di desa Sidodadi mengenali dan bermain *game online*, para siswa tersebut rajin dan semangat untuk pergi ke sekolah, bekerja membantu orang tua, menjalankan ibadah sebagai seorang muslim, tetapi setelah mereka mulai mengenali dan bermain *game online*, perubahan akhlak mereka pun menjadi sebaliknya, sering bolos sekolah, lupa waktu, berbicara tidak baik, melawan aturan dan perkataan dari orang tua, semakin malas belajar dan bekerja membantu orang tua. Seperti

yang dijelaskan dalam Firman Allah SWT Al Qur'an surah Al-Isra' ayat 23 :

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا آفٌ وَلَا تُنْهَرُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Artinya : Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, serta ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik) Sekadar mengucapkan kata ah (atau kata-kata kasar lainnya) kepada orang tua tidak dibolehkan oleh agama, apalagi memperlakukan mereka dengan lebih kasar.

Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa siswa yang terlalu aktif dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi bermain *game* tersebut dan bersedia untuk tidak makan, mandi, apalagi bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Oleh karena itu, Sebagian orang tua mulai merasa resah jika anak nya mulai mengetahui tentang *game online*, walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi. Jadi, seiring meningkatnya para pemain *game* terutama remaja yang memainkan *game* tersebut rela menghabiskan waktunya, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah menjadi

terganggu dan juga akhlak remaja tersebut tidak terlepas dari pengaruh bermain *game online*. Perubahan yang terjadi ini harus dipahami dan dimengerti oleh orang tua dan guru. Orang tua dan pendidik harus paham indikasi-indikasi perubahan tersebut. Jika anak sudah terindikasi kecanduan *game online* dan ada perubahan akhlak pada anak. Maka Langkah tepat dan tegas harus dilakukan untuk menyelamatkan anak. Sehingga anak dapat terselamatkan dari dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*. Jika orang tua dan guru dapat melakukan hal tersebut, maka tidak diragukan lagi, anak akan berbuat baik dan berlemah lembut kepada orang lain, mencintai orang lain dan memiliki akhlak yang mulia.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di SMP N 10 Bengkulu Tengah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi komunikasi yang menjadikan akhlak siswa semakin buruk.
2. Perkembangan *game online* yang sangat pesat di desa Sidodadi.
3. Kurangnya akhlak siswa di desa Sidodadi yang dipengaruhi *game online*.

4. Fenomena kecanduan *game* mempunyai kecenderungan merusak, selain dampak segi kesehatan juga menimbulkan efek pada kehidupan sosialnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai identifikasi masalah tersebut, peneliti melakukan pembatasan masalah pada :

1. Permainan *game online* pada jenis *Game Mobile Legend Bang Bang*
2. Permainan *game online* menggunakan *handphone*

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : Adakah pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa SMP N 10 Bengkulu Tengah ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa SMP N 10 Bengkulu Tengah.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi serta dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya, khususnya terkait hal-hal yang berhubungan dengan *game online* terhadap akhlak peserta didik.

2. Secara Praktis

Berikut manfaat praktis dari penelitian ini :

- a. Bagi peserta didik, memberikan pengetahuan serta kesadaran kepada peserta didik untuk mengurangi bermain *game online* secara berlebihan yang bisa berakibat pada akhlak peserta didik dan dapat mengambil manfaat dari bermain *game online*.
- b. Bagi pendidik, memberikan informasi agar dapat mendidik peserta didik untuk mengurangi bermain *game online* secara berlebihan, sehingga dapat bermanfaat dari kegiatan bermain *game online*.
- c. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman langsung dalam meneliti terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik.