

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dewasa ini sangat menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan dan teknologi ini memang digunakan untuk mempermudah segalanya, apalagi di era digital yang semakin hari semakin berkembang dan makin menunjukkan kemajuan yang sangat pesat.<sup>1</sup> Tidak bisa kita pungkiri bahwasannya kemajuan digital seperti ini memunculkan banyak inovasi yang berbentuk aplikasi yang berbasis online. Kita sadari bahwasannya era digitalisasi ini sangat erat hubungannya dengan apa yang dinamakan media atau multimedia.

Pada era yang dimana pada saat ini serba digital serta sudah semakin majunya peradaban atau bisa dikatakan zaman modern kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu amat pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, transportasi yang mengalami perkembangan yang pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak sekali pola kehidupan.<sup>2</sup>

Di Indonesia sendiri, dunia digital sangat pesat perkembangannya, terkhususnya dikalangan remaja hingga usia beranjak dewasa. Bahkan ketika sudah balita pun sudah dijejali oleh apa yang dinamakan dunia digital. Beberapa tahun ini sangat marak beberapa *game* yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan

---

<sup>1</sup> Almyra Soumi Sinapoy, K. Y.S. Putri. Pengaruh Penggunaan Ponsel Berlebih Terhadap Perubahan Sikap Remaja Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta, (2021).

<sup>2</sup> Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*.(Jakarta: Erlangga, 2003),h.24.

pastinya. Sasaran utama dari *developer* aplikasi *game online* ini sudah pasti remaja. Dan lembaga yang paling terpengaruh yang pastinya pendidikan, baik itu lembaga pemerintah, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan yang membuat semakin hari semakin memperhatikan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik peserta didik.

Sekolah Tinggi Sandi Negara bersama Yahoo! Melakukan riset yang dimana dari hasil riset itu sendiri menghasilkan data bahwasannya kalangan remaja di umur 15-19 tahun sangat mendominasi pengguna internet di Indonesia dengan 64% dan nilai ini akan terus bertambah dikarenakan terus berkembangnya teknologi yang dapat memudahkan setiap individu mengakses media sosial.<sup>3</sup> Perilaku remaja saat ini cenderung sangat mengkhawatirkan, dimana mereka lebih memilih mengikuti kebudayaan asing yang dimana kebudayaan itu bersifat pergaulan bebas. Kebiasaan luar sana sangat mudah ditransfer lewat perkembangan aplikasi online seperti *game online*, tidak dapat dipungkiri hal yang dahulu dianggap tidak baik dan asing seperti berpacaran didepan umum, saling sindir menyindir, meninggalkan ibadah, itu menjadi suatu kebiasaan yang dapat melunturkan kebudayaan dan nilai keagamaan yang sudah ada di Indonesia<sup>4</sup>.

Selanjutnya data yang telah dimuat oleh situs web yang bernama *Internetworldstats* pengguna internet di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada maret 2021. Dengan jumlah tersebut, Indonesia berada di urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia.<sup>5</sup> Mulai dari meningkatnya penggunaan internet ini banyak pengembang-pengembang aplikasi *online* yang berusaha menciptakan aplikasi yang memiliki banyak fitur yang menarik dan dapat menjadi sasaran kebosanan para remaja, diantaranya *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*, *Intagram*, *Tiktok*,

---

<sup>3</sup> Wilga Secsio Ratsja Putri, Nunung Nurwati, and Meilanny Budiarti S., "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja," *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 3, no. 1 (January 1, 2016): 49, <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>. (diakses 12 Mei 2021).

<sup>4</sup> Reni Ferlitasari, "Pengaruh Media Sosial Intagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja," 2020, 3.

<sup>5</sup> "https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2021/10/14/Pengguna-Internet-Indoensia-Peringkat-Ke-Tiga-Terbanyak-Di-Asia) (diakses pada tanggal 13 Mei 2021).

*Youtube, Game Online* dan masih banyak yang lainnya.<sup>6</sup> Melalui laporan *Digital 2022 April Global Statshot Report* yang dirilis *Hootsuite* bersama *We Are Social*, Indonesia menduduki peringkat ke dua dari 44 negara yang masuk ke dalam pengguna internet yang paling banyak bermain video game. Tercatat 94,5% pengguna internet di Indonesia bermain *game* di berbagai macam perangkat.

Munculnya aplikasi online yang bertemakan *games*, pendidikan, sosial media, dan lain sebagainya akan memunculkan banyak sisi negatif serta positifnya tergantung dari individu itu menyikapinya. Akan tetapi data lapangan menyebutkan aplikasi online ini bisa membuat berubahnya tingkat semangat dan motivasi belajar. Dalam hal ini remaja lebih sering dan sangat rentan terhadap kecanduan game online dan sibuk dengan hidup di media sosial. Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter Kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan *game* yang secara berlebihan.

Masa remaja yang masih belum memiliki kestabilan, cenderung lebih mudah untuk masuk serta terjerumus terhadap percobaan hal-hal yang baru.<sup>7</sup> Penggunaan *game online* dan sosial media secara berlebihan dapat mengubah perilaku remaja, entah itu ke arah positif maupun negatif. Jika aplikasi itu digunakan dengan cara berlebihan tentu saja akan banyak efek negatif

---

<sup>6</sup> Anggi Munika Putri, Pengaruh Era Digitalisasi Terhadap Etika Komunikasi Generasi Milenial, (2021). h.1.

<sup>7</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi* 27, no.2 (December 5, 2019):h.149, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>. (diakses 12 Mei 2021).

entah itu kesehatan, dan kurangnya nilai sosial.<sup>8</sup> Dampak negatif lainnya yang dihasilkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan di kalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang ada dan dilihat dalam *game online* tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti *game fighter*. Permainan *game online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game online* tersebut. kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.<sup>9</sup>

*Game online* seperti memiliki daya tarik yang sangat kuat dalam menarik perhatian umum terkhususnya para remaja, sehingga anak bisa kecanduan dan memiliki ketergantungan terhadap *video game* dan akhirnya lebih sering berinteraksi dengan *handphone* dibanding lingkungan. Dari situ anak akan sulit membagi waktunya dengan baik akibat kecanduan bermain *video game online*.<sup>10</sup> Belum lagi kebiasaan yang ditawarkan atau yang ditularkan dari pemain ke pemain yang dimana tidak pantas untuk dijadikan tuntunan. Dalam perkembangannya sedang ramai aplikasi yang bertemakan game, akan tetapi memiliki unsur perjudian, penghinaan ras atau agama dan penyimpangan-penyimpangan kode etik lainnya. Dari sini saja bisa dilihat bahwasannya kebiasaan bermain *game online* bisa mempengaruhi perilaku serta beberapa aspek kehidupan sehari-hari seperti contohnya motivasi belajar agama Islam remaja.

Bangsa ini harus bercermin dari Pancasila. Poin-poin yang terdapat dalam Pancasila sangatlah sakral, yang dimana menjadi landasan serta alasan mengapa bangsa Indonesia ini ada

---

<sup>8</sup> Mimi Ulfa, Dra Risdayati, and M Si, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center* 4, no. 1 (2017): 3.

<sup>9</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwam Medika, 2016), hal. 12.

<sup>10</sup> Hendra Surya, *Kiat Mengatasi Penyimpangan Prilaku Anak 2* (Jakarta: PT Elex Meida Komputind, 2010), h. 42.

dan terbentuk. Apalagi dengan poin dan makna sila ke-1, menjadi suatu pemangku untuk sila-sila yang lain. Sebagai sila pertama dalam Pancasila, ketuhanan yang maha esa adalah sumber nilai-nilai pokok yang terdapat pada kehidupan bangsa Indonesia<sup>11</sup>. Bersumber dari data diatas bisa diketahui banyaknya pengguna internet di Indonesia, dan banyak pula kegiatan digital yang berbasis *game online* yang dilakukan oleh remaja Indonesia, serta akan banyak sisi negatif yang saling bermunculan.

Untuk bisa menyeimbangkan semua ini manusia butuh pengetahuan, pengetahuan merupakan suatu khazanah kekayaan mental yang dimana secara langsung maupun tidak langsung turut memperkaya kehidupan kita.<sup>12</sup> Di samping itu semua manusia harus terus belajar untuk menyeimbangkan itu semuanya. Dalam sudut pandang islam, belajar merupakan suatu kewajiban untuk setiap muslim dan muslimah dan Allah memberikan suatu keistimewaan yaitu Allah akan memudahkan jalan menuju surga bagi para penuntut ilmu. Dari Abu Hurairah ra. Bahwasannya Rasulullah saw. Bersabda : “Barang siapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan mempermudah bagi orang itu karena ilmu tersebut jalan menuju syurga.” (H.R. Muslim).<sup>13</sup> Pendidikan yang hanya mengedepankan aspek keterampilan saja tidak akan cukup jika tidak dibarengi dengan pendidikan agama dan akhlak. Di karenakan pendidikan keterampilan hanya akan dapat mengelola alam untuk kehidupan sehari-hari dan belum mampu sepenuhnya menjalankan kewajiban beragama.<sup>14</sup>

Sudah dibaca kemajuan dan apa yang akan terjadi di masa depan oleh Rasulullah SAW, Al-Qur'an telah memperoleh perhatian penuh dari Rasulullah dan para sahabatnya. Rasul mengharapkan para sahabat menghafalkan Al-Qur'an dan menuliskannya di tempat-tempat

---

<sup>11</sup> Noval Maliki, “Reinterpretasi atas Nilai-Nilai Pancasila dalam Konteks Pendidikan KeIslaman,” n.d., 12.

<sup>12</sup> Jujun S. Suriasumantri, *Filsafat Ilmu*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2009), h.104.

<sup>13</sup> Imam Nawawi, Terjemahan Riyadus Shalihin, (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), h.37

<sup>14</sup> Sulhan Alfinas, Ara Baru Pendidikan Islam Di Era Digital, (2018).No 1. h. 812

tertentu, seperti keping-keping tulang, pelepah kurma, batu, dan sebagainya.<sup>15</sup> Karena Al-Qur'an adalah petunjuk untuk setiap perjalanan manusia. Nampak dalam Firman Allah SWT "Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat kami kepadamu) kami telah mengutus kepadamu rasul di antara kamu yang yang membacakan ayat-ayat Kami kepadamu dan menyucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al-Kitab al-Hikmah (as-Sunnah) serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui" (Q.S. Al-Baqarah151).

Kampung Kedung Gede RW 015 adalah suatu wilayah yang terletak di desa Setia Mekar, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. Kampung ini memiliki penduduk yang padat, yang dimana untuk RT 002 saja terdapat sekitar kurang lebih 600 warga. Beragam kegiatan sering diadakan kampung ini. Terkhususnya pada kegiatan atau *event* tertentu. Anak remaja di daerah ini memiliki kebiasaan bermain *smartphone* yang dimana aplikasi yang sering digunakan adalah aplikasi *game online*.

Dari hasil observasi menggunakan angket penelitian yang dimana disebar melalui *group whatsapp* terdapat 30 dari 30 responden pasti memiliki aplikasi *game online*. Dan umur rata-rata pemain yaitu 16-20 tahun. Melalui data diatas secara tidak langsung intensitas bermain *game online* oleh remaja memiliki nilai yang tinggi. Pendidikan belajar agama Islam dikampung ini masih jauh dari kata cukup, yang dimana pendidikan atau motivasi belajar agama Islam disini masih belum sesuai dengan kriteria yang seharusnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Tingkat Perkembangan Motivasi Belajar Agama Islam Kampung Kedung Gede.**

---

<sup>15</sup> Imam Ibnu Hajar Asqalany, *Bulughul Maram*, (Sangarahan Grogol Sukoharjo: Al-Qowam, 2013),h.13.

## **B. Identifikasi Masalah**

Latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah mengenai hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap tingkat perkembangan motivasi belajar agama Islam, dan dari latar belakang diatas ada point yang bisa dicermati yaitu :

1. Menurunnya motivasi belajar agama Islam remaja
2. Menurunnya prestasi belajar dan berkurangnya pergaulan
3. Semakin memiliki sifat individualis untuk kepekaan terhadap lingkungan

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas menghasikan rumusan masalah :

1. Apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan tingkat perkembangan motivasi belajar agama Islam remaja Kampung Kedung Gede RT 002/RW 015?

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dari kebiasaan bermain *game online* terhadap tingkat perkembangan motivasi belajar agama Islam remaja Kampung Kedung Gede RT 002/RW 015.

## **E. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan ditulis dan dibahas dalam penelitian ini. Dan adapun variabelnya yaitu Hubungan

Kebiasaan Bermain *Game Online* (X) terhadap Tingkat Perkembangan Motivasi Belajar Agama Islam Remaja Kampung Kedung Gede (Y).

## **F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Secara Teoretis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menjadi khazanah ilmiah penelitian-penelitian selanjutnya. Terutama tentang hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap tingkat perkembangan motivasi belajar agama islam remaja.

### 2. Manfaat praktis

- a) Bagi peneliti sebagai sarana menguji ilmu yang dimana sudah lama belajar dan dapatkan melalui praktik langsung di lingkungan maupun secara tidak langsung di wilayah kampus. Yang menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman terutama dalam mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap tingkat perkembangan motivasi belajar agama Islam remaja kepada minat yang saya pilih pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b) Bagi akademisi, sebagai bahan masukan, tambahan bahan kajian, tambahan bahan referensi, dan bisa membantu penelitian mahasiswa.

## **H. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Oka Widiyanto (2020) dengan judul penelitian : Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Akhlak Siswa PAI. Universitas Islam “45” Bekasi. Diketahui bahwasannya hubungan antara bermain game dan



akhlak siswa itu tidak terjadi suatu hal yang signifikan, dikarenakan bermain dalam batas wajar dan mayoritas siswa hanya bermain satu kali dalam seminggu dan sehari.<sup>16</sup>

Sri Wahyuni (2021) dengan judul penelitian : Pengaruh Permainan Game *Online* Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec, Tallo, Makassar. Siswi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku menyimpang moral anak kelas V di SD Inpres Buttaniang II, Makassar.

Nurul Ismi,Akmal (2020) melakukan penelitian berjudul dampak *game online* terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang, menyimpulkan bahwa dampak *game online* terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman, dan dampak negatifnya yaitu perilaku motifasi belajarnya menurun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Pembedaan penelitian ini dengan penelitian lalu yang dijadikan kajian relevansi adalah fokus utama dan tempat penelitian. Penelitian ini lebih mefokuskan kepada menurunnya motivasi belajar agama islam remaja yang dimana berhubungan dengan sosial yang berbeda. Perbedaan yang lainnya bisa dilihat dari pengumpulan data serta rumus yang dipakai sebagai bahan hitung. Di satu penelitian diatas ada yang memakai rumus Normalitas, serta ada yang menggunakan metode Kualitatif, akan tetapi di penelitian ini menggunakan rumus Uji “r”. Serta didalam penelitian ini lingkungan yang menjadi penelitian, memakai lingkungan tempat tinggal peneliti,

---

<sup>16</sup> Oka Widiyanto, *Hubungan Kebiasaan Bermain Vidio Game Dengan Akhlak Siswa*, (Bekasi,2020)

berbeda dengan penelitian yang menjadi relevansi untuk penelitian ini, dan yang dimana observasi awal sudah terlihat dan dirasakan langsung menjadi pengalaman peneliti.

## **I. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan urai kajian di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut “terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja”. Semakin meningkat kebiasaan bermain aplikasi tersebut maka akan semakin menurun perilaku keagamaan remaja dan sebaliknya.

H<sub>0</sub>: Tidak Terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap menurunnya motivasi belajar agama islam remaja Kampung Kedung Gede RT02

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap menurunnya motivasi belajar agama islam remaja Kampung Kedung Gede RT02