

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan media dan informasi berkembang sangat pesat. Seseorang dimudahkan mengakses informasi hanya membutuhkan koneksi internet dan perangkat seperti laptop, komputer, maupun handphone. Hal ini mengakibatkan semua kegiatan dapat berjalan dengan cepat tanpa harus bergerak dari satu tempat ketempat yang lain. Dengan hal itu manusia mulai merasakan manfaat adanya perkembangan media komunikasi dan informasi. Namun dibalik itu terdapat dampak buruk yang mengakibatkan seseorang enggan untuk beraktivitas fisik dan lebih memilih memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan oleh media komunikasi sekarang.

Internet sangat dekat dengan kehidupan manusia, dan memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari internet seperti aktifitas positif bagi remaja secara ekonomis, akademis maupun kreatifitas intelektual. Dampak negatif dari penggunaan internet secara berlebihan seperti gangguan psikologis, antisosial, bullying, kecanduan bermain game online, dan lain lain (Hakim, 2017, hal. 315).

Dilansir dari The conversation pada tanggal 4 juni 2018 dengan judul “WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh” menjelaskan sebagian

pengguna game itu berusia remaja yang melakukan tindakan kriminal dalam memenuhi kebutuhan bermain game. Beberapa dampak yang ditimbulkan ketika seseorang kecanduan game diantaranya : tidak dapat mengontrol emosi, lebih memprioritaskan bermain game daripada kegiatan lain (Jaya, 2018, hal. 2).

Kecanduan bermain game online dapat menimbulkan dampak buruk kepada seseorang. Salah satu akibat yang dapat langsung dirasakan yaitu menghabiskan banyak waktu di depan layar dan berpengaruh pada kesehatan, hilangnya interaksi antara individu, serta adanya rasa ketergantungan. berbeda kasusnya jika game online digunakan dengan sangat bijaksana dan memahami batasan untuk menggunakannya.

Berhubungan dengan mengatur waktu, Islam juga mempunyai kewajiban bagi seorang hambahnya yang telah memenuhi syarat untuk melaksanakan kewajibannya mendirikan shalat wajib dengan keadaan tepat waktu. Didalam surah Al-Baqarah ayat 238 :

حَافِظُوا عَلَى الصَّلَوَاتِ وَالصَّلَاةِ الْوُسْطَىٰ وَقُومُوا لِلَّهِ قَانِتِينَ

“Peliharalah semua shalat(mu), dan (peliharalah) shalat wusthaa. Berdirilah untuk Allah (dalam shalatmu) dengan khusyu“ (Al-Quran Terjemahan Tajwid, hal. 39)

Shalat yang baik adalah shalat di awal waktu. Shalat yang memiliki keutamaan lebih baik untuk seorang laki laki adalah shalat berjamaah. Shalat juga mempunyai banyak manfaat untuk kesehatan.

Berkaitan dengan idealita , maka realita yang terjadi di sekolah-sekolah di daerah perkotaan yang notabennya lebih mudah dalam mengakses segala bentuk perkembangan digital. Salah satunya lebih banyak bermain game online sebagai alat mengisi waktu luang dan hal tersebut dapat mempengaruhi kualitas kedisiplinan waktu shalat.

Melihat realita yang terjadi dilingkungan terdapat hal yang berlawanan dengan idealita. Game online menjadi pilihan untuk mengisi waktu, padahal shalat adalah kewajiban dan jika dikerjakan di awal waktu memiliki manfaat yang besar. Namun sebenarnya penyebab tidak tepatnya waktu shalat tidak hanya karena bermain game saja, bisa dari faktor malas malasan dan kebiasaan yang buruk. Dampak dari keseringan bermain game online dalam waktu lama dapat menyebabkan shalat menjadi tidak tepat waktu. Seseorang yang telah bermain dengan serius dapat lupa waktu karena keasikan dengan alur permainan.

Berdasarkan hal di atas, peneliti beranggapan bahwa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dapat menjadi lokasi yang tepat untuk penelitian ini. Oleh Karena itu, saya mengambil judul pengaruh intensitas bermain game online terhadap disiplin shalat siswa SMP 3 Muhammadiyah Yogyakarta karena shalat tepat waktu merupakan kewajiban bagi umat islam dan memiliki manfaat untuk diri sendiri.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ?
2. Bagaimanakah disiplin shalat siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ?
3. Apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap disiplin shalat siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis berapa intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis disiplin shalat pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
3. Untuk menganalisis apakah ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap disiplin shalat siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## **D. Kegunaan Penelitian**

1. Manfaat praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai bahan pertimbangan dalam kaitannya dengan pengaruh dari intensitas bermain game online siswa terhadap ketepatan sholat waktu. Juga sebagai bahan evaluasi bagi sekolah terkait dalam pelaksanaan atau penyelenggaraan program pendidikan Agama dan kedisiplinan siswa.

## 2. Manfaat teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh intensitas bermain game online terhadap disiplin shalat siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.