

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era yang digital dan modern seperti sekarang ini, terdapat beberapa bagian kehidupan yang bertumbuh pesat, tidak hanya pada teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, pola kehidupan yang lainpun mengalami perkembangan yang pesat (Santrock, 2003, hal. 24).

Beberapa tahun ini sedang ramai *game* yang berbasis *online* yang dimainkan oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja samPAI dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat (Rini, 2011, hal. 47).

Teknologi *game online* ini berawal dari penemuan *networking computer* pada tahun 1970-an yang ditemukan oleh militan Amerika. Jaringan LAN (*Local Area Network*) ialah jaringan yang pertama kali digunakan oleh *game online*, tetapi dengan perkembangan teknologi saat ini, *game online* sudah berkembang dan menggunakan jaringan yang lebih luas lagi yaitu WWW (*World Wide Web*) atau yang biasa dikenal dengan sebutan internet yang diakses dengan menggunakan nirkabel. Dengan kata lain, *game online* dapat dikatakan sebagai sebuah teknologi bukan disebut sebuah genre atau jenis permainan, karena *game online* merupakan mekanisme permainan yang menghubungkan antara pemain satu dengan pemain yang lainnya dengan pola tertentu dalam sebuah permainan (Harsan, 2011, hal. 2).

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah, untuk mempersiapkan seorang peserta didik agar dapat berkontribusi di lingkungan masyarakat di masa yang akan datang (Kuswanto, 2014).

Hal tersebut didukung dengan adanya Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta kepribadian bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pustaka, 2009).

Pendidikan agama sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki tanggung jawab yang serupa dengan pencaPAI-an dari tujuan pendidikan nasional. Pendidikan agama merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan yang berhubungan dengan aspek-aspek nilai dan sikap, seperti akhlak, keagamaan, dan sosial masyarakat. Agama memberikan motivasi dalam kehidupan. Oleh karena itu, agama perlu untuk diketahui, dipelajari, dipahami, diyakini dan diamalkan oleh seseorang agar dapat menjadi manusia yang memiliki kepribadian sebagaimana manusia semestinya. Agama mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam agar tercaPAI keselarasan kehidupan, baik untuk diri sendiri, masyarakat maupun alam yang tercipta secara lahiriah dan rohaniah (Kuswanto, 2014, hal. 197).

Pendidik adalah seseorang yang berpengaruh besar terhadap orang lain untuk mencaPAI tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi (Suwarno, 2009), ini berarti setiap pendidik memiliki tanggung jawab atas perkembangan peserta didiknya. Pendidik memiliki peran yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, baik atau tidaknya proses pembelajaran tergantung dari bagaimana kualitas pendidiknya.

Pendidik Pendidikan Agama Islam harus mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif kepada peserta didik, agar dapat mencaPAI proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efisien. Menurut Unang Wahidin (2018, hal. 230), guru pendidikan agama islam termasuk kedalam bagian yang menentukan sistem pendidikan dan pembelajaran secara keseluruhan pada pendidikan. Hal ini karena guru pendidikan agama islam sangat menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam hal pembentukan kepribadian dan akhlak mulia serta pencaPAI-an tujuan pembelajaran. Selama melaksanakan tugasnya, guru pendidikan agama islam dituntut untuk memberikan pembentukan kepribadian dan akhlak mulia serta ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dalam hal ini, harus tercipta lingkungan pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran sehingga pada diri peserta didik terjadi proses belajar.

Menurut Zakiyah Darajah, Guru pendidikan agama islam selain melaksanakan tugas mengajar juga memberi pengetahuan mengenai keagamaan,

juga melaksanakan tugas pendidikan dan pembinaan keagamaan terhadap peserta didik, membantu membentuk kepribadian dan pembinaan akhlak, serta menumbuhkan dan mengembangkan keimanan dan ketaqwaan para peserta didik (Wiyani, 2012, hal. 100).

Akhlak diambil dari bahasa arab, bentuk jamak dari Khuluqun yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Persamaan dengan etika dan moral. Etika, berasal dari bahasa latin, etos yang berarti “kebiasaan”. Dan moral, berasal dari bahasa latin, mores, yang berarti “kebiasaan” (Djarmika, 1996, hal. 26). Dari pengertian tersebut, bisa diartikan bahwa akhlak (اخلاق) yang merupakan bentuk jamak dari khuluq (خلق) mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan khalqun (خلق) yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan khaliq (خالق) yang berarti pencipta, dan makhluk (مخلوق) yang berarti “sesuatu yang diciptakan” (Ahmadi W. , 2004, hal. 1).

Sedangkan secara terminologi, akhlak adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap dan tindakan manusia di muka bumi. Sistem nilai yang dimaksud disini merupakan ajaran islam, menggunakan al-Qur’an dan sunnah Rasul sebagai sumber nilainya dan ijtihad sebagai metode berfikir islami. Pola sikap dan tindakan yang dimaksud mencakup pola-pola hubungan dengan Allah, sesama manusia (termasuk dirinya sendiri), dan dengan alam (Nurdin, 1995, hal. 209).

Game online zaman sekarang berbeda dengan *Game online* beberapa tahun yang lalu. Karena teknologi yang memadai, kini *game online* bisa diakses oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa juga bisa mengakses *game online*. Pemain *game online* biasanya dimainkan dari kalangan pelajar, dari SD, SMP, SMA, mahasiswa. Pelajar yang terlalu sering memainkan *game online* bisa menjadi ketagihan. Ketagihan itu bisa berdampak buruk terhadap akademik dan sosial. Oleh sebab itu, banyak pelajar yang lebih sering memainkan *game online* dan melupakan kewajibannya seperti beribadah dan belajar (Izza, 2019).

Adanya beberapa siswa yang bermasalah tersebut karena kurangnya peran orang-orang disekitar seperti orangtua dan guru dalam mengawasi penggunaan *game online*. Yang dipermasalahakan dari hal tersebut dikhawatirkan akan berpengaruh kepada siswa saat berinteraksi kepada masyarakat sekitar karena

kurangnya interaksi sosial, serta kepada orangtua yang membuat siswa menjadi bebas dan menjadi sering berbohong kepada orangtua, dan menjadikan siswa tersebut lupa terhadap kewajibannya di sekolah.

E-Sports kini termasuk kedalam olahraga elektronik yang difasilitasi oleh sistem elektronik. Secara garis besar pengertian *E-Sports* sendiri merupakan sebuah cabang olahraga yang tidak bertanding secara fisik tetapi lebih mementingkan strategi dalam pertandingan secara *online* melalui komputer sehingga masing-masing tim bisa bertanding tanpa harus saling bertatap muka. Seiring dengan perkembangan IPTEK yang sangat pesat, *Game online* pun kini menjadi tren di dunia pendidikan.

Memang dalam pendidikan dan *game online* ketika disandingkan satu sama lain banyak terjadi pro dan kontra. Pihak kontra menyatakan bahwa stigma yang ada pada masyarakat adalah anak-anak yang keseringan bermain *game*, sehingga mereka cenderung lupa atau mengabaikan pendidikan mereka sebagai prioritas. Yunus (2017) menyatakan bahwa krisis karakter anak yang diakibatkan oleh kemajuan jaman semakin modern, kini semua hal menjadi otomatis dan digital. Efek dari era modernisasi ini adalah dengan perubahan aktivitas bermain anak-anak yang berawal dari permainan tradisional kini telah berubah menjadi permainan modern seperti *game online*.

Dilain sisi, banyak yang berpendapat bahwa *E-sport* bukan hanya untuk hiburan semata, tetapi terdapat nilai-nilai yang bisa mengedukasi para peserta didik. *E-Sport* bisa menjadi sebuah kegiatan yang bermanfaat dan kaya akan muatan nilai apabila dalam pelaksanaannya dilakukan secara terarah dan berkesinambungan, serta adanya bimbingan dan pengawasan dari pihak sekolah.

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa dengan judul **“UPAYA GURU PAI DALAM MENYIKAPI DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA”**

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya guru pendidikan agama islam dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa, kemudian diperluas dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana peran guru PAI melalui program intrakurikuler dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa?
- b. Bagaimana peran guru PAI melalui program kokurikuler dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa?
- c. Bagaimana peran guru PAI melalui program ekstrakurikuler dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa?

1.3 Tujuan

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya guru PAI dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Peran guru PAI melalui program intrakurikuler dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa
- b. Peran guru PAI melalui program kokurikuler dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa
- c. Peran guru PAI melalui program ekstrakurikuler dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa

1.4 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai PAI dalam penelitian ini mencakup manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan menghadapi perkembangan zaman khususnya dalam dunia teknologi contohnya *game online*. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat khususnya kepada guru PAI dalam menangani siswa yang terpengaruh akan dampak dari *game online*.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penyusunan karya ilmiah ini, maka penyusunan struktur organisasinya adalah sebagai berikut:

BAB I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Untuk mengkaji teori-teori yang berkaitan dibahas di Bab II yang menguraikan tentang hakikat pendidikan, pendidikan islam, pendidikan agama islam, akhlak siswa, dan *game online*. Penelitian ini tentu memerlukan sebuah metode untuk bisa ditelaah, metode ini dijabarkan di Bab III, yang meliputi desain penelitian, partisipan, dan

lokasi penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data. Untuk hasilnya akan diuraikan di Bab IV yang menjelaskan temuan dan pembahasan, yang meliputi pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, serta pembahasan atau analisis temuan. Setelah hasil dijabarkan kemudian akan disimpulkan di Bab V yang menerangkan simpulan, implikasi dan rekomendasi hasil penelitian.