

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan rangkaian aktifitas untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia yang berjalan seluruh hidup. Tujuan pendidikan pada umumnya untuk meningkatkan SDM yang utuh dan berkualitas. Adanya potensi yang mereka miliki akan menghasilkan manusia yang berkualitas (Indrakusuma, 2003:15). Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak didik, baik dalam pengembangan prestasi belajar. Pendidikan mempunyai peranan yang amat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan semakin berkembang, variatif dan beragam jenisnya. Salah satu jenis permainan ialah *game online* yang disajikan secara sederhana, dan mampu meningkatkan intensitas pengalaman manusia melalui jaringan komputer yang aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan (Wahid & Labib, 2010: 31).

Salah satu wujud permainan yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi ditandai munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu *game online* yang bermunculan lewat telepon genggam dan bahkan sudah melalui rental - rental *game*. Jenis permainan ini tidak terbatas pada anak-anak saja, tetapi juga dilakukan oleh kalangan remaja, dewasa dan orang tua, bahkan pelajar juga terlibat dalam permainan ini. Masuknya jenis permainan *game online* disambut dengan fenomenal oleh masyarakat luas, hal ini terbukti oleh ramainya rental-rental *game* yang tersebar di sekitar tempat tinggal, sekolah-sekolah bahkan tidak sedikit pula keluarga yang menyajikan *game-game* di rumah. Permainan *game online* berpengaruh besar pada motivasi setiap anak yang memainkannya, ada yang merasa tegang sehingga ingin segera memenangkan *game* yang ia mainkan, ada yang kecewa bahkan ada yang tidak kenal putus asa dalam memainkannya walaupun berkali-kali ia kalah dalam permainan *game online* tersebut. Kemunculan sarana interaktif, seperti *game online* disadari atau tidak sesungguhnya telah mengubah suasana rumah, kelas maupun ruang bermain. Sebagaimana firman Allah SWT :

اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهَوٌّ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ
وَالْأَوْلَادِ ۖ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ
حُطَامًا ۖ وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ ۚ وَمَا الْحَيَاةُ
الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْعُرُورِ

Artinya: Ketahuilah, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu (QS. Al-Hadid: 20).

Perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi yang semakin pesat dan arus globalisasi yang semakin hebat memunculkan persaingan di bidang pendidikan (Dalyono, 1997:14). Ilmu pendidikan dan teknologi yang semakin maju menjadikan kita harus lebih kritis dalam memilahnya agar mampu menghasilkan kualitas pendidikan yang baik. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbagai upaya dilakukan yaitu salah satu dengan peningkatan motivasi belajar. Keberhasilan siswa dalam hal belajar dipengaruhi oleh dirinya sendiri dengan adanya kemauan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan peningkatan motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar (Sardiman, 2011: 10).

Motivasi belajar merupakan merupakan faktor pendorong kegiatan belajar yang berasal dari diri sendiri maupun dari lingkungan. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi

kebutuhannya. Tanpa motivasi yang besar, peserta didik akan banyak mengalami kesulitan dalam belajar (Uno, 2009: 3).

Motivasi belajar anak yang semakin meningkat, akan memberi pengaruh positif bagi perkembangan belajarnya. Perkembangan belajarnya dapat ditunjukkan dari bagaimana ia mampu menerapkan dan mengamalkan segala aspek pengetahuan di dalam kehidupan sehari-harinya. Pengamalan tersebut dapat berupa bagaimana ia bersikap dan bertingkah laku, serta pengamalannya dalam menjalankan syariat agama (Uno, 2009: 15).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan AR tanggal 12 Mei 2014 mengatakan bahwa yang datang bermain ke rental *game* ialah anak-anak mulai umur enam tahun hingga orang berusia tiga puluhan. Pengunjung terbanyak adalah pelajar baik itu tingkat SMP sampai keperguruan tinggi. Mereka boleh kapan saja datang untuk bermain terutama pada hari libur sekolah. Rata-rata mereka menghabiskan waktu lima jam, mereka pasti tahan untuk tetap bermain bila tempat permainan tidak ditutup. Mungkin lima jam sehari bagi orang yang tidak menggemari *game* dinilai sebagai pemborosan waktu, tetapi bagi pecandu *game* waktu itu masih dirasa kurang. Duduk berjam-jam keasyikan memainkan *game online* membuat anak kurang bergerak, kurang bermain dan kurang bersosialisasi dengan temannya, kondisi ini jelas menghambat pola pikir dan mempengaruhi belajar anak.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*, anak - anak akan malas mengerjakan tugas-tugas yang diberikan sekolah, karena keasyikan bermain. Kebanyakan akan lupa waktu dan lupa belajar jika tidak ada kontrol dan pembinaan dari orang tua atau pendidik yang lain, sudah dapat dipastikan semangat belajarnya menurun dan bahkan mundur sama sekali. Hal inilah sering sekali mempengaruhi motivasi belajarnya dan hasil belajar juga akan menjadi menurun (Leksono, 2011: 3).

Selain itu anak akan meniru adegan yang ada pada *game online* dan mempraktekan kepada teman sebayanya, sehingga akan terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya anak cenderung akan bertindak keras dalam pergaulannya, dan suka akan kekerasan tindak kriminal (Candra, 2006: 11). Pengaruh negatif dari *game online* juga mempengaruhi pengamalan keagamaan seorang anak, anak-akan menjadi malas dengan mengerjakan salat seperti menunda waktu salat, dan bagi para santri yang hafalan Quran akan mengurangi waktu hafalannya.

Pengamalan keagamaan merupakan wujud dari pemahaman dan penghayatan seseorang terhadap tindakan atau pekerjaan yang ia lakukan sesuai dengan ajaran agama Islam (Asmaran, 2003: 27). Pengamalan keagamaan dapat diwujudkan dengan tingkah laku atau akhlak, pengamalan ibadahnya serta sikap sosial pada lingkungan sekitar. Pengamalan keagamaan tidak hanya ditanamkan di dalam keluarga tetapi juga di lembaga pendidikan. Di lembaga pendidikan pengamalan keagamaan diperluas melalui pembelajaran dan pembinaan. Lembaga

pendidikan yang bercorak keagamaan salah satunya Pondok Pesantren (Hasbullah, 2012: 183).

Pondok Pesantren Ali Maksum Krapyak Yogyakarta merupakan salah satu pesantren terbesar di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sudah dikenal di berbagai penjuru nusantara hingga negeri tetangga. Terlihat dari perkembangan dan pendidikan yang semakin luas dan banyak melahirkan ulama-ulama besar yang memiliki pengaruh di Indonesia (Madjid, 1997:78).

Pondok pesantren mempunyai akar kuat dalam dalam pembinaan melalui jalur pendidikan luar sekolah. Di Pesantren secara intensif keagamaan dipelajari, didalami, dan dikaji baik dari sisi kognitif maupun akhlaknya (Hasbullah, 2012: 184). Pondok pesantren sangat khas dengan anak-anak santrinya. Mereka berpenampilan dengan sarung dan peci yang menjadi kebanggannya. Gaya hidup mereka yang sederhana dan telah terlatih kemandiriannya (Dhofier, 2011: 56).

Anak-anak santri yang belajar di Pondok Pesantren memiliki pengamalan keagamaan yang baik (Hasbullah, 2012: 186). Santri adalah elemen penting dalam suatu lembaga pesantren. Santri merupakan sebutan seorang murid atau peserta didik yang menetap dan melaksanakan kegiatan belajar baik dalam pembelajaran umum maupun spiritual di lingkungan pesantren (Dhofier, 2011:88). Santri yang belajar di Pondok pesantren, harus memusatkan studinya tanpa disibukkan dengan kewajiban sehari-hari seperti di lingkungan rumah. Santri, harus

mengutamakan ketepatan melaksanakan salat, mengaji, serta kegiatan belajar lainnya. Santri juga diharapkan mampu menjadi panutan bagi keluarga, dan masyarakat terutama dalam hal keagamaan. Di pondok Pesantren, fasilitas pun dibatasi, seperti tidak dianjurkan membawa alat komunikasi (*handphone*, komputer, dan lain sebagainya) atau barang-barang mewah ke pondok, makanan yang disajikan sederhana, menjaga setiap ucapan dan perkataan, serta tidak dibebaskan untuk keluar masuk pondok untuk hal-hal yang tidak penting (Dhofier, 2011:56).

Di Pondok pesantren Ali Maksum juga tidak mewajibkan para santrinya untuk membawa *handphone* yang memiliki *aplikasi-aplikasi* canggih. Akan tetapi karena letak pesantren yang tidak terlalu jauh dari pusat pemerintahan dan mobilisasi ekonomi Yogyakarta. Letak atau lokasi pondok pesantren Ali Maksum berada di daerah Krapyak tepatnya di antara Kabupaten Bantul dengan Kota Yogyakarta. Di daerah tersebut sudah semakin ramai dengan adanya gedung-gedung perusahaan, gedung-gedung pariwisata, berbagai macam pusat transportasi dan informasi seperti warnet dan rental- rental *game*, dengan demikian perkembangan teknologi informasi dan perkembangan modernisasi sudah pasti sulit di hindari oleh para santri pondok terutama yang dipengaruhi oleh suasana lingkungan. Seiring berjalannya waktu, teknologi dan informasi yang masuk dan merapat dalam lingkungan para santri pun tidak dapat dihindari. Seperti dari wawancara dengan salah seorang pembimbing

santri di Pondok Pesantren Ali Maksum yang bernama DS pada tanggal 19 Desember 2015, menyatakan:

“ Anak-anak yang sering main *game* biasanya bandel, seperti kalau disuruh salat terutama ashar sering telat ke masjidnya, apalagi kalau hari jumat yang waktunya libur, saking keasyikan main *game* pernah tidak pulang ke pondok, jadi kalau cari orangnya, cari aja di rental *game* favoritnya”.

Ungkapan seorang pembimbing santri tersebut menunjukkan bahwa ada masalah yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* yang sangat digemari santri baik sadar maupun tidak memberi dampak negatif bagi motivasi belajar dan pengamalan keagamaan dalam diri santri itu sendiri. Hal ini perlu adanya perbaikan dan peningkatan motivasi belajar yang kecanduan *game online* karena dikhawatirkan dapat mempengaruhi pengamalan keagamaan baik kepada diri individu tersebut kepada guru, teman, keluarga, serta lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dari itu penting untuk dilakukan penelitian untuk mengkaji pengaruh *game online* dan motivasi belajar kepada santri kelas VIII MTs di Pondok Pesantren Ali Maksum Krapyak Yogyakarta dilihat dari pengamalan keagamaan santri tersebut.

B. Rumusan Masalah

Melihat fenomena yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan bahwa yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh penggunaan *game online* terhadap pengamalan keagamaan santri kelas VIII MTs di Pondok Pesantren Ali Maksum Krapyak Yogyakarta?

2. Adakah pengaruh motivasi belajar terhadap pengamalan keagamaan santri kelas VIII MTs di Pondok Pesantren Ali Maksum Krpyak Yogyakarta?
3. Adakah pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar santri kelas VIII MTs di di Pondok Pesantren Ali Maksum Krpyak Yogyakarta?
4. Adakah pengaruh penggunaan *game online* dan motivasi belajar secara bersamaan terhadap pengamalan keagamaan santri kelas VIII MTs di Pondok Pesantren Ali Maksum Krpyak Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan

Demi melaksanakan penelitian ini, maka tujuan dan kegunaan untuk menganalisis dan mengkaji pengaruh penggunaan *game online* dan motivasi belajar terhadap pengamalan keagamaan santri kelas VIII MTs di Pondok Pesantren Ali Maksum Krpyak Yogyakarta yang disesuaikan dengan rumusan masalah.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis.

Bagi keilmuan, dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan keilmuan di bidang ilmu Pendidikan Agama Islam

2. Praktis

- a. Bagi pesantren, khususnya untuk bagian kesiswaan untuk lebih memperhatikan aktifitas siswa di luar jam belajar.

- b. Bagi pengasuh Pondok Pesantren Ali maksum Krapyak Yogyakarta, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi untuk peningkatan kualitas pembinaan santri.
- c. Bagi pembimbing, hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan rujukan dan supervisi dalam memperbaiki dan meningkatkan efisiensi dan aktivitas pelaksanaan pembelajaran secara umum.
- d. Bagi santri, dapat meningkatkan pengamalan keagamaannya dengan motivasi belajar yang baik, dan mengurangi permainan atau *game* yang dapat mengganggu proses belajar.

E. Sistematika Pembahasan

Demi memudahkan pembahasan dan pemahaman dalam penyusunan skripsi ini dapat dideskripsikan lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I berisi: Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II berisikan uraian tentang tinjauan pustaka yang terdiri dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini, serta kerangka teori yang relevan dan terkait dengan tema skripsi ini, paradigma penelitian dan hipotesis.

BAB III memuat uraian tentang rincian metode penelitian yang digunakan yang disertai alasannya. Uraian ini diantaranya menjelaskan jenis penelitian, variabel penelitian dan penegasan konsep, subjek

penelitian, populasi dan sampel, lokasi penelitian, tehnik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan tehnik analisa data.

BAB VI berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian dan pembahasan meliputi gambaran umum Pondok Pesantren Ali Maksum, yang terdiri dari letak goegrafi Pondok, sejarah berdirinya Pondok Pesantren Ali Maksum, lembaga pendidikan Pondok Pesantren Ali Maksum, Visi dan Misi Pondok Pesantren Ali Maksum, Tujuan Pondok Pesantren Ali Maksum, Kepengurusan Pondok Pesantren Ali Maksum. Selain itu pada bab ini juga membahas santri Madrasah Tsanawiyah, serta hasil penelitian

BAB V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian, sara-saran, dan kata penutup.

Bagian terakhir, disajikan daftar pustaka, lampiran-lampiran untuk mendukung dan menunjang hasil penelitian serta biodata peneliti.