

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini era globalisasi memiliki dampak yang signifikan bagi kelangsungan hidup manusia. Setiap orang di era ini dituntut untuk terus berkembang dan memperoleh kualitas. Untuk dapat bersaing dengan orang lain, untuk dibutuhkan. Banyak perkembangan yang berdampak pada kehidupan manusia secara keseluruhan. Salah satunya sudah mulai berkurang seperti permainan enggrang, kelereng, congklak dan sebagainya, kini tergantikan oleh *game online* atau modern.<sup>1</sup>

Berkembangnya *game* berbasis internet atau dikenal juga dengan *game online* yang dapat menghubungkan seorang pemain dengan pemain lainnya di seluruh dunia, menunjukkan pesatnya pertumbuhan *game* di Indonesia. Pengalaman bermain *game* semakin dinikmati oleh lebih banyak orang dari semua lapisan masyarakat karena mereka dapat berinteraksi dengan pemain dari seluruh dunia. Anak-anak dan remaja dari berbagai latar belakang kini banyak bermain *game online*. *Game online*, di sisi lain, tidak memiliki efek negatif jika tidak memainkannya terlalu sering untuk mengembangkan kecanduan. Popularitas *game online* meningkat pada tingkat yang mengkhawatirkan, dan mereka memiliki potensi untuk menyediakan fasilitas yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi satu sama lain sambil berpartisipasi dalam *game* secara bersamaan.<sup>2</sup>

Indonesia adalah salah satu pasar industri *game* terbesar pada saat ini. Terutama *game* serbaguna atau *game online* yang dimainkan melalui ponsel, *PC* tablet, atau pusat kendali. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia adalah negara dengan jumlah pemain *game online* terbesar ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat bahwa 94,5% pengakses internet berusia 16-64 tahun di Indonesia bermain *game online* per Januari 2022. Sementara itu, Filipina berada di

---

<sup>1</sup> Nofrans Eka Saputra dkk, "Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak", *jurnal psikologi Jambi VOLUME 2 NO 2, OKTOBER 2017*, h.49.

<sup>2</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), h.1.

posisi terdepan dengan tingkat pengakses *web* yang bermain *game online* sebesar 96,4%. Posisi selanjutnya diduduki oleh Thailand dengan level 94,7%. Vietnam menempati posisi keempat karena ada 93,4% klien *web* di negara tersebut yang bermain *game online*. Lalu ada India dan Taiwan dengan tarif individu 92% dan 91,6%. *We are Social* mencatat bahwa sebagian besar atau 83,6% klien web berusia 16-64 tahun di dunia memainkan *game online* menggunakan perangkat apa pun. Sementara itu, 68,1% klien web menggunakan ponsel untuk bermain *game online*.<sup>3</sup>

*Game* berbasis *online* telah menjadi salah satu permainan yang paling banyak diminati oleh masyarakat pada umumnya, baik remaja, dewasa, anak-anak maupun orang tua. Selain itu, memainkan *game* berbasis web yang begitu banyak dapat menyebabkan seseorang lupa waktu, hal ini dikarenakan setiap aktivitasnya bergantung pada bermain *game online* secara terus-menerus. *Game* berbasis *online* tidak hanya dinikmati oleh masyarakat yang tinggal di wilayah metropolitan saja, masyarakat yang tinggal di pedesaan juga sudah mulai menggemari *game* berbasis *online*. Pasalnya, *game online* saat ini sudah bisa dimainkan melalui ponsel.<sup>4</sup>

*Games* berbasis *online* saat ini bisa disebut sebagai rutinitas seseorang, hal ini dikarenakan para *gamers* dapat duduk dengan nyaman berjam-jam dalam waktu yang lama apapun yang mereka inginkan, sehingga dapat memecah konsentrasi saat bermain. Aktivitas seperti mandi, makan, solat, menyelesaikan tugas orang tua dan tugas rutin dalam kehidupan sehari-hari sering dilalaikan oleh mereka yang bermain *game online*. Seorang anak yang otaknya hanya mencatat cara memenangkan permainan dapat membuat orangtua khawatir kepada anak, karena bisa terkena kecanduan *game online* dan waktunya hanya dipakai untuk memainkan *game*. Padahal ada juga dampak baik *games online* untuk anaknya, seperti melatih otak untuk mengetahui caranya untuk menyusun strategi memenangkan permainan yang dimainkan, memiliki banyak teman baru, bisa berlatih berkomunikasi dengan orang lain, dan lainnya.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Vika Azkiya Dihni, "Jumlah *Gamers* Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia", 16 Februari 2022, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>, diakses pada 21 Juni 2023 jam 00.56 WIB.

<sup>4</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), h.2

<sup>5</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, h.3.

Hal yang berbahaya dalam bermain *game online* ialah ketika sudah menjadi candu pada *game online*. Kecanduan *game online* adalah suatu kondisi di mana seseorang memiliki kebiasaan yang sangat kuat dan sangat sulit untuk menghentikannya. Seiring berjalannya waktu, mereka cenderung meningkatkan frekuensi, durasi atau intensitas bermain tanpa memperhatikan dampak negatifnya. Meskipun awalnya dirancang untuk anak-anak dan remaja, banyak juga orang dewasa yang menyukai *game* ini. Kecanduan *game* dapat berdampak serius terhadap perkembangan emosi seseorang, karena *game* dapat merampas perhatiannya saat berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>6</sup>

Pendapat Andang bahwa hal baik yang bisa didapat Ketika bermain *game online* yaitu bisa membuahkan latihan yang berguna bagi efektifitas otak. Para *gamers* dituntut untuk terampil dalam berpikir dan memiliki skil hebat agar mendapatkan kemenangan, lalu kemampuan yang dimilikinya digunakan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang bersifat logis.<sup>7</sup>

وَنَفْسِكَ إِنَّ أَشْغَلَتْهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا أَشْتَعَلَّتْكَ بِالْبَاطِلِ

“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang batil”.<sup>8</sup>

Saat bermain *game online*, seseorang bisa bersaing dengan teman atau lawannya untuk memenangkan permainan yang dianggap lebih menarik dan menantang. *Game-game* ini juga hadir dengan tantangan uniknya tersendiri., karena permainan *online* ini dimainkan dari beberapa orang atau *multiplayer*, itulah yang membuat para pemainnya puas. Permainan *game online* yang akan diteliti dalam penelitian ini antara lain jenis *game online* yang dimainkan pada *game online* berikut yaitu *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter): PUBG Mobile, Free Fire, Massively multiplayer online games (MMOG) tipe*

---

<sup>6</sup> Muchlisin Riadi. (2020). Kecanduan *Game* (Pengertian, Ciri, Aspek, Penyebab dan Dampak Negatif), Kajian Pustaka, Diakses pada 28/7/2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/11/kecanduan-game.html>.

<sup>7</sup> Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), h.18.

<sup>8</sup> Al Jawabul Kaafi, Darul Ma'rifah, cetakan pertama, Asy-Syamilah, h.156.

*MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): Mobile Legends Bang Bang dan Arena Of Valor, Sports dan jenis game online lainnya.*<sup>9</sup>

Tujuan utama dari *game online* adalah untuk menyegarkan pikiran atau menghilangkan penat setelah beraktivitas sehari-hari. Namun, bermain *game* juga bisa menyebabkan pemain lupa waktu karena konsentrasinya yang berlebihan kedalam *game* tersebut. Bermain adalah kebutuhan yang dapat berfungsi sebagai cara untuk menghidupkan kembali kehidupan seseorang; namun, ketika hal itu memakan semua dan membuat ketagihan, itu adalah kurangnya pengendalian diri.<sup>10</sup>

Peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa terjadi pada masa remaja. Pada masa ini akan terjadi perubahan-perubahan yang berbeda baik dari segi fisik, sosial, keilmuan, keduniawian maupun spiritualnya yang juga mempengaruhi cara bertingkah laku kaum remaja pada masa mudanya. Perubahan ini dapat terjadi dengan cepat dan tanpa terasa. Manusia akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan sepanjang hidupnya. Sejak lahir, seorang anak akan melalui beberapa tahapan perkembangan, antara lain: masa bayi, anak-anak, remaja, dan dewasa. Masa remaja merupakan masa transisi, antara masa kanak-kanak yang diasosiasikan dengan ketergantungan orang tua dan masa dewasa diasosiasikan dengan kemandirian. Masa remaja memiliki kebutuhannya tersendiri yang harus dipenuhi, sama seperti fase perkembangan lainnya.<sup>11</sup>

Dalam Hurlock, Havighurst menegaskan bahwa masa remaja itu penting. Remaja berkembang secara fisik dan mental pada fase ini. Penyesuaian juga diperlukan karena perkembangan ini. Selain itu, masa ini juga dikenal dengan sebutan “masa peralihan”. Karena seseorang berpindah dari satu hal ke hal lain. Suatu perubahan yang dapat berdampak untuk dirinya. Dapat dilihat dari perilaku.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2017), h.72.

<sup>10</sup> Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling”, *Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1* (Januari-Juni 2017), h.155.

<sup>11</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, Edisi Revisi, PT Raja Grafindo, Jakarta;2010.

<sup>12</sup> Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Alih Bahasa Oleh Istiwidayanti dan Sudjarwo*, Erlangga, Jakarta;1992.

Akibat dari gangguan yang dialaminya, remaja transisi biasanya menunjukkan perilaku antisosial sebagai salah satu cirinya. Remaja dengan kondisi ini lebih cenderung mengalami kebingungan, karena mereka mudah dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya, atau masyarakat. Bermain *game online* adalah salah satu cara untuk membuat remaja agar tidak kebingungan.<sup>13</sup>

Remaja akan merasa emosinya tidak terkontrol apabila sudah mempunyai rasa ketergantungan pada *game online*. Orang menjadi berperilaku negatif seperti marah, malu, malas, berbohong, dan sebagainya karena hal ini. Karena remaja banyak menghabiskan waktu di dunia maya, mereka kurang berinteraksi dengan orang-orang nyata dalam kehidupan nyata, yang dapat berdampak pada aspek sosial mereka dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini tentu berpengaruh pada aktivitas sosial mereka yang tidak seperti remaja pada umumnya. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain bersama teman atau belajar telah tersita dengan duduk dan bermain dalam waktu yang lama.<sup>14</sup>

Saat remaja bermain *game online*, ada saat-saat di mana mereka mengomunikasikan dalam diri mereka apa yang dilakukannya, apakah baik atau tidak hal tersebut untuk dirinya. Itulah saat-saat ketika orang menggunakan komunikasi intrapersonal untuk memutuskan apa yang akan mereka pikirkan atau lakukan, bagaimana mereka akan memotivasi diri mereka sendiri, memegang keyakinan, dan memberi nilai atau makna pada diri mereka sendiri dan hal-hal yang terjadi dalam hidup mereka. Identitas remaja, menurut Erikson, merupakan konsep integrasi antara individu dengan lingkungannya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sesuatu atau pola dalam diri seseorang selain lingkungan, mampu membentuk jiwa remaja.<sup>15</sup>

Internalisasi prinsip-prinsip keagamaan oleh manusia adalah spiritualitas. Di sini, internalisasi dikaitkan dengan keyakinan hati dan lisan terhadap ajaran agama. Kemudian, keyakinan ini muncul dalam cara orang bertindak dan

---

<sup>13</sup> Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling", *Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1* (Januari-Juni 2017), h.155

<sup>14</sup> Alfin Riza Masyita, *skripsi*, "Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan *Game Online* pada Pemain Dota 2 Malang" (Malang: UIN Maliki, 2016), h.123.

<sup>15</sup> Erik Erikson, *Childhood and Society*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta;2010.

berperilaku sehari-hari. Selain aspek di atas kenakalan remaja bisa ditanggulangi juga oleh faktor spiritualitas. Dengan demikian, remaja yang memiliki tingkat spiritualitas tinggi lebih cenderung bertindak dengan cara yang sesuai dengan norma dan nilai masyarakat.<sup>16</sup>

Kecenderungan manusia untuk menerima atau percaya pada agama tertentu memiliki hubungan yang kuat dengan spiritualitas. Komponen spiritual umat manusia akan tetap bertahan dan ingin diwujudkan, bahkan jika mereka memilih untuk menolak atau meninggalkan agama tertentu secara lahiriah. Agama cenderung lebih fokus pada seperangkat prinsip dan pedoman moral yang telah dikodifikasi, yang mengarah pada situasi seperti ini. Sedangkan spiritualitas lebih terfokus pada makna yang mendasari dan gerak jiwa, substansi diri, kesucian, dan fakta bahwa di dalamnya terkandung sifat-sifat ketuhanan (manifestasi) yang lembut dan penuh kasih.<sup>17</sup>

Manusia terdiri dari tubuh, pikiran, emosi, dan jiwa (roh) kita sebagai manusia. Spiritualitas menunjukkan bahwa kita memiliki kekuatan yang berasal dari dalam diri kita dan terhubung dengan perasaan, dengan memahami diri kita yang terdalam. Spiritualitas dapat mencerminkan nilai-nilai seperti kontribusi terhadap kemanusiaan dan alam semesta. Peran spiritualitas sangat penting bagi kehidupan kita baik dalam kehidupan keluarga, agama bahkan dalam kehidupan profesional kita.

SMA Negeri 1 Cisolok yaitu sekolah yang berstatus negeri dan berada di bawah kebijakan Kemendikbud. Alasan memilih sekolah ini untuk dijadikan sebagai objek penelitian adalah sekolah yang letak geografisnya bisa dikatakan unik, hampir dekat dengan perbatasan antara provinsi Jawa Barat dan Banten serta peneliti yang kebetulan salah satu alumni dari SMA ini yang diharapkan bisa mempermudah juga nantinya dalam penelitian. Meskipun sekolah ini berada di daerah provinsi Jawa Barat namun tidak sedikit juga siswa yang berasal dari daerah Provinsi Banten bersekolah di SMA ini, bahkan hingga rela tinggal di kost

---

<sup>16</sup> Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: Amzah, 2015), h.25.

<sup>17</sup> Endin Nasrudin, Ujam Jaenudin, *Psikologi Agama dan Spiritualitas*, Lagood's Publishing, (Bandung, 2021), h.33-34.

(observasi peneliti). Hal ini tidak menutup kemungkinan akan terdapat perbedaan spiritualitasnya karena jauh dari pengawasan orangtua. Adapun siswa yang menjadi sasaran penelitian adalah siswa kelas 12, karena menginjak semester akhir banyak sekali permasalahan semisal mulai bingung menentukan pilihan antara berkuliah atau kerja, menghadapi ujian akhir yang bisa menjadi salah satu tolak ukur kelulusan, hingga membuat siswa/i menjadi penat dalam menjalankan sebuah aktifitas bahkan lebih memilih beristirahat dan dengan bermain bersama teman-teman atau salah satu cara lain dengan bermain *game online*.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan bahwa terdapat siswa/siswi SMA Negeri 1 Ciselok yang bermain *game online*, ada beberapa siswa yang terkadang rela melepaskan kewajiban belajarnya hanya untuk bermain *game online*. Waktu beribadah pada saat istirahat yang sudah disediakan oleh pihak sekolah terkadang terlalaikan atau terlewat karena terlalu asik memainkan *game*. Tidak dapat dipungkiri juga peneliti melihat siswa masih berseragam bermain *game online* di warung-warung sambil teriak-teriak mengganggu lingkungan sekitar. Penggunaan bahasa yang menyakitkan oleh siswa untuk berkomunikasi dengan teman sebaya mereka adalah fenomena lain yang diamati oleh peneliti. Atau bisa dibilang kasar dan kotor saat bermain *game online*. Jika hal ini berkelanjutan, ditakutkan bisa berdampak buruk, diantaranya bisa kecanduan *game online*, prestasi atau minat belajar siswa menjadi merosot, malas berinteraksi sosial secara tatap muka, *toxic* dalam perkataan dan begitupun ke spiritualitasnya.

Dilihat dari uraian di atas, berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan di lingkungan sekolah oleh peneliti sendiri, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenal secara mendalam dan tidak hanya melihat fenomena ini tentang “PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP SPIRITUALITAS REMAJA (Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas 12 SMA Negeri 1 Ciselok)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat dihasilkan rumusan masalah anatara lain:

1. Bagaimana gambaran tingkat kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas 12 di SMA Negeri 1 Cisolok?
2. Bagaimana gambaran Kondisi Spiritualitas siswa kelas 12 di SMA Negeri 1 Cisolok?
3. Adakah Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Spiritualitas Siswa kelas 12 di SMA negeri 1 Cisolok?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan *Game online* siswa kelas 12 di SMA Negeri 1 Cisolok.
2. Untuk mengetahui gambaran kondisi spiritualitas Siswa Kelas 12, di SMA Negeri 1 Cisolok.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Spiritualitas siswa kelas 12 di SMA Negeri 1 Cisolok.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara praktis penelitian ini di harapkan bisa menjadi tambahan wawasan keilmuan dan kesadaran bagi masyarakat tentang Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Spiritualitas Remaja.
2. Diharapkan penelitian ini bisa digunakan untuk acuan penelitian-penelitian selanjutnya terkhusus seputar spiritualitas atau ke Tasawuf-an tentunya dengan fokus penelitian yang berbeda.
3. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan bisa memberikan sumbangan intelektual bagi ilmu pengetahuan dan dalam pengembangan prodi Tasawuf dan Psikoterapi.

### **E. Kerangka Berpikir**

Dalam mengarungi kehidupan sehari-hari, manusia sering melakukan banyak aktifitas baik itu bekerja, bersekolah, berjalan-jalan dan lain-lain. Dari aktifitas yang diarungi tentunya manusia membutuhkan waktu untuk beristirahat atau *healing* dari kepenatan aktifitas yang sudah dijalani agar terhindar dari *stres*. Tidak terpatok oleh umur jika seseorang sudah merasakan lelah. Terkadang terlalu



lama beristirahat juga seseorang sering merasa bosan dan butuh hiburan, terlebih hari ini zaman semakin modern, cukup berdiam diri di kamar sudah bisa hiburan dengan menonton *content* video di youtube atau bermain *game online*.

*Game online* adalah salah satu permainan sebagai hiburan yang digunakan untuk menghilangkan rasa penat dari aktifitas yang dilakukan. Permainan ini menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya, baik lewat *handphone* atau komputer PC.<sup>18</sup>

Remaja merupakan masa yang sangat genting karena masa transisii dari anak-anak ke dewasa. Spiritualitas pada masa ini terbilang banayak sekali guncangan baik faktor dari diri sendiri ataupun dari luar. Masa di mana mereka mencari eksistensi, jati diri dan mempersiapkan masa depan. Kondisi Spiritualitas kepada tuhan atau sesama harus lebih ditingkatkan agar tidak terjadi hal yang tidak di inginkan. Tak jarang remaja di kalangan siswa bermain *game online* untuk menghilangkan rasa capek dari kegiatan bersekolah. Begitupun Siswa kelas 12 di SMA Negeri 1 Cisolok tak luput dari pengaruh era globalisasi yang terjadi, para siswa banyak bermain *game online* tanpa tau apa dampak yang di terima oleh dirinya ketika bermain *game online*. Siswa hanya bermain *game online* untuk kesenangan semata dan mencapai kemenangan dalam permainan tersebut

Remaja pada masa sekarang cenderung lebih suka bermalas-malasan dibandingkan harus berinteraksi sosial dengan sesama, apalagi didukung dengan perkembangan zaman yang semakin modern membuat para remaja terlena dan kurang menjalankan kewajibannya yakni qodrat sebagai manusia yang berinteraksi dengan sesama manusia dan kepada tuhan-nya.

Spiritualitas bukan hanya sekedar beribadah lalu selesai, tapi jauh daripada itu, spiritualitas harus mampu mencapai nilai-nilai yang ada pada dirinya pribadi, lingkungan sekitar, sesama manusia dan lain sebagainya.

Betapa banyak substansi *game online* yang memiliki komponen hiburan *erotis* dan kebrutalan. Di masa globalisasi tidak diragukan lagi perlu pertimbangan orangtua dan guru. Cukup sulit bagi orangtua dan guru untuk memikirkan dan

---

<sup>18</sup> Maria Yohanesti, "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5*, 2016, h.5.

memantau hal tersebut. Hal ini pada akhirnya dapat menghambat penataan sikap spiritual pada remaja, termasuk kualitas mendalam yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga dan sekolah menjadi tidak berarti.

Orang tua harus dapat berkonsentrasi pada efek permainan *game online* secara menyeluruh sehingga mereka benar-benar memahami konsekuensi positif dan negatif dari permainan *game online* agar spiritualitasnya terjaga. Sudah selayaknya orang tua untuk mengawasi dan mengoordinasikan permainan, sehingga permainan ini tidak berdampak buruk pada spiritualitasnya. Selain membawa akibat buruk, ternyata permainan *game online* juga memiliki dampak positif, salah satunya adalah sistem motorik yang lebih terkoordinasi. Ketangkasan bermain dapat meningkatkan kerjasama tangan-mata. Terlebih lagi, ini juga akan semakin mengembangkan kerangka fokusnya lebih tinggi.<sup>19</sup>

Seperti hasil penelitian di Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. Mayoritas orangtua resah dengan *game online*. Mereka berpendapat bahwa sikap mental anak-anak dipengaruhi secara negatif oleh *game online*. Memang sejak munculnya *game online*, mereka sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game* sehingga prestasi akademiknya rendah. Mereka harus dipisahkan untuk bermain *game* selama mereka seharusnya belajar sekarang. Anak yang terlalu asyik atau candu bermain *game* akan kehilangan waktu untuk sholat, mengaji, dan bermain dengan teman sebayanya. Akibatnya, seorang anak tidak dapat melakukan kegiatan yang bermanfaat selama waktu luangnya.<sup>20</sup>

*Game* berbasis *online* merupakan permainan yang dimainkan lewat jejaring internet. *Game online* hadir dalam bentuk elektronik dan video. *Game* yang dimainkan di Internet dapat melibatkan pemain yang berbeda siapapun dan dimanapun mereka inginkan.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Whidiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: Media Grafika, 2018), h.5.

<sup>20</sup> Lutfi Nur Fajriatin, *skripsi*, Dampak permainan *game online* pada sikap spiritual anak desa nglumber kecamatan kepohbaru kabupaten bojonegoro 2020, h.3-4

<sup>21</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h.89.

Menurut Kim bahwa permainan yang digunakan di internet adalah permainan yang dimainkan siapa saja dan kapan saja pada waktu yang bersamaan.<sup>22</sup> Pandangan lain yang dikemukakan oleh Fisher dan Winn menegaskan bahwa permainan berbasis *online* merupakan variasi/perubahan dari permainan pemain tunggal yang melibatkan pemain yang berbeda di mana saja, dan kapan saja mereka mau dengan bentuk dan cara yang sama seperti permainan luring.<sup>23</sup>

Jelas bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan di mana satu pemain bekerja sama dengan yang lain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan tugas, dan mencapai skor setinggi mungkin di dunia virtual.<sup>24</sup>

Psikolog Suci Ardianita Karina menegaskan, ada dua pandangan mengenai *game online*, yaitu keuntungan dan kerugiannya. *Game online* memiliki manfaat untuk mengurangi stres. Kekurangannya adalah dapat menimbulkan kecanduan pada penggunaannya jika digunakan secara berlebihan. Remaja yang kecanduan *game online* juga dapat berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu *online* dan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi dengan orang sungguhan. Remaja dapat menjadi ansosial dan menarik diri dari lingkungannya sebagai akibat dari kurangnya interaksi sosial selama masa perkembangannya sehingga berdampak pada ketidakmampuannya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan (non adaptasi).<sup>25</sup> Kurangnya tanggung jawab dalam menjalankan aktivitas sehari-hari merupakan salah satu dampak tambahan dari kecanduan *game online*, membuatnya malas dan cenderung suka menunda-nunda. Penundaan Sengaja menunda tugas dapat mengakibatkan hasil negatif. Mungkin ada hubungan antara dampak dan perasaan negatif serta persepsi

---

<sup>22</sup> Kim Hyo-Jun, *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*, Elsevier Science Ltd, 2002, h.25.

<sup>23</sup> Winn B M dan Fisher, J W, *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*, dipresentasikan dalam computer game technology conference, (Canada: Toronto, 2004)

<sup>24</sup> Jhon C Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses* (Jakarta: PT Grasindo. 2007), h.92.

<sup>25</sup> Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling", *Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 3 No. 1* (Januari-Juni 2017), h.156

aktivitas yang tidak menyenangkan. Jika penundaan menjadi kebiasaan, hal itu dapat menghambat produktivitas pribadi.<sup>26</sup>

Menurut Lemmens dkk, ada beberapa aspek atau indikator untuk menjelaskan kecanduan *game online*, diantaranya *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan *problem*.<sup>27</sup>

Menurut WHO, batas usia remaja adalah 10 hingga 19 tahun. Masa remaja ialah masa dimana: 1) Berkembangnya individu dari saat ia secara bersamaan menunjukkan perrrtanda seksual sekunder hingga ia menjadi dewasa secara seksual, 2) personalnya mengalami pola yang berkembang dan identitas psikologis dari waktu ke waktu, dari anak-anak hingga dewasa, 3) Terjadi transisi dari sosial ekonminya yang masih bergantung sepenuhnya pindah pada ketergantungan relatif yang lebih mandiri. Masa remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak dan dewasa atau ketika perilaku tertentu seperti sulit dikendalikan, mudah terprovokasi oleh emosi, dan lain-lain.<sup>28</sup>

Spiritualitas mencakup semua aktivitas manusia dalam hal hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, manusia lain, dan lingkungan. Kegiatan tersebut dinyatakan dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan tindakan berdasarkan agama, hukum, pekerjaan, dan budaya. Spiritualitas yaitu nilai-nilai universal dari perilaku manusia, norma dan adat istiadat.<sup>29</sup>

Oleh karena itu, akhlak dan kepribadian identik dengan sikap spiritual. Citra diri yang diinginkan diperoleh dan diambil oleh lingkungan sosial merupakan konsep kepribadian, sedangkan perilaku yang digambarkan dalam lingkungan sosialpun bisa jadi bentuk kepribadian. Sikap spiritualitas mencakup berbagai hal yang penting dalam mengarungi kehidupan, beribadah kepada Allah, merasa memiliki keterkaitan sesama manusia dan dapat menjaga lingkungan sekitar agar tidak terjadi kerusakan di alam semesta, dapat diresapi bahwa jangan sampai kehidupan modern yang berlebihan nantinya bisa membahayakan keimanan dan

---

<sup>26</sup> Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling", h.156.

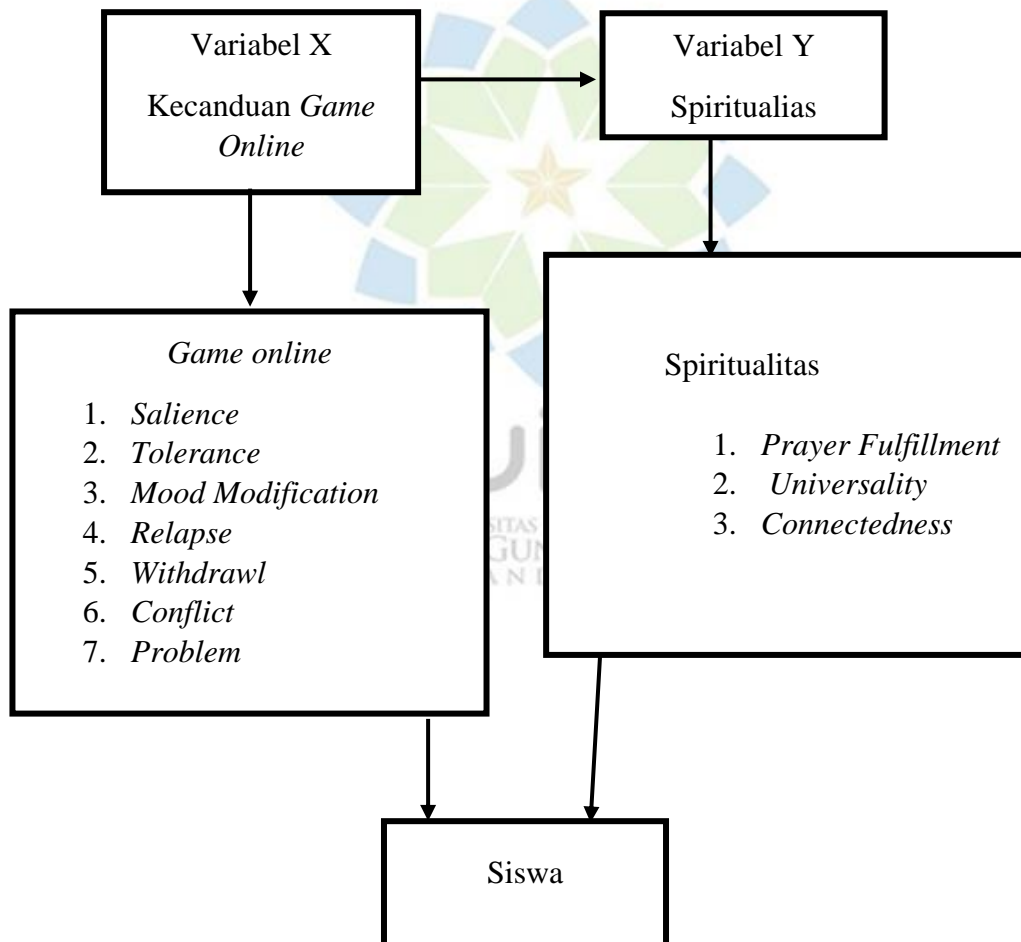
<sup>27</sup> Jeroen S Lemmens. dkk, 2009. Development and validation of a *Game Addiction Scale* for Adolescents. *Media Psychology Journal*.

<sup>28</sup> Sarlito W Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada, 2015), h.2 dan 12

<sup>29</sup> Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: Amzah, 2015), h.21.

spiritualitas, salah satu contoh kecilnya permainan yang berbasis *online* atau biasa disebut *game online* . Hal ini bertujuan untuk menanamkan keimanan yang hakiki semata-mata hanya untuk Allah SWT. Sehingga bisa memiliki akhlak yang mulia. Hampir selaras dengan Piedmont yaitu ada tiga aspek atau indikator spiritualitas yang telah dikembangkan yaitu, *prayer fulfillment, universality dan a sense of connectedness*.<sup>30</sup> Yang dimana manusia tidak terlepas dari pengalaman beribada kepada tuhan, menjaga keseimbangan alam semesta dan saling berkaitan sesama makhluk.

Berikut kerangka pemikiran dibuat secara ringkas.



<sup>30</sup> Ralph L Piedmont, (2001). Spiritual Transendence and the Scientific Study of Spirituality. Journal of Rehabilitation, 67(1), 4–14.

Dari paparan kerangka berpikir di atas, dapat diuraikan bahwasannya peneliti ingin melakukan penelitian yang menggunakan dua variabel penelitian, yaitu kecanduan *game online* sebagai variabel X dan spiritualitas sebagai Y dengan objek penelitiannya remaja, terkhusus remaja di kalangan siswa/i. Ada dua teori yang digunakan dan nantinya disusun menjadi sebuah instrumen penelitian yaitu, dari Jeroen S Lemmens tentang aspek kecanduan *game online* (X) dan Ralph L Piedmont tentang aspek spiritualitas. Oleh karena itu dari kerangka berpikir kemudian peneliti berasumsi bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap spiritualitas remaja.

#### **F. Hipotesis**

Dari penelitian ini, peneliti ingin membuktikan hipotesis yang akan di uji kebenarannya diantaranya:

- a. H0: Tidak ada pengaruh antara Kecanduan *Game Online* terhadap Spiritualitas Remaja
- b. H1: Ada pengaruh antara Kecanduan *Game Online* terhadap Spiritualitas Remaja

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya dibahas dalam bagian ini. Orisinalitas survei diperlukan agar terhindar dari pengulangan seperti penelitian sebelumnya. Penelitian-penelitian terdahulu meliputi sebagai berikut:

1. Sepri Ridho, “*Game Online dan Religiusitas Remaja*” (Studi di desa Tanjung Iman kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara) 2018, Penelitian ini berfokus pada dampak sistem prestasi belajar remaja yang bermain *game online*, lalu kemudian mengakibatkan penurunan ketaatan mereka dalam menjalankan aktivitas keagamaan dan pengembangan perilaku positif. Aktivitas bermain *game online* remaja juga memengaruhi penurunan pelaksanaan kegiatan keagamaan yang efektif. Teori yang digunakan yaitu dari Glock dan Star. Tentu berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini.

2. Gery Fernando R, “Hubungan antara Bermain *Game Online* dengan Prilaku Sosial dan Prestasi Belajar” 2018, Penelitian ini menekankan pada korelasi *game online* terhadap prilaku sosial dan prestasi belajar.
3. Siti Khoiriyah, “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Remaja Dalam Melaksanakan Ibadah Sholat lima waktu” di desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung 2018, lebih menekankan pada satu konteks penelitiannya yaitu dampak *game online* terhadap ibadah sholat lima waktu.
4. Azka Nurhakim, “Dampak BIOPSIKOSOSIAL Spiritual Remaja Dengan Kecanduan *Game Online Mobile*” di Kelurahan Pondok Petir Kecamatan Bojongsarin Kota Depok 2021, Penelitian ini menekankan pada seperti apa dampak kecanduan *game online* terhadap biopsikososial spiritual remaja.
5. Luthfi Nur Fajriatin, “Dampak Permainan *Game Online* Pada Sikap Spiritualitas Anak Desa Nglumber Kecamatan Kepohbaru Bojonegara”, lebih menekankan pada dampak yang terjadi dari bermain *game online* terhadap spiritualitas anak dan menggunakan metode kualitatif.

Berdasarkan Uraian di atas, penelitian yang akan peneliti teliti berbeda dengan penelitian tersebut. Baik dari segi konsep teori yang diambil, metode penelitian ataupun variabelnya. Disini peneliti ingin melakukan pembahasan tentang Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Spiritualitas Remaja yakni siswa kelas 12 di SMA Negeri 1 Cisolok Tahun Pelajaran 2023-2024.