

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tingkat pemenuhan kepuasan yang dicapai sebagai individu dan makhluk sosial merupakan awal dari perkembangan teknologi, yang diawali dengan proses sederhana sehari-hari. Perkembangan tersebut telah menimbulkan berbagai dampak terhadap masyarakat, bangsa, dan negara. Semua orang ingin menggunakan dan mendapatkan keuntungan dari setiap perkembangan ini (Danuri, 2019). Di dalam perkembangannya, banyak sekali teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti ponsel pintar dan jejaring internet. Perkembangan teknologi terus meningkat seiring dengan perkembangan zaman dan memudahkan manusia dalam melakukan suatu aktivitas, baik itu yang berkaitan dengan pekerjaan, pendidikan ataupun hiburan. Media hiburan yang banyak diminati sekarang adalah game online.

Game online adalah *game* yang dimainkan melalui jaringan yang disediakan oleh pembuat *game* sebagai aplikasi *game* yang berhubungan dengan browser atau server tertentu. (Lutfiwati, 2018). *Game online* merupakan salah satu bentuk permainan yang menggunakan perangkat keras dan dapat dimainkan dengan bebas di ponsel pintar, laptop dan juga PC (*Personal Computer*). Sekarang *game online* bisa dimainkan di mana saja, karena pada saat ini teknologi sudah semakin canggih, sehingga seseorang bisa menggunakan teknologi yang dimilikinya untuk bermain *game online* secara bebas.

Game online memiliki beberapa tipe yang terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu: *Real-Time Strategy*, MMOG (*Massive Multiplayer Online Games*) dan MOBA (*Multiplayer Online Battle-Arena*). *Real-Time Strategy* merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. *Massive Multiplayer Online Games* yaitu permainan yang skalanya besar yang mencapai lebih dari 100 pemain, setiap pemain dapat

berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata (Masya & Candra, 2016). *Multiplayer Online Battle-Arena* merupakan *game* strategi dimana kedua tim bersaing di medan yang telah ditentukan. Salah satu *game* jenis MOBA ini adalah *Mobile Legend* yang sekarang banyak diminati.

Mobile Legend merupakan *game* pertarungan dengan menggunakan mode multiplayer yang disediakan untuk *smartphone*. Kedua tim akan bersaing untuk menguasai tiga jalur yang dikenal dengan jalur "*Top*", "*Mid*", dan "*Bottom*", yang menghubungkan dua *base* masing-masing tim. Mereka juga akan bertarung untuk menghancurkan markas lawan sekaligus menjaga markas mereka sendiri. Dari lima pemain akan memilih hero atau karakter favorit mereka masing-masing. *Tank*, *Mage*, *Fighter*, *Assassin*, *Marksman*, dan *Support* adalah beberapa *role* yang bisa dimainkan di dalam permainan.

Salah satu *game* MOBA terbaik dan paling banyak dimainkan adalah *Mobile Legend*. Yang pertama kali dirilis pada tahun 2016 dan sangat digemari oleh berbagai kalangan, tentunya termasuk remaja usia sekolah. Banyak pelajar yang bermain di luar sekolah maupun di dalam sekolah. *Mobile Legend* pada dasarnya adalah salah satu dari sekian banyak *game online* yang dimainkan semata-mata untuk hiburan. Namun, faktanya adalah sifat intens dari bermain *game Mobile Legend* dapat menyebabkan kecanduan, yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku seseorang. Penggunaan *game online Mobile Legend* berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Menurut Ghuman & Griffiths yang dikutip (Novrialdy, 2019), menjelaskan bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan beberapa masalah yang dapat dikategorikan sebagai adiksi, seperti kurangnya kepedulian terhadap aktivitas sosial, hilangnya kontrol terhadap waktu, menurunnya prestasi akademik, menurunnya relasi sosial, keuangan, kesehatan, dan aktivitas kehidupan yang penting.

Jika sudah kecanduan, seseorang lupa akan aktifitasnya dan dampak dari kecanduan tersebut membuat para pemain mudah terbakar emosi sampai berkata kasar bahkan rasis, dan lebih buruknya sampai mengabaikan perintah orang tua dan melalaikan perintah agama untuk beribadah. Selain itu, tidak menutup kemungkinan bagi siswa untuk membohongi orang tua dengan berbagai alasan

demi mengejar hobi bermain *game online*, seperti *Mobile Legend* yang seringkali membutuhkan uang untuk membeli *skin* karakter.

Remaja yang kecanduan *game online* mungkin tidak melihat perubahan perilaku terhadap diri sendiri, tetapi orang lain dari lingkungannya, terutama orang tua, mungkin merasakan perubahan yang dialami sang anak. Imam Ghazali menjelaskan bahwa akhlak merupakan susunan yang tertanam kuat dalam jiwa yang akan muncul berbagai perbuatan dengan mudah dan ringan, tanpa perlu pemikiran atau pertimbangan (Bafadhol, 2017). Dapat diartikan bahwa perubahan perilaku tersebut termasuk dalam dampak krisis moral terhadap generasi muda.

Namun, perubahan tersebut tidak terjadi secara instan, butuh waktu dalam merubah perilaku atau akhlak seseorang. Tetapi, perubahan tersebut bisa di tanggulangi dengan bimbingan serta pencegahan yang diberikan orang tua dan pendidik di sekolah. Jika *game* ini berpengaruh terhadap akhlak para siswa, maka sebaiknya untuk para guru, dan orang tua supaya lebih menjaga dan membimbing perkembangan akhlak setiap anak.

Berdasarkan studi pendahuluan bahwa banyak siswa yang bermain *game online Mobile Legend* dilingkungan sekolah. Pihak sekolah tidak melarang siswanya untuk bermain *game online*. Karena dalam permainan ini, memiliki dampak yang baik seperti dapat berpikir kritis, sumber penghasilan sebagian masyarakat, melatih kemampuan komunikasi, menambah pertemanan dan komunitas, serta melatih kewaspadaan dan semangat pantang menyerah. Namun, dilapangan ditemukan perilaku atau akhlak siswa yang kurang baik, seperti tidak mengucapkan salam saat berpapasan dengan guru dan tidak memperhatikan ketika guru menerangkan materi pelajaran.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk menganalisis secara mendalam sejauh mana pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa sekolah. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan mengangkat judul penelitian "PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP AKHLAK SISWA (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu)".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas intensitas bermain *game online Mobile Legend* siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu?
2. Bagaimana realitas akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu?
3. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Realitas ntensitas bermain *game online Mobile Legend* siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu.
2. Realitas akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu.
3. Pengaruh intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Seperti yang dihasilkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan akhlak dan berkontribusi dalam pencegahan perubahan akhlak siswa serta diharapkan mampu membantu dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk berbagai pihak, diantaranya:

- a. Guru, lebih meningkatkan pengawasan terhadap siswa ketika berada dilingkungan sekolah.

- b. Orang Tua, melakukan pengawasan lebih terhadap anaknya dalam penggunaan teknologi dan berbagai fasilitas didalamnya.
- c. Siswa, mengurangi intensitas bermain supaya tidak mengganggu aktifitas belajar.
- d. Peneliti dan calon peneliti, menambah wawasan dan pengalaman ketika berlangsungnya penelitian, serta memberikan pengetahuan terhadap calon peneliti supaya dalam penelitian selanjutnya dapat memberikan hasil yang lebih baik.

E. Kerangka Berpikir

Menurut bahasa, intensitas adalah sebagai tingkat atau ukuran intensnya. Intensitas adalah "intens", yang berarti "aktif", "bersemangat", dan "hebat". Seseorang yang melakukan suatu kegiatan karena dorongan dan aktifitas yang dilakukan terus menerus disebut intensif. Dapat disimpulkan bahwa intensitas mengacu pada kegiatan rutin, seperti bermain atau melakukan kegiatan sehari-hari.

Bermain merupakan salah satu hal yang biasa dilakukan oleh remaja atau anak usia dini, dan anak yang suka bermain biasanya memiliki kemampuan fisik, intelektual, dan emosional yang baik. Menurut (Wong, 2000) yang dikutip (Kustiawan & Utomo, 2018) menjelaskan bahwa bermain merupakan sarana belajar berkomunikasi, beradaptasi dengan lingkungannya, melakukan apapun yang bisa dilakukan, dan dengan bermain, bisa mengetahui waktu, jarak, dan suara. Bermain merupakan media pembelajaran yang baik karena bermain merupakan keterampilan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Bermain merupakan suatu aktifitas untuk bersenang-senang tanpa memperhatikan hasil permainan.

Kemajuan teknologi terus berkembang di era globalisasi ini, menjadikannya sebagai komponen utama pada proses kehidupan. Internet merupakan suatu hasil dari kemajuan teknologi tersebut. Sebelum teknologi ditemukan, orang masih bermain *game* secara *offline* (tanpa jaringan) berbeda dengan saat ini, ketika semua orang sudah bermain *game online*.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan pada perangkat yang terhubung dengan jaringan internet, seperti *smartphone*, laptop, dan personal computer (PC). Menurut Young yang dikutip (Kurniawan, 2017) berpendapat

bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan di mana pemain saling berinteraksi antara satu sama lain untuk menyelesaikan misi, menetapkan tujuan, dan mendapatkan skor tertinggi di dunia maya. *Game online* adalah *game* yang dimainkan di komputer dan dapat dimainkan secara bersamaan oleh beberapa pemain melalui internet.

Bermain *game online* adalah suatu hal yang dilakukan kebanyakan orang ketika mereka memiliki waktu luang. *Game online* merupakan salah satu media hiburan yang banyak digunakan oleh masyarakat termasuk remaja. Namun, banyak dari para remaja menjadikannya sebagai prioritas utama, bahkan menjadi kecanduan akan bermain *game online* karena intensitas bermain yang tinggi, sehingga aktifitas yang lain menjadi terganggu.

Mobile Legend menjadi salah satu *game online* yang banyak diminati saat ini. Terdapat dua tim dalam permainan ini, setiap tim terdiri dari lima pemain dan biasanya saat permainan sedang berlangsung, banyak pemain yang bertindak merugikan, misalnya bersikap tidak sopan, fanatik, dan lain-lain. Penyebab dari perilaku negatif tersebut biasanya karena teman satu tim kurang hebat atau biasa disebut “beban” di dalam dunia *Mobile Legend* dan bisa juga karena faktor jaringan yang lambat. Tentunya hal tersebut berpengaruh terhadap perilaku atau akhlak siswa sekolah. Karena pada umumnya siswa remaja masih labil dan mudah terpengaruh terutama akhlaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Perjalanan umat muslim menuju kesejahteraan di dunia dan akhirat nampaknya perlu adanya akhlak, baik secara historis maupun teologis. (Mahmud A. , 2020). Seperti apa yang menjadi tugas dari Rasulullah saw. yaitu, menyempurnakan akhlak manusia agar manusia dapat hidup dengan berlandaskan akhlak sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad Saw. Al-Quran memberikan gambaran tentang keindahan akhlak Rasulullah, yang dimana Allah berfirman:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: ” Dan sesungguhnya kamu (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung ” (Q.S Al-Qalam:4).

Menurut Hadhiri yang dikutip (Awaliyah & Nurzaman, 2018), akhlak menurut bahasa berasal dari kata “*akhlaqun*” dalam bentuk jamak, sedangkan kata “*khuluq*” dalam bentuk tunggal berarti perangai atau tingkah laku, watak, budi pekerti, kebiasaan. Akhlak terbagi menjadi dua, yaitu; Akhlak *mahmudah* (terpuji), dalam kajian akhlak Islam disebutkan bahwa ada beberapa sifat *mahmudah* (terpuji) yang harus dipahami, diterapkan, dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari. Karena sifat-sifat tersebut merupakan akhlak yang telah dicontohkan langsung oleh Nabi Muhammad. Karena salah satu misi Rasulullah adalah menyempurnakan akhlak manusia, maka akhlak yang terpuji itu merupakan salah satu identitas seorang muslim. Dimana Rasulullah saw. menjadi suri tauladan yang baik, seperti yang dijelaskan dalam firman Allah Swt:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۗ

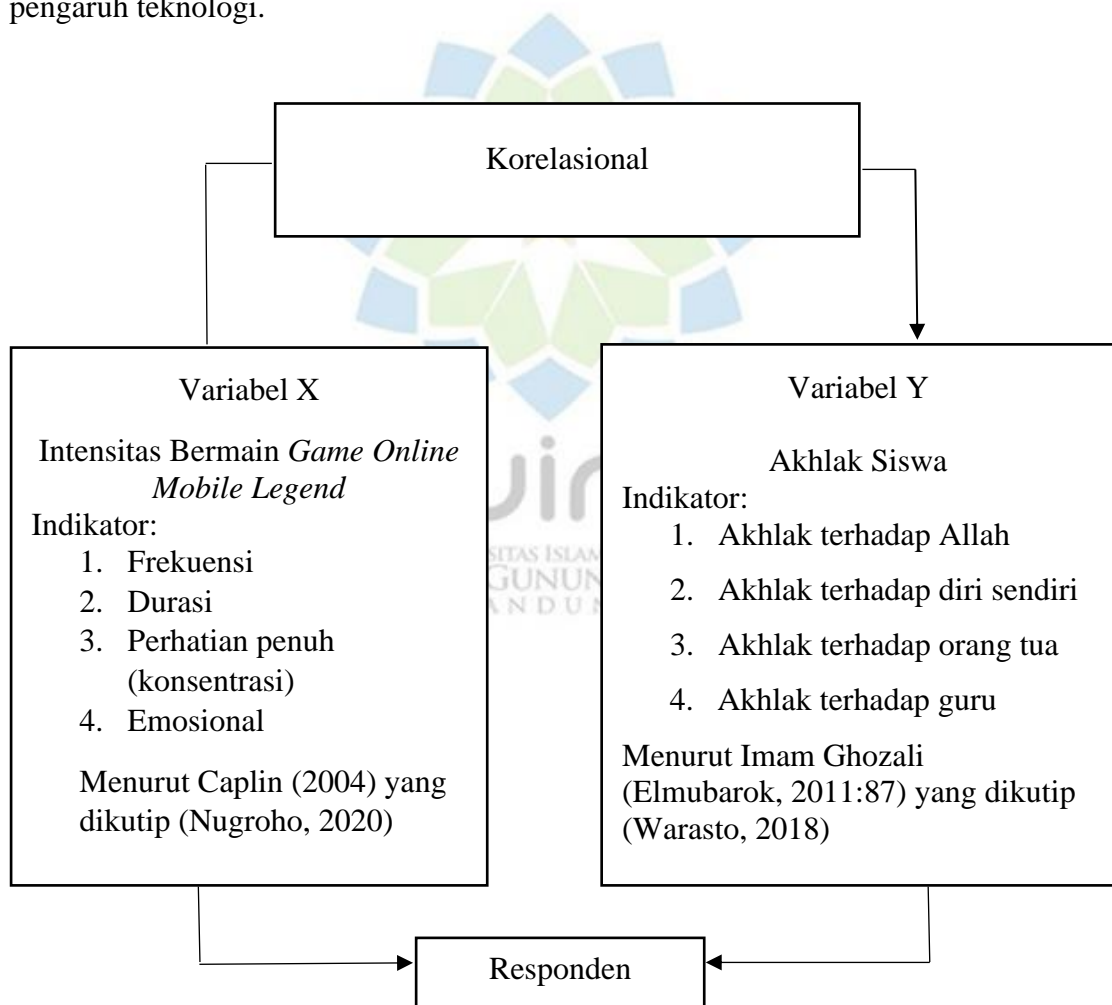
Artinya: “*Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan banyak mengingat Allah*” (Q.S Al-Ahzab: 21).

Akhlak *madzmumah* (Tercela), merupakan akhlak yang harus dihindari oleh setiap muslim. Dalam Islam, ada beberapa sifat tercela yang berlawanan dengan sifat terpuji di atas. Orang yang imannya tidak sempurna termasuk di antara mereka yang memiliki sifat tercela ini. Adapun sifat-sifat tercela antara lain; kikir (*al-Bukhu*), berbohong (*al-Buhtaan*), dosa besar (*al-fawaahisyi*), dengki (*hasad*), menyebabkan kerusakan (*al-ifsaad*), takabbur (*al-istikbaar*), mengingkari nikmat (*al -Kufraan*), mengadu domba (*an-Namiemah*), munafik, dan sifat-sifat tercela lainnya (Mahmud A. , 2020).

Di dalam terciptanya akhlak *mahmudah* dan *madzmumah* terdapat faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan akhlak tersebut, faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan akhlak yaitu faktor internal seperti potensi jasmani, intelektual, dan hati (spiritual) yang dibawa anak sejak lahir serta kebiasaan yang dilakukan sang anak. Kemudian faktor eksternal seperti orang tua di rumah, guru di sekolah, maupun tokoh dan pemimpin di masyarakat serta lingkungan. Dengan demikian, aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman), dan psikomotorik (pengalaman) anak terhadap ajaran akan terbentuk jika ketiga lembaga pendidikan

tersebut bekerja sama dengan baik (Warasto, 2018). Di dalam Islam, akhlak tidak hanya kepada Allah saja, melainkan kepada Rasulullah serta sesama manusia. Adapun akhlak kepada sesama manusia terdiri atas akhlak kepada diri sendiri, kepada keluarga dan kepada orang lain (Mahmud A. , 2017).

Dalam hal ini, intensitas bermain *game online Mobile Legend* menjadi bagian yang dapat mempengaruhi akhlak siswa, yang dimana hal tersebut masuk kedalam faktor lingkungan dan kebiasaan. Karena seringnya bermain *game* tersebut membuat para siswa terbiasa melakukan hal yang biasa dilakukannya di dalam *game*. Hal ini penting bagi siswa untuk dapat melindungi diri dari berbagai pengaruh teknologi.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap masalah di dalam penelitian, sampai ditemukan jawaban melalui data yang telah di analisis. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu intensitas bermain *game online Mobile Legend* dan akhlak siswa. Jawaban sementara pada penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu.

Ha : Terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap akhlak siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu.

G. Penelitian Terdahulu

1. (Al'Ikrar, 2020). Pengaruh *Game Mobile Legend Bang Bang* Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare pare. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *game Mobile Legend Bang Bang* sangat kuat terhadap perilaku remaja lingkungan lappa-lappa'e kelurahan tellumpanua kecamatan suppa. Hal ini dapat dibuktikan dengan menganalisis data dari hasil angket yang dipilih oleh 22 responden dengan hasil signifikasi menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0,983$ sedangkan $r_{tabel} = 0,4227$ pada taraf kepercayaan 5% (0,05).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian dalam variable X yaitu *game online Mobile Legend*. Adapun perbedaannya terletak pada variable Y, variable Y penelitian diatas adalah perilaku remaja sedangkan variable Y penelitian ini akhlak Siswa.

2. (Nada, 2019). Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 Taman Sidoarjo. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *game online Mobile Legend* terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo yaitu mempunyai pengaruh bernilai 0,015 yang berarti signifikansinya $< 0,05$.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian dalam variable X yaitu *game online Mobile Legend*. Adapun perbedaannya terletak pada variable Y, variable Y penelitian di atas adalah sikap belajar sedangkan variable Y penelitian ini akhlak siswa.

3. (Hakiki, 2019). Hubungan Kecanduan *Game* Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Maulana Maliki Ibrahim Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Maliki Ibrahim Malang. Berdasarkan Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kecanduan *game* online dengan kategori tinggi sebesar 17%, kategori sedang 66%, dan kategori rendah sebesar 17%. Sedangkan tingkat interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang dalam kategori rendah sebesar 13%, kategori tinggi sebesar 16%, dan kategori sedang sebesar 71%. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game* online mobile legend dengan interaksi sosial $r_{xy} = -0,428$ dan nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$. Artinya semakin tinggi kecanduan *game* online maka tingkat interaksi sosial semakin rendah begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game* online rendah maka tingkat interaksi sosial semakin tinggi.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian dalam variable X yaitu *game online Mobile Legend*. Adapun perbedaannya terletak pada variable Y, variable Y penelitian diatas adalah interaksi sosial sedangkan variable Y penelitian ini akhlak Siswa.