

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan informasi terus berkembang dengan cepat, ditandai oleh kemajuan signifikan di bidang informasi dan teknologi.¹ Salah satunya ditandai dengan penggunaan *smartphone* yang semakin meluas. Penggunaan *smartphone* tidak hanya terbatas pada kalangan dewasa, tetapi juga melibatkan anak-anak usia dini dan prasekolah. Seiring berjalannya waktu, masyarakat modern, termasuk anak-anak, tidak dapat terhindar dari pengaruh luasnya penggunaan *smartphone*. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika anak-anak bahkan yang masih berusia balita atau prasekolah saat ini sudah akrab dengan penggunaan *smartphone*.² Dewasa ini, penggunaan *smartphone* bukan hanya menjadi kemewahan, tetapi juga menjadi kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, maupun organisasi.

Perkembangan teknologi dan informasi yang terus berlangsung memberikan akses yang mudah dan memiliki manfaat yang cukup signifikan bagi masyarakat di era modern ini. Salah satu yang paling pesat adalah penggunaan internet yang kini sangat mudah diakses dari berbagai lokasi.

¹ Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, and Franly Onibala, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *Ejournal Keperawatan* 3, No. 3, April (2015): 2.

² Ita Paridawati, Musnar Indra Daulay, and Rizki Amalia, "Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar," *Journal Of Teacher Education* 2, No. 2 (2021): 29.

Perkembangan internet memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mendapatkan informasi, baik dari dalam maupun luar negeri. Selain fungsi utamanya sebagai alat pencari informasi, internet juga menjadi sarana komunikasi antar individu tanpa harus berinteraksi secara langsung. Bahkan, saat ini internet telah menjadi sarana hiburan, seperti melalui *game online*.³

Berdasarkan informasi dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terungkap bahwa jumlah pengguna layanan internet di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari total populasi negara ini. Proyeksi untuk tahun 2019 menunjukkan peningkatan angka tersebut.⁴ Dari keseluruhan pengguna internet di Indonesia, mayoritas di antaranya adalah masyarakat dengan rentang usia 13-19 tahun, seperti yang diungkapkan oleh Henri, Sekretaris Jenderal APJII.

Kemudahan akses internet ini membuka pintu bagi masyarakat untuk menemukan hiburan melalui permainan *game online*, yang diminati oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Selain itu, berkembangnya teknologi juga berdampak pada evolusi jenis *game* yang dimainkan. *Game*

³ Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 56-58, <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.

⁴ Henry Kasyfi, "Hasil Survei Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet 2017 APJII," *Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*, 2019, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil-survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2017-apjii/0/download>. diakses 30 Agustus 2023

yang dahulu bersifat tradisional kini telah berubah menjadi *gamemodern* atau yang dikenal dengan sebutan *game online*.

Game online adalah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan, baik itu dalam lingkup LAN (*Local Area Network*) maupun Internet. Sejarah *game online* bermula pada tahun 1960, ketika komputer digunakan untuk bermain *game* yang melibatkan dua orang pemain dalam satu ruangan. Namun, pada tahun 1970, munculnya jaringan komputer berbasis paket membawa perubahan signifikan. Jaringan ini tidak hanya terbatas pada LAN, tetapi juga mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. Hal ini memungkinkan pemain untuk bermain *game* dengan lebih banyak orang tanpa harus berada di ruangan yang sama, membuka era baru dalam dunia *game online*.⁵

Di Indonesia, *game online* berbasis *smartphone* sangat diminati dan menjadi fenomena yang populer. Kecenderungan ini tidak hanya dipengaruhi oleh kemudahan akses yang memungkinkan para pemain untuk bermain kapan saja dan di mana saja menggunakan *smartphone*, tetapi juga oleh fitur-fitur sosial yang terdapat dalam *game online*. Dalam lingkungan *game online*, para pemain dapat berkomunikasi satu sama lain dan bertarung melawan pemain lainnya. *Game online* memiliki beragam genre, dan salah satu yang cukup terkenal di Indonesia adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dalam *game*

⁵ Febriany, "Sejarah, Tranformasi Dan Konsekuensi Dari Game Online," *SELASAR KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah* 2, no. 1 Juni (2022): 56, <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/article/view/495>.

MOBA, beberapa pemain bermain bersama dalam satu sesi dan membentuk tim untuk bekerja sama dalam merancang strategi guna memperebutkan kemenangan. Salah satu contoh *game* MOBA yang sangat populer di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang*. Keberhasilan *mobile legends: bang bang* tidak hanya terletak pada konsep MOBA-nya yang menarik, tetapi juga pada fungsionalitas yang memungkinkan pemain untuk terlibat dalam komunikasi dan kerjasama tim. Ini menciptakan pengalaman bermain yang lebih sosial dan mendalam bagi para pemainnya, yang menjadi salah satu faktor penting dalam popularitasnya di Indonesia.

Industri *game mobile legends* di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat cepat sejak diluncurkan pada 11 Juli 2016. Berdasarkan data dari suara.com, Peningkatan signifikan terjadi pada tahun 2020, dengan lebih dari 500 juta pengguna *mobile legends Bang Bang* di seluruh dunia, dan Indonesia menjadi salah satu kontributor utama dengan lebih dari 100,1 juta pengguna aktif. Pada tahun 2021, jumlah pemain *mobile legends* di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta, menjadikannya yang tertinggi di Asia Tenggara. Data terakhir dari tahun 2022, berdasarkan *activeplayer.io* yang dikutip oleh *dataindonesia.id*, bahwa pada tahun 2023, jumlah pemain *mobile legends* di seluruh dunia mencapai 80,76 juta pemain. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 4,80 persen dari tahun sebelumnya yang mencatat 77,06 juta orang. Secara keseluruhan, jumlah pemain *game mobile legends* pada tahun 2022 adalah sekitar 963,91 juta orang, mengalami kenaikan

sebesar 4 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang mencapai 942,25 juta orang.

Maraknya popularitas *game online*, terutama *mobile legends*, pada zaman sekarang menyebabkan banyak orang lupa waktu saat bermain. Meskipun awalnya dimaksudkan sebagai pengisi waktu luang atau hiburan semata, pemain sering kali menghabiskan waktu lebih dari yang seharusnya. Penelitian menunjukkan bahwa *game online*, seperti *mobile legends*, dapat berdampak pada kedisiplinan dalam menjalankan shalat lima waktu. Berdasarkan penelitian skripsi Rizza Andi Maburi berjudul "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang" menemukan bahwa intensitas penggunaan *game online*, termasuk *mobile legends*, memiliki pengaruh sebesar 64.39% terhadap kedisiplinan shalat lima waktu, sementara 35,61% sisanya dapat dipengaruhi oleh variabel lain.⁶

Penting untuk diingat bahwa intensitas bermain *game online*, terutama *mobile legends*, juga berdampak pada remaja, termasuk siswa dan mahasiswa. Penelitian oleh Hamas Fanani dengan judul "Dampak *Game Mobile Legends* Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo" menunjukkan bahwa bermain *game online mobile legends* memiliki dampak positif, seperti meningkatkan kebahagiaan, menghilangkan stres, memperluas

⁶ Rizza Andi Maburi, "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa Smp Negeri 44 Semarang," *Eprints.Walisongo.Ac.Id* (UIN Walisongo Semarang, 2021) 83-84 <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/17393/>.

lingkup pertemanan, dan memungkinkan pembelajaran mendalam. Namun, ada juga dampak negatif, seperti potensi kecanduan, perilaku anti-sosial, kurangnya kepekaan terhadap krisis lingkungan, efisiensi waktu yang kurang, dan kurangnya karakter disiplin yang baik pada mahasiswa.⁷

Dari kedua data tersebut, dapat kita tarik benang merahnya bahwa bermain *game online* dalam hal ini *mobile legends* memiliki dampak yaitu lupa terhadap waktu dan juga berpengaruh terhadap kedisiplinan shalat lima waktu.

MAN 1 Kota Tangerang merupakan lembaga pendidikan yang mengutamakan nilai-nilai keagamaan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Fokus pada kedisiplinan, akhlak, moral, dan etika menjadi landasan utama dalam pembentukan kepribadian siswa, yang dijadikan tujuan utama dalam semua kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, MAN 1 Kota Tangerang mengimplementasikan berbagai langkah, dengan salah satunya adalah melalui pembiasaan pelaksanaan ibadah shalat lima waktu secara tepat pada waktunya. Langkah ini dijalankan tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga di luar sekolah, sebagai upaya konkret dalam membentuk kepribadian mulia pada diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi di MAN 1 Kota Tangerang, peneliti menemukan bahwa (1) Siswa diperbolehkan memegang *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar.

⁷ Hamas Fanani, "Dampak Game Online Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo" (IAIN Ponorogo, 2020). 69

Masalahnya hadir saat jam kosong, saat jam kosong siswa juga terkadang mabar (main bareng) *game online* bersama siswa yang lain. (2) Saat waktu sholat atau adzan berkumandang banyak siswa yang masih bersantai-santai bahkan masih bermain *game* bersama dengan berbagai alasan. Memang peneliti menemukan masjid di MAN 1 Kota Tangerang belum maksimal menampung semua jamaah, hasilnya untuk sholat dzuhur berjamaah ini memiliki beberapa kloter jamaah. (3) *Game online* termasuk *mobile legends* ini dimasukan dalam kategori perlombaan antar kelas saat acara classmeeting, acara ini biasanya diadakan di akhir semester setelah siswa ulangan akhir semester. Inilah juga yang memotivasi siswa untuk bermain *game online mobile legends*. (4) Siswa juga bisa menghabiskan 2-4 jam untuk bermain *game online* yang ada di *smartphone* mereka dan durasi bermain ini juga bisa bertambah saat siswa libur sekolah seperti weekend dan liburan akhir semester.⁸

Menurut Young, yang dikutip dalam Caldwell & Cunningham (2010), terdapat beberapa cara penanganan untuk mengatasi kecanduan *game online*. Beberapa di antaranya mencakup: mengurangi waktu bermain *game*: langkah ini melibatkan upaya untuk mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *gameonline*. pengguna dianjurkan untuk membatasi durasi bermain agar tidak berlebihan. Lalu membuat jadwal pembagian waktu: pembagian waktu antara

⁸ Observasi peneliti di MAN 1 Kota Tangerang pada tanggal 27 Oktober 2023

bermain *game* dan melaksanakan kewajiban lainnya dapat membantu menciptakan keseimbangan dalam aktivitas sehari-hari. dengan membuat jadwal yang teratur, individu dapat lebih mudah mengelola waktu mereka. Dan yang terakhir adalah memberikan dukungan sosial: dukungan sosial dari orang tua atau teman yang terlibat langsung dengan anak dapat memberikan motivasi dan bantuan dalam mengatasi kecanduan *game online*. keterlibatan aktif dari lingkungan sosial dapat menjadi faktor positif dalam proses penanganan.⁹

Meskipun *game online* dapat dinikmati secara seimbang dengan kegiatan keagamaan, realitasnya menunjukkan bahwa beberapa siswa cenderung mengalami ketidakseimbangan ini. Meskipun siswa di MAN memiliki pengetahuan agama yang lebih luas, terdapat kecenderungan untuk terlalu asik bermain *game online*, sehingga waktu untuk kewajiban keagamaan seperti shalat dapat terabaikan. Beberapa bahkan mungkin menunda-nunda waktu shalat atau bahkan mengabaikannya demi kesenangan bermain *game online*. Oleh karena itu, penanganan kecanduan *game online* menjadi penting untuk memastikan bahwa siswa tetap memprioritaskan kewajiban keagamaan mereka dan menjaga keseimbangan dalam aktivitas sehari-hari.

Berlandaskan hal ini, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul *Kedisiplinan Shalat di*

⁹ Muhammad Zainal Mustamiin, "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa," *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibiidang Administrasi Pendidikan* 4, no. 1 (2019) 3, <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>.

mana lebih spesifiknya dijelaskan dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Kedisiplinan Shalat Siswa Di MAN 1 Kota Tangerang”

B. Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan masalah di atas, apa yang terjadi di MAN 1 Kota Tangerang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya siswa yang bermain *game online* salah satunya *mobile legends* hingga menghabiskan waktu 2-4 jam perharinya.
2. Adanya acara perlombaan *game online* dalam classmeeting juga menjadi motivasi siswa untuk bermain *game online* untuk membuat kelasnya juara.
3. Ketidakdisiplinan siswa dalam menjalankan shalat lima waktu

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititikberatkan pada:

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa MAN 1 Kota Tangerang
2. Berfokus pada *game* yang berbasis *online* yang dapat diakses oleh *smartphone*
3. *Game online* yang diteliti hanya *mobile legends*
4. Kedisiplinan sholat menjadi variabel dependen dalam penelitian ini

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikembangkan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain *game online mobile legends* pada siswa MAN 1 Kota Tangerang?
2. Bagaimana tingkat kedisiplinan shalat siswa di MAN 1 Kota Tangerang?
3. Apakah ada pengaruh intensitas bermain *game online mobile legends* terhadap kedisiplinan shalat siswa MAN 1 Kota Tangerang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicipta penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online mobile legends* pada siswa MAN 1 Kota Tangerang
2. Untuk mengetahui tingkat kedisiplinan shalat siswa di MAN 1 Kota Tangerang
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online mobile legends* terhadap kedisiplinan shalat siswa MAN 1 Kota Tangerang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan manfaat bagi pembaca dengan peningkatan pemahaman mengenai

kemajuan teknologi dan dampaknya. Selain itu, diharapkan penelitian ini mampu melengkapi informasi dan memperluas wawasan mengenai pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan shalat siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pencegahan perilaku bermain *game online* secara berlebihan pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa menjadi bahan referensi serta masukan baik kepada:

a. Bagi peneliti selanjutnya:

- Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi.
- Memberikan informasi tentang pengaruh *game online* terhadap aspek ibadah dalam hal ini tentang kedisiplinan shalat siswa
- Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang mendalam, membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai interaksi antara teknologi, khususnya *game online*, dan perilaku keagamaan siswa.

b. Guru

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru tentang potensi dampak *game online* terhadap kedisiplinan shalat siswa, membantu mereka

memahami tantangan yang dihadapi siswa di dunia digital.

c. Siswa

- Untuk meningkatkan kesadaran kedisiplinan shalat lima waktu
- Memberikan pemahaman mengenai pentingnya pengendalian diri dalam mengatur waktu dan kegiatan sehari-hari, khususnya terkait dengan kedisiplinan beribadah.

d. Orang tua

- Memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai aktivitas dan dampak *game online* terhadap praktik keagamaan anak-anak mereka.

Harapan setelahnya, penelitian ini bisa menjadi amal jariyah penulis dan menjadi bahan bagi penelitian dan pengembangan media selanjutnya.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan sistem pembahasan ini, maka penyajian skripsi ini penulis bagi dalam 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan Pustaka, yang meliputi kajian teori yang berisi teori: *game online* yang berisi: pengertian *game online* dan sejarah perkembangan *game online*, jenis *game online*, jenis-jenis perilaku dalam bermain *game online*,

kelebihan dan kekurangan *game online, mobile legends* yang berisi: penjelasan singkat tentang *game mobile legends*, dan kedisiplinan yang berisi: pengertian disiplin, fungsi dan tujuan disiplin, bentuk-bentuk disiplin, ibadah shalat yang berisi: pengertian shalat, hukum shalat, waktu-waktu shalat, dan kedisiplinan ibadah shalat. Penelitian terdahulu. Kerangka Berpikir. Pengajuan Hipotesis

BAB III Metodologi Penelitian, yang meliputi tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrument dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan hipotesis statistik

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang meliputi deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

BAB V Penutup, yang meliputi simpulan dan saran-saran