

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Usia remaja adalah permulaan dari perkembangan individu anak sehingga menyebabkan pengaruh bagi individu selanjutnya, dan pada usia 17 tahun disanalah permulaan pembentukan karakter dan kualitas anak. Dalam periode beberapa tahun belakangan ini, pembentukan karakter dan kualitas anak pada era sekarang terbantu oleh perkembangan teknologi-teknologi yang semakin canggih dan modern, kecanggihan teknologi masa kini tidak hanya bisa dirasakan dikota-kota besar saja, akan tetapi kota-kota kecil dan desa juga sudah terkontaminasi oleh kecanggihan teknologi masa kini.

Pada zaman yang serba berkemajuan saat ini manusia dihadapkan dengan trendi masa kini. Contoh konkrit adalah meningkatnya tingkat kemudahan untuk mengakses internet, internet adalah salah satu dari sekian banyaknya teknologi yang berkemajuan yang di rakit oleh kehebatan manusia. Berbagai kalangan semakin sering menggunakan internet untuk memperoleh informasi dalam kesehariannya. Selain untuk memperoleh informasi kita juga bisa memanfaatkan internet sebagai sarana hiburan. Kita dapat bermain *game*, akan tetapi *game* yang terdapat di zaman yang serba berkemajuan saat ini sangat jauh berbeda dengan zaman dahulu, pada zaman dahulu *game* hanya bisa dimainkan sendiri dan dua orang saja, namun karena kemajuan teknologi *game* saat ini bisa dimainkan lebih dari dua orang bahkan bisa dimainkan oleh 100 orang sekaligus dan *game* tersebut dinamakan *game online*. *Game online* adalah permainan (*games*) yang dapat

diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan sebagai alat pembelajaran (Adam & Rollings,2007).

Membaca hal yang penting dan suatu aktivitas yang harus dilakukan oleh semua orang terkhusus bagi siswa yang masih mencari ilmu, karena dengan membacalah siswa akan mendapatkan banyak pengetahuan yang sangat luas, begitu sebaliknya jika tidak membaca siswa tidak akan mendapatkan banyak ilmu pengetahuan. Membaca adalah suatu cara yang dibuat oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang terkandung dalam karya tulis yang disampaikan oleh penulis.(Tarigan, 1984:7).

Game online tidak akan mempunyai pengaruh jika tidak dimainkan terus-menerus. Kini banyak individu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa yang kegiatan sehari-harinya hanya bermain *game online* yang di mainkan digedget dan juga warnet (warung internet). Bermain adalah suatu tindakan yang dilakukan tanpa ada hasutan dari orang lain dan batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang ada namun dilakukan dengan sukarela yang bertujuan untuk menimbulkan kesenangan dalam diri (Siti Rahayu Haditono, 2006:131-132). Setiap individu memiliki kemauan untuk selalu bermain Seperti yang telah dijelaskan Al-Qur`an yaitu dalam Surah Muhammad 47:36 :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهْوَةٌ وَإِنْ تَوَمَّنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلَكُمْ
أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan didunia hanyalah permainan dan senda gurau, jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”

Segala sesuatu pasti ada dampak positif dan negatif, begitu juga dengan *game online*, pada zaman sekarang *game online* bukan hanya sekedar di gunakan hanya untuk bermain saja, namun dipergunakan untuk bersilahturahmi melalui dunia maya, menemukan teman baru, bersosialisasi di dunia maya, berbisnis dan lahan pekerjaan. Bermain *game online* tidak selamanya merugikan, selama pemain bisa mengatur waktu dan memanfaatkannya ke arah yang positif *game online* juga bisa menghasilkan uang. Dampak positif bermain *game online* adalah orang tua lebih mudah untuk mengawasi anak dikarnakan seorang anak bermain *game online* di gedit ataupun warnet, tingkat berfikir otak siswa akan lebih meningkat, respon siswa juga meningkat, siswa bisa melampiaskan kekesalannya kepada *game onlinei* tanpa ada kerugian bagi dirinya sendiri dan orang lain, dan siswa akan lebih berfikir inovatif (Yahya, 2013:2).

Namun kenyataannya pada zaman yang modern sekarang pemain *game online* sangatlah berlebihan dan hal tersebut menimbulkan dampak yang negatif. Pemain *game online* akan melakukan apapun agar bisa bermain *game online* dan juga banyak siswa putus sekolah dan melakukan tindak kriminal karna bermain *game online*, seperti kasus yang pernah terjadi di kota Bandung, Dogol (15) bocah laki-laki putus sekolah larut seharian di warung internet (warnet) sembari memolototi layar monitor komputer. Lantaran tak punya duit lagi untuk bermain *game online*, bocah laki-laki ini nekat mencuri sepeda motor yang terpakir

dihalaman rumah warga, namun sebelum berhasil melakukan tindak kriminalnya aksi bocah ini terpergok oleh warga dan kasus ini ditangani oleh Polsek Andir (DetikNews).

Dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*, siswa menjadi malas jika disuruh belajar, menghalalkan semua cara hanya untuk bermain *game online*, siswa lebih memilih untuk bermain *game online* dari pada belajar maupun membantu orang tua, lupa waktu, meninggalkan kewajiban dan makan menjadi tidak teratur (Yahya, 2013:2). Pengaruh negatif dari *game online* juga mempengaruhi aktifitas keagamaan seorang pelajar, siswa akan menjadi malas meluangkan waktu untuk shalat dan membaca Al-Qur'an.

Oleh karena itu *game online* menjadi suatu budaya di kalangan pelajar dan memiliki efek negatif pada saat ini, berdasarkan hal inilah di SMP Muhammadiyah 3 perlu dilakukan analisa guna meninjau sejauh mana **Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
2. Bagaimana minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
3. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Untuk mengkaji minat membaca Al-Qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Untuk menganalisis pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Yogyakarta.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Sekolah

Memberikan 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 penggunaan *game online* tersebut.

- b. Bagi Siswa

Memberikan informasi dan sejauh mana keterkaitan siswa dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir pengaruh *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an.

c. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

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.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menunjukkan bab per bab, agar terlihat lebih mudah dan jelas rangkaian pembahasan skripsi serta mudah tata urutnya secara global, skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab I yaitu, Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II yaitu, berisi tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori yang menjadi landasan teori pada landasan ini.

Bab III yaitu, berisi tentang metodologi penelitian, jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan peneliti, lokasi penelitian, kemudian memaparkan subyek penelitian dan menguraikan teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti.

Bab IV yaitu, berisi tentang gambaran umum serta mengungkapkan profil singkat SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Bab V yaitu, berisi tentang hasil penelitian yang mengungkapkan tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Al-Qur'an siswa, serta menyimpulkan hasil penelitian dan saran yang diberikan dari hasil penelitian.