

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Game online merupakan suatu permainan yang memanfaatkan jaringan internet, *game* merupakan suatu media hiburan dan permainan, bermain merupakan hak bagi setiap orang khususnya anak – anak. Prilaku bermain merupakan faktor penting pengembangan potensi anak sesuai dengan ketertarikan dan bakat bagi anak. Hak bagi anak seperti yang telah diatur oleh Negara yang tercantum dalam (UUD) RI No. 23 perlindungan anak pasal 11 yang berbunyi :

“Bahwa Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”.

Perkembangan teknologi juga memberikan banyak pengaruh dalam aktifitas bermain, dari permainan tradisional menjadi permainan *modern*. Bersamaan dengan perkembangan teknologi aktifitas bermain anak sekarang di era modern lebih cenderung sering memainkan permainan *digital* dibandingkan permainan tradisional, salah satu contohnya yaitu *game online* (Nur,H 2013:18). *Game online* merupakan bagian dari perkembangan *media sosial*, perkembangan yang sangat pesat ini memudahkan pengguna media sosial untuk mencari atau memenuhikeperluan baik itu informasi, hiburan. dan gaya hidup dapat dengan mudah kita akses melalui sambungan internet dari telepon genggam kita maupun laptop atau komputer. Hal ini tidak bisa kita hindari karena dalam kehidupan sosial kita sangat perlu mengikuti perkembangan zaman agar dapat bersaing dan mendapatkan informasi juga keperluan penting secara mudah, cepat, dan praktis. Perkembangan teknologi dalm ranah hiburan dapat kita lihat dengan berkurangnya

permainan tradisional. (Nur,H 2013:19) *Game online mobile* yang mudah diakses oleh semua golongan, selain itu *game onlin* juga memungkinkan bagi pemainnya bermain dengan orang yang jauh maupun orang yang ada disekitarnya (Sanditaria 2013:17). ini menjadi perhatian khususnya dikalagan anak – anak menuju remaja sebagai obyek hiburan dan mengisi waktu luang.

Semakin cangih teknologi saat ini kurang diimbangi dengan manajemen waktu yang baik dan dasar iman yang kuat, sebagai umat muslim kita harus mampu menempatkan diri dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin tanpa melupakan batasan – batasan dan ketentuan dalam beragama islam, kewajiban bagi seorang muslim adalah beribadah dengan didasari ikhlhas tanpa ada beban, sebagai muslim yang taat dan disiplin melaksanakan ibadah tepat waktu seharusnya sudah menjadi kesadaran bagi setiap manusia karena sesungguhnya manusia adalah ciptaan Allah SWT (M Fazrin 2011:2). Seorang muslim merupakan seorang yang menganut agama samawi yaitu islam, setiap muslim yang beriman terhadap Allah SWT diwajibkan bagi mereka untuk bertakwa dengan melaksanakan perintahnya dan menjauhi segala larangannya dan berpedoman pada AL Quran dan hadis, seperti yang dijelaskan ayat AL Quran

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

yang artinya :

“Hai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakanmu dan orang-orang yang sebelummu, agar kamu bertakwa” (QS. AL-Baqarah : 21).

Ketertarikan siswa dalam bidang hiburan sangat besar dalam fokus pembahasan kali ini mengenai *game online*, dapat dibuktikan dengan banyaknya sisiwa kuhusunya di MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara yang memiliki dan aktif bermain *game online*

mobile lewat telepon genggam mereka maupun menggunakan komputer dengan jaringan *internet*, mereka dapat dengan mudah mendownload *game online* tanpa perlu mengeluarkan biaya besar dengan jaringan *internet* selain dengan men download bermain *game online* juga bisa dengan menyewa yang sudah disediakan di warnet (warung internet) yang banyak menjamur disetiap kota, tanpa memperhatikan hakikat mereka sebagai siswa madrasah yang dituntut untuk menjadi pribadi yang paham terhadap teknologi tapi tetap mengedepankan keislamiannya sebagai siswa yang agamis dan sebagai muslim yang tata dengan tidak melalaikan tugas dan kewajibannya. Sebagai siswa madrasah mereka memiliki tugas untuk belajar dan menjalankan ibadah kerap kali siswa yang tengah bermain *game online* tidak menghiraukan waktu bermain hingga hiburan *game* menjadi lebih diprioritaskan dibanding hal yang lebih penting dilakukan saat memiliki waktu longgar, yang berakibat kepada turunnya kualitas beribadah siswa, karena sering kali tanpa memperhatikan waktu saat memainkan *game online* hingga mengabaikan waktu telah memasuki waktu ibadah sehingga menunda untuk melaksanakan ibadah dengan disiplin bahkan melalaikannya.

Prilaku memainkan *game online* tanpa memperhatikan waktu dan menjadikan hiburan tersebut sebagai prioritas merupakan salah satu faktor kurangnya manajemen waktu yang terjadi pada setiap siswa dapat berdampak kepada kepribadian siswa itu sendiri menjadikan malas untuk melakukan hal – hal yang seharusnya menjadi tugas dan kewajiban siswa. Saat bermain *game online* seperti kewajibannya sebagai siswa yaitu belajar, kewajiban sebagai anak membantu orang tua dan yang sangat penting, kewajiban sebagai seorang muslim yaitu melaksanakan shalat lima waktu dengan tepat waktu, dampak yang sangat diraskan yaitu kurangnya religiusitas siswa madrasah dengan

berkurangnya insentitas melaksanakan shalat limawaktu tepat waktu, dan tidak jarang bahkan mengabaikan shalat yang sesungguhnya adalah kewajiban setiap muslim.

Sehubungan dengan *game online* dapat mempengaruhi manajemen beribadah siswa yang mengakibatkan berkurangnya kesadaran membagi waktu untuk bermain *game online* dan menjalankan ibadah, oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari bermain game online, yang akan dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Sigaluh dan tema yang akan diteliti sangat cocok sehubungan siswa madrasah diharapkan memiliki relijiusits yang tinggi dan dapat membagi atau memenejemen waktu dengan baik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitasa bermain *game online* siswa MTS Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara?
2. Bagaimana manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs Muhammadiyah sigaluh?
3. Adakah pengaruh bermain *game online* terhadap manajemen waktu beribadah siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui intensitas siswa memainkan *game online*.
2. Untuk mengetahui manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs muahmmadiyah Sigaluh Banjarnegara.
3. Untuk menganalisis pengaruh bermain game online terhadap manejemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs muhamaadiyah Sihaluh Banjarnegara

D. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis dengan dilakukannya penelitian ini menambah informasi dan referensi dibidang pendidikan dan untuk menambah kajian dibidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan pengetahuan dan informasi terhadap siswa yang bermain *game online*, sehingga dapat mencegah pengaruh negatif terhadap perilaku beribadah siswa dan dapat meningkatkan prestasi siswa dibidang akademik.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengetahuan terhadap siswa yang tertarik terhadap *game online*, sehingga dapat mencegah pengaruh buruk *game online* terhadap perilaku beribadah siswa dan bisa membagi waktu untuk bermain, beribadah dan belajar.

c. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Memberikan informasi terhadap orang tua dan masyarakat pentingnya bermain tanpa melalaikan beribadah sehingga orangtua dan masyarakat bisa lebih mengarahkan anaknya untuk giat beribadah.