

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan teknologi sekarang ini, teknologi berkembang semakin canggih dari waktu ke waktu. Kreativitas manusia dalam memanfaatkan dan mengembangkan ilmu teknologi semakin berkembang. Hal ini terbukti dengan munculnya inovasi-inovasi yang ada pada saat ini. Di Zaman sekarang masyarakat diharuskan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi, karena teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan utama seperti *internet*. Hampir seluruh kalangan membutuhkan *internet*, baik untuk kebutuhan pekerjaan, sarana pendukung kegiatan pendidikan, mencari informasi untuk kebutuhan sehari-hari serta sebagai media hiburan. Teknologi sendiri memiliki manfaat dalam beberapa bidang seperti, manfaat di dunia telekomunikasi, bisnis, pendidikan, kesehatan, serta manfaat di bidang perbankan. Dalam Islam teknologi memiliki dua sisi yang berbeda, dapat bermanfaat jika digunakan dengan tujuan yang baik seperti meningkatkan informasi keagamaan, sebagai acuan untuk waktu ibadah, dan sebagai sistem komunikasi Dakwah Islam melalui media sosial maupun *website*. Teknologi juga dapat menyimpang jika digunakan dengan tujuan yang kurang baik, seperti penyebaran informasi atau berita palsu dan menonton tayangan yang kurang baik.

Hal ini menunjukkan bahwa Allah telah memberikan banyak nikmat kepada manusia, akan tetapi semua ini bergantung pada bagaimana cara kita menyikapinya. Sebagaimana Allah berfirman,

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمَاوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ ۗ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ
لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:

”Dan Dia telah menundukan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir.” (QS. Al-Jatsiyah: 13)

Sama halnya dengan penggunaan teknologi yang berguna sebagai hiburan, salah satunya yaitu *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan digital yang bisa dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan *internet*, walaupun penggunanya berada ditempat yang berbeda tetapi mereka dapat saling terhubung (Young, 2009). Permainan virtual ini biasanya dimainkan pada saat atau setelah melakukan aktivitas sehari-hari untuk mengusir kepenatan dan mengisi kebosanan. Dengan berkembang pesatnya industri *game online*, banyak *game developer* yang melahirkan atau melakukan pengembangan pada *game online* seperti yang sedang ramai diperbincangkan sekarang ini, yaitu *mobile legends* dan *player unknown battleground* (PUBG). Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) yang dikenal sebagai *platform* untuk periklanan *mobile games* berbasis *smartphone*, mengemukakan bahwa pada tahun 2017, jumlah pemain *mobile game* di Indonesia mencapai 60 juta dan diperkirakan akan terus meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020. Kemudian, pada

hasil studi juga menunjukkan bahwa jumlah orang terbanyak yang melakukan aktivitas melalui *smartphone* yaitu aktivitas dalam *mobile gaming* sebesar 25% dengan rata-rata durasi waktu sebanyak 53 menit. Aktivitas lainnya seperti *social networking* memiliki persentase sebesar 17%, *streaming video* 12%, *web browsing* 10%, hingga *online shopping* sebesar 7% (Maulida, 2018). Selain itu, berdasarkan survey yang diperoleh Lokadata dengan bersumber pada *Decision Lab* di tahun 2018 menunjukkan bahwa pemain aktif *game online* rata-rata berusia 16-24 Tahun dan 25-34 tahun masing-masing memiliki persentase tertinggi yaitu sebesar 27%, usia 35-44 tahun memiliki persentase sebesar 24%, usia 45-54 tahun dengan persentase 17% dan yang terkecil 5% dimiliki oleh usia 55 ke atas (Lokadata, 2018).

Disamping menariknya sebuah *game online*, perlu diketahui bahwa hal tersebut dapat memberikan dampak negatif dan positif. Penelitian yang dilakukan oleh Masya (2016) dalam jurnal terdahulu mengenai dampak negatif dari *game online* yaitu siswa akan malas belajar, siswa akan bolos sekolah untuk dapat bermain game, jadwal beribadah pun terkadang akan dilalaikan oleh siswa, serta emosional siswa juga terganggu karena efek bermain yang berlebihan. Adapun dampak positif dari *game online* yakni sistem otak siswa akan lebih aktif dalam berpikir, emosional siswa dapat dilepaskan dengan bermain game, dan siswa akan lebih berpikir kreatif. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Awin, *et.al* (2019), Sutikno, *et.al* (2020) dan Garcia, *et.al* (2018) menunjukkan hasil bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa. .

Bermain *game online* merupakan hal yang diperbolehkan apabila dilakukan dalam batas wajar, jika hal ini dilakukan dengan intensitas waktu yang berlebihan maka termasuk kedalam kegiatan yang sia-sia. Rasulullah SAW dalam sebuah hadits menyebutkan:

كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ فَهُوَ لَعْوٌ وَلَهُوَ إِلَّا أَرْبَعَةٌ خِصَالٍ : مَشْيٌ بَيْنَ الْعَرَضَيْنِ ،
 وَتَأْدِيبُهُ فَرَسَهُ ، وَمَلَأَ عَبْتُهُ أَهْلَهُ ، وَتَعْلِيمُ السَّبَّاحَةِ

Artinya:

“Segala sesuatu yang didalamnya tidak terdapat dzikrullah (mengingat kepada Allah) merupakan perbuatan yang sia-sia, seperti senda gurau dan permainan. Kecuali empat hal yaitu senda gurau suami-istri, melatih kuda, berlatih memanah, dan mengerjakan renang”. (HR. An-Nasa’i)

Kemajuan teknologi sangat penting sejauh teknologi tersebut dapat dipergunakan dengan baik dan tidak mengganggu prestasi dan minat belajar. Teknologi dalam dunia pendidikan memiliki manfaat sebagai sarana penunjang proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Semakin terpenuhi sarana yang diberikan, maka semakin tinggi prestasi akademik yang akan diperoleh. Teknologi seperti *game online* secara langsung dapat mempengaruhi prestasi akademik. Disamping itu, prestasi dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah kemampuan, minat, kecerdasan, perhatian, serta kurikulum dan model pembelajaran. (Hartono, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa minat menjadi salah satu yang mempengaruhi prestasi akademik. Minat (*interest*) mempunyai arti sebuah kecenderungan serta gairah yang tinggi atau keinginan yang sangat besar terhadap

sesuatu. Minat sangat berpengaruh pada kualitas suatu pencapaian belajar atau prestasi belajar peserta didik (Syah, 2005: 136, dalam Susanti, 2019). Belajar merupakan proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (Djamarah, 2010). Hal tersebut memberi makna bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian dan keinginan lebih yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu pelajaran yang dipelajari tanpa adanya dorongan dari siapapun. Dalam Islam minat setiap orang terhadap suatu hal itu diperbolehkan selama mendatangkan kebaikan atau manfaat dan menjauhkan dirinya dari keburukan (*mudharat*).

Berdasarkan latar belakang diatas dengan memperhatikan adanya perkembangan teknologi dalam menciptakan sebuah *game online* yang berdampak terhadap prestasi akademik dan minat belajar, maka penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI Angkatan 2017-2019 mengenai “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik dengan Minat Belajar sebagai Faktor Mediator serta Tinjauannya dari Sudut Pandang Islam”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk menguji beberapa variabel penelitian diantaranya menguji pembentukan prestasi akademik yang dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar. Maka, penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran intensitas bermain *game online*, prestasi akademik, minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI?

2. Apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI?
3. Apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI?
4. Apakah minat belajar berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI?
5. Apakah minat belajar dapat memediasi pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI?
6. Bagaimana intensitas bermain *game online*, prestasi akademik dan minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI menurut sudut pandang Islam?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis dan memahami gambaran intensitas bermain *game online*, prestasi akademik, serta minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI.
2. Untuk menganalisis dan memahami pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI.

3. Untuk menganalisis dan memahami pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI.
4. Untuk menganalisis dan memahami pengaruh minat belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI.
5. Untuk menganalisis apakah minat belajar memediasi pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI.
6. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online*, prestasi akademik dan minat belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas YARSI dari sudut pandang Islam.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mencakup dua aspek kepada beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan sumber daya manusia khususnya mengenai prestasi akademik.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai intensitas bermain *game online*, minat belajar dan prestasi akademik bagi mahasiswa/i manajemen yang memiliki konsentrasi di bidang sumber daya manusia.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis untuk lebih memperhatikan bahwa intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi minat belajar mahasiswa dalam mencapai prestasi akademik yang maksimal dan memberikan kesadaran bagi mahasiswa pentingnya minat belajar dalam meningkatkan prestasi akademik yang baik.