

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Zaman yang serba canggih seperti saat ini, *game* tidak seperti dulu jika dahulu remaja masih banyak yang memainkan *game* manual atau permainan yang dimainkan dalam dunia nyata bukan seperti sekarang yang dimainkan dalam dunia maya, atau sudah dalam bentuk elektronik. Kalau pun menggunakan alat elektronik, remaja zaman dulu memainkan permainan yang mana sifatnya tidak *online*. Dampak yang disebabkan tidak terlalu banyak jika dibandingkan dengan permainan permainan yang sifatnya *online* seperti zaman sekarang ini.

Game online yang memiliki beragam bentuk memiliki daya tarik tersendiri bagi para remaja yang memainkannya dan merasa betah ketika memainkannya. Permainan yang begitu mengasyikan membuat remaja menjadi lupa akan waktu, lupa diri dan melupakan hal hal lainnya dalam lingkungan. Kecanduan *game online* yang dialami oleh para remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan keseharian, karena waktu yang banyak dihabiskan hanya untuk bermain *game online* saja maka mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dalam dunia nyata. Oleh sebab itu tentunya *game online* yang dimainkan sangat mempengaruhi.

Game online merupakan perkembangan dari media sosial, perkembangan yang sangat pesat ini memudahkan pengguna media sosial

untuk mencari atau memenuhi keperluan baik itu informasi, hiburan, dan gaya hidup dapat dengan mudah diakses melalui sambungan internet dari telefon genggam kita maupun laptop dan komputer. Hal ini tidak dapat dihindari karena dalam kehidupan kita perlu mengikuti perkembangan zaman agar dapat bersaing dan mendapatkan informasi juga keperluan penting secara mudah, cepat, dan praktis. Perkembangan teknologi dalam ranah hiburan dapat kita lihat dengan berkurangnya permainan tradisional (Hasanah, 2013).

Munculnya berbagai macam *game online*, sebagian besar pemainnya adalah dari kalangan masyarakat, pelajar dan mahasiswa. Tanpa mengetahui dari dampak *game online* mereka bermain karena hanya untuk mengusir rasa bosan dan hanya untuk sekadar hiburan. Tidak ada yang menyalahkan dengan kemajuan dari teknologi karena kemajuan dari teknologi sangat membantu dalam kemajuan pendidikan. Hal hal seperti itulah yang dikhawatirkan akan menjadi gangguan psikologis maupun aktivitas mereka dalam pembelajaran serta bagi perkembangan mental pelajar maupun non pelajar. Ketidaktahuan mereka akan dampak yang disebabkan oleh *game online* menjadikan mereka akan tetap enjoy dalam memainkannya. Banyak pula dari kalangan pelajar maupun mahasiswa hingga masyarakat yang belum mengetahui spesifik faktor faktor pendorong, serta dampak yang disebabkan oleh *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang terjadi.

Menurut *Marlina et al., (2020)* mengatakan bahwa kecanduan *game* pada siswa laki laki lebih tinggi dari pada siswa perempuan. Perbedaan gender terhadap bermain *game* berbeda, bahawasanya anak laki laki cenderung memiliki hasrat untuk mengalahkan, karena pada otak laki-laki berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan karena semakin banyak lawan yang mereka kalahkan akan semakin banyak poin yang didapatkan maka akan membuat otak semakin terangsang dan menjadi kecanduan.

Pendidikan dipersepsikan bermacam macam oleh masyarakat. Ada yang mempresepsikan sebagai sebuah pendewasaan rohani dan jasmani individu ataupun kelompok masyarakat, upaya pemindahan tradisi dari suatu generasi ke generasi lainnya, upaya pembekalan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, upaya rekayasa sosial untuk merubah peradaban, pendidikan sebagai ukuran strataa sosial, dan ada pula yang mengidentikan dengan sekolah atau belajar.

Berdasarkan berbagai persepsi dari masyarakat terkait dengan apa itu sebenarnya hakikat pendidikan. Maka disepakati bahwasanya pendidikan merupakan upaya sadar yang dipersiapkan dengan matang dalam rangka membantu anak didik/pelajar menjadi seorang pribadi yang utuh dari sisi spritual, mental sosial, fisiknya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya penanaman nilai nilai norma dan tradisi kelompok manusia dan juga mengajarkan pengetahuan dan keterampilan tentang nilai, norma dan tradisi agar terwujud individu yang memiliki kompetensi.

Maraknya pandemi *Covid-19* yang terjadi pada saat ini, menjadikan berbagai lembaga pendidikan di Indonesia menetapkan pembelajaran secara *online*, mulai dari lembaga sekolah hingga lembaga perguruan tinggi. Hal tersebut bertujuan untuk mencegah penularan *Covid-19*. Hal tersebut bukan menjadi masalah yang besar bagi lembaga yang memiliki sistem Akademik berbasis daring, begitu pula dengan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang sudah memiliki sistem pembelajaran berbasis daring, namun sistem pembelajaran daring akan menjadi masalah bagi lembaga pendidikan yang belum memiliki sistem pembelajaran berbasis daring.

Kuliah dengan sistem *online* bertujuan memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran dimana pun mereka berada. Adapun aplikasi pembelajaran *online* yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa berbeda-beda. Pengajaran *online* yang dilakukan diberbagai perguruan tinggi diminta untuk cepat beradaptasi dengan menggunakan berbagai aplikasi yang ditawarkan termasuk aplikasi *zoom*. Pembelajaran berbasis *online* merupakan salah satu solusi yang sangat dibutuhkan oleh lembaga universitas maupun mahasiswa dimasa pandemi saat ini. Oleh karena itu pembelajaran secara *online* dengan aplikasi *zoom* sebagai alternatif suatu pemecahan masalah supaya peserta didik tetap melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan diterapkannya sistem kuliah online terdapat beberapa mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan benar.

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta termasuk universitas yang berada ditengah kota, hampir semua fasilitas ada di UMY, keterkaitanya penelitian ini karena banyak mahasiswa UMY khususnya program studi pendidikan agama islam yang bermain *game online*. Maraknya mahasiswa PAI yang bermain *game online* tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta khususnya pada program studi pendidikan agama islam. Maraknya *game online* pada zaman sekarang menyebabkan banyak dari mahasiswa pendidikan agama islam menjadi kecanduan terhadap *game online* tersebut. Fase kecanduan *game online* merupakan keadaan dimana mahasiswa akan sangat sulit melepas permainan tersebut. Mahasiswa yang bermain *game online* akan rela mengorbankan berbagai hal, diantara adalah, waktu untuk tidur, uang yang digunakan untuk membayar kuota atau membayar *bill* ketika di warung internet, mengorbankan waktu untuk belajar, bekerja hingga waktu untuk keluarga. Bahkan pemain yang sudah kecanduan menyebabkan pola makan dan tidur mereka tidak teratur sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kesehatan. Banyaknya fasilitas *game online* merupakan salah satu faktor pendorong pemain dapat kecanduan, apa lagi fasilitas tersebut menawarkan harga yang dapat di jangkau oleh peserta mahasiswa tersebut.

Oleh sebab itu berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang *pengaruh Game Online terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*

A. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana realita penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa laki-laki Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimana aktivitas belajar mahasiswa laki laki Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap aktivitas belajar mahasiswa laki laki Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

B. TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui realita *game online* di kalangan mahasiswa laki-laki Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2. Mengetahui aktivitas belajar mahasiswa laki-laki Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
3. Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap aktivitas belajar mahasiswa laki-laki Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

C. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama hal-hal yang berhubungan dengan pengaruh game online terhadap aktivitas belajar mahasiswa.
- b. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni dibangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman bagi masyarakat maupun tenaga pendidik akan pengaruh game online terhadap aktivitas belajar mahasiswa dibangku kuliah. Hasil data dalam penelitian ini bisa menjadi sumber informasi bagi orang tua atau pemerhati pendidikan betapa krisisnya motivasi belajar mahasiswa karena game online.

D. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan pada penelitian ini menguraikan mengenai bagian-bagian penelitian secara sistematis sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah yang mendiskripsikan secara umum. Bagian-bagian skripsi disusun menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut :

Bagian awal skripsi ini memuat mengenai halaman sampul, halaman judul, halaman nota dinas, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman moto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi dan abstrak. Kemudian pada bagian pokok skripsi menguraikan penelitian menjadi lima bab yang tergabung secara sistematis. Peneliti menguraikannya sebagai berikut:

Bab I memuat mengenai suatu masalah dan hal-hal yang melatar belakangi penelitian ini. Selain tentang latar belakang masalah pada bagian pertama ini memuat mengenai rumusan masalah penelitian ini. Pada bagian ini juga memuat mengenai tujuan dari dilaksanakannya penelitian.

Bab II dari penelitian ini memuat mengenai tinjauan pustaka untuk melengkapi serta sebagai referensi keberlangsungan penelitian ini. Tinjauan pustaka tersebut memuat beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki variabel yang hampir sama dengan penelitian ini yaitu variabel mengenai dampak *game online*. Pada bagian ini juga berisi mengenai kerangka teori yang menerangkan teori tentang dampak *game online* dengan sumber-sumber dari buku serta jurnal yang jelas.

Bab III memuat mengenai metode penelitian yang digunakan. Pemaparan metode penelitian ini meliputi penelitian yang digunakan, variabel penelitian, lokasi dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta analisis data yang digunakan pada penelitian ini.

Bab IV memuat gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, serta pembahasan penelitian Dampak *Game Online* pada Aktivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Bab V memuat dan menguraikan mengenai kesimpulan dan beberapa saran untuk pihak yang berkaitan dengan penelitian ini serta kata penutup.

Kemudian pada bagian akhir terdiri atas lampiran-lampiran yang mendukung proses penelitian sehingga lampiran tersebut dapat digunakan sebagai pelengkap serta data pendukung dalam penelitian yang akan menjadi bukti bahwa untuk memperoleh data dalam penelitian ini dilakukan secara nyata dan berproses.