

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri atau yang lebih dikenal dengan era 4.0 merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada era atau masa dimana terjadinya perpaduan teknologi yang mengakibatkan adanya dimensi fisik, biologis, dan juga digital.¹ Pada era ini, hampir semua pekerjaan harus melibatkan teknologi digital, seperti komputer atau gadget dan jaringan internet. Contoh saja pada pekerja kantoran, guru, ojek *online* dan bahkan tukang fotokopi yang dulunya menggunakan *flashdisk* untuk mentransfer *file* sekarang dimudahkan dengan adanya aplikasi *whatsapp* untuk mengirim file dokumen yang ingin di print atau fotokopi.

Kemudahan dalam teknologi ini tentunya akan menyebabkan perubahan yang cukup besar dalam kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Helaluddin dalam jurnalnya yang berjudul “Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0” yang mengutip pemikiran dari Profesor Klaus Schwab yang menyatakan bahwa penyebab perubahan bagi manusia yang paling dasar adalah revolusi industri, baik dari segi kehidupan maupun cara kerjanya.²

Perubahan pada era revolusi 4.0 ini tidak hanya dirasakan pada dunia perekonomian, politik, sosial dan budaya saja, akan tetapi dunia pendidikan juga ikut merasakan dampak dari adanya revolusi ini. Sama seperti revolusi industri, bidang pendidikan juga mengalami perubahan yang cukup mendasar akibat adanya revolusi ini. Sebuah pendidikan memang sudah seharusnya selalu dinamis dan mengikuti perkembangan zaman, apabila

¹ Arif Rahman, *Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0*, (Depok: Komojoyo Press, 2019), 15.

² Helaluddin, Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0, (2018), *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8, No. 2, 264.

tidak ingin dikatakan ketinggalan zaman dan tersingkirkan. Era revolusi ini ditandai dengan semakin pentingnya peran teknologi *cyber* dalam kehidupan manusia. Berdasarkan hal inilah kemudian muncul istilah pendidikan 4.0 dalam dunia pendidikan.³ Sebelum menjadi era pendidikan 4.0, pendidikan juga berawal dari era pendidikan 1.0 (*teacher centered learning*). Era pendidikan selanjutnya disebut dengan era pendidikan 2.0, (berfokuskan pada penggunaan alat-alat teknologi). Selanjutnya, pendidikan kembali mengalami perubahan. Hadirnya era pendidikan 3.0 untuk menjawab kebutuhan akan teknologi sebelumnya (*interactive learning*).

Pendidikan yang bersifat dinamis ini mengakibatkan selalu adanya perubahan pada setiap zaman atau masanya, hingga sampailah sekarang pada era pendidikan 4.0. Era industri 4.0 ini adalah era dimana kebutuhan masyarakat akan adanya inovasi. Oleh karena itu, pada era ini pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dari siswanya dalam mengaplikasikan teknologi baru yang akan membantu siswa dalam menghadapi perubahan zaman.⁴ Sehingga lulusan sekolah diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dari masyarakat. Maka dari itu, setiap siswa diharapkan memiliki keterampilan yang berbeda dari era-era sebelumnya, agar siswa mampu bersaing dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Tuntutan pada era pendidikan 4.0 ini begitu beragam, diantaranya yaitu pendidikan berbasis teknologi yang mengedepankan kecepatan dalam menerima dan mengolah informasi, sehingga kebutuhan masyarakat yang selalu ingin cepat terpenuhi (secara instan) akan tercapai.⁵ Hal ini tentunya harus diperhatikan oleh dunia pendidikan,

³Kharis Syuhud Mujahada, Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, (2019), *Jurnal Saliha*, Vol. 2, No. 2, 39.

⁴Helaluddin, Redesain Kurikulum Pendidikan Tinggi Islam: Strategi dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0, 269.

⁵ Rahmat, Pendidikan Agama Islam Berwawaskan Indisipliner sebagai Corak dan Solusi Pendidikan Agama Islam, (2019), *Jurnal Pemikiran Keislaman*, Vol. 30, No. 2, 353.

guna melahirkan siswa yang mempunyai *skill* atau keterampilan masing-masing, sehingga dapat mengurangi adanya pengangguran seusa tamat sekolah.

Meskipun banyak dampak positifnya, karena berkat pendidikan 4.0 ini seorang siswa menjadi lebih aktif dan kreatif, serta guru tidak lagi menjadi pusat dalam pembelajaran, akan tetapi era 4.0 ini juga membawa dampak negatif bagi proses pembelajaran. Diantaranya yaitu adanya tuntutan sekolah yang harus mengikuti zaman agar tetap eksis dan tidak tersingkirkan, membuat sekolah memiliki kebijakan bahwa dalam proses pembelajaran harus melibatkan teknologi agar siswa tidak ketinggalan zaman. Salah satu kebijakannya yaitu membuat lab komputer untuk mengasah kemampuan dari masing-masing siswa. Karena jumlah siswa dan jumlah komputer yang tidak seimbang, mendorong kepala sekolah untuk membuat kebijakan baru, yaitu memperbolehkan siswa untuk membawa *handphone* disekolah, dengan tujuan untuk menshearching pengetahuan yang belum didapat dari guru, karena pada kurikulum 2013 ini, siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kebijakan sekolah memperbolehkan siswa untuk membawa *handphone* disekolah ini mengundang banyak pro dan kontra. Usia yang masih tergolong labil dengan pemikirannya yang belum berpikir panjang (kedepan) membuat siswa banyak yang salah memanfaatkan kebijakan dari sekolah tersebut. Seperti yang telah kita ketahui dilapangan, masih banyak siswa yang menggunakan *handphone* pada saat jam pelajaran berlangsung untuk berselfie ria, untuk chattingan, untuk bermain medsos (media sosial) dan juga tidak kalah banyaknya untuk bermain *game online*.

Game online sendiri merupakan suatu jenis permainan yang harus dihubungkan dengan jaringan internet. Tidak ada batasan dalam penggunaan perangkat pada *Game online*, karena dapat diakses menggunakan komputer, laptop, *handphone* dan perangkat lainnya, dengan syarat *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan

internet.⁶ Definisi ini juga didukung oleh Burhan yang berpendapat bahwa sebagai *game* komputer yang penggunaannya banyak memakai internet, biasanya perusahaan jasa *online* menyediakan menjadi layanan tambahan. Didalam memainkan *game online* ini memiliki perangkat penting di dalamnya, diantaranya seperangkat komputer dan internet.⁷

Jenis *fiture* yang ditawarkan oleh aplikasi *game online* membuat *game online* banyak digemari oleh semua kalangan. Tidak hanya orang dewasa saja, bahkan remaja serta anak-anak pun sangat menggandrungi akan permainan ini, dengan alasan untuk menghilangkan kejenuhan dan mendapatkan hiburan yang cukup ekonomis. Artinya, seseorang tidak perlu jauh-jauh ke swalayan untuk mengajak anaknya bermain atau sekedar mendapat hiburan, tetapi mereka cukup menginstal aplikasi dari *play store* berupa *game online* ini dan menyediakan kuota atau *wifi* untuk menyambungkannya ke internet.

Kemudahan untuk mengakses serta menggunakan *game online* inilah yang menjadi masalah baru untuk dunia pendidikan. Karena tidak sedikit dari siswa yang lupa waktu ketika memainkan *game* ini. Sehingga siswa yang sudah kecanduan *game online* akan mengabaikan tugasnya untuk belajar, siswa juga akan kurang tidur karena suka bergadang untuk memainkan *game*, yang mengakibatkan siswa sering mengantuk di kelas dan tidak konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas. Apabila seorang siswa sudah tidak konsentrasi pada pelajarannya, maka hasil belajarnya pun tidak akan optimal. Siswa juga akan cenderung tidak memperhatikan

⁶ Maurice Andrew Suplig, Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar, (Makassar: 2017), *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 02, 178.

⁷Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, 6.

lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik bermain dengan *game*-nya.⁸

Dampak *game* online ini juga dirasakan pada siswa SMK Negeri 2 Demak, dimana berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengamatan pada saat jam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berlangsung, terdapat sebagian siswa yang kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini ditandai dengan tidak memerhatikannya siswa pada saat guru menerangkan materi pelajaran, tidak bisa menjawabnya pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi pelajaran yang baru dijelaskan, ada juga sebagian yang sibuk bercakap-cakap dengan teman sebangkunya, berguarau dan bahkan ada pula beberapa siswa yang asyik bermain *game online* saat kegiatan pembelajaran berlangsung, tanpa menghiraukan kalau ada gurunya, apalagi untuk menyimak penjelasan guru dari awal pelajaran hingga selesai, mereka hanya fokus pada androidnya.

Adanya akses android yang dimiliki oleh masing-masing siswa, serta fasilitas sekolah berupa *wifi* pada tiap-tiap kelasnya semakin membuka kesempatan bagi siswa untuk bermain *game* dikelas (ketika pelajaran berlangsung). Fasilitas *wifi* yang diberikan oleh SMK Negeri Demak ini juga berdampak mempermudah siswa untuk menjalankan misinya memenangkan *game* yang mereka miliki pada androidnya. Hal ini tentunya menjadi kesempatan emas bagi para *gamers* untuk memainkan permainannya itu, karena mereka tidak perlu bersusah payah untuk membeli kuota agar dapat tersambung dengan jaringan internet. Cukup bermodalkan android dan memanfaatkan *wifi* sekolah serta duduk dibarisan paling belakang agar tidak ketahuan guru ketika sedang memainkan androidnya.

⁸ Fardiana Jamhal, Implementasi Metode Pembelajaran Discovery dalam Meningkatkan Kedisiplinan dan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas XI B MA Madani Alauddin Paopao, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 3, No. 2, September 2015, 139.

Perilaku tersebut tentunya bertentangan dengan ajaran agama yang dianutnya, karena Islam sendiri telah mengatur kaumnya agar bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Qur'an surah Al- Mu'minin ayat 87. Pada ayat 87 surah Al- Mu'minin ini telah diterangkan pentingnya untuk bersungguh-sungguh dalam menempuh study atau pelajaran, yang artinya kita harus konsentrasi terhadap satu mata pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru, sehingga pikiran kita tidak bercabang-cabang atau memikirkan hal lain diluar pelajaran. Dengan begitu, hasil belajar siswapun akan optimal.

Pentingnya untuk bersungguh-sungguh dalam belajar ini harus diterapkan pada semua pelajaran, termasuk pada pelajaran (PAI) Pendidikan Agama Islam, karena banyak kita lihat pada generasi sekarang yang kurang peduli akan pelajaran PAI serta beberapa siswa yang meremehkan dan menganggap enteng pelajaran ini, karena sudah cukup mereka ketahui dalam kehidupan sehari-hari dirumah maupun madrasah (TPQ). Ada juga beberapa siswa yang tidak mau mendengarkan penjelasan dari guru, karena mereka menganggap bahwa pelajaran PAI itu sulit, harus menulis arab dan menghafal do'a-do'a, sehingga pelajaran PAI ini dianggap kurang menarik dan membuat jenuh siswa. Akibatnya, mereka melampirkan kejenuhannya pada androidnya, karena dianggap lebih menarik ketimbang penjelasan dari guru, apalagi hal tersebut juga didukung dengan fasilitas yang memadai berupa *wifi* dari sekolah.

Banyaknya peminat dari permainan *online* atau *game online* ini, salah satunya yaitu dari siswa SMK Negeri 2 Demak. Permasalahan yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* yang terus menerus dilakukan oleh siswa diantaranya yaitu siswa sering melalaikan tugasnya disekolah, sering bergadang untuk main *game* dan tidak memperhatikan guru dikelas. Akibatnya, siswa menjadi tidak fokus atau tidak bisa konsentrasi pada pelajaran yang diberikan oleh guru. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait dengan dampak *game online* yang dapat

mempengaruhi konsentrasi belajar PAI siswa yang terbingkai dalam judul penelitian “**Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMK Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran 2020/2021**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar pendidikan agama Islam siswa SMK Negeri 2 Demak tahun ajaran 2020/2021?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis apakah terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar pendidikan agama Islam siswa SMK Negeri 2 Demak tahun ajaran 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, penelitian ini memiliki manfaat diantaranya adalah:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Peneliti berharap dengan penelitian ini mampu memberikan pengetahuan tambahan serta masukan untuk semua pembaca dan dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pendidikan, terkhusus dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur serta menginspirasi peneliti selanjutnya, sehingga dapat melakukan pembaharuan atau pembenahan yang lebih spesifik lagi mengenai pengaruh *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini mampu dijadikan sebagai masukan dalam memperbaiki dan mempertimbangkan ketika pengambilan keputusan pada kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan dampak negatif dari *game online* pada kegiatan belajar anak. Karena apabila *game online* sudah menjadi candu bagi siswa maka mereka akan melupakan tugasnya untuk belajar, sehingga konsentrasi belajar mereka akan terganggu.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam memberikan pengawasan pada aktivitas siswa ketika belajar mengajar di sekolah. Aktivitas siswa yang harus mendapat pengawasan yaitu penggunaan *handphone* ketika proses pembelajaran berlangsung, serta interaksi anak yang kecanduan *game online* dengan teman sebayanya.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang peran pengaruh *game online* terhadap sikap sosial antar peserta didik serta konsentrasi atau pencapaian hasil belajar siswa yang suka bermain *game online*.

E. Sitematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penelitian dan penulisan, peneliti membagi proposal ini menjadi tiga bab, kemudian setiap babnya mempunyai sub bab lagi. Sitematika tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan teori-teori tentang kecanduan *game online* yang terdiri dari

pengertian kecanduan *game online*, sejarah perkembangan *game online*, jenis-jenis game online, dampak positif dan negatif dari *game online* serta komponen kecanduan *game online*. Kemudian juga terdapat teori-teori tentang konsentrasi belajar yang terdiri dari definisi konsentrasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar serta komponen-komponen dari konsentrasi belajar, terakhir membahas teori tentang pendidikan agama Islam yang terdiri dari pengertian pendidikan agama Islam itu sendiri beserta tujuannya. Dalam bab ini juga membahas tentang penelitian yang relevan atau yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang akan diteliti, kemudian terdapat pula kerangka berfikir dan juga hipotesis dari peneliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan ditulis mengenai jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, indentifikasi variabel, definisi operasional, uji validitas dan uji reliabilitas instrument, teknik pengumpulan data, dan juga teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi gambaran obyek penelitian, kondisi guru, kondisi siswa dan uji pra syarat, dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji pra syarat yaitu uji normalitas, uji hipotesis asosiatif dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Penutup meliputi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan peneliti