

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar pada kehidupan manusia. Masyarakat pun dituntut untuk mengikuti perkembangannya agar mampu bersaing dengan yang lain. Selain memberikan dampak positif, teknologi pun dapat memberikan dampak negatif. Salah satu yang harus diwaspadai dampak negatifnya adalah penggunaan internet untuk *game online*, yang saat ini sedang digemari masyarakat, khususnya para remaja.

Menurut Jiang (2018) *game online* adalah kegiatan hiburan interaktif yang cukup menyita waktu. *Game online* diciptakan oleh manusia sebagai kegiatan hiburan, tetapi pengguna *game online* menjadikannya sebagai kegiatan sehari-hari. Meskipun ada dampak negatif, *game online* juga memiliki sisi positif. Hal ini disampaikan oleh Ito dalam Themistokleous (2016) '*that online gaming also bridges the gap between formal and informal education and connect the latter to individuals' personal experiences, while supporting the development of their interpersonal skills*'. Artinya bahwa *game online* dapat menjembatani kesenjangan antara pendidikan formal dan informal dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi individu, sambil mendukung pengembangan interpersonal keterampilan mereka.

Meskipun demikian, yang perlu dikhawatirkan adalah dampak negatif dari *game online*. Salah satunya adalah "kecanduan" yang dapat merugikan diri sendiri. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal kurangnya kontrol dalam diri sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan dan faktor eksternal adalah minimnya hubungan sosial yang baik dan aktivitas, sehingga memilih untuk bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan untuk menghilangkan rasa bosan (Masya, 2016).

Jumlah peminat *game online* yang sebagian besar penggunaanya mulai anak remaja, saat ini cukup tinggi. Data dari *Lyto.co* dalam Wijayanto (2018) mengungkapkan bahwa 40,19% dari jumlah pemain *game online* yang mendaftarkan akun permainannya berusia 12-22 tahun. 64.45% berjenis kelamin laki-laki dan 47.55% perempuan pada rentang usia 12-22 tahun tersebut mengalami kecanduan *game online*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan, banyak siswa SMPN 79 Jakarta menjadi pengguna *game online*. Siswa bermain *game online* secara bersama-sama, dan seringkali siswa bermain *game online* tidak membagi waktu belajar dan saat bermain. Hal ini dikuatkan oleh Pande (2015) dalam memainkan *game online*, terkadang siswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali siswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Masih menurut Pande (2015), hal ini disebabkan karena kurangnya kegiatan sehari-hari yang efektif untuk mengurangi waktu bermain dan tidak adanya pengawasan oleh orang tua. Selain Pande (2015), Wijayanto (2018) juga menyampaikan, bahwa siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan belajar, karena menurutnya kegiatan bermain *game* lebih menyenangkan dibandingkan belajar.

Untuk mengurangi kecanduan *game online*, siswa dapat diberikan edukasi tentang dampak negatif *game online*. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan edukasi adalah poster. Menurut Maiyena (2013) poster adalah salah satu media yang terdiri dari lambang kata atau simbol yang sangat sederhana dan pada umumnya mengandung anjuran atau larangan. Media poster juga dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu moderator mempermudah dalam penyampaian materi (Niska, 2013). Dengan adanya poster mampu menyampaikan informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat luas, Islam mengajarkan mencari ilmu pengetahuan di mana saja.

Dari pandangan Islam sudah mengajarkan manusia wajib membaca, mempelajari, mengembangkan ilmu pengetahuan. Membaca sangat penting untuk kehidupan manusia mendapatkan ilmu pengetahuan, hal ini dikuatkan oleh Amin (2015), yang menyebutkan beberapa ayat Al-Qur'an yang diwahyukan pertama kepada Nabi Muhammad SAW, tentang pentingnya membaca bagi manusia.

أَفْرَأَ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلْقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ أَفْرَأَ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya

“(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al-‘Alaq (96) : 1-5)

Pada ayat di atas menganjurkan setiap kali mencari ilmu pengetahuan menyebutkan kata pujian terhadap Allah SWT, karena Allah SWT yang memberikan ilmu pengetahuan dan mengajarkan kepada umat manusia hal-hal yang belum diketahui. Ada prinsip mendasar mencari ilmu pengetahuan sebagai proses pendidikan, hal ini disampaikan oleh Farida (2016) beberapa prinsip dasar tentang mencari ilmu maupun petunjuk menyampaikan suatu ilmu yang merupakan bagian dari proses pendidikan itu antara lain temukan dalam hadis-hadis sebagai berikut:

مَنْ تَعَلَّمَ عِلْمًا مِمَّا يُبْتَغَى بِهِ وَجْهَ اللَّهِ لَا يَتَعَلَّمُهُ إِلَّا لِيُصِيبَ بِهِ عَرَضًا مِنَ الدُّنْيَا لَمْ يَجِدْ عَرْفَ الْجَنَّةِ . رواه احمد وابوداود وابن ماجه .

Artinya:

"Barang siapa mempelajari suatu ilmu yang tidak untuk mencari keridhan Allah, tapi hanya untuk mendapatkan nilai-nilai material dari kehidupan duniawi, maka ia tidak akan mencium harumnya surga." (HR Ahmad, Abu Dawud, dan Ibnu Majah)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang “Analisis Peningkatan Pengetahuan “Dampak Negatif Game Online” Melalui Media Poster Pada Siswa SMPN 79 Jakarta dan Tinjaunnya Menurut Islam’.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah ada peningkatan pengetahuan tentang “dampak negatif *game online*” setelah pemberian edukasi dengan menggunakan poster pada siswa SMPN 79 Jakarta.
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMPN 79 Jakarta tentang “dampak negatif *game online*” menggunakan media poster setelah diberikan edukasi.

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis ada tidaknya peningkatan pengetahuan tentang “dampak negatif *game online*” setelah pemberian edukasi dengan menggunakan poster pada siswa SMPN 79 Jakarta.
2. Untuk mengetahui tinjauan Islam terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMPN 79 Jakarta tentang “dampak negatif *game online*” menggunakan media poster setelah diberikan edukasi.

## 1.4 Manfaat Penelitian

1. Memberikan gambaran tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap Dampak Negatif *Game Online*.
2. Dapat menjadi bahan evaluasi untuk pemerintah terutama Dinas Pendidikan dari Dampak Negatif *Game Online*.

## 1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya membahas mengenai ada tidaknya perubahan tingkat pengetahuan tentang dampak negatif *game online* setelah pemberian edukasi yang disampaikan melalui poster pada siswa SMPN 79 Jakarta.