

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan dunia digital saat ini tak dapat dipungkiri memberikan dampak terhadap *trend* gaya hidup baru bagi beberapa kalangan masyarakat diantaranya *game online*. *Game online* menjadi salah satu alternatif aktifitas hiburan yang mudah dilakukan oleh masyarakat saat ini, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya masyarakat yang menggunakan *smart phone* dan didalamnya terpasang berbagai macam *game online*. Hal ini tak terlepas dari intens dan masifnya perkembangan dunia *game* yang semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan yang beresolusi tinggi hingga tak kalah pentingnya mengenai bervariasinya tipe permainan yang disajikan, seperti petualangan, perang, olahraga dan jenis lainnya yang dapat menarik perhatian orang untuk memainkannya.

Meskipun memiliki tujuan yang positif sebagai sarana hiburan, jika kita memainkannya terlalu lama hal tersebut akan berdampak buruk bagi pemainnya salah satunya kecanduan (Prayogi, 2021; 160). Efek kecanduan bermain *game online* disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya orang tua dalam memberikan pemahaman terkhusus terhadap anak-anak yang masih perlu bimbingan dari orang dewasa, lemahnya kedisiplinan seseorang dalam mengatur waktu, dan sebagainya (Rasmi, 2023; 6123). Efek buruk

tersebut merupakan kekhawatiran terhadap dampak negatif lain yang ditimbulkan, terutama terhadap kedisiplinan belajar siswa.

Kedisiplinan belajar merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk menanamkan pengetahuan agama, melainkan bisa membentuk karakter dan akhlak siswa sesuai nilai-nilai Islam (Ridzki Aidila Safitri, 2024; 276). Sayangnya, karena kurang bijak dalam pemanfaatan siswa terhadap *game online*, muncul gejala penurunan motivasi dan kedisiplinan saat belajar, seperti sering terlambat mengerjakan tugas, kurang fokus ketika menerima pelajaran, hingga menurunnya kehadiran dalam kelas.

Fenomena ini terjadi di MTsN 6 Karanganyar, di mana sebagian siswa terlihat mengalami perubahan perilaku belajar setelah intens bermain *game online*. Hal ini menjadi perhatian serius, khususnya ketika pembelajaran PAI yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman dan pengamalan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk dilakukan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai sejauh mana *game online* memengaruhi kedisiplinan siswa, serta menjadi dasar bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengambil langkah-langkah preventif dan solutif.

Hal ini diharapkan dapat membentuk karakter peradaban dan meningkatkan kualitas kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memberdayakan seluruh potensi peserta didik untuk memperoleh kemampuan yang diharapkan. Pemberdayaan diarahkan guna membantu individu mencapai kemampuan dan perilaku tertentu sehingga setiap individu mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mewujudkan masyarakat belajar.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 bab 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003).

Berdasarkan kenyataan dan uraian permasalahan di atas dan hasil yang sudah penulis temukan, penulis merasa sangat tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar Tahun Pelajaran 2024/2025”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti di atas, dan agar penelitian membuahkan hasil penelitian yang sempurna, oleh karena itu, peneliti mengidentifikasi latar belakang tersebut menjadi beberapa

identifikasi masalah. Bertujuan agar penulisan atau pembahasan yang dibahas mengenai kepada tujuan pembahasan peneliti yaitu pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025. Adapun permasalahan yang dibahas oleh peneliti, sebagai berikut :

1. Kurangnya semangat siswa dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.
2. Faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online*.
3. Peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menanamkan kedisiplin belajar siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025 ?

2. Apa dampak dari pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025.?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang penulis paparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui dampak dari pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Merujuk pada pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan informasi, penambah wawasan dan pemahaman dibidang pendidikan Islam khususnya yang berkaitan terhadap pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025.

2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :
- a. Peserta didik, semoga penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak negatif bermain *game online* secara berlebihan terhadap kedisiplinan belajar. Siswa diharapkan terdorong untuk lebih bijak dalam menggunakan waktu dan lebih bertanggung jawab dalam mengikuti pelajaran, terutama mata pelajaran PAI.
 - b. Guru, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif. Guru bisa lebih memahami faktor-faktor yang memengaruhi kedisiplinan siswa dan mengembangkan pendekatan pembinaan karakter yang lebih relevan terhadap kondisi siswa saat ini.
 - c. Sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk merumuskan kebijakan atau program pembinaan yang mendorong disiplin belajar. Hasil penelitian bisa digunakan untuk memperkuat kerja sama orang tua dan membentuk lingkungan sekolah yang lebih kondusif bagi perkembangan karakter dan prestasi akademik siswa.