

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi semakin hari semakin berkembang karena manusia cenderung memiliki sifat untuk terus mencari serta mendapatkan sesuatu yang lebih dari apa yang sudah didapatkan. Terlebih dengan hadirnya jaringan internet yang bisa menjadi jembatan komunikasi antar manusia di muka bumi. Semakin banyak manusia yang sadar akan peranan yang dimainkan oleh produk ilmu teknologi informasi dan komunikasi serta mencoba untuk mengikuti perkembangan sekaligus memanfaatkannya (Maryono dan Istiyana, 2008: 33). Berbagai kalangan telah semakin sering menggunakan internet untuk memperoleh informasi dalam kesehariannya. Selain untuk memperoleh informasi kita juga bisa memanfaatkan internet sebagai sarana hiburan. Kita dapat bermain *game* berbasis *network* atau disebut juga dengan *game online*. *Game online* adalah permainan digital yang memanfaatkan koneksi jaringan internet untuk dimainkan dan biasanya dilakukan melalui konsol permainan, perangkat *game portabel* atau komputer pribadi (Scott and Porter-Armstrong, 2013: 2).

*Game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal ini lah yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan (Harsan, 2011: 1). *Game online* tidak

akan mempunyai pengaruh bagi kehidupan apabila kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya hanya untuk bermain *game online* baik dimainkan di *handpone*, di rumah sendiri maupun di warnet. Bermain adalah salah satu kebutuhan bagi manusia, karena dapat menghilangkan rasa bosan dan penat atas rutinitas sehari-hari. Setiap manusia memiliki keinginan untuk selalu bermain. Seperti yang telah dijelaskan Al-Qur`an yaitu dalam Surah Muhammad 47:36 berikut:

إِنَّا الْحَيَاةَ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أُجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan didunia hanyalah permainan dan senda gurau, jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”

Interaksi para pemain *game* mempunyai dampak positif di dunia nyata, karena *game online* pada jaman sekarang ini tidak hanya digunakan untuk bermain *game* saja, namun dipergunakan untuk berbisnis, mencari rekan kerja baru yang potensial dan berniat untuk berbisnis di dunia nyata. Bermain *game online* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan bisa memanfaatkannya. Beberapa alasan boleh bermain *game* (beberapa jam dalam seminggu) adalah; (1) video *games* melatih *problem solving*; (2) memberi penguatan yang positif; (3) melatih anak berpikir strategis; (4) melatih anak membangun jaringan (*network*); dan (5) membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata (Suciati, 2013: 131).

Namun pada kenyataannya, penggunaan *game online* yang berlebihan akan membawa dampak negatif. Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pemain *game online* di SMA Negeri 1 Dukun pada tanggal 1 April 2016 ditemukan bahwa mereka lebih suka bermain *game online* di *gadget* berbasis *Android* atau *iOS* maupun di rental *game online*. Mereka rata-rata menghabiskan waktu dua sampai empat jam untuk bermain *game*, salah satu dari mereka mengatakan bahwa suka bermain *game online* saat sedang berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas, bahkan suka membolos sekolah hanya untuk bermain *game*. Salah satu dari mereka juga mengatakan bahwa terkadang lupa waktu untuk shalat ataupun melakukan aktivitas keagamaan seperti membaca Al-Qur'an dan mempunyai rasa bingung untuk memulai tekun beragama lagi.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*, banyak pelajar membolos dari sekolah agar bisa bermain *game online* di warnet. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kepuasan hidup mereka, hingga untuk sekolah mereka merasa kurang bergairah karena sudah memiliki keterikatan untuk selalu bermain *game online*. Sehingga banyak diantara anak sekolah yang kadang sering bolos masuk sekolah (Suryanto, 2015: 9).

Selain itu dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Edy (2015, 228) dengan judul "*Modeling analysis effect of online game to individual quality*", mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*, ketidak

pedulian terhadap sesama dan cenderung mempunyai sifat tertutup. Pengaruh negatif dari *game online* juga mempengaruhi aktifitas keagamaan seorang pelajar salah satunya siswa, siswa akan menjadi malas meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an.

Oleh karena itu *game online* menjadi suatu fenomena sosial yang sangat membudaya dan memiliki efek di kalangan pelajar saat ini, berdasarkan hal inilah peneliti merasa perlu melakukan analisa guna meninjau sejauh mana penggunaan *game online* yang dilakukan mempunyai pengaruh terhadap minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *game online* pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang?
2. Bagaimana minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan dari Penelitian ini adalah:**

- a. Untuk mengetahui penggunaan *game online* pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

- b. Untuk mengkaji minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.
- c. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

## 2. Kegunaan Penelitian

### a. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.

### b. Kegunaan Praktis

#### 1) Bagi Sekolah

Memberikan informasi sejauhmana minat membaca Al-Qur'an pada siswa yang sering bermain *game online*, sehingga para guru bisa melakukan pendekatan secara personal untuk mencegah dampak dari penggunaan *game online* tersebut.

#### 2) Bagi Siswa

Memberikan informasi dan sejauhmana keterkaitan siswa dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir pengaruh *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

#### 3) Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Memberikan gambaran kepada orang tua maupun masyarakat tentang minat membaca Al-Qur'an, sehingga orang tua

dan masyarakat dapat memotivasi anaknya untuk giat membaca Al-Qur'an.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematika menjadi lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Sebelum memasuki bab pertama akan didahului dengan: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan abstrak.

Pada bab pertama atau pendahuluan berisi sub bab; latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, serta sistematika pembahasan.

Pada bab kedua atau tinjauan pustaka dan kerangka teori memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori relevan dan terkait dengan tema.

Pada bab ketiga atau metode penelitian memuat secara rinci mengenai metode penelitian yang digunakan; jenis penelitian, lokasi, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variabel, serta analisis data yang digunakan.

Selanjutnya pada bab keempat atau hasil dan pembahasan berisi tentang hasil penelitian; klasifikasi bahasan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitian serta pembahasan. Kemudian bab kelima atau penutup berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi.

Dan bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran; instrument pengumpulan data, penghitungan statistik, dokumen, surat-surat perijinan, surat keterangan telah melakukan penelitian dari instansi yang diteliti, curriculum vitae dan bukti bimbingan.