

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa perkembangan terakhir tentang kecerdasan manusia adalah pada awal abad ke-20, IQ begitu sangat berkembang. Kecerdasan intelektual atau rasional adalah kecerdasan yang digunakan untuk memecahkan masalah logika atau strategis.¹

Pada tahun 1990 Daniel Golemon mempopulerkan adanya kecerdasan Emosional (EQ). EQ memberi kita rasa empati, cinta, motivasi, dan kemampuan untuk menanggapi kesedihan dan kegembiraan secara tepat.² Pada akhir abad ke-20, gambaran untuk kecerdasan manusia dapat dilengkapi dengan perbincangan mengenai kecerdasan Spiritual Quotient (SQ).

SQ adalah kecerdasan untuk menghadapi dan memecahkan persoalan makna dan nilai yaitu kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup kita dalam konteks hidup makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dengan yang lain. Spiritual Quotient adalah landasan yang diperlukan untuk memfungsikan IQ dan EQ secara efektif.

¹ Danah Zohar & Ian Marshall, *SQ: Kecerdasan Spiritual (Bandung: Mizan, 2007)*, h.1

² Reni Akbar Hawadi, *Akselerasi (Jakarta: PT Grasindo Perkara, 2004)*, h. 204

Perkembangan keagamaan manusia berawal dari masa kecil, yaitu ide-ide dan ajaran pokok agama yang diterimanya waktu kecil yang akan bertambah dan berkembang ketika anak tersebut mendapat kritikan dan menjawabnya dengan keyakinan yang dipegangnya melalui pengalaman-pengalaman yang dirasakan.³

Spiritual Quotient dalam perspektif Islam adalah kemampuan untuk mengenal potensi fitrah dalam dirinya. Fitrah adalah akal ilahiyah yang Allah berikan sejak ditiupkannya ruh ke dalam rahim ibu. Bisa dikatakan bahwa *got spot* (titik Tuhan) yang dimaksud oleh Danah Zohar adalah fitrah dalam konsep Islam.⁴

Perkembangan game di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat hal itu ditandai dengan menjamurnya game center yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain game-game multiplayer baik yang lokal (LAN) maupun yang online jenis game seperti ini disebut dengan multiplayer online game atau biasa disebut dengan game online yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan⁵.

Game online sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang diminati oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang

³ Saifudin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997), h.10

⁴ Munirul Amin, dkk., *Psikologi Kesempurnaan Membentuk Manusia Sadar Diri dan Sempurna* (Yogyakarta: Matahari, 2005), h.18

⁵ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), h.1

tua, game online juga sudah membuat seseorang lupa dengan waktu, hal itu terjadi dikarenakan rata-rata orang yang sedang bermain game melakukan aktivitasnya secara berlebihan dikarenakan para pemain game (*gamers*) menyatakan game online permainannya sangat menyenangkan bisa menyesuaikan keinginan para gamersnya, bahkan sekarang permainan game online tidak hanya dinikmati oleh masyarakat yang hidup di perkotaan saja melainkan masyarakat yang hidup di pelosok daerah dan pedesaan sudah mulai melakukan aktivitas bermain game online hal itu dikarenakan permainan game online sudah bisa dimainkan melalui smartphone.⁶

Perkembangan game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil "*small local network*" sampai menjadi internet.⁷ Berbagai jenis game online bisa diakses oleh para pengguna smartphone melalui *playstore* atau *googleplay*. Selain itu, peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.⁸ Masa remaja ini berlangsung dari umur 15-21 tahun, masa remaja adalah perubahan dari anak-anak menjadi dewasa. Yang artinya anak-anak seharusnya dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.⁹

⁶Siti Nurina Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, "*Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja*", Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Psikologi Perkembangan Indonesia, Vol 1(1), (2017), h.280

⁷Prasetyawan Hardi, "*Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction*", Jurnal: Gidena | Journal of Guidance and Counselin Vol 6 (1), (2016), h.29

⁸Adijanti Marheni Dan Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, "*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta*", Jurnal Psikologi Udayana Vol 2 (2), (2015), h. 164

⁹Maryam B Ginau, *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*, (2015), h.12

Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain game online adalah berkurangnya waktu remaja untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman-teman sebayanya secara langsung.¹⁰ Selain itu, pengaruh negatif akibat keseringan bermain game online dapat berdampak buruk bagi hubungan seseorang remaja terutama hubungannya dengan keluarga akan menjadi renggang karena waktu yang digunakan untuk berkumpul bersama menjadi jauh berkurang, sehingga seseorang menjadi terisolir dari teman-teman dan keluarganya.¹¹

Sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai kecerdasan spiritual, apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai kecerdasan spiritual secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja dalam segala hal mulai dari ketaatan dalam menjalankan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu, puasa, mengikuti kajian majelis taklim dan kegiatan-kegiatan keagamaan yang diselenggarakan oleh Remaja Masjid (Risma).

Selain ketaatan dalam menjalankan ibadah ketaatan sebagai seorang pelajar juga akan terabaikan di mana remaja sudah mulai enggan untuk datang kesekolah dengan tepat waktu, mengikuti pelajaran secara baik dan tertib dan enggan untuk selalu menuntaskan atau mengerjakan tugas dari guru ataupun pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru kepada dirinya.

¹⁰habibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online", Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, Vol 2(1), (2019), h. 158

¹¹Prasetiawan Hardi, "Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online GameAddiction", Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling Vol 6 (1),(2016), h. 30

Selain berkurangnya ketaatan remaja dalam melaksanakan aktivitas ibadah dan penanaman perilaku yang baik aktivitas remaja yang bermain game online juga berdampak pada kegiatan-kegiatan keagamaan mulai kurang berjalan dengan baik misalnya saja kegiatan Remaja Masjid (Risma) dan majelis taklim yang sampai sekarang tidak berjalan kalau seandainya berjalan itu hanya bersifat pontanitas bahkan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu secara berjama'ah dimasjid yang merupakan kewajiban sebagai umat Islam sudah mulai ditinggalkan.

Seharusnya kegiatan keagamaan tersebut dilakukan secara berkesinambungan dengan tujuan dapat menanamkan nilai-nilai kecerdasan spiritual sehingga berdampak pada meningkatnya kecerdasan spiritual remaja tersebut.¹²

Dapat dikatakannya remaja pada usia 15-21 tahun untuk remaja, studi menunjukkan bahwa remaja yang kurang tidur lebih rentan terkena depresi, tidak fokus dan punya nilai sekolah yang buruk. Oleh sebab itu banyaknya tingkat populasi anak usia remaja yang rentan terpengaruh dampak buruk dari game online,

Kedua sifat tersebut jelas sangat berbahaya bagi perkembangan individu yang bersangkutan. Berdasarkan hasil observasi pra peneliti yang dilakukan di kelurahan 3-4 ulu kecamatan seberang ulu 1 kota Palembang, sumatera selatan. Peneliti menemukan permasalahan, akibat kecanduan

¹²Hasil Observasi Pra Penelitian, Tanggal 1 oktober 2022.

game online hingga larut malam ini memberikan dampak negatif terhadap Perilaku kecerdasan spiritual di kelurahan 3-4ulu kecamatan seberang ulu 1, kota Palembang, sumatera selatan. Oleh karena itu, perlu sekiranya diadakannya penelitian dengan judul “**Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online Kota Palembang**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian yaitu:

Bagaimanakah Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online di Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online di kelurahan 3-4 ulu, kecamatan seberang ulu 1, kota Palembang, sumatera selatan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online di Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini di bagi menjadi 2 (dua) yaitu secara teoritis dan secara praktis.

a. Secara teoretis

Memberikan kesadaran bagi masyarakat umumnya dan khususnya orang tua dan remaja terhadap perkembangan teknologi (game online) agar tidak berdampak negatif sehingga tidak akan mengurangi tingkat kecerdasan spiritual remaja. Selain itu penelitian ini berguna untuk mempersentasikan pengguna game online dan kecerdasan spiritual remaja di Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

b. Secara praktis

1) Bagi penulis

Merupakan wahana untuk menambah wawasan keilmuan dan pemikiran serta menerapkan ilmu pengetahuan yang di dapat dari perkuliahan, khususnya game online dan kecerdasan spiritual di Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

2) Bagi orang tua

Sebagai bahan acuan untuk melakukan pengawasan dan kontrol bagi anak-anak nya yang melakukan aktivitas game online dengan tujuan dapat melaksanakan semua kegiatan keagamaan atau ibadah dengan tepat waktu

3) Bagi UIN Raden Fatah Palembang

Khususnya mahasiswa fakultas Dakwah dan Komunikasi untuk menambah khazanah kepustakaan guna pengembangan karya-karya ilmiah lebih lanjut.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan agar mengetahui susunan keseluruhan dari skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian yang di lakukan pada pengaruh kecerdasan spiritual terhadap pengguna game online Kota Palembang.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, landasan teori dan kerangka teori yang dipakai pada saat penelitian di Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

BAB III DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang gambaran umum lokasi penelitian dan hasil dari penelitian pengaruh kecerdasan spiritual terhadap pengguna game online Kota Palembang.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

