

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia aktivitas berperan teruntuk seluruh anak pasti jadi kegiatan yang sangat mengasyikkan. Semenjak dahulu bermacam perlengkapan game sudah terdapat buat penuhi kebutuhan hiburan masa anak- anak. Bersamaan dengan majunya teknologi, bisa kita jumpai dengan gampang bermacam berbagai jasa penyedia layanan permainan online. Di kota- kota nyaris tiap kelurahan apalagi RW, RT hingga pada tiap gang bisa kita dapati dengan gampang jasa warung internet yang sediakan layanan *permainan online*.¹

Berusia ini kerap sekali kita menciptakan manfaat handphone jadi salah satu jalur pintas orang tua dalam pasangan selaku penjaga untuk anaknya. Dengan bermacam fitur serta aplikasi yang menarik mereka memakainya buat menemani anak supaya orang tua bisa melaksanakan kegiatan dengan tenang, tanpa takut anaknya keluyuran, bermain kotor, berhamburan rumah, yang kesimpulannya membuat rewel serta mengusik kegiatan orang tua. Anak dengan lihai bisa mengoperasikan gadget serta fokus pada permainan ataupun aplikasi yang lain. Orang tua belum lama ini banyak yang berpikiran gadget sanggup jadi sahabat bermain yang nyaman serta gampang dalam pengawasan sehingga kedudukan orang tua saat ini telah tergantikan oleh handphone yang sepatutnya jadi sahabat bermain.²

Banyak kanak- kanak sekolah yang mempermainkan game permainan online paling utama *Mobile Legend* mulai dari anak SD, SMP serta SMA. Dengan mudahnya mereka memainkan game *Mobile Legend* disebabkan nyaris tiap anak memiliki gadget tiap- tiap. Mereka bisa memainkannya dimana saja serta kapan saja.³

¹ Rayadi, Analisis Peran “Orang tua Terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* Studi Di Desa Tanjung Bugis”, *Jurnal Penelitian*, (2018), 1.

² Puji Asmaul Husna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 17, No. 2, (2017), 3.

³ Rayadi, “Analisis Peran Orangtua Terhadap Kebiasaan Bermain *Game*

Bermain permainan online membuat seorang merasa bahagia sebab menemukan puncak kesenangan. Mayoritas permainan disusun secara menarik supaya sang pemain permainan penasaran serta mengejar nilai besar, sehingga kerap kurang ingat waktu apalagi buat hanya menyudahi sejenak. Bermain permainan online secara kelewatan menimbulkan timbulnya obsesi buat menang serta jadi tokoh imajinasi di dalam permainan semacam yang di idamkan. Apabila tidak lekas dikendalikan, hingga kemauan buat senantiasa bermain permainan online secara kelewatan bisa timbul. Sikap bermain permainan online secara kelewatan menyebabkan akibat negatif. Bermain permainan online secara kelewatan terjalin sebab seorang cuma hendak merasa bahagia serta aman kala bisa bermain game online. Karenanya, orang yang bermain game secara online kelewatan hendaknya tidak bisa puas dengan yang dicapai serta perasaan tidak bisa tenang, gelisah apabila tidak main game secara online.⁴

Tutorial bisa dimaksud selaku proses pemberian dorongan kepada orang yang dicoba secara berkesinambungan biar orang tersebut bisa menguasai dirinya sendiri, sehingga ia mampu memusatkan dirinya serta bisa berperan secara normal, cocok dengan tuntutan serta kondisi area sekolah, keluarga serta warga dan kehidupan pada biasanya. dengan demikian ia hendak bisa menikmati kebahagiaan hidupnya serta bisa membagikan sumbangan yang berarti kepada kehidupan masyarakat pada biasanya. Tutorial menolong orang menggapai pertumbuhan diri secara maksimal selaku makhluk sosial.⁵

Tutorial bisa diberikan, baik buat menjauhi kesulitan-kesusahan ataupun buat menanggulangi problem yang dialami sebagian orang di dalam kehidupannya. Ini berarti kalau tutorial bisa dikasih bukan cuma buat menghindari supaya kesusahan itu tidak ataupun tidak sering mencuat,

Online Studi Di Desa Tanjung Bugis", 1.

⁴ Wieke Fauziawati, "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok", *Jurnal Psikologi*, Vol. 4, No. 2, 2015, 116.

⁵ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, RinekaCipta, Jakarta : 2000, 19.

namun pula bisa diberikan buat menanggulangi kesulitan-kesulitan yang sudah mengenai orang. Tutorial lebih bertabiat penangkalan daripada pengobatan. pembimbingan dimaksudkan biar orang ataupun kelompok bisa menggapai kehidupan yang tentram. Disinilah letak tujuan pembimbingan yang sebenarnya.⁶

Pelayanan pembimbingan dengan memakai bermacam berbagai media serta metode dilakukan dalam atmosfer yang normatif. Bimbingan diharap dapat menghasilkan atmosfer pengasuhan yang umumnya dalam budaya Indonesia diketahui dengan sebutan “Tut Wuri Handayani, Ing Madya Mangun Karso, Ing Ngarso Sung Tulodo”. Oleh sebab itulah segala layanan pembimbingan diwarnai oleh atmosfer yang akrab, silih menghormati, silih yakin, tanpa pamrih serta didasarkan pada normatig yang berlaku. Penerapan tutorial diharap tak melenceng dari norma yang berlaku di area warga Indonesia.⁷

Pembimbingan pada dasarnya merupakan ialah usaha siuman buat meningkatkan karakter serta keahlian kearah kedewasaan dan pembuatan manusia seutuhnya. Dengan kata lain tutorial merupakan ikhtiar manusia biar tumbuh hingga kepada titik maksimum yang bisa dicapai cocok dengan tujuan yang sudah diresmikan. Ajaran agama pula menekankan sekali hendak berartinya pembelajaran agama semenjak dini. Dalam area keluarga orang tua lah yang membagikan tutorial teradap anak- anaknya.

Orang tua memiliki bagian berarti dalam melakukan pembelajaran buat anak. Perihal ini pula dipaparkan Allah SWT cocok dengan firman- Nya dalam surah at- Tahrir ayat 6 yang berbunyi:

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu

⁶ Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling (Studi & Karier)*, CV. Andi Offset, Yogyakarta : 2010, 6-7.

⁷ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling*, Ciputat Pers, Jakarta : 2002, 8-9

mengerjakan apa yang diperintahkan”. (Q.S At-Tahrim : 6).⁸

Ayat itu menjelaskan kalau orang tua ialah pendidikan awal serta awal. Sebab dari merakalah anak mendapatkan pembelajaran secara dini. pembimbingan yang dilakukan dalam keluarga sangat berarti serta membekas terhadap perkembangan anak. Oleh sebab itu orang tua selaku pendidik awal serta utama dalam keluarga wajib memiliki pemahaman buat membagikan pembelajaran terhadap keluarganya. Karena sukses tidaknya pembelajaran suatu keluarga bergantung kepada orang tua.

Bagi Islam keluargalah yang bertanggung jawab sepenuhnya selaku penanggung jawab yang dini dalam membina kehidupan si anak. Sesungguhnya tanggung jawab besar terletak di pundak kedua orang tua dalam mendidik anak. Mengenai ini tidak dapat dikira remeh, apabila ingin generasi ini mempunyai penyeimbang raga, ide serta jiwa. Ia sanggup meningkatkan kemampuan, berfungsi aktif serta efisien dalam kehidupannya.⁹

Tutorial yang diberikan orang tua kepada anaknya merupakan selaku dorongan serta pertolongan dalam mengalami hidup serta kehidupan supaya mempunyai “*religious referens*” (sumber pegangan keagamaan). Orang tua bertanggung jawab terhadap pembelajaran keluarga serta berkewajiban memelihara keluarganya dari perihal yang mengusik dan mencelakakan baik dalam kehidupan di dunia maupun di akhirat. Perihal ini cocok dengan firman Allah dalam Alquran surah Luqman ayat 13 yang berbunyi :

Artinya : “*dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar*

⁸ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, CV.J-Art, Bandung : 2005, 561

⁹ Syaikh Akram Misbah Utsman, *25 Cara Mencetak Anak Tangguh*, Pustaka Al-Kautsar, Jakarta : 2006, 3

kezaliman yang besa. (Q.S. Luqman : 13).¹⁰

Dari ayat di atas memberikan pengertian jika orang tua yakni pembimbing dini serta utama. Sebab dari merekalah anak mula- mula menerima pembelajaran serta tutorial. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua memiliki penjelasan buat membagikan tutorial agama pada anaknya. Dengan terdapatnya jalan tutorial di zona keluarga tersebut ialah kerjasama yang sanggup membimbing serta menolong anak mengarah karakter yang Islami. Tutorial yang sudah diberikan orang tua dengan terbinanya insan yang beragama serta mempunyai akhlak yang baik, Menimpa ini tidak terjalin secara kebetulan tetapi lewat sebagian tahapan semacam teladan dari orang tua serta latihan- latihan secara langsung menimpa praktek keagamaan selaku pencerminan dari nilai- nilai ajaran agama.

Bimbingan keagamaan buat anak di rumah tangga, dibutuhkan terdapatnya penanaman nilai- nilai keberagaman secepat bisa jadi, supaya ajaran- ajaran agama tertanam dalam diri mereka. Menimpa ini diterangkan oleh Zakiah Daradjat dalam bukunya Pembelajaran Agama Dalam Pembinaan Mental, yang berikan ketahuai kalau :

“Jika kita ingin anak-anak dan generasi yang akan datang bertumbuh ke arah bahagia membahagiakan, tolong menolong, jujur, benar dan adil, maka mau tidak mau penanaman jiwa takwa perlu sejak kecil karena kepribadian mental yang unsur-unsurnya terdiri dari keyakinan beragama, maka dengan sendirinya keyakinan itu akan dapat mengendalikan kelakuan, tindakan, sikap dalam hidup karena mental yang sehat penuh dengan keyakinan beragama, itulah yang menjadi polisi, pengawas dari segala tindakannya”.¹¹

Buat mengupayakan seluruh tutorial yang bertabiat kontinuitas serta merata, pasti tidak gampang sebab menyangkut aspek yang pengaruhi di antara lain latar balik pembelajaran orang tua, waktu yang ada, motivasi orang tua,

¹⁰ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, CV.J-Art, Bandung : 2005, 256

¹¹ Zakiyah Daradjat, *Pendidikan Agama dan Pembinaan Mental*, Bulan Bintang, Jakarta : 1992, 7

atensi anak terhadap tutorial, fasilitas/ sarana dan lingkungan.

Pada suasana semacam saat ini ini anak bisa dengan gampang mendapatkan properti yang bisa dikategorikan elegan dalam kehidupannya, misalnya: pakaian- pakaian serta produk branded, teknologi HP yang mutakhir (smart phone), laptop, Ipad, gadget, motor apalagi mobil pada umur yang terkategori masih sangat dini buat mendapatkan sarana tersebut. Kadang- kadang konsumen anak muda membeli suatu bukan sebab kebutuhan tetapi sebab komentar orang lain sangat berarti untuk dirinya serta dia mau tampak menarik semacam sahabatnya. Kemauan buat diterima oleh sesuatu kelompok sudah mengganti realitas, nilai serta opsi anak muda, perihal ini sangat mengganggu dilihat dari sudut pandang finansial serta berakibat pada pengalaman finansial di masa dewasa.

Pertumbuhan media data, spesialnya teknologi HP yang mutakhir (*Smart phone*), membuat dunia terus menjadi hari terus menjadi dekat saja walaupun arus data yang mengalir tersebut hendak serta memiliki akibat, baik akibat positif ataupun negatif. Pertumbuhan di bidang Smart phone tersebut membolehkan munculnya persaingan yang lumayan ketat semacam bebagai bebagai tipe media sosial yang terdapat di Smart phone tersebut buat menarik atensi pengguna Smart phone. Selaku dampaknya, bisa kita amati dari banyaknya tipe media sosial yang menarik, mulai dari whatsapp, messenger, facebook, BBM, Permainan online serta sebagiannya. Dengan terdapatnya tipe media sosial yang menari tersebut, pengguna Smart phone semacam dimanjakan, sebab pengguna Smart phone tinggal memilah apa yang di idamkan, serta media sosial yang nyaman. Dengan banyaknya opsi tipe media sosial tersebut bukanlah mengherankan apabila nyaris tiap pengguna Smart phone semacam kanak- kanak yang udah pandai memilah apa yang di idamkan serta apa yang ingi dimainkan di Smart phone tersebut dengan gampang serta tinggal di klik. Mulai dari bangun tidur, kembali sekolah apalagi menjelang tidur kembali.

Di masa globalisasi ini dengan terus menjadi canggihnya pertumbuhan teknologi data salah satunya Smart phone yang sudah memanjakan penggunaannya semacam

kanak-kanak, serta dengan bermacam tipe media sosial paling utama permainan online. Smart phone merupakan salah satu bagian teknologi komunikasi, dengan sudah mempresentasikan diri selaku simbol baru di masa modern semacam saat ini, apalagi Smart phone dapat dikira selaku salah satu media yang sangat dominan di masa milenial era saat ini. Sebab Smart phone selaku audio visual menjadikan penggunaannya sanggup memilah media sosial apa yang di idamkan dengan gampang. Sebab mudahnya media massa (Smart phone) dinilai power full (perkasa), sehingga tetap memperoleh atensi yang seksama buat diteliti. Hingga dari itu kanak-kanak kala memakai Smart phone dengan semau hatinya butuh terdapatnya pendampingan serta tutorial, perihal ini lah yang butuh dicoba oleh orang tua sehingga bisa mengendalikan apa yang dicoba oleh anak tersebut

Keikutsertaan keagamaan orang tua terhadap kecanduan anak dalam bermain *game online mobile legend* sangat dominan, hingga anak tidak serta merta memohon diluar keahlian serta memohon diluar kebutuhan serta kanak-kanak bisa mengenali mana yang baik mana yang tidak baik, perihal ini yang dicoba oleh orang tua warga Desa Mayong Jepara, yang membimbing anaknya untuk tidak kecanduan bermain *game online mobile legend*.¹² sehingga penelitian tertarik untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam membimbing anaknya ketika bermain *game online*

Bersumber pada dari latar balik tersebut, hingga periset berkeinginan buat mempelajari lebih jauh yang dituangkan dalam judul skripsi **“Peran Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara”**.

B. Fokus Penelitian

Mengenai point dalam riset ini adalah mengenai **“Peran Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara”**.

¹² hasil wawancara dengan ibu Sumiati salah satu orang tua di desa mayong RT 03 RW 09 kecamatan Mayong Kabupaten Jepara, 18 Juni 2020.

C. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang hendak periset kaji dalam riset ini, sebagaimana berikut :

1. Bagaimana peran pengajaran keagamaan orang tua dalam menangani kecanduan anak bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara?
2. Apa saja faktor hambatan pengajaran keagamaan orang tua dalam menangani kecanduan anak bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara?
3. Bagaimana jalan keluar dalam pengajaran keagamaan orang tua dalam menangani kecanduan anak bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara?

D. Tujuan Penelitian

Ada pula tujuan riset ini, selaku berikut :

1. Untuk mengetahui peran bimbingan keagamaan orang tua dalam mengatasi kecanduan anak bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara
2. Untuk mengetahui faktor penghambat bimbingan keagamaan orang tua dalam mengatasi kecanduan anak bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara
3. Untuk mengetahui solusi dalam bimbingan keagamaan orang tua dalam mengatasi kecanduan anak bermain *Game Online Mobile Legend* Usia 12-18 di Desa Mayong Lor Jepara

E. Manfaat Penelitian

Riset ini diharapkan bisa membagikan khasiat untuk seluruh pihak yang ikut serta dalam pendidikan baik guru, siswa ataupun sekolah.

1. Secara teoritis
 - a. Untuk ilmu Pengetahuan
Meningkatkan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya tentang Kedudukan Tutorial Keagamaan Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Anak bermain Permainan Online.

b. Untuk Lembaga

Selaku bahan acuan untuk lembaga ataupun yang yang lain menimpa Kedudukan Tutorial Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak bermain Permainan Online.

c. Bagi masyarakat

Selaku bahan wacana untuk warga tentang Kedudukan Tutorial Keagamaan Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Anak bermain Permainan Online.

2. Secara Praktis

Khasiat instan dari riset ini yang mengacu pada rumusan permasalahan merupakan selaku berikut :

a. Untuk Peneliti

Riset ini bisa bermanfaat untuk periset, sebab selaku pengalaman buat bahan pertimbangan nanti bila telah terjun dalam warga.

b. Untuk Masyarakat

Selaku bahan pelajaran buat seluruh pihak, sehingga warga mengenali tentang kedudukan tutorial keagamaan orang tua Dalam Menanggulangi kecanduan anak bermain permainan online

c. Bagi Praktisi Bimbingan Konseling

Selaku bahan pertimbangan buat seluruh praktisi Tutorial Konseling, sehingga bisa mengenali tentang Kedudukan Tutorial Keagamaan Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Anak bermain Permainan Online.

d. Bagi Orang Tua

Selaku bahan orang tua buat membimbing anak kala sikap kecanduan anak dalam bermain permainan online.

F. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari 5(5) bab, dimana tiap- tiap bab dipecah jadi sebagian sub bab.

1. Bagian Awal

Pada bagian dini ada sebagian taman yang terdiri dari: Taman Judul, Nota Persetujuan Pembimbing, Taman

Motto, Persembahan, kata Pengantar, Abstrak serta Catatan Isi.

2. Bagian Isi

Bab I berisi tentang pendahuluan yang meliputi: Latar Balik Permasalahan, Fokus Riset, Rumusan permasalahan, Tujuan Riset, Khasiat Riset, Sistematika Penyusunan Skripsi.

Bab II berisi Kajian Pustaka yang terdiri dari 3 sub bab meliputi: Deskripsi Pustaka, Riset Terdahulu serta Kerangka Berfikir.

Bab III berisi tentang Tata cara Riset yang terdiri dari 7 sub bab meliputi: Tipe Riset, Pendekatan Riset, Sumber Informasi, Posisi Riset, Metode Pengumpulan Informasi, Uji Keabsahan Informasi, Metode Analisa Informasi.

Bab IV berisi tentang Hasil Riset serta Ulasan yang terdiri dari 3 sub bab meliputi: Hasil Riset, Penyajian Informasi, serta Analisis Informasi. Hasil Riset muat tentang sebagian perihal selaku berikut: awal cerminan universal Desa Mayong Lor Jepara, kedua tentang hasil riset yang berisi tentang informasi penerapan Kedudukan Tutorial Keagamaan Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Anak bermain Permainan Online Mobile Legend Umur 12- 18 di Desa Mayong Lor Jepara, informasi tentang aspek penghambat Kedudukan Tutorial Keagamaan Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Anak bermain Permainan Online Mobile Legend Umur 12- 18 di Desa Mayong Lor Jepara, pemecahan dalam menanggulangi hambatan Kedudukan Tutorial Keagamaan Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Anak bermain Permainan Online Mobile Legend Umur 12- 18 di Desa Mayong Lor Jepara. Buat sub bab yang ketiga menimpa ulasan.

Bab V merupakan bab Penutup bab ini terdiri dari: Kesimpulan, Anjuran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ada meliputi catatan pustaka, lampiran serta catatan riwayat pembelajaran penulis serta lain- lain.