

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lingkungan, pendidikan, media informasi, norma atau kebiasaan, dan naluri semuanya dapat memengaruhi cara peserta didik dalam mengembangkan moralitas mereka. Media informasi dan kemajuan teknologi yang pesat saling terkait erat di era globalisasi. Dengan kecepatan perkembangan teknologi, siswa kini dapat mengakses pengetahuan dari mana saja di dunia. Perkembangan moralitas anak-anak akan sangat terpengaruh jika hal ini tidak diimbangi dengan penggunaan teknologi yang bijaksana.

Seiring dengan perkembangan zaman, peran teknologi dalam kehidupan manusia menjadi semakin signifikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi kerap dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran guna membantu pelajar memahami materi dengan lebih baik. Saat ini, hampir semua peserta didik di berbagai jenjang pendidikan telah memiliki perangkat elektronik pribadi. Kondisi ini perlu menjadi perhatian serius bagi para guru dan orang tua, mengingat penggunaan teknologi melalui gawai dapat membawa dampak baik maupun buruk terhadap pembentukan karakter dan akhlak peserta didik.

Pemanfaatan teknologi berupa *gadget* yang menyeluruh di setiap jenjang pendidikan merupakan akibat dari adanya pandemi Covid-19 yang terjadi pada tahun 2020 silam. Saat pandemi Covid-19 terjadi, keberlangsungan aktivitas pendidikan sangat terganggu. Kegiatan belajar mengajar yang semula

dilaksanakan di sekolah menjadi dilakukan didalam rumah. Pandemi yang telah berlangsung selama hampir dua tahun ini telah menyebabkan pembelajaran daring melalui aplikasi konferensi video seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, dan *Google Meet* serta grup di situs media sosial seperti *Telegram* dan *WhatsApp*. Peserta didik harus memiliki dan dapat mengoperasikan perangkat untuk dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran daring. Orang tua mendampingi peserta didik selama kelas berlangsung untuk memantau kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam situasi ini, pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak-anak mereka selama pembelajaran dengan bantuan teknologi sama pentingnya. Ada beberapa peluang bagi peserta didik untuk memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang tidak terkait dengan kegiatan akademis mereka jika pembelajaran daring dilakukan tanpa pengawasan orang tua.

Gadget adalah perangkat listrik yang berbeda dari jenis elektronik lainnya karena komponen-komponennya terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Perangkat, yang terkadang dikenal sebagai *gadget*, secara teknologi lebih canggih daripada sebelumnya. Hal ini karena, selain kemajuan teknis yang terus berlanjut, evolusi *gadget* sehari-hari selalu membawa serta kemajuan teknologi baru yang membuat kehidupan manusia lebih praktis di era saat ini.² Karena dibuat untuk melampaui hal-hal teknologi yang umum pada saat diciptakan, *gadget* dianggap sebagai teknologi baru

² Setianingsih, E. S., (2019), *Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak?*, *SENDIKA: In Seminar Pendidikan Nasional*, Vol. 1(1), hal. 397-405.

dalam bentuk instrumen atau peralatan dengan tugas-tugas tertentu.³ Hal ini dikarenakan perkembangan *gadget* dari hari ke hari, selalu muncul dengan inovasi teknologi yang baru dan menjadikan kehidupan manusia lebih praktis sesuai zaman yang modern, serta perubahan teknologi yang terus berkembang.

Permainan dicirikan sebagai aktivitas mental atau fisik yang kompetitif dengan aturan yang telah ditentukan sebelumnya untuk kesenangan, waktu luang, atau memenangkan hadiah. Di sisi lain, meskipun dimainkan di lokasi yang berbeda, permainan daring dimainkan secara bersamaan dalam waktu nyata. Permainan daring memerlukan Jaringan Area Lokal (LAN) atau koneksi internet.⁴ Salah satu teknologi modern yang sangat mudah diakses melalui berbagai perangkat adalah permainan daring. Peserta didik tertarik bermain permainan daring karena sejumlah aspek yang menarik. Obrolan suara merupakan salah satu alat yang membantu peserta permainan daring berkomunikasi satu sama lain. Ketersediaan alat obrolan virtual ini memungkinkan kontak daring antar pemain. Siswa dapat berinteraksi dengan orang lain di lokasi yang berbeda saat bermain permainan daring dengan menggunakan fitur obrolan suara, yang mensimulasikan komunikasi dunia nyata.

Peserta didik dapat belajar cara berkolaborasi dan menghargai kontribusi rekan satu tim mereka dengan memainkan *game online* yang mendorong

³ Firdaus, W., dkk, (2021), Konseling remaja yang kecanduan gadget melalui terapi kognitif behavior, *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, Vol. 6(1), hal. 15-24.

⁴ Putra, F. F., dkk, (2019), Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University, *Jurnal Politikom Indonesiana*, Vol. 4(2), hal. 98-103.

komunikasi dan kerja sama tim yang konstruktif. Namun, permainan daring berpotensi mendorong perilaku buruk, menggunakan bahasa kotor, atau memiliki konten kekerasan. Pertumbuhan moral dan etika siswa dapat terganggu dalam lingkungan permainan yang tidak diatur jika mereka terpapar bahasa yang menyinggung atau perilaku bermusuhan dari pemain lain.⁵ Luasnya jangkauan dari *game online*, menjadikan para penggunanya dapat berinteraksi dengan siapa saja tanpa mengenal batasan wilayah. Hal demikian, dapat menyebabkan peserta didik rentan untuk terpapar perilaku maupun bahasa yang tidak pantas apabila tidak ada kontrol dari dalam dirinya.

Dampak *game online* tidak hanya terlihat dari perilaku sosial peserta didik, tetapi juga memengaruhi sikap mereka terhadap diri sendiri sebagai pelajar. Mengutip pemberitaan dari media daring detiknews, dilaporkan bahwa dua siswa kelas 7 di jenjang Sekolah Menengah Pertama terpaksa berhenti sekolah selama satu tahun untuk menjalani proses perawatan dan pemulihan akibat kecanduan *game online*.⁶ Berdasarkan informasi tersebut, kecanduan tersebut menyebabkan perubahan pola tidur yang drastis. Akibat pola tidur yang tidak teratur, kedua siswa tersebut tidak mampu mengikuti kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilaksanakan secara daring pada pagi hari,

⁵ Sobron, A.N. dan Bayu, R., (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar Ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, Vol. 1(2), hal. 30-38.

⁶ Pradana, W., *Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Satu Tahun*”, <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun>, diakses 19 Juli 2024, pukul 19.07 WIB.

karena mereka tertidur setelah begadang semalaman untuk bermain game online

Dari kasus pada kutipan berita diatas, dapat diketahui bahwa salah satu dampak dari bermain *game online* yaitu akan mengganggu waktu istirahat peserta didik. Kasus dalam berita tersebut juga relevan dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis terhadap guru mata pelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Puring. Dari wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran PAI, bahwa terdapat beberapa peserta didik yang mengantuk bahkan ada yang sampai tertidur ketika mengikuti pembelajaran didalam kelas. Mereka juga didapati ada yang tidak mengerjakan tugas rumah dari guru. Hal tersebut disebabkan karena aktivitas bermain *game online* oleh peserta didik dilakukan sampai larut malam, sehingga megabaikan tugas sekolah serta mengganggu jam tidur mereka.

Salah satu orang tua peserta didik dalam wawancara mengungkapkan bahwa beberapa siswa terlibat dalam permainan game online. Kegiatan ini biasanya dilakukan di rumah sepulang sekolah dan diduga berlangsung hingga larut malam, bahkan pada waktu yang semestinya digunakan untuk beristirahat. Orang tua peserta didik menyatakan bahwa anak-anak mereka akan asyik dengan dunia maya mereka saat bermain *game* di rumah. Akibatnya, mereka sering tidak menaati perintah orang tua. Anak-anak yang kecanduan bermain game online tidak hanya mengabaikan perintah orang tua, tetapi juga sering mengabaikan kewajiban mereka sebagai umat Islam, seperti melaksanakan salat lima waktu. Orang tua harus memperhatikan hal ini saat memantau

aktivitas anak-anak mereka di rumah, terutama saat menggunakan perangkat untuk bermain *game*. Orang tua memegang peranan penting dalam memantau kebiasaan bermain gim daring anak-anak mereka. Akhlak peserta didik akan terpengaruh jika kebiasaan bermain *game* mereka dibiarkan lepas kendali. Oleh karena itu, orang tua harus mengawasi anak-anak mereka dan mendidik mereka tentang batasan bermain *game online*.

Penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Namun, tidak seperti penelitian-penelitian sebelumnya, kajian ini menjadi menarik jika ditelusuri lebih dalam mengenai dampak *game online* terhadap perkembangan akhlak peserta didik di SMP Negeri 1 Puring. Pertimbangan ini muncul karena kondisi saat ini menunjukkan bahwa permainan *game online* dapat membawa pengaruh baik maupun buruk terhadap pembentukan akhlak siswa di sekolah tersebut. Hal ini diperkuat oleh hasil percakapan penulis dengan beberapa orang tua peserta didik serta guru Pendidikan Agama Islam.

Mayoritas pemain game online berasal dari kalangan pelajar, mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah pertama, hingga menengah atas. Situasi ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri bagi para guru dan orang tua, karena aktivitas bermain game online dapat memberikan berbagai dampak terhadap perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online terhadap perkembangan akhlak peserta didik, sehingga guru dan orang tua dapat mengambil langkah untuk

mengontrol dan membatasi intensitas penggunaan *game online* oleh anak-anak mereka.

Melalui penjabaran pada latar belakang di atas, penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian mengenai dampak game online terhadap pembentukan akhlak peserta didik, dengan mengangkat judul: “PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PURING KEBUMEN.”

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada permasalahan yang ingin diselesaikan, ruang lingkup kajian dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game online* yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah *Free Fire*, sebuah permainan yang populer di kalangan peserta didik dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti gawai, laptop, maupun komputer pribadi (PC).
2. Fokus perkembangan akhlak peserta didik dalam penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Puring.
3. Pengertian akhlak dalam kajian ini dibatasi pada tiga hal, yaitu akhlak terhadap diri sendiri, akhlak terhadap Allah SWT, dan akhlak terhadap orang lain termasuk teman dan guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: “Adakah pengaruh *game online* terhadap perkembangan akhlak peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Puring?”

D. Penegasan Istilah

Penekanan pada kalimat judul sangat penting untuk mencegah terjadinya kesalahan dan ketidakakuratan dalam mengartikan makna judul. Istilah-istilah berikut digunakan dalam judul ini:

1. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah kekuatan yang berasal dari sesuatu, baik individu maupun benda yang mampu memengaruhi perilaku, keyakinan, atau karakter seseorang. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh yang dimaksud mengacu pada sejauh mana game online dapat memberikan dampak terhadap pembentukan akhlak peserta didik.

2. *Game Online*

Permainan elektronik yang dimainkan di komputer, telepon pintar, konsol permainan, laptop, dan perangkat lain yang terhubung ke internet disebut sebagai permainan daring. Banyak orang, bahkan di tempat yang berbeda, dapat memainkan permainan daring pada saat yang bersamaan.

Menurut penelitian ini, satu-satunya jenis permainan daring yang dibahas adalah *Free Fire*.⁷

3. Perkembangan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan pertumbuhan sebagai "perbuatan mekar, meluas, atau meregang, bertambah besar, lebar, dan banyak, serta menjadi lebih ideal dalam hal daya pikir, kepribadian, dan aspek lainnya."⁸ Perkembangan dalam penelitian ini membahas mengenai perkembangan akhlak peserta didik.

4. Akhlak

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan "akhlak" sebagai akhlak atau perilaku. Akan tetapi, istilah "akhlak" mengacu pada kemauan jiwa manusia yang memungkinkan suatu tindakan terjadi secara spontan sebagai akibat kebiasaan, tanpa memerlukan pertimbangan terlebih dahulu. Menurut Imam Al-Ghazali, orang yang berakhlak cenderung memiliki akhlak yang baik, begitu pula sebaliknya. orang yang buruk cenderung memiliki akhlak yang buruk.⁹ Akhlak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kebiasaan peserta didik dalam berperilaku.

⁷ Akbar, H., (2020), Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu, *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, Vol. 1(2), hal. 42-47.

⁸ Harefa, D., dkk, *Teori Perkembangan Peserta Didik*, (Sukabumi: CV Jejak Publisher, 2023), hal. 27.

⁹ Mafatih, *Adab Guru dan Murid*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2023), hal. 15.

5. Peserta Didik

Peserta didik merupakan individu yang sedang berada dalam proses perkembangan fisik, mental, sosial, dan spiritual. Karena masih berada pada tahap belum dewasa, mereka memerlukan bimbingan dan dukungan dari orang lain untuk mencapai kedewasaan secara utuh. Dalam penelitian ini, fokus utama tertuju pada peserta didik serta pengaruh permainan daring terhadap perkembangan moral mereka.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap seberapa besar dampak *game online* terhadap perkembangan akhlak siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Puring, Kebumen.

F. Manfaat Penelitian

Semua pihak diharapkan memperoleh manfaat dari hasil penelitian ini. Berikut ini adalah manfaat yang dapat diberikan oleh penelitian ini::

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan menjadi sesuatu yang baru, dapat menjadi model bagi penelitian serupa di masa mendatang, dan memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya, khususnya terkait dampak permainan daring terhadap pertumbuhan moral siswa.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa temuan dalam penelitian ini akan bermanfaat dan berdampak positif pada pendidikan, khususnya bagi para pendidik yang bertanggung jawab untuk memantau peserta didik di sekolah dan bagi orang tua yang bertanggung jawab untuk memantau penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka di rumah, yang dapat berdampak pada perkembangan akhlak anak-anak. Temuan dalam penelitian ini akan sangat membantu penulis dalam memperluas pemahaman mengenai dampak *game online* terhadap perkembangan akhlak anak-anak, selain juga bagi para pengajar dan orang tua.