

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game Online adalah salah satu jenis hiburan yang paling populer di era digital saat ini. Bisa diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti komputer, *tablet*, dan *smartphone*, dan memiliki berbagai *genre* dan fitur yang menarik, yang membuat para pemainnya terpicat untuk menghabiskan waktu berjam-jam.

Menurut (Yosua Falentino Rompas), “Dalam permainan online atau sering disebut sebagai permainan *online* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun *Internet*).” Biasanya, permainan ini dimainkan secara bersamaan dengan jumlah pemain yang tidak terbatas, baik secara individual maupun dalam kelompok. (Yosua Falentino Rompas, 2023:6)

Penelitian yang dilakukan oleh Abd. Basysyar di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan menemukan bahwa *game* dapat memengaruhi kehidupan seseorang dengan cara yang baik maupun buruk. Misalnya, manfaatnya dapat berupa pengurangan stres yang disebabkan oleh kelelahan yang disebabkan oleh bekerja setiap hari; mungkin bermain *game* adalah cara yang tepat untuk menghilangkan lelah; atau sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan otak dan daya tanggap anak-anak. Salah satu efek negatif dari bermain *game* terlalu lama adalah membuat orang lupa untuk melakukan pekerjaan lain, yang

menyebabkan pekerjaan lain tertunda. Selain itu, bermain game terlalu lama di komputer dapat menyebabkan kerusakan mata (Abd. Basysyar ,2018).

Banyak remaja saat ini suka bermain *game online*, seperti yang terjadi di dunia nyata. Hal ini didukung oleh fakta bahwa di sekitar rumah Anda ada banyak pusat game dengan harga yang terjangkau bagi remaja. Akibatnya, banyak remaja menyisihkan uang saku untuk berjam-jam bermain *Game Online* dan akhirnya menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja mengabaikan hal-hal yang lebih penting, seperti belajar, beribadah, dan bahkan menjaga kesehatan mereka.

Game masa lalu masa lalu berbeda dari yang sekarang. Pada zaman dahulu, *game* hanya dapat dimainkan oleh dua orang, tetapi sekarang, berkat kemajuan teknologi, terutama jaringan *internet*, *game* dapat dimainkan oleh lebih dari 100 orang sekaligus. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, orang dewasa juga memainkannya, dan beberapa menjadikannya pekerjaan dan mendapat uang darinya.

Menurut Affandi (Harahap & Ramadan, 2021: 1305) permainan berbasis *Game Online* merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. *Game Online* yang biasanya dimainkan oleh pemain *Game Online* diantaranya adalah *mobile legends*, *free fire* , dan sejenisnya.

Dalam wawancara peneliti yang di lakukan pada saat observasi awal dengan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam yaitu ibu

Elmawati,S.Pd.I di SMP Negeri 4 Gunung Talang, penulis menemukan bahwa banyak Peserta didik di SMP Negeri 4 Gunung Talang menggunakan ponsel mereka untuk bermain *Game Online* baik di luar kelas dan di rumah. Mereka kadang-kadang berpura-pura sakit kepada orang tuanya agar bisa bermain game di kelas dan sering juga menitipkan hp yang dia gunakan untuk bermain *Game Online* kepada pemilik kantin di sekitar sekolah kemudian membawa temannya untuk bermain *Game Online* bersama-sama di tempat tersebut ada kurang lebih 40 orang Peserta didik yang sering menggunakan *Game Online* baik itu di sekolah maupun di rumah.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah banyak peserta didik yang di fasilitasi oleh orang tua di rumah untuk menggunakan handphone tanpa melihat atau memantau anak mereka dalam menggunakan handphone tersebut dan banyak orang tua yang merasa bahwa anak mereka susah untuk melakukan tanggung jawab mereka sebagai seorang anak dan seorang guru yang mana anak tersebut sering bermain *Game Online* ketimbang membantu orang tua mereka dalam melaksanakan kewajiban mereka untuk berbakti kepada orang tua mereka.

Mereka menyatakan bahwa salah satu alasan kecanduan *Game Online* remaja adalah tantangan yang terus membuat mereka merasa tertantang. Mereka yang kecanduan game pada akhirnya akan mengalami ketergantungan yang tidak dapat dihilangkan. Pemain akan kehilangan ingatan dan tidak akan ingat apa yang mereka lakukan jika mereka tidak dapat mengontrol diri mereka sendiri mereka bahkan tidak akan ingat apa yang mereka lakukan saat mereka

belajar. Peserta didik, terutama mereka yang masih berada di jenjang sekolah menengah pertama (SMP), pasti akan mengalami dampak negatif dari masalah ini. banyak Peserta didik menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*, yang dapat menyebabkan mereka tidak ingin pergi ke kelas.hal Ini akan mempengaruhi pembentukan karakter tanggung jawab mereka sebagai seorang anak dan seorang Peserta didik mereka. (Triatma Mulya. (2022)

Pendidikan karakter merupakan pilar utama dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia. Salah satu karakter paling fundamental adalah tanggung jawab. Menurut Muchlas Samani dan Hariyanto (2018), karakter tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam perspektif Islam, tanggung jawab adalah keniscayaan setiap individu, sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Mudatsir ayat 38:

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ ۖ إِلَّا أَصْحَابُ الْيَمِيْنِ ۚ (٣٨)

Artinya :*Setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah ia lakukan,. kecuali golongan kanan, berada di dalam surga yang mereka saling bertanya*

Tafsiran ayat dari Ibnu Katsir Tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya, kecuali golongan kanan, berada di dalam surga, mereka saling menanyakan, tentang (keadaan) orang-orang yang berdosa, "Apakah yang memasukkan kamu ke dalam Saqar (neraka)? Mereka menjawab, "Kami dahulu tidak termasuk orang-orang yang mengerjakan

shalat, dan kami tidak (pula) memberi makan orang miskin, bahkan kami biasa membicarakan yang batil, bersama dengan orang-orang yang membicarakannya, dan kami mendustakan hari pembalasan, sampai datang kepada kami kematian. Maka syafaat dari orang-orang yang memberikan syafaat tidak berguna lagi bagi mereka.

Menurut Abd. Shomad dalam bukunya berjudul Hukum Islam (2010), mas'uliyah itu berupa tanggung jawab individu kepada individu (mas'uliyah al-afrad), lalu tanggung jawab terhadap masyarakat (mas'uliyah al-mujtama'), dan tanggung jawab pemerintah (mas'uliyah al-daulah).

"Jika amanat telah disia-siakan, tunggu saja kehancuran terjadi." Ada seorang sahabat bertanya: "bagaimana maksud amanat disia-siakan?" Nabi menjawab: "Jika urusan (ms'uliyah) diserahkan bukan kepada ahlinya, maka tunggulah kehancuran itu." (HR. Bukhari no. 6015)

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, karakter tanggung jawab peserta didik menghadapi tantangan besar akibat digitalisasi. Widodo dkk (2023) dalam pembahasannya mengenai Society 5.0 menyebutkan bahwa teknologi digital telah mengubah pola interaksi dan perilaku sosial remaja secara drastis. Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah penggunaan game online. Game Online bukan lagi sekadar hiburan, melainkan telah menjadi media sosialisasi yang memiliki daya pikat tinggi melalui fitur-fitur kompetitif dan visual yang menarik.

Kenyataan pada saat penelitian di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai ideal tanggung jawab dengan perilaku peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI di SMP Negeri 4 Gunung Talang, ditemukan fenomena Peserta didik yang lebih memprioritaskan bermain *Game Online* (khususnya *Mobile Legends*) dibandingkan kewajiban akademiknya. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Nurlaela dan Sangkala Ibsik (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan *Game Online* yang tidak terkontrol berdampak negatif terhadap moral dan kedisiplinan anak.

Masalah nyata yang ditemukan di SMP Negeri 4 Gunung Talang meliputi: Peserta didik sering bermain game baik di dalam maupun di luar kelas, bahkan terdapat sekitar 40 Peserta didik yang terindikasi kecanduan. Penurunan tanggung jawab akademik, seperti tidak mengerjakan tugas individu maupun kelompok. Pengabaian tanggung jawab sosial di sekolah, seperti melalaikan tugas piket kelas. Laporan dari orang tua Peserta didik yang menyatakan anak-anak mereka sering membantah atau berpura-pura sakit demi bisa bermain game lebih lama di rumah.

Fenomena ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *Game Online* yang tinggi berkorelasi dengan menurunnya kesadaran Peserta didik akan tanggung jawabnya sebagai pelajar dan anggota keluarga. (Sugiyono (2016), untuk melihat sejauh mana pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya, diperlukan penelitian ilmiah yang terukur

Sejalan dengan pendapat tersebut Samani & Hariyanto (Wadu et al., 2020: 101) orang yang bertanggung jawab adalah orang yang dapat diandalkan dalam melakukan pekerjaannya, fokus, tidak menyalahkan orang

lain, dan selalu berpikir sebelum bertindak. Mengacu pentingnya karakter tanggung jawab tentu menjadi perhatian bersama, terutama di sekolah. Terdapat Peserta didik yang masih belum menyadari makna dari tanggung jawab. Faktanya, sebagian Peserta didik kurang memahami tanggung jawabnya sebagai Peserta didik di sekolah. Diketahui, indikator tanggung jawab Peserta didik di sekolah misalnya rajin belajar, melaksanakan tugas individu, mengerjakan tugas kelompok, apabila diberikan tugas piket kelas harus dilakukan bersama teman yang lain, dan sejenisnya. Namun, kenyataan berbanding terbalik dari yang diharapkan kurangnya kesadaran Peserta didik dalam melaksanakan tanggung jawab menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam hal pendidikan karakter khususnya karakter tanggung jawab.

Sementara itu, Masnur Muslich mengatakan bahwa karakter adalah nilai-nilai perilaku manusia yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Nilai-nilai ini terbentuk dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perilaku yang didasarkan pada norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. (Masnur Muslich, 2020:84)

Oleh karena itu, berdasarkan teori karakter di atas, karakter tanggung jawab peserta didik akan menjadi buruk dalam Game Online ini. Untuk itu, para pendidik harus memperhatikan kemajuan teknologi saat ini yang pesat. Banyak orang mempertanyakan bagaimana *Game Online* memengaruhi pertumbuhan anak, terutama dalam hal pembentukan karakter.

Sebagai pendidik, seorang guru pasti ingin semua Peserta didiknya memiliki kepribadian yang baik. Untuk mencapai tujuan ini, guru harus berpartisipasi secara aktif dalam membangun karakter Peserta didik. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter tanggung jawab peserta didik , terutama saat mereka berada di sekolah.

Sangat penting untuk membangun karakter generasi bangsa yang kokoh untuk menghadapi perkembangan zaman karena karakter harus digaungkan sehingga lahir kesadaran bersama. Semua aspek kehidupan masyarakat telah mengalami perubahan besar sebagai akibat dari arus globalisasi. Namun demikian, perubahan-perubahan ini cenderung menyebabkan kerusakan moral dan akhlak. Karena banyaknya pengaruh Game Online ini, peserta didik tidak memiliki rasa bertanggung jawab terhadap orang lain. Karena efek Game Online ini, guru sulit memahami perilaku peserta didik yang lebih suka bermain dari pada belajar.

Pembentukan karakter tanggung jawab peserta didik sangat penting untuk membangun generasi muda yang baik dan berakhlak mulia. Peserta didik yang memiliki karakter yang baik akan lebih mampu mencapai kesuksesan dalam hidup. Kita dapat memanfaatkan Game Online sebagai alat bantu pembelajaran dan pengembangan karakter tanggung jawab peserta didik dengan memahami efeknya. Game yang menanamkan nilai-nilai dan edukatif dapat dimasukkan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik

Seiring dengan Dunia Game Online yang terus berkembang, dengan genre, fitur, dan teknologi baru yang memengaruhi karakter tanggung jawab peserta didik dengan cara yang berbeda. Penelitian yang berkelanjutan diperlukan untuk memperbarui pemahaman dan membuat strategi yang tepat untuk menghadapi dampak Game Online di era modern. Ini karena perlu juga mempelajari bagaimana Game Online mempengaruhi pembentukan karakter tanggung jawab peserta didik. Ini adalah langkah penting untuk memahami realitas di era modern dan menemukan solusi yang tepat untuk mengubah masa depan generasi muda.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Pembentukan Karakter tanggung jawab peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 4 Gunung Talang

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik yang sering bermain *Game Online* menunjukkan penurunan kesadaran dalam melaksanakan kewajiban sekolah, seperti melalaikan tugas individu dan tidak berkontribusi dalam tugas kelompok.
2. Intensitas bermain game online dapat memengaruhi menurunnya disiplin Peserta didik dalam melaksanakan tanggung jawab di sekolah, misalnya melaksanakan piket kelas dan menaati tata tertib sekolah.
3. Terdapat *Game Online* membuat peserta didik cenderung tidak memiliki karakter tanggung jawab di lingkungan keluarga, seperti mengabaikan kewajiban membantu orang tua karena terlalu fokus bermain game

4. Banyak peserta didik difasilitasi ponsel oleh orang tua tanpa adanya pemantauan yang ketat terhadap durasi dan konten permainan yang diakses

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, supaya penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini difokuskan kepada Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Di SMP N 4 Gunung Talang

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *Game Online* mempengaruhi tingkat tanggung jawab peserta didik baik itu tugas di sekolah maupun dirumah?
2. Bagaimana penggunaan *Game Online* mempengaruhi tingkat tanggung jawab peserta didik dalam kepatuhan tata tertib sekolah?
3. Bagaimana penggunaan *Game Online* mempengaruhi tingkat tanggung jawab peserta didik dalam membantu orang tua?
4. Bagaimana penggunaan *Game Online* mempengaruhi tingkat tanggung jawab peserta didik dalam bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukanya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat tanggung jawab peserta didik dalam melaksanakan tugas, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat tanggung jawab peserta didik dalam kepatuhan terhadap tata tertib sekolah.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat tanggung jawab peserta didik dalam membantu orang tua di rumah.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat tanggung jawab peserta didik dalam mempertanggung jawabkan perbuatan yang dilakukannya.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan ilmiah Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam memahami hubungan antara Game Online dan karakter tanggung jawab Peserta didik, khususnya pada peserta didik tingkat sekolah dasar. Dengan data kuantitatif yang menunjukkan pengaruh signifikan Game Online terhadap karakter tanggung jawab, penelitian ini memperkaya khasanah ilmu pendidikan dan psikologi perkembangan anak.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peserta didik

Di harapkan dapat memberikan kesadaran kepada Peserta didik untuk terhindar dari kecanduan *Game Online mobile legends*

b. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan informasi kepada para guru agar dapat membimbing Peserta didik pada kegiatan yang lebih positif, misalnya dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, agar Peserta didik dapat terhindar dari kecanduan bermain *Game Online mobile legends* yang berdampak terhadap pembentukan karakter tanggung jawab .

c. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu menjadi tempat yang nyaman bagi Peserta didik dalam proses belajar seperti menghadirkan sebuah permainan atau *games* yang tentunya mampu melibatkan proses daya pikir Peserta didik, kreativitas, dan sosial.

d. Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua tentang dampak kecanduan bermain *game* terhadap pembentukan karakter tanggung jawab anak, sehingga para orang tua memiliki wawasan untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya, sehingga anak tidak mengalami kecanduan bermain *Game Online mobile legends*

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman khususnya yang berkenaan dengan pengaruh bermain *Game Online mobile legends* terhadap pembentukan karakter tanggung jawab anak dan diharapkan juga dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan.

G. Definisi Operasional

1. *Game Online*

Game atau permainan memiliki beberapa definisi, baik secara teori maupun secara bahasa. Game diambil dari Bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playbility*). (furqan ,2020 :3) *Game Online* adalah gaya hidup baru dan trend yang banyak digemari semua kalangan saat ini. Penggemarnya mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia sekolah dasar.

2. Karakter tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter yang harus dimiliki setiap manusia. Karakter tanggung jawab menjadi bagian dari diri manusia yang harus ditanamkan sejak dini. Dan sangat berguna dalam kehidupan sehari hari ,baik lingkungan sekolah maupun Masyarakat

Kesadaran dalam mengerjakan tugas individu, berpartisipasi dalam tugas kelompok, dan menyerahkan tugas tepat waktu . Ketaatan terhadap tata tertib sekolah, termasuk datang tepat waktu dan melaksanakan jadwal piket kelas yang telah ditetapkan. Kesadaran untuk berbakti dan membantu

orang tua serta membagi waktu antara kewajiban rumah dengan waktu bermain.

