

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat dan secara tidak langsung memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Di Indonesia dapat dilihat begitu besar pengaruh kemajuan teknologi seperti televisi, radio, *handphone*, gadget, internet dan lainnya. Perkembangan teknologi tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja, melainkan sudah berkembang di kota-kota kecil bahkan sudah sampai diperdesaan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Salah satu produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi adalah internet. Dengan adanya internet kita bisa dengan mudah berinteraksi dan berkomunikasi. Bentuk adanya berbagai macam jejaring sosial seperti instagram, whatsapp, twitter, facebook, game online, line, dan lain-lain.¹

Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini jejaring sosial yang banyak penggunaannya yaitu game online. Game online tidak hanya menjamur dikota-

¹Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), hlm. 16

kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok perdesaan. Game Online merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya dikalangan pelajar. Sekarang ini banyak sekali remaja yang mendapatkan dampak-dampak dari game online itu, baik itu positif maupun negatif.

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain, tetapi sekarang anak-anak sudah tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti game online baik di handphone maupun dikomputer dengan menggunakan akses internet. Permainan game online ini memiliki sifat adiktif atau membawa candu, akibatnya anak yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain game online.

Terlalu sering bermain game mengakibatkan lupa akan kehidupan nyata, mengganggu kesehatan, mengakibatkan pola makan dan tidur tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit, jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis, menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game

adalah efek negatif yang ditimbulkannya, mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku, dan juga pemborosan, jika game online telah menjadi candu.²

Game online merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

John Santrock dikutip dari Rohmalina Wahab, Masa remaja merupakan suatu periode transisi dari masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia kira-kira 18 tahun hingga 22 tahun.³ Siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuwasin berusia 13 tahun sampai 14 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah Wal Irsyad berada pada masa remaja tahap awal. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga.⁴

²Mohammad Sjaiful Aziz, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa Kelas X TSM Di Sekolah SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi (Kediri: Universitas PGRI Kediri, 2016). Hlm. 7.

³Rohmalina Wahab, *Psikologi Pendidikan*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2017), hlm. 81.

⁴*Ibid*, hlm. 81.

Masa remaja merupakan masa yang penting dalam kehidupan seseorang. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak menjadi dewasa. Masa remaja ialah masa dalam mencari jati diri mereka dan masa yang mudah menerima informasi yang diterimanya.⁵ Pada masa remaja sering kali muncul dorongan untuk mengetahui dan mencoba hal-hal baru dalam usahanya untuk mencari jati diri dan mencapai kematangan pribadi sesuai tugas perkembangannya. Rasa keingintahuan yang besar dan ketertarikan yang tinggi serta terjadi berbagai perubahan baik dari segi fisik maupun psikis akhirnya menyebabkan banyak masalah yang timbul pada kehidupan remaja.

Satu hal yang menarik untuk diamati dari penjelasan diatas adalah tingkah laku siswa dalam kehidupan, termasuk yang sering dibicarakan yaitu perilakunya. Perilaku ialah sesuatu yang dapat diamati baik berupa perbuatan, sikap dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Perilaku timbul dari hasil interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya sehingga mendorong individu untuk melakukan sebuah perbuatan. Hal ini berarti perilaku baru terwujud bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan yang ditunjukkan dalam bentuk sikap, cara berfikir, dan cara seseorang memperlakukan orang lain.

⁵Samsu Rizal, Ahmad Syarifuddin, dan Syarnubi, "Pengaruh Akun Dakwah Youtube Terhadap Perilaku Religiusitas Siswa Di MAN 2 Palembang," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 3 (2019), hlm. 353.

Proses pembentukan dan perubahan perilaku dipengaruhi beberapa faktor yang berasal dari diri individu itu sendiri, yaitu susunan saraf pusat, emosi, motivasi dan belajar. Susunan saraf pusat memegang peranan penting dalam perilaku manusia, karena perilaku merupakan perpindahan dari rangsangan yang masuk ke respons yang dihasilkan. Perubahan perilaku dalam diri individu dapat diketahui melalui persepsi. Persepsi merupakan pengalaman yang dihasilkan melalui indra penciuman, pendengaran dan lainnya. Jadi perilaku bisa terbentuk atas pengaruh pendirian, lingkungan eksternal, kepentingan yang disadari dan yang tidak disadari atau ikut-ikutan serta rekayasa dari luar.⁶

Begitu sangat banyaknya kegiatan yang dilakukan siswa seperti banyaknya tugas sekolah yang menumpuk membuat suasana hati atau *mood* menjadi suntuk, bosan dan jenuh, sehingga mereka mencoba menghilangkan rasa jenuhnya dengan cara bermain game online untuk menghibur diri dan mengisi waktu luang mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin pada tanggal 5 Januari 2021 peneliti menemukan permasalahan dikelas IX pada perubahan perilaku siswa, di kelas IX tersebut mempunyai siswa berjumlah 22 siswa. Permasalahan yang ada saat ini yaitu perubahan perilaku siswa, baik terhadap guru, orang tua,

⁶Alfeus Manuntung, *Terapi Perilaku Kognitif Pada Pasien Hipertensi*, (Malang: Wineka Media, 2018), hlm. 98.

ataupun masyarakat. Hal tersebut tidak layak dicontoh karena seseorang yang memainkan game online tersebut akan berbicara yang tidak wajar karena adanya game online. Mereka lebih mementingkan game online dari pada berkomunikasi dengan keluarga, siswa yang kecanduan game online rela menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online. Mereka melawan kantuknya dengan berbagai upaya dan menunda waktu untuk melakukan hal-hal yang seharusnya lebih penting dari game itu.

Perilaku merupakan salah satu unsur dalam kehidupan masyarakat, oleh karena itu sejak kecil anak harus sudah diajarkan dan dibiasakan mengenal perilaku positif sesuai dengan teladan yang di contohkan dan diajarkan oleh Rasulullah Saw.

Sebagaimana dalam firman Allah Qs. Al-Ahzab ayat 21 yaitu :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

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.*

Pemainan game online di dominasi dari kalangan pelajar, pelajar yang sering memainkan suatu game akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk terhadap perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Game online memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut. Anak jaman sekarang sudah dibiasakan dengan *gadget* untuk bermain game online.

Secara tidak langsung orang tuanya telah memberikan hal negatif kepada anaknya. Dengan adanya game online perilaku siswa itu sering berkata tidak sopan, siswa bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game sehingga lupa akan belajar.

Berdasarkan uraian dan observasi yang telah peneliti lakukan terhadap siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas IX Di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran game online di Indonesia semakin meluas
2. Kecanduan permainan game online mengakibatkan pola pikir pelajar akan terganggu.
3. Kurang berinteraksi dengan keluarga
4. Banyak siswa yang mementingkan bermain game online dari pada melakukan hal-hal yang bermanfaat
5. Akibat kecanduan game online pada siswa maka akan mempengaruhi perkembangan siswa, diantaranya perubahan perilaku siswa.

C. Batasan Masalah

Banyaknya hal yang dapat diteliti mengenai pengaruh Game Online, namun batasan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh

game online terhadap perubahan perilaku siswa di kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka deskripsi rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana penggunaan Game Online pada siswa Kelas IX MTs Darud Da'wah Wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin?
2. Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas IX MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin?
3. Adakah pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Setiap langkah dan usaha dalam bentuk apapun mempunyai suatu tujuan, begitu pula dengan penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Untuk mengetahui penggunaan Game Online pada siswa kelas IX MTs Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin
- b. Untuk mengetahui perubahan perilaku siswa kelas IX MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin

- c. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab.

Kegunaan penelitian

2. Kegunaan penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kegunaan dan manfaat, adapun kegunaan penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

a. Secara teoritis,

Penelitian ini diharapkan akan memperkaya hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan memperluas keilmuan yang berkaitan dengan pengaruh game online terhadap perilaku siswa, serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

b. Dari segi praktis

- 1) Bagi siswa diharapkan memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan Game Online yang akan berakibat pada perilaku menyimpang siswa.
- 2) Bagi guru diharapkan memberikan informasi kepada para guru agar dapat membimbing siswanya pada kegiatan yang lebih positif agar siswa dapat terhindar dari kecanduan bermain Game Online yang berdampak terhadap perilaku konsumtif

- 3) Bagi orang tua diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua agar lebih memperhatikan anak-anaknya sehingga tidak melalaikan tugas demi bermain game online.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah mengetahui secara keseluruhan isi dari skripsi ini, maka disusun sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab Pertama, Pendahuluan, menguraikan latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan dan manfaat penelitian, Tinjauan pustaka, Kerangka teori, Variabel penelitian, Definisi operasional, Hipotesis penelitian, Metodologi penelitian dan Sistematika pembahasan.

Bab Kedua, Landasan Teori, menguraikan secara konseptual tentang pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTS Darud Da'wah wal Irsyad Tirta Kencana Kab. Banyuasin.

Bab Ketiga, Metode Penelitian, menguraikan tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Definisi Operasional, Jenis Data, Sumber Data, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

Bab Keempat, Hasil Penelitian dan Pembahasan, menguraikan tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan.

Bab Kelima, Penutup, menguraikan tentang kesimpulan dan saran hasil penelitian.