

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mulai abad ke-21, teknologi seperti internet, ponsel pintar, dan Media sosial telah masuk ke dalam aktivitas keseharian dan telah mengubah interaksi manusia satu sama lain. Ini telah menciptakan konektivitas global yang memungkinkan orang berkomunikasi dan bekerja sama tanpa batas geografis atau jarak. Salah satu aspek yang paling krusial dari era digital ialah kemudahan akses ke informasi. Hanya dengan beberapa klik, orang dapat mempelajari hampir semua segala hal dengan mudah. Hal ini tidak hanya memperluas pengetahuan seseorang, tetapi juga mengubah cara pendidikan yang diajarkan, dengan munculnya platform pembelajaran online yang membuat pendidikan lebih mudah dan praktis. Masa digital sekarang ini juga telah memunculkan perkembangan teknologi yang sangat meningkat baik itu berupa aplikasi-aplikasi berupa permainan online media social. Game online dan medsos adalah bermain permainan dan mencari informasi yang bisa diakses melalui akses internet dan dapat dilakukan melalui komputer, smartphone, dan perangkat lainnya. Game online dan aplikasi medsos menjadi komponen penting dari kehidupan remaja modern. Game online dan medsos seperti permainan PUBG, Mobile legend dan TikTok dengan berbagai tantangan tersebut. Banyak remaja masa kini yang melalaikan anak-anak untuk bermain game dan mengakses medsos tanpa acuh tak acuh

dampak negatif yang bisa timbulkan. Bahkan karena akses yang tidak terkontrol, akibatnya, remaja yang juga menjadi rusak akhlakunya.

Kecanduan bermain game di internet juga menjadi masalah yang semakin serius. Siswa yang terjebak dalam kecanduan ini sering mengabaikan tugas di rumah dan di sekolah. Mereka lebih suka bermain game daripada berbicara dengan teman-teman atau keluarga secara langsung. Hal ini dapat mengakibatkan isolasi sosial dan kurangnya kemampuan siswa untuk berkomunikasi. Game online dapat menyebabkan penurunan perilaku sosial yang baik, seperti penggunaan bahasa kasar, penurunan produktivitas harian, dan pengabaian tugas serta ibadah. Ini mengindikasikan bahwa ada korelasi negatif yang kuat antara perilaku sosial siswa dan permainan online.¹

Selanjutnya hal yang paling penting juga yang di rusak oleh game dan media social adalah etika atau akhlak budi pekerti penggunaanya. Akhlakul karimah merupakan nilai-nilai luhur yang menjadi pegangan dalam berkegiatan dan bersosialisasi dengan orang lain. Budi pekerti mencakup etika, moral, dan nilai-nilai sosial yang harus dijunjung tinggi. Namun, dengan semakin maraknya game online dan medsos, banyak remaja yang cenderung mengabaikan budi pekerti mereka. Mereka lebih fokus pada keasyikan bermain game online dan medsos daripada memperhatikan etika dan moral dalam berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Tentu semacam ini jauh berbeda dengan ajaran agama Islam yang menjunjung tinggi akhlak budi

¹ Aisyah Farah Muminah, Budi Haryanto, dan Anita Puji Astutik, "The Influence of Online Games on The Social Behavior of High School Students," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 1449.

pekerti, karena Rasulullah Saw diutus ke bumi oleh Allah Swt untuk membenahi perilaku manusia.

Selanjutnya Indonesia sendiri memiliki budaya sangat beragam, dengan tradisi yang berkaitan dengan moralitas. Nilai-nilai luhur telah ada di masyarakat Indonesia sejak lama. Nilai-nilai ini telah berfungsi sebagai pedoman dalam berinteraksi dan berperilaku dengan orang lain. Selain itu, orang Indonesia dikenal memiliki etika dan tata krama yang kuat, apalagi saat bergaul bersama orang dewasa atau dengan keadaan ekonomi yang lebih atas. Ini tercermin dalam pemakaian bahasa yang santun, sikap hormat, dan perilaku yang sesuai dengan norma masyarakat. Sebenarnya, tradisi ini adalah manifestasi dari pelajaran yang terdapat dalam aturan agama, filosofi hidup, dan kearifan lokal yang telah lama dianut oleh orang Indonesia. Nilai-nilai ini berfungsi sebagai fondasi yang kuat untuk membentuk karakter dan kepribadian masyarakat Indonesia.

Namun, ada kekhawatiran bahwa adat istiadat mulai terkikis dan tergantikan oleh hal baru yang kadang-kadang tidak sama dengan identitas negara Indonesia yang diakibatkan media sosial dan game online. Oleh sebab itu, perlu untuk membudayakan dan menanamkan kembali etika luhur untuk menjaga serta meneruskan warisan budaya yang berharga ini kepada generasi berikutnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, game online dan aplikasi media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Di antara berbagai pilihan yang ada,

game seperti PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) dan Mobile Legends, serta aplikasi TikTok, telah menunjukkan tingkat popularitas yang luar biasa dan dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial dan psikologis penggunanya.

PUBG dan Mobile Legends tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan komunitas yang kuat di mana interaksi sosial dan kerja sama tim menjadi kunci. Sementara itu, TikTok, dengan format video pendeknya, telah mengubah cara orang berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Ketiga platform ini memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari game dan aplikasi lain, seperti fokus pada kompetisi, kolaborasi, dan kreativitas.

Beberapa perilaku yang mencerminkan rusaknya budi pekerti remaja akibat kecanduan game online dan medsos, lebih-lebih game yang banyak dimainkan oleh anak remaja seperti game PUBG, Mobile Legend dan aplikasi TikTok antara lain kurangnya rasa empati, tidak respek terhadap orang yang lebih tua serta guru, kurangnya kesadaran akan tanggung jawab, dan munculnya perilaku agresif serta konflik dengan teman sebaya. Hal ini tentunya sangat memprihatinkan dan membutuhkan perhatian serius dari berbagai pihak, baik pemerintah, orang tua, maupun masyarakat dan guru.

Di kawasan Nusa Dua Bali, ada sekolah menengah pertama yang bernama SMP Nusa Dua, yang dimana SMP ini adalah salah satu sekolah yang cukup terkenal di kawasan tersebut. Peserta didik dan siswi di sekolah tersebut rata-rata memiliki smartphone dan menggunakan aplikasi TikTok

serta memainkan sebagian permainan online seperti, Free Fire, PUBG, Mobile Legend dan game online lainnya. Dari kebiasaan peserta tersebut tentu ada dampaknya, baik dampak bagus maupun buruk. Dampak buruk yang paling jelas terlihat adalah penggunaan bahasa-bahasa yang kurang pantas untuk diucapkan, turunnya etika terhadap guru dan lain-lain. Tentu hal ini memerlukan pencegahan dan penanganan baik dari pihak guru dan keluarga, supaya hal-hal yang kurang baik bagi peserta didik bisa diantisipasi sedini mungkin, agar para peserta didik yang notabnya sebagai penerus bangsa bisa menjadi anak memajukan bangsa kedepannya. Budaya populer di media sosial dan game sering kali lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan positif, dengan kekhawatiran bahwa konten negatif dapat muncul secara acak dan mempengaruhi anak-anak.²

Akibatnya, berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka fokus penelitian adalah untuk mengevaluasi seberapa besar **pengaruh game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI.**

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas, peneliti membuat opsi permasalahan sebagai berikut:

² Hidar Amaruddin dkk., "Popular Culture in Social Media & Online Games: Between Morality, Fear, and Expectations From Families and Schools," *Journal of Education Culture and Society*, 15, no. 2 (2024): 619.

1. Bagaimana dampak Game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI?
2. Seberapa besar pengaruh Game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak Game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI
2. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh Game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mengembangkan khazanah keilmuan khususnya terkait dengan pengaruh game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI

- b. Menjadi bahan kajian dan pertimbangan bagi penelitian ke depannya khususnya tentang pengaruh game online PUBG, Mobile Legend dan Aplikasi TikTok terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP NUSA DUA BALI

2. Manfaat Praktis

- a. Menjadi rujukan di tarbiyah jurusan pendidikan agama Islam di universitas KH Abdul Chalim Mojokerto.
- b. Penelitian dapat membantu mengidentifikasi dan memahami masalah-masalah nyata yang dihadapi dalam dunia pendidikan dan masyarakat.
- c. Penelitian dapat menghasilkan solusi dan strategi yang dapat digunakan untuk mengahiri masalah-masalah yang ada.
- d. Penelitian dapat berkontribusi pada pemecahan masalah, inovasi, peningkatan efesiensi, kebijakan yang lebih baik dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sementara masalah yang dikaji, oleh sebabnya rumusan masalah terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang belum dibuktikan. Dikatakan sementara sebab jawaban hanya berasal dari teori yang relevan yang belum bisa buktikan secara langsung.³ Dalam penelitian ini maka dapat pusatkan beberapa dugaan sebagai berikut:

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung, Penerbit PT. ALFABETA, CV, 2007). 99

Kriteria: Jika pada instrument tidak terdapat pengaruh maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika pada instrument terdapat pengaruh maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

H_0 : Dimensi game online PUBG, Mobile legend dan Aplikasi TikTok tidak berpengaruh terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik.

H_a : Dimensi game online PUBG, Mobile legend dan Aplikasi TikTok berpengaruh terhadap rusaknya akhlakul karimah peserta didik.

F. Asumsi Penelitian

1. Peserta didik yang sering memainkan game online cenderung memiliki akhlak cenderung buruk, seperti:
 - a. Kurang menghargai orang tua, guru dan orang lain
 - b. Sering berkata-kata kasar dan tidak sopan
 - c. Kurang disiplin dan sulit diatur
 - d. Kurang peduli terhadap lingkungan sekitar
2. Jumlah permainan yang tinggi akan mengurangi durasi belajar, ibadah, dan interaksi positif dengan keluarga serta masyarakat.
3. Konten game online yang mengandung unsur kekerasan, pornografi, dan materialisme dapat berdampak pada pikiran dan tindakan siswa.
4. Kurangnya kontrol dan bimbingan orang tua terhadap aktivitas bermain game online peserta didik akan memperburuk dampak negatifnya.

5. Lingkungan sekolah yang tidak mendukung pencegahan dampak negatif game online akan mempercepat rusaknya akhlakul karimah peserta didik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Berikut adalah beberapa poin penting yang dapat menjadi ruang lingkup penelitian tentang pengaruh game online PUBG, Mobile Legend dan media social TikTok terhadap kerusakan akhlak peserta didik di sekolah:

1. Fokus pada dampak game online PUBG, Mobile Legends, dan penggunaan TikTok terhadap akhlak peserta didik di sekolah
2. Mencakup aspek-aspek akhlak seperti perilaku, sopan santun, disiplin, dan interaksi social.

H. Penelitian Terdahulu Dan Originalitas Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Dan Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Penulis: Lambok Hermanto Sihombing Tahun: 2022 Sumber: Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), Vol. 8, No. 4, Oktober 2022. DOI: 10.36312/jime.v8i4.3938	PUBG; Between Real And Unreal	meneliti dampak permainan PUBG terhadap pemain, terutama anak-anak dan remaja, baik dari segi psikologis maupun sosial. Fokus pada Media Sosial dan Teknologi: Semua	Menggunakan teori Baudrillard untuk menjelaskan bagaimana simulasi dalam game dapat memengaruhi persepsi realitas pemain.	Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menggunakan teori Jean Baudrillard tentang simulacra dan simulasi untuk menganalisis dampak psikologis dari permainan PUBG
2	Penulis: Maria Waris	Impact of		Lebih	Penelitian

	Nawaz, Tooba Nadeem, Sana Liaqat Rao, Tahira Fatima, Sidra Shoaib Tahun: 2020 Sumber: Asian Journal of Social Sciences and Management Studies, Vol. 7, No. 3, 2020. DOI: 10.20448/journal.500.2020.73.166.172	PUBG Game Addiction on Social Isolation and Narcissistic Tendencies among Gamers	jurnal membahas dampak media sosial atau teknologi digital, baik itu melalui permainan online, platform seperti TikTok, atau hubungan sosial yang terbentuk di dalamnya.	berfokus pada psikologi sosial dan bagaimana kecanduan game dapat berhubungan dengan karakteristik kepribadian, seperti narsisme dan isolasi sosial.	ini berfokus pada hubungan antara kecanduan PUBG dengan isolasi sosial dan kecenderungan narsistik, yang merupakan tema yang kurang umum dalam studi game.
3	Zhuqing Xu, Ming Xiang, Lijun Pang Tahun: 2018 Sumber: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, Vol. 439, 032059. DOI: 10.1088/1757-899X/439/3/032059	Study on the Influence Factors of College Students' Loyalty in PUBG Game	Penggunaan Metodologi Kualitatif dan Kuantitatif: Beberapa jurnal menggunakan pendekatan kualitatif (misalnya wawancara dan analisis konten) untuk menggali perspektif individu, sementara yang lain menggunakan analisis statistik kuantitatif untuk mengukur hubungan antar variabel. Dampak pada	Menekankan pada aspek pemasaran dan desain game, serta bagaimana faktor-faktor ini berkontribusi pada loyalitas pemain.	Penelitian ini menjelajahi faktor-faktor yang mempengaruhi loyalitas pemain terhadap PUBG, dengan penekanan pada desain game, pengalaman sosial, dan peran gender.
4	Nama Peneliti: Khefti Al Mawalia Tahun: 2020 Sumber: Indonesian Journal of Social Sciences	The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality	Dampak pada	Fokus pada dampak permainan Mobile Legend dalam menciptakan realitas virtual.	Penelitian ini menawarkan wawasan baru tentang bagaimana permainan Mobile Legend menciptakan realitas virtual dan bagaimana interaksi dalam

			Kesejahteraan: Semua penelitian mengeksplorasi bagaimana penggunaan media sosial atau permainan digital mempengaruhi kesejahteraan psikologis, perilaku, dan interaksi sosial pengguna, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa.		permainan dapat mempengaruhi perilaku sosial dan identitas pemain. Pendekatan etnografis memberikan perspektif mendalam tentang pengalaman individu dalam konteks sosial yang lebih luas.
5	Nama Peneliti: Adhyatman Prabowo Tahun: 2024 Sumber: Scientia: Social Sciences & Humanities	The Effect of Online Mobile Legend Game in Indonesia (Case Study Online Game Players)		Meneliti pengaruh permainan Mobile Legend terhadap perilaku mahasiswa di Indonesia.	Penelitian ini fokus pada efek psikologis dan perilaku dari permainan Mobile Legend di kalangan mahasiswa di Indonesia.
6	Nama Peneliti: Juho Kahila, Jaana Viljaranta, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala, Henrikka Vartiainen Tahun: 2022 Sumber: International Journal of Child-Computer Interaction	Gamer rage—Children’s perspective on issues impacting losing one’s temper while playing digital games		Menggali perspektif anak-anak mengenai kemarahan yang muncul saat bermain game digital.	Penelitian ini menyoroti perspektif anak-anak mengenai kemarahan saat bermain game, yang sering diabaikan dalam literatur yang lebih banyak berfokus pada sudut pandang orang

				dewasa
7	Nama Peneliti: Elwin Hu, Vasileios Stavropoulos, Alastair Anderson, Matthew Scerri, James Collard Tahun: 2019 Sumber: Addictive Behaviors Reports	Internet gaming disorder: Feeling the flow of social games	Menganalisis hubungan antara pengalaman Flow dalam permainan sosial dan gangguan permainan internet.	Penelitian ini mengkaji pengalaman Flow dalam konteks permainan sosial dan hubungannya dengan gangguan permainan internet
8	Nama Peneliti: Xin Wang, Qian Shang Tahun: 2024 Sumber: Acta Psychologica	Judul Penelitian: "How do social and parasocial relationships on TikTok impact the well-being of university students? The roles of algorithm awareness and compulsive use"	Meneliti bagaimana hubungan sosial dan parasosial di TikTok mempengaruhi kesejahteraan mahasiswa.	Penelitian ini mengeksplorasi dampak hubungan sosial dan parasosial di TikTok terhadap kesejahteraan mahasiswa, serta peran kesadaran algoritma dalam penggunaan kompulsif.

1. Kelebihannya dengan kajian terdahulu
 - a. Penelitian lebih berfokus kepada sebab dampak dari variabel bebas terhadap variabel dependenterikat
 - b. Relevansi Sosial: Penelitian ini menangani isu yang sangat relevan dengan fenomena sosial saat ini, yaitu pengaruh teknologi dan media sosial terhadap perilaku remaja.

- c. Pendekatan Multidimensional: Dengan mempertimbangkan berbagai faktor, seperti pengaruh game online dan aplikasi sosial, penelitian ini bisa memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai potensi efek negatif yang mungkin timbul.
- d. Konteks Lokal: Fokus pada SMP Nusa Dua Bali memberikan konteks lokal yang spesifik, sehingga hasil penelitian dapat lebih diterapkan dalam situasi nyata di masyarakat setempat.
- e. Dampak Jangka Panjang: Penelitian ini tidak hanya melihat dampak langsung, tetapi juga berusaha menggali dampak jangka panjang dari kecanduan game dan media sosial terhadap akhlak peserta didik.
- f. Manfaat Praktis: Temuan penelitian bisa menjadi acuan bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi untuk mendidik dan membimbing remaja dalam penggunaan teknologi.
- g. Kesadaran Moral: Penelitian ini berfokus pada nilai-nilai luhur yang ditemukan pada kepercayaan agama, sehingga dapat membantu memperkuat pemahaman dan kesadaran moral di kalangan peserta didik.

I. Definisi Operasional

1. Game online adalah aktivitas bermain yang dilakukan secara individu. dengan menggunakan koneksi internet di mana anak-anak memiliki hubungan sosial yang lebih sedikit dengan teman sebayanya.⁴

2. Game PUBG

Game pertama yang dirilis oleh Tencent, pengembang game terbesar di Asia saat ini, adalah Player Unknown's Battle Ground (PUBG) Mobile. pada game tersebut, pemain harus bertahan dari lawannya untuk mendapatkan slogan "Pemenang Pemenang Chicken Dinner."⁵

3. Game Mobile Laegend

Mobile Legends ialah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang mana strategi sangat penting untuk menang. Pemain akan bertarung 5 lawan 5 melawan tim lawan sampai ada pemenangnya.⁶

4. Aplikasi TikTok

TikTok merupakan aplikasi media sosial yang sangat populer di berbagai kelompok usia, mulai dari anak kecil hingga orang besar saat ini.⁷

⁴ Anggraini, S., & Yanto, A. R. "Edukasi pencegahan bahaya kecanduan game online pada remaja di SMPN alok Maumere," J-ABDI: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1, no. 8 (2022): 1647

⁵ Ahmad kamal, Muhamad Sopyan. "Pengaruh konten "ryzen" di aplikasi nimo tv terhadap sikap bermain game pubg mobile sea esport," *Jurnal Ekonomi Kreatif dan Manajemen Bisnis Digital* 2, no. 2 (2023): 161.

⁶ Pulung Wahyu Bagaskoro, Agus Triyono. "Gaya komunikasi influencer game mobile legend pada komunikasi interpersonal mahapeserta didik universitas dian nuswantoro semarang," *Jurnal Netnografi Komunikasi* 3, no. 1 (2024): 3

⁷ Risma Agistiani dkk., "Live-streaming TikTok: Strategi mahapeserta didik cerdas untuk meningkatkan pendapatan di era digitalisasi," *Journal of Management and Digital Business* 3, no. 1 (2023): 12

5. Akhlakul karimah

Akhlakul karimah merupakan aspek nilai yang melekat dalam kehidupan seseorang dan menjadi jati diri yang penting, kombinasi dari hati nurani, pemikiran, emosi, karakteristik bawaan, dan kebiasaan yang menghasilkan suatu organisasi perbuatan moral dalam hidup tindakan yang timbul darinya.⁸



⁸ Inesri dkk., "Peran Guru Mewujudkan Akhlakul Karimah Pada Peserta didik Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Di Madrasah Diniyah Takmiyah Awaliyah Tarok Kota Bukittinggi," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023): 2918.