

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan era digital pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era digital, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.¹ Globalisasi dan modernisasi memacu kemajuan masyarakat dalam hal teknologi salah satunya internet. Munculnya internet sebagai integrasi teknologi komunikasi, menghasilkan media, mengajari penggunaanya apa saja dalam waktu setiap saat, mengubah pola hidup, mendatangkan kebiasaan-kebiasaan baru, bahkan dikatakan bahwa kebutuhan akan teknologi tersebut sebagai bentuk orang hipnotis canggih yang mampu mengubah perilaku dan cara mereka berkomunikasi dengan orang lain.²

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet.³ Internet dalam era informasi telah menempatkan

¹Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Mengakses *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3. No. 1 (2017): 98, diakses pada 27 Maret, 2019, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>.

²S. Bakti Istiyanto, Telpon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Mddia Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwoketo Kabupaten Banyumas, *Jurnal Komunikasi*, Universitas Jenderal Sudirman, (2016): 56, diakses pada 20 Maret, 2019. <http://www.jurnal-iski.or.id/index.php/jkiski/article/view/36>.

³ Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra, “Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *Game online* pada Peserta didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, (2016): 1,

dirinya sebagai salah satu pusat informasi yang dapat di akses dari berbagai tempat tanpa dibatasi ruang dan waktu. Internet disebut sebagai media multifungsi. Seperti halnya berkomunikasi melalui internet dapat dilakukan secara interpersonal misalnya e-mail dan chatting atau secara massal yang dikenal *one to many communication* (mailing list). Internet juga mampu hadir secara *real time audio visual* seperti pada metode konvensional dengan adanya aplikasi *teleconference*. Secara garis besar, Internet telah memiliki peranan yaitu dapat menggantikan peran manusia. Pergantian peran tersebut membuat manusia menjadi semacam *zombie* hidup, yang perhatiannya dibajak oleh perangkat digital dengan sederet aplikasi. Mereka hidup tapi seolah tak menghayati apa yang ada di hadapannya. Pikiran mereka hanya terobsesi pada satu hal yaitu *gadget*.

Salah satu yang paling nampak pengaruh internet pada perkembangan zaman ini yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang, banyak anak-anak khususnya peserta didik yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan.

Permainan era moderen saat ini yaitu *game online*. *Game online* merupakan permainan yang di operasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Burhan dan Tsharir, mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Sekarang ini di kota-kota besar di Indonesia menjamur *Game Center* yang menawarkan banyak fasilitas untuk mengakses game-game multiplayer, baik yang lokal (LAN) maupun yang online. Jenis *game* seperti ini disebut dengan *multiplayer online game* atau di sebut dengan *game online* yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lain dalam waktu yang bersamaan.⁴

diakses pada 28 Maret, 2019,
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575>.

⁴Alif Harsan, *Jago Bikin Game online*, (Jakarta: Media Kita, 2011), 1.

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 menjadi kecanduan yang dapat memberikan berbagai pengaruh terhadap perilaku individu. Negara Indonesia menempati peringkat ke-17 dalam kategori 25 negara dengan gamers terbanyak sedunia. Dengan jumlah pengguna internet sekitar 82 juta.⁵

Peneliti mengadakan penelitian di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara karena pada peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara ini telah terjadi masuknya akses *game online* yang menyebabkan beberapa dampak akibat tingginya mengakses *game online*. Berdasarkan pengamatan peneliti yang telah dilakukan diruang guru, dampak dari mengakses *game online* di antaranya yaitu menurunnya aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh peserta didik, menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari yang menyebabkan peserta didik bertindak asosia, berbicara dengan perkataan kotor, membolos, dan melakukan kekerasan terhadap teman sekolahnya serta menyebabkan peserta didik menjadi malas belajar yang akhirnya dapat menurunkan hasil belajar. Selain itu penyimpangan yang dilakukan oleh peserta didik akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong.

Kebiasaan berbohong disebabkan karena peserta didik yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain *game online*, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak peserta didik memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan mengakses *game online* dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar peserta didik yang berdampak negatif pada hasil belajarnya. Perubahan perilaku pada peserta didik yang mengalami

⁵ Lutfia Afifah, "25 Negara Dengan Jumlah Penggila Game Terbanyak di Dunia", diakses pada 9 Febuari, 2019, <https://www.idntimes.com/tech/games/lutfia-afifah/25-negara-dengan-jumlah-penggila-game-terbanyak-di-dunia-c1c2>

kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh peserta didik itu sendiri, tetapi dapat di rasakan oleh orang lain di lingkungan mereka khususnya orang tua. Semua itu di akibatkan oleh pengaruh intensitas bermain *game online* yang tinggi melalui telepon genggamnya.

Perbuatan tersebut tidak mencerminkan perilaku akhlak yang baik. Apabila akses *game online* yang dilakukan oleh peserta didik sudah dikatakan tinggi maka akan sangat mempengaruhi pola pikir dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan arti dari hasil belajar itu sendiri yaitu bahwasanya hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar di dalam suatu interaksi dengan lingkungannya.⁶

Akhlak dipahami oleh banyak pakar dalam arti kondisi kejiwaan yang menjadikan pemiliknya melakukan sesuatu secara mudah, tanpa memaksakan diri, bahkan melakukannya secara otomatis. Apa yang dilakukan bisa merupakan sesuatu yang baik, dan ketika itu ia dinilai memiliki akhlak karimah/ mulia/ terpuji, dan bisa juga sebaliknya ketika ia dinilai menyandang akhlak yang buruk. Baik dan buruk itu berdasarkan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat dimana ia bersangkutan berada.⁷

Secara substansial mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keagamaan dan akhlakul karimah. Usaha untuk mendidik akhlak harus dilakukan baik melalui lembaga pendidikan maupun lembaga sosial lainnya. Jika moral serta perilaku manusia sudah baik, maka tujuan dari pendidikan Islam akan tercapai. Pendidikan akhlak merupakan ruh dari pendidikan Islam itu sendiri. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam hadis Nabi s.a.w.:

⁶ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 119.

⁷ M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an Jilid 2 Memfungsikan Wahyu dalam Kehidupan*, (Jakarta: Lentera Hati, 2010), 755.

عن أبي هريرة رضي الله عنه قال قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: إنما بعثت لأتمم مكارم الأخلاق

Artinya: Dari Abu Hurairah, ia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: “Aku hanya diutus untuk menyempurnakan akhlak (budi pekerti) yang mulia”.⁸

Fenomena keterpurukan akhlak karimah peserta didik di atas membuat prihatin semua kalangan, baik pemerintah, lembaga pendidikan, maupun masyarakat. Kondisi ini membuat semua pihak khususnya kalangan pendidik semakin perhatian untuk mencari jawaban atas persoalan krusial ini tentang faktor penyebab krisis akhlak karimah peserta didik.

Mengingat upaya lembaga pendidikan dalam mewujudkan terbentuknya akhlak karimah ini merupakan sesuatu yang sangat penting, maka harus ditanamkan sejak dini baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun dilingkungan masyarakat, agar mereka menjadi manusia yang memiliki akhlak yang mulia.

Berpegang teguh pada akhlak-akhlak yang mulia merupakan pilar utama untuk bangkit dari kemajuan yang berasal dari pendidikan peserta didik. Al-Qur'an dan Hadits yang merupakan gambaran dari akhlak-akhlak terpuji, menjadi kewajiban setiap muslim untuk berpegang teguh kepada-Nya guna meraih surga. Tingkah laku Nabi Muhammad merupakan contoh suri tauladan bagi umat manusia semua, sebagaimana yang telah ditegaskan Allah dalam al-Qur'an:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ

وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٦١﴾

Artinya: Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan)

*hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah. (Q.S Al-Ahzab [33]: 21).*⁹

Semakin tinggi peserta didik mengakses game online yang menyebabkan terganggunya konsentrasi, berkurangnya waktu belajar sehingga menimbulkan dampak negatif pada hasil belajar aqidah akhlak. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH INTENSITAS MENGAKSES GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK PADA PESERTA DIDIK SMK ISLAM AL-HIKMAH 2 WELAHAN JEPARA.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.¹⁰ Masalah penelitian yang sudah diidentifikasi dan dibatasi agar dapat memberikan arah bagi peneliti. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Seberapa tinggikah peserta didik mengakses *game online* di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara?
2. Seberapa baikkah hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara?
3. Apakah ada pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui seberapa tinggikah peserta didik mengakses *game online* di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

⁹ Ma'had Tahfidz Yanbu'ul Qur'an Kudus, *Al-Quddus Al-Qur'an dan Terjemah*, (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, 2014), 420.

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2006) 55.

2. Untuk mengetahui seberapa baikkah hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak Siswa Kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap hal-hal sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Sebagai Pembuktian, apabila intensitas mengakses *game online* tinggi, maka hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik akan menurun.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini akan membawa manfaat praktis bagi para pengguna pendidikan yaitu :

- a. Bagi Pendidik

Sebagai bahan masukan kepada pendidik tentang sejauh mana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

- b. Bagi Masyarakat

Memberi informasi bagi kalangan masyarakat umum tentang pengaruh *game online* yang telah masuk di kehidupan anak peserta didik.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika tulisan skripsi ini merupakan hal yang sangat penting karena mempunyai fungsi yang mengatakan garis-garis besar dari masing-masing bab yang saling berurutan. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kekeliruan dalam penyusunannya, sehingga terhindar dari salah pemahaman di dalam penyajian. Dan untuk mempermudah skripsi ini, maka penulis menyusun sistematika sebagai berikut:

Penelitian ini oleh peneliti disusun dalam lima bab yang terdiri dari sub-sub bab. Hal ini dimaksudkan agar dapat memberikan gambaran yang utuh dan terpadu mengenai masalah yang akan diteliti. Oleh sebab itu

penulisan akan mendeskripsikan pembahasan penelitian sebagai berikut:

1. Bagian Muka

Pada bagian ini memuat halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman nota pengesahan, halaman surat pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, abstraksi, halaman daftar isi.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, antara lain:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini mencakup semua komponen atau pembahasan dalam sub judul dalam skripsi yang terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II : Landasan Teori

Pada dasarnya bab dua ini merupakan landasan teori yang mencakup: deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan rumusan hipotesis.

Bab III : Metodologi Penelitian

Dalam bab ini memuat tentang metode penelitian yang mencakup jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, identifikasi variabel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, uji asumsi klasik, analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab keempat merupakan analisis hasil penelitian yang mencakup: deskripsi data hasil penelitian, hasil uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis data, dan pembahasan.

BAB V : Penutup

Bab kelima merupakan penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran serta daftar riwayat pendidikan penulis.

