

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah amanat Allah SWT yang harus dipertanggungjawabkan. Dalam islam, anak bukan hanya sekedar konsekuensi dari pemenuhan kebutuhan biologis orang tua, tetapi anak merupakan titipan Allah yang harus dipertanggungjawabkan kepada-nya. Diantaranya adalah tanggung jawab mendidik, tugas memberikan pengetahuan, keterampilan dan kepribadian kepada anak yang bersangkutan. posisi anak sebagai amanat allah inilah antara lain yang menjadi faktor esensial harus dilaksanakannya pendidikan kepada mereka oleh para orangtua, sebab bila tidak, merupakan suatu pelanggaran terhadap ajaran islam yang harus dipertanggungjawabkan kelak. Maka dari itu orang tua harus memperhatikan pendidikan anaknya dan aktivitas bermainnya. Jangan sampai anak terjerumus kepada permainan *game online* yang membuat anak itu kecanduan. Karna permainan *game online* bisa membuat anak itu malas belajar dan mengaji

Teknologi dan informasi adalah pendukung utama bagi terselenggaranya globalisasi. Dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi, informasi dalam bentuk apapun dan untuk berbagai

kepentingan, dapat disebarluaskan dengan mudah sehingga dapat dengan cepat mempengaruhi cara pandang dan gaya hidup hingga budaya suatu bangsa. Kecepatan arus informasi yang dengan cepat membanjiri kita seolah-olah tidak memberikan kesempatan kepada kita untuk menyerapnya dengan filter mental dan sikap kritis.

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* telah mengalami perkembangan yang amat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah ke kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggannya yang sering kali banyak dari pelanggan internet.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan dan tempat yang sama atau di tempat yang berbeda.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa.

Perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi semakin hari semakin berkembang 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 antara 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. Berbagai kalangan semakin sering menggunakan internet untuk memperoleh informasi dalam kesehariannya. Selain untuk memperoleh informasi kita juga bisa memanfaatkan internet sebagai hiburan. Kita dapat bermain *game* berbasis *network* atau disebut juga dengan *game online*. *Game online* adalah permainan digital yang memanfaatkan koneksi internet untuk dimainkan dan biasanya dilakukan melalui konsol permainan, perangkat *game portable* atau komputer pribadi.

Salah satu bukti perkembangan internet adalah hadirnya *game online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*. *game online* sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan

tertentu sehingga ada yang menang dan ada juga yang kalah biasanya dalam konteks tidak serius atau alasan untuk menghibur diri¹

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 inilah yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan.

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 handphone, 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:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

(مُحَمَّد : 47 : 36)

Artinya:“sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan sendagurau, jika kamu beriman serta bertaqwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan dia tidak akan meminta harta-hartamu.”Q.S Muhammad 47:36)²

¹ Wilis Kaswidjanti, Mobile Game Halma Multiplayer, Vol 7, No 1, Juli 2010,

² Al-Qur`an Terjemah 2015. (Departemen Agama RI). Bandung: CV Darus

Minat adalah suatu rasa suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Membaca dalam kamus besar bahasa indonesia diartikan “ melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan (mengucapkan) apa yang tertulis itu.”³

Menurut al-Syafi’i, kata al-Qur’an adalah nama asli dan tidak pernah dipungut dari kata lain. Kata tersebut khusus dipakai untuk menjadi nama firman Allah SWT yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw.⁴

Dampak negatif yang di timbulkan dari *game online* , banyak pelajar membolos dari sekolah agar bisa bermain *game* di warnet atau di smartphone. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kehidupan mereka, sehingga untuk sekolah mereka merasa kurang bergairah karena sudah memiliki ketertarikan untuk selalu bermain *game online*.⁵

³ Depdikbud, kamus besar bahasa indonesia (jakarta balai pustaka,2007),71

⁴ Shubhi shalih, Mabahits Fi’Ulum Al-Qur’an, Dar al-Ilm li al-Malayin, Beirut, 1997,18.

⁵ Berdasarkan hasil observasi di MTS Miftahul Ulum pada tanggal 29 april 2019

Namun pada kenyataan, pengguna *game online* yang berlebihan akan membawa dampak negatif. Berdasarkan wawancara penelitian dengan beberapa pemain *game online* Di MTS Miftahul Ulum pada tanggal 29 April 2019 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 istirahat sekolah, bahkan suka bermain *game* di saat berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas. Salah satu dari mereka juga mengatakan bahkan terkadang lupa waktu untuk sholat ataupun melakukan aktivitas Keagamaan seperti membaca Al-Qur'an dan mempunyai rasa bingung untuk memulai tekun beragamaan lagi.⁶

Oleh karena itu *game online* menjadi suatu fenomena sosial yang sangat membudaya dan memiliki efek dikalangan pelajar saat ini. Maka dari itu, peneliti ingin membuktikan seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an peserta didik. Guru sebagai pendidik profesional dalam melaksanakan fungsi pendidikan, harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang fungsi-fungsi dalam mendidik peserta didik dengan baik dan benar. Dengan itu, penulis

⁶ Berdasarkan Hasil Wawancara Dengan Siswa di MTS Miftahul Ulum Pada Tanggal 29 April 2019

merasa terpanggil untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “pengaruh bermain game online terhadap minat membaca al-qur’an pada usia remaja awal 13-15 tahun”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

1. Malas nya minat membaca Al-Qur’an usia anak remaja awal 13-15 tahun di Mts Miftahul Ulum.
2. Kurang nya minat membaca AL-Qur’an siswa bisa saja disebabkan karena terlalu sering bermain *game online*.
3. Permainan *game online* memiliki dampak negatif, khusus nya terhadap belajar siswa di sekolah.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Game online* yang diteliti adalah game yang dimainkan di smartphone
2. Membaca al-Qur’an yang diteliti adalah seberapa sering membaca al-Qur’an pada anak usia 13-15 tahun

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *game online* pada anak usia remaja awal 13-15 tahun Di Mts Miftahul Ulum Bekasi ?
2. Bagaimana minat membaca Al-Qur'an pada anak usia remaja awal 13-15 tahun Di Mts Miftahul Ulum Bekasi?
3. Bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada anak usia remaja awal 13-15 tahun Di Mts Miftahul Ulum Bekasi?

E. Tujuan penelitian

Untuk memberi arah yang jelas tentang maksud dari penelitian ini dan berdasarkan pada rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan secara umum dari penelitian ini sebagai berikut

1. Untuk mengetahui penggunaan *game online* pada anak usia remaja awal 13-15 tahun Di Mts Miftahul Ulum Bekasi
2. Untuk mengetahui minat membaca Al-Qur'an pada usia remaja awal 13-15 tahun di Mts Miftahul Ulum Bekasi

3. Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an pada anak usia remaja awal 13-15 tahun Di Mts Miftahul Ulum Bekasi

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini mempunyai manfaat:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian digunakan untuk pedoman atau bahan kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut. Serta berguna untuk menambah ilmu pengetahuan.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah

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

- b. Bagi siswa

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

- c. Bagi guru

Sebagai masukan bagi guru-guru bahwa begitu pentingnya membaca Al-Qur'an dalam kehidupan, yang bisa berdampak positif terhadap siswa.

- d. Bagi orang tua dan masyarakat
- e. 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.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam Sistematika Pembahasan Skripsi ini disusun ke dalam 5 (Lima) Bab dan subbab tersusun sebagai berikut

Bab kesatu Pendahuluan yang Meliputi : Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, Landasan Teoritik, Kerangka Pemikiran dan sistematika Pembahasan.

Bab Kedua Landasan Teoritik, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, Hipotesis Penelitian yang Meliputi: *game online*, Pengertian *Game Online*, Pengguna *Game Online*, Tipe-tipe *Game Online*, Pengaruh *Game Online*, Minat Membaca Al-Qur'an , Pengertian Minat, Pengertian Membaca, Pengertian Al-Qur'an, , Minat Membaca Al-Qur'an.

Bab Ketiga Metodologi penelitian Meliputi : Tempat dan Waktu penelitian, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data.

Bab keempat Deskripsi Hasil Penelitian yang meliputi : Analisis Data Tentang Pengguna Bermain Game Online, Analisis Data Tentang Minat Membaca Al-Qur'an, Uji Persyaratan Analisis, Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab Kelima Penutup yang Terdiri dari Simpulan dan saran-saran