

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era yang serba digital dan modern seperti saat ini sektor kehidupan sedang mengalami percepatan pertumbuhan yang sangat pesat tidak hanya di bidang media, teknologi komunikasi dan transportasi saja yang mengalami perkembangan yang sangat pesat, fenomena ini juga terjadi pada berbagai bidang kehidupan (Santrock, 2003). Beberapa tahun belakangan ini banyak sekali yang mulai digemari oleh anak-anak seperti game online. Game online sangat digemari oleh semua kalangan mulai dari remaja hingga orang dewasa maupun anak-anak dikarenakan pesatnya perkembangan era globalisasi yang semakin pesat dan teknologi yang semakin canggih dari tahun ke tahun membuat masyarakat resah. semua jenjang lembaga pendidikan baik lembaga pemerintah, lembaga masyarakat maupun pihak pendidikan.

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan menggunakan waktu hingga berjam-jam. Selain itu, sebagian besar permainan game online membutuhkan teman bermain agar permainan dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Banyak anak-anak bahkan orang dewasa menghabiskan waktu untuk bermain game

online dan tak jarang lagi membuat orang sampai kecanduan yang dapat mengakibatkan gangguan jiwa.

Dalam hal ini, perlu diperhatikan makna dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dilihat dalam hadis Rasulullah saw. sebagai berikut:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ بَيْنَ الْحَبَشَةِ يَلْعَبُونَ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِحِرَابِهِمْ دَخَلَ عُمَرُ فَأَهْوَى إِلَى الْحَصَى فَحَصَبَهُمْ بِهَا فَقَالَ دَعُهُمْ يَا عُمَرُ (وَرَدَ عَلَيَّ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ فِي الْمَسْجِدِ رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ)

**Artinya:** “Dari abu Huraiah r.a ujaranya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw., tiba-tiba datang Umar Bin Khattab r.a lalu ia mengambil batu-batu tersebut. Rasulullah saw. bersabda: "Biarkanlah mereka bermain hai Umar", dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami Makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid.” (HR. Bukhari)( Dar Al-Kutub Al Ilmiyah, 2000).

Dengan demikian bermain itu sangat diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain sama sekali tidak terikat pada waktu tertentu yang kapan saja ingin dilakukan. Akan tetapi, Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri untuk taat kepada Allah swt. atau menyia-nyiakan waktu akibat terlalu

asik dalam bermain game, seperti yang terkandung dalam Alqur'an Surah Al Jumu'ah/62:11

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّزَاقِينَ

**Artinya:** "Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah “apa yang disisih Allah lebih baik daripada permainan dan pemanganan”, dan Allah keeliki-baik perweri rezeki” (QS. Al-Jumu'ah: 11) (Deponegoro, 2006).

Jadi, memperoleh kesenangan itu diperkenankan akan tetapi melalaikan diri dari ketaatan kepada Allah swt. akibat terlalu terpengaruh dalam memperoleh kesenangan sangat dibenci dalam ajaran Islam. Oleh karena itu, perlu dipahami bahwa tujuan dari bermain adalah hanya untuk memperoleh kesenangan semata.

Interaksi para pemain game mempunyai dampak positif di dunia nyata karena game online pada jaman sekarang tidak hanya digunakan untuk bermain saja, tetapi juga digunakan sebagai alur berbisnis, mencari rekan kerja dan niat untuk berbisnis di dunia yang nyata. Bermain game online tidak sepenuhnya merugikan pemain selama ia mampu mengatur waktu dan memanfaatkannya.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak terlepas dari berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan

kesenangan dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang saat ini sangat diminati adalah bermain game, khususnya game online. Game online menjadi fenomena global yang tidak hanya digemari oleh orang dewasa, tetapi juga telah merambah ke kalangan anak-anak dan remaja. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah memungkinkan anak-anak untuk mengakses game online dengan mudah melalui perangkat seperti smartphone, tablet, maupun komputer. Dalam konteks ini, perlu dipahami bahwa memperoleh kesenangan sejatinya diperbolehkan dalam Islam, selama tidak melalaikan dari kewajiban utama sebagai hamba Allah, yakni menjalankan ketaatan dan ibadah kepada-Nya.

Kesenangan yang didapat dari bermain game online pada dasarnya bersifat sementara dan hanya memberikan kepuasan sesaat. Namun, ketika aktivitas tersebut dilakukan secara berlebihan dan tanpa kontrol, maka akan memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam hal spiritual dan pendidikan. Dalam ajaran Islam, sangat ditekankan pentingnya menyeimbangkan antara aktivitas duniawi dan ukhrawi. Rasulullah telah mengajarkan agar umat Islam senantiasa menjaga waktu dan tidak menghabiskannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Oleh karena itu, meskipun hiburan seperti bermain game diperbolehkan, namun jika sampai melalaikan kewajiban

seperti belajar, bekerja, atau ibadah, maka hal tersebut sangat dibenci dalam Islam.

Salah satu kewajiban yang sering kali terabaikan oleh anak-anak akibat kecanduan game online adalah belajar membaca Al-Qur'an. Padahal, membaca Al-Qur'an bukan hanya sebagai aktivitas keagamaan biasa, tetapi juga merupakan bentuk ibadah yang memiliki nilai spiritual tinggi serta mampu membentuk karakter dan akhlak yang baik. Minat belajar membaca Al-Qur'an perlu ditanamkan sejak dini agar anak-anak tumbuh menjadi generasi yang cinta Al-Qur'an dan menjadikannya sebagai pedoman hidup. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak-anak yang lebih memilih bermain game online daripada meluangkan waktu untuk belajar membaca Al-Qur'an. Hal ini tentu menjadi kekhawatiran yang serius, terutama bagi para orang tua, guru, dan tokoh masyarakat.

Interaksi para pemain dalam game online sering kali lebih intens dari pada interaksi mereka di dunia nyata. Hal ini menjadikan game online sebagai media yang sangat menarik dan membuat pemain betah berlama-lama di depan layar. Bahkan, dalam banyak kasus, anak-anak menjadi lebih senang berada di dunia virtual dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk dalam kegiatan belajar mengaji. Dampak negatif dari game online bukan hanya pada menurunnya minat belajar membaca Al-Qur'an, tetapi juga

bisa berpengaruh terhadap sikap dan perilaku anak. Anak-anak yang kecanduan game cenderung menjadi lebih individualistis, kurang peduli terhadap tanggung jawab, dan lebih emosional ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Selain berdampak pada kondisi psikologis, kecanduan game online juga dapat menurunkan motivasi belajar. Anak-anak yang terlalu sibuk bermain game akan cenderung mengabaikan tugas-tugas sekolah, tidak fokus dalam belajar, dan tidak memiliki minat untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Salah satu aspek pendidikan yang paling terabaikan adalah pendidikan agama, khususnya dalam hal membaca dan memahami Al-Qur'an. Banyak anak-anak yang mulai kehilangan minat untuk belajar membaca Al-Qur'an karena merasa bahwa aktivitas tersebut tidak memberikan kepuasan langsung seperti yang mereka dapatkan dari game online.

Fenomena ini bukan hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi juga mulai merambah ke desa-desa, seiring dengan meningkatnya akses terhadap internet dan perangkat digital. Anak-anak di lingkungan pedesaan yang sebelumnya lebih aktif dalam kegiatan sosial dan keagamaan, kini mulai menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar gadget mereka. Kegiatan mengaji yang dulu menjadi rutinitas sore atau malam hari, kini mulai tergantikan oleh aktivitas bermain

game. Dampaknya, minat belajar membaca Al-Qur'an pun semakin menurun.

Padahal, membaca Al-Qur'an bukan hanya sekadar kegiatan ritual, tetapi merupakan salah satu bentuk ibadah utama dalam Islam yang memiliki keutamaan besar. Dengan membaca Al-Qur'an, anak-anak tidak hanya melatih kemampuan membaca huruf Arab, tetapi juga mendapatkan pemahaman tentang nilai-nilai moral, akhlak, dan petunjuk hidup yang lurus. Oleh karena itu, ketika game online mulai menggantikan peran Al-Qur'an dalam keseharian anak-anak, maka hal ini patut menjadi perhatian serius dari semua pihak, baik orang tua, guru, tokoh agama, maupun pemerintah.

Memang tidak bisa dipungkiri bahwa game online juga memiliki sisi positif jika dimainkan secara wajar. Beberapa jenis game dapat meningkatkan kemampuan berpikir strategis, memperkuat kerja sama tim, dan bahkan melatih keterampilan motorik. Namun, yang menjadi masalah adalah ketika game tersebut dimainkan tanpa batasan, tanpa pengawasan, dan tanpa tujuan yang jelas. Anak-anak yang tidak memiliki kontrol diri yang baik akan sangat mudah terjebak dalam candu permainan digital ini.

Berangkat dari kenyataan tersebut, penting untuk dilakukan kajian lebih mendalam tentang sejauh mana game online memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya dalam aspek spiritual dan pendidikan agama.

Penelitian mengenai dampak game online terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an sangat penting dilakukan sebagai bahan evaluasi sekaligus sebagai dasar pengambilan kebijakan pendidikan dan pembinaan anak di era digital saat ini. Harapannya, dari hasil penelitian ini akan ditemukan solusi dan pendekatan yang tepat untuk menyeimbangkan antara dunia digital dengan nilai-nilai keagamaan, sehingga anak-anak tetap dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas secara intelektual dan kuat secara spiritual.

Dampak game online ini perlu menjadi perhatian karena siswa terlena dengan game online ini yang membuat siswa lupa akan kewajiban mereka salah satunya dalam belajar baca Al-Qur'an, waktu ini di habiskan untuk bermain game online, hal ini menyebabkan dampak negatif pada baca Al-Qur'an pada siswa yang menyebabkan kurang lancarnya baca Al-Qur'an pada siswa sekolah menengah.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Irwan dengan judul "*Modeling analysis effect of online game to individual quality*", mengatakan bahwa bermain game online yang secara berlebihan akan mempengaruhi perilaku sosial pada pemain game, kepedulian terhadap sesama dan juga cenderung mempunyai sifat yang tertutup." Pengaruh negatif game online juga, mampu mempengaruhi aktifitas keagamaan bagi anak terutama dalam hal membaca Alqur'an.

Maka dari itu game online menjadi suatu fenomena sosial yang begitu sangat membudaya dan memiliki efek dikalangan anak, remaja, dan bahan dewasa saat ini. Berdasarkan hal inilah penulis merasa perlu melakukan analisa guna untuk meninjau sejauh mana pengaruh bermain game online terhadap minat membaca Alqur'an anak di SMP Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian dengan tema “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Di SMP Islam Al-azhar 52 Kota Bengkulu". Yang akan di bahas lebih lanjut dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat beberapa identifikasi masalah anantara lain :

1. Penurunan minat belajar membaca Al-qur'an pada siswa yang signifika dalam belajar mengaji akibat meningkatnya waktu yang di habiskan untuk bermian game online.
2. Seberapa banyak waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online dibandingkan dengan waktu yang mereka dedikasikan untuk belajar membaca Al-qur'an

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang di tetapkan dalam penelitian ini , maka di rasa perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang di lakukan lebih fokus dengan masalah-masalah yang ingin di pecahkan, penelitian ini menitik beratkan pada kemalasan dalam belajar agama di karnakan oleh game online,khususnya belajar membaca Al-qur'an.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini: Apakah game online berpengaruh terhadap minat belajar membaca Al-qur'an pada siswa di smp islam Al-azhar 52 kota Bengkulu ?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada siswa di smp islam Al-azhar 52 kota Bengkulu.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang dapat diperoleh secara praktik dari penelitian ini, manfaat teoritis dan praktis di jelaskan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan agama Islam dan psikologi pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada siswa. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan muncul temuan-temuan baru yang dapat menjadi dasar dalam pengembangan teori maupun model pembelajaran yang sesuai dengan tantangan zaman, terutama di era digital yang semakin pesat.

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan dalam penyusunan konsep-konsep baru mengenai pendekatan dan strategi untuk meningkatkan minat belajar membaca Al-Qur'an, terutama di kalangan siswa yang terpengaruh oleh teknologi dan hiburan digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah yang berkaitan dengan minat belajar, pembelajaran Al-Qur'an, serta pengaruh media digital dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat secara praktis, tetapi juga

memperluas wawasan keilmuan bagi para akademisi, pendidik, dan peneliti lainnya dalam memahami fenomena pendidikan di tengah perkembangan teknologi informasi.

Lebih lanjut, penelitian ini juga bisa menjadi landasan awal bagi studi-studi selanjutnya yang ingin mengkaji lebih spesifik atau lebih luas tentang hubungan antara game online dan aspek-aspek pendidikan keagamaan lainnya. Melalui hasil dan analisis yang diperoleh, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan Islam yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman

b. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Penelitian ini memiliki manfaat praktis yang signifikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan di kalangan siswa. Salah satu manfaat utamanya adalah peningkatan kesadaran siswa terhadap penggunaan waktu secara bijak, khususnya dalam hal bermain game online. Melalui penelitian ini, siswa diharapkan mampu memahami bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak hanya memengaruhi kesehatan fisik dan mental, tetapi

juga berdampak langsung terhadap minat dan kemampuan mereka dalam belajar membaca Al-Qur'an. Kesadaran ini penting ditanamkan sejak dini agar siswa dapat mengelola waktu mereka dengan lebih seimbang, antara kebutuhan hiburan dan kewajiban belajar, terutama dalam aspek spiritual seperti mengaji.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam hal menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam kegiatan belajar membaca Al-Qur'an. Dengan mengetahui bagaimana game online menarik minat anak-anak, pendekatan baru dalam pembelajaran dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen menarik dari dunia game ke dalam metode belajar yang kreatif dan menyenangkan. Misalnya, melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, sistem penghargaan (reward), level pembelajaran, serta tantangan-tantangan yang dirancang secara edukatif, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar mengaji dengan antusias dan konsisten.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru, orang tua, dan penyelenggara pendidikan dalam merancang

strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan gaya hidup digital anak-anak masa kini. Harapannya, pendekatan yang tepat dapat menjadikan siswa tidak hanya gemar bermain, tetapi juga semangat dalam belajar dan mencintai Al-Qur'an sebagai pedoman hidup mereka.

b) Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat praktis yang penting bagi para guru, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam, terutama dalam membimbing siswa dalam belajar membaca Al-Qur'an. Salah satu manfaat utama yang dapat diperoleh adalah pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk merancang metode pengajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, yang hidup dalam lingkungan digital dan sangat akrab dengan dunia game. Dengan pendekatan yang kreatif, misalnya melalui penerapan unsur permainan dalam proses belajar mengaji, seperti sistem level, poin, dan penghargaan, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an.

Selain dalam aspek metode, penelitian ini juga bermanfaat dalam penyusunan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru dan pihak sekolah dalam mengevaluasi serta memperbarui kurikulum pembelajaran, agar lebih responsif terhadap pengaruh teknologi dan perilaku siswa yang berubah. Kurikulum yang dirancang dengan mempertimbangkan kebiasaan dan minat siswa akan lebih efektif dalam menumbuhkan kesadaran spiritual dan meningkatkan kualitas pembelajaran agama, khususnya dalam kemampuan membaca dan memahami Al-Qur'an.

Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi alat bantu strategis bagi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Tidak hanya membantu dalam membentuk model pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendukung guru dalam menyusun kebijakan pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa modern dengan nilai-nilai keislaman yang luhur.

c). Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam pendidikan keagamaan. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam merancang kebijakan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakter siswa masa kini. Dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan bermakna.

Peningkatan efektivitas belajar ini secara tidak langsung akan berdampak pada meningkatnya kepercayaan masyarakat terhadap kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh sekolah. Ketika siswa menunjukkan perkembangan positif, khususnya dalam aspek spiritual dan akademik, maka citra sekolah pun akan turut terangkat di mata orang tua dan masyarakat luas. Hal ini menjadi nilai tambah yang penting dalam upaya membangun reputasi sekolah yang unggul dan berdaya saing.