

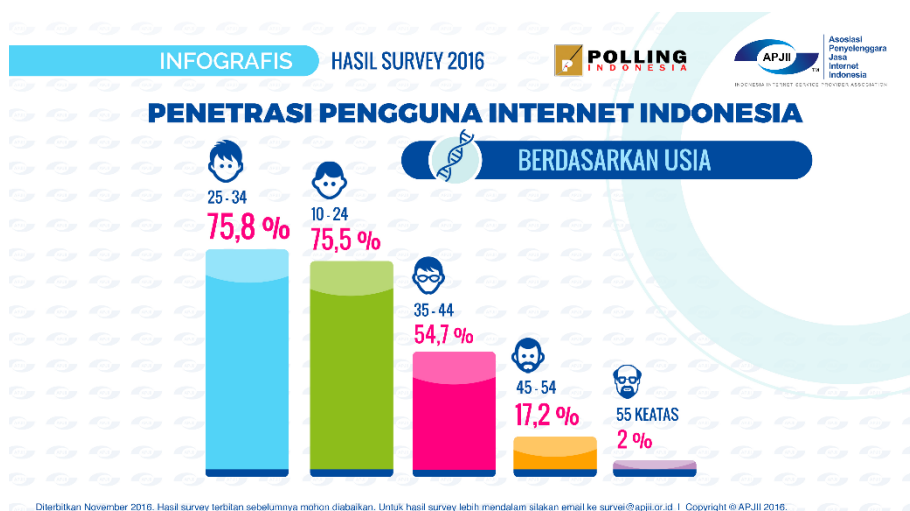
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dalam beberapa waktu ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Perkembangan ini tentunya dirasakan oleh masyarakat Indonesia secara menyeluruh, baik daerah perkotaan maupun daerah-daerah pelosok. Keseharian masyarakat di Indonesia selalu didampingi oleh kecanggihan-kecanggihan teknologi yang kian hari semakin meningkat. Marlina (2012:13) menerangkan salah satu akibat dari perkembangan teknologi ini adalah dengan munculnya internet. Internet merupakan kata yang berasal dari *interconnection networking* yang secara bahasa memiliki makna jaringan yang saling berhubungan, internet merupakan komputer-komputer yang ada di seluruh dunia yang saling terhubung melalui jalur telekomunikasi

Internet sendiri mulai ada di Indonesia sejak tahun 1998, yang kemudian mengalami perkembangan yang sangat pesat. Berdasarkan data Asosiasi Penyedia Jasa Internet pengguna internet pada tahun 2016 di Indonesia sudah mencapai 63 juta



Sejak kemunculan internet banyak aspek-aspek dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang berubah, baik dari aspek sosial, ekonomi, maupun budaya. Permainan

termasuk salah satu objek dari sekian banyak aspek yang terkena dampak dari Internet ini yakni dikenal dengan istilah game online.

Game online belakangan ini menjadi hal yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia terkhusus anak-anak hingga remaja. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Winsen Sanditaria yang dilakukan di Sumedang menyebutkan bahwa dari 71 responden terdapat 62% yang adiksi bermain game online (Sanditaria, 2012:56). Tidak bisa dipungkiri juga pada era sekarang *smartphone* sudah sangat menjamur di khalayak masyarakat bahkan anak-anak usia dini pun sudah dipegangi *smartphone* untuk kehidupan kesehariannya, terutama anak yang gemar bermain game online. Dengan demikian intensitas anak bermain game online akan semakin sering dilakukan. Dengan seringnya anak bermain game, akan berpengaruh pada sisi religiusitas anak, seperti penelitian yang dilakukan oleh Hilmuniati (2011: 63) menyebutkan bahwa tingkat adiksi game online pada anak berpengaruh pada tingkat religiusitas anak. Misal semakin sering anak bermain game online akan menjadikan anak tersebut malas mengerjakan ibadah dan akhirnya akan meninggalkannya.

Adapula berita yang melatarbelakangi penelitian ini peneliti ambil melalui *kompas.com* yang di keluarkan pada hari Kamis, 26 Juli 2018 oleh dengan lead berita *Gawai Berdampak Buruk, Pemerintah Kaji Regulasi Pembatasan*, isi dari berita tersebut adalah pemerintah akan menyusun regulasi penggunaan gawai dikalangan anak-anak dikarenakan memiliki efek yang buruk pada anak. Dalam berita ini Menteri PPPA Yohana Yembise menuturkan bahwa penggunaan gawai berlebihan membawa kepada sejumlah dampak buruk seperti berkurangnya konsentrasi, daya memori dan berfikir yang menurun, melemahnya daya kritis anak hingga gangguan perkembangan psikomotorik (Nabila Tashandra, 2018)

Dari fakta dan data yang penulis dapatkan menunjukkan bahwa adanya *ketidakrelevanan* antara idealita dan realita. *Seharusnya* anak usia dini tidak memiliki ketergantungan dengan game online dan tidak melakukan tindakan yang bersifat kriminal yang mana tindakan kriminal ini merupakan bentuk minimnya aspek religiusitas pada anak. *Kenyataannya* terdapat banyak dari anak usia dini yang memiliki adiksi terhadap game online dan melakukan tindakan kriminal. Hal ini diperkuat dengan belakangan ini ditengah masyarakat sudah menjamur gadget dan beberapa orang tua membolehkan anaknya untuk menggunakan bahkan memiliki gadget untuk bermain bersama teman yang lainnya.

Penelitian ini memilih siswa SD Muhammadiyah Tamantirto sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa *pertama*, SD Muhammadiyah Tamantirto merupakan SD berlatar belakang keagamaan dengan begitu nilai-nilai keagamaan tentu diberikan oleh jajaran staff dan guru di sekolah tersebut. *Kedua*, sifat dasar anak-anak usia sekolah dasar yang menyukai permainan baik secara fisik atau melalui perangkat lunak. *Ketiga*, lokasi SD Muhammadiyah Tamantirto yang sangat dekat dengan kampus, yang mana banyak anak remaja sebutlah mahasiswa berada dilingkungan tersebut. Dengan begitu secara otomatis anak akan melihat kebiasaan-kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan smartphone ataupun gaya hidup kesehariannya (misal bergamin game online sampai dini hari).

1.2 POKOK DAN RUMUSAN MASALAH

Pokok Masalah :

Penelitian ini berkaitan dengan pengaruh adiksi game online terhadap tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul

Dengan rumusan :

- 1.2.1 Bagaimana tingkat adiksi game online siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul?
- 1.2.2 Bagaimana tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul?
- 1.2.3 Bagaimana pengaruh tingkat adiksi game online terhadap tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.3.1 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk

- 1.3.1.1 Menjelaskan tingkat adiksi game online bagi siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul
- 1.3.1.2 Menjelaskan tingkat religiusitas siswa SD Negeri Muhammadiyah Kasihan, Bantul
- 1.3.1.3 Menjelaskan tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul yang memiliki adiksi game online

1.3.2 Manfaat penelitian ini setidaknya terbagi menjadi dua.

- 1.3.2.1 Praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan bagaimana seharusnya orang tua mendidik anak-anaknya dalam lingkungan, terutama lingkungan yang terdapat pusat-pusat game online.
- 1.3.2.2 Teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan religiusitas.