

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula tingkat kehidupan manusia, perkembangan IPTEK tersebut harus diikuti dengan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga tidak tertinggal dengan perkembangan-perkembangan yang lain. Untuk itu pemerintah sangat serius dalam memajukan pembangunan khususnya dalam bidang pendidikan. Pertumbuhan dan perkembangan generasi muda atau remaja pada umumnya, yang menyangkut masa depan bangsa, negara dan agama, terutama dalam segi pembentukan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.

Ketika kehebatan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di masyarakat, di dunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah heboh dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain disebut *game online*. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (*Local Area Networking*) atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan *online* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan

menggunakan *laptop* ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet. Perangkat yang dibutuhkan pun tidak banyak, cukup dengan perangkat komputer biasa seperti; *mouse*, *mouse pad*, *keyboard*, dan *speaker* atau *headphone*. Sehubungan dengan peminat *game online* yang sebagian besar adalah anak-anak maka tidak heran melihat anak SMP bahkan anak SD sekarang ini bisa menggunakan alat seperti komputer dengan lincah atau tidak kaku.

Banyak dijumpai anak masih sekolah yang melakukan hal-hal yang bersifat negatif misalnya tawuran, minum-minuman keras, membolos dan sebagainya. Kondisi anak tersebut sebagian besar menunjukkan perkembangan diri yang belum bisa menunjukkan anak tersebut dewasa secara akal dan tingkah laku sehingga perlu adanya pengawasan baik dari orang tua maupun guru di sekolah. Perilaku yang buruk itu diakibatkan oleh perkembangan emosi anak juga belum stabil dan ingin selalu mencari perhatian dari orang lain maupun lawan jenis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wayan Nurkencana yang menyatakan bahwa pada masa remaja mengalami badai dan gelombang dalam kehidupan emosinya.¹ Siswa dapat terlatih untuk mengendalikan emosi pada dirinya sendiri karena dengan emosi yang baik tentunya apa yang akan dilakukan pasti dengan jalan yang baik pula. Menurut Slameto dengan dimilikinya sebuah konsep diri yang positif diharapkan siswa dapat pula memiliki aspirasi yang cukup realistis.²

¹ Wayan Nurkencana. *Perkembangan Jasmani dan Kejiwaan*. 2001. Surabaya: Usaha Nasional. Hal: 84

² Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. 1995. Jakarta: Rineka Cipta. Hal: 185

Perilaku remaja yang tidak rasional sangat bertentangan dengan norma agama dan hukum negara. Perlunya pendidikan Islam ialah sebagai tameng bagi remaja untuk berlaku pada Akhlaqul karimah. Hal ini sesuai dengan Firman Allah dalam Al-Qur'an Surat Al-A'raf ayat 200 menegaskan bahwa jika terkena godaan setan, maka berlindunglah kepada Allah.

وَأِمَّا يَنْزَغَنَّكَ مِنَ الشَّيْطَانِ نَزْغٌ فَاسْتَعِذْ بِاللَّهِ إِنَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٠٠﴾

Artinya: Dan jika kamu ditimpa sesuatu godaan syaitan, maka berlindunglah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.³

Pembentukan diri yang baik pada anak sangat diharapkan menjadi kepribadian yang utuh yang mudah untuk dikendalikan ke konsep diri yang baik agar mereka tidak menimbulkan masalah dalam kehidupannya sendiri baik di dalam lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitarnya. Banyak orang tua yang menginginkan anaknya menjadi siswa yang rajin, sopan santun, bertingkah laku yang baik dengan memperhatikan norma-norma agama dan susila. Karena menjadi siswa yang baik merupakan dambaan setiap orang tua sehingga apapun yang dilakukan oleh orang tua semua itu hanya untuk kebaikan anaknya.

Ada dampak positif dari adanya *game online* di mana membuat mereka menjadi anak-anak yang tidak *gaptek* dalam penggunaan teknologi. Tidak hanya mahir dengan penggunaan perangkat komputer, tapi mereka yang bermain *online* juga bisa membuat *email*, membuat akun (*account*) di beberapa jejaring sosial, juga mampu menggunakan mesin pencari (*search*

³ Departemen Agama Republik Indonesia, *AL-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta, 1983, hal: 255

engine) seperti *google*, *yahoo*, *mozilla*, *youtube*, dan sebagainya. Meskipun mereka gunakan untuk hal-hal yang berhubungan dengan *game online* dan jarang menggunakan untuk hal yang bersifat edukasi setidaknya mereka memperoleh ilmu dan pengetahuan mengenai teknologi internet.

Begitu dahsyatnya *game online* mengambil alih perhatian banyak remaja dan anak yang masih di bawah umur sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola. Kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mengenal *game online* tidak lagi tertarik untuk bermain permainan seperti tadi . Terbukti pula dari pengalaman saya yang melihat anak dalam sebuah *game center* dan tidak peduli dengan teman-temannya yang datang untuk mengajak bermain bola. Si *gamer* bahkan tidak sempat menoleh untuk melihat temannya yang sedang menunggu dikarenakan terlalu asik dan serius bermain *game online*.

Anak-anak ataupun remaja begitu mudah tertarik dalam permainan *online* karena salah satu penyebabnya yaitu mereka dimanjakan dengan pilihan dari jenis permainan yang beragam atau variatif. *Game online* menyediakan berbagai jenis (*genre*) permainan seperti; petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, *RPG (Role Playing Game)*, *sport*, dan sebagainya. Selain itu, permainan *online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai

permainan *multiplayer, game online* juga dapat membuat seseorang mengikuti apa yang sudah dipergunakan sehingga permainan tersebut dijadikan sebagai inspiratif bagi para pemain *game online*.

Selain berdasarkan pada pengalaman pribadi sebagai seorang *gamer*, penelitian ini juga saya lakukan karena melihat dari beberapa kasus seperti perkelahian, pencurian yang terjadi akibat dari *game online*. Beberapa orang yang melakukan *survey* ke warnet-warnet di wilayah Jakarta menunjukkan pada umumnya jasa penyedia *online game* tersebut selalu ramai dipenuhi oleh kalangan pelajar yang datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain *game online* tersebut.⁴

Tidak hanya itu, dalam artikel tersebut juga ditambahkan bahwa apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orang tua-nya, entah itu belajar di rumah teman, atau ada acara sekolah. Desa Ringinagung merupakan wilayah perbatasan dari kota Magetan yang mempunyai perkembangan teknologi khususnya adanya warnet-warnet yang banyak menyediakan *game online*, di mana para pelajar banyak yang mengunjungi tempat tersebut sehingga dijumpai anak-anak yang membolos sekolah untuk bermain *game online*.

Dari contoh kasus tersebut di atas jelas menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku anak-anak dan remaja

⁴ www.duniabaca.com diakses 5 Februari 2014; 00:36.

menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka. Terlebih lagi pernyataan tadi juga menunjukkan adanya pengaruh dari orang tua yang bisa dibilang kurang memberi perhatian terhadap anak-anak mereka sehingga anak-anak ini dengan mudah berbohong dan menyalahgunakan waktu mereka yang semestinya digunakan untuk belajar di sekolah.

Penelitian ini akan membahas dampak negatif yang dihasilkan dari *game online* dan cara mengatasi melalui pendampingan agama. Dampak negatif oleh game online dapat menimbulkan krisis moralitas atau pendidikan agama yang turun. Oleh karena itu sebagai orang tua, guru dan tokoh masyarakat haru memperhatikan dampak negatif tersebut melalui pendampingan agama agar anak tetap dalam pengawasan yang baik. Pendampingan agama sangat perlu diberikan kepada anak agar anak tidak menyimpang dari hal-hal yang negatif sehingga pengaruh yang buruk akibat dari perkembangan teknologi khususnya game online dapat diantisipasi lebih dini. Anak-anak memang perlu didampingi terutama oleh orang tua dan guru pada saat belajar maupun melakukan permainan game online baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua sangat bertanggung jawab atas perkembangan mental anak agar menjadi anak yang tetap dalam ajaran agama Islam.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka sebagai seorang akademisi yang peduli terhadap perkembangan pendidikan anak terutama dibidang teknologi sekaligus membantu mengurangi penyalahgunaan teknologi, penulis mencoba membahas penelitian ini dalam judul “Strategi Pendampingan Agama dalam Menanggulangi Dampak Negatif Permainan *Game Online* di Desa Ringinagung Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak negatif permainan *game online* di Desa Ringinagung Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan?
2. Bagaimana strategi pendampingan agama dalam menanggulangi dampak negatif permainan *game online* di Desa Ringinagung Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui dampak negatif permainan *game online* di Desa Ringinagung Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan.
- b. Untuk mengetahui strategi pendampingan agama dalam menanggulangi dampak negatif permainan *game online* di Desa Ringinagung Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis, sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dan menghindari masalah-masalah mengenai pengaruh yang dihasilkan dari *game online* terhadap remaja terutama anak-anak di bawah umur.

- b. Secara praktis, diharapkan agar semua pihak dapat mengetahui pengaruh yang dihasilkan dari perkembangan teknologi *game online* sehingga mereka terutama *gamer* mengetahui bagaimana penggunaan dan pemanfaatan teknologi yang baik dan tidak merugikan.
- c. Guru, dapat digunakan sebagai referensi untuk mendidik dan membimbing siswa agar tidak terjerumus ke hal-hal yang diakibatkan oleh pengaruh *game online*.
- d. Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan acuan agar sekolah dapat melaksanakan program-program dan dapat mencegah secara dini dari pengaruh negatif *game online* terhadap siswa.