

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi pada saat ini sangatlah pesat, khususnya dalam bidang internet sehingga sampai tidak mampu terbendung lagi. Semua aspek kegiatan apapun di era ini sangat mudah sekali di akses melalui internet. Selain internet *smartphone* terus berevolusi menjadi lebih canggih banyak fitur-fitur yang sangat berguna dalam membantu apapun yang dibutuhkan oleh manusia. Dengan terus berkembangnya *smartphone* menyebabkan produsen aplikasi berlomba-lomba untuk membuat penemuan-penemuan baru yaitu *gameonline* yang unik sehingga mampu menarik perhatian dikalangan anak-anak, remaja saat ini. Jenis game online yang saat ini sedang populer yang banyak diminati disemua kalangan yaitu *gameonline free fire*. Jenis game ini mampu dimainkan lebih dari satu orang dalam satu kali permainan. *Gameonline* dapat membuat ketertarikan sangat tinggi bagi penggunanya yang mempergunakan interaksi. Namun, ketertarikan ini dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak terhadap perilaku.¹

Gameonline merupakan sebuah permainan virtual yang dapat dimainkan banyak orang dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan jaringan internet (Kapoh, 2015). *Gameonline* untuk pertama kalinya diperkenalkan pada tahun 1960. Pada masa ini *gameonline* dapat dimainkan lebih dari satu orang bahkan dua orang, hal ini dikarenakan media komputer yang digunakan masih sangat belum memadai. Seiring berjalannya waktu teknologi bidang komputer semakin berkembang sehingga mampu menghadirkan komputer dengan kemampuan *Time-sharing* sehingga *gameonline* tidak hanya bisa dimainkan oleh dua orang saja namun bisa dimainkan oleh banyak orang sekaligus (*multiplayer game*).²

Anak maupun remaja adalah salah satu target dari peluncuran *game online* karena remaja biasanya mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya *game game* terbaru saat ini yang sangat menarik perhatian bagi anak remaja, menyebabkan banyak anak

¹ Ardi Ardi, 'Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online', *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18.1 (2019), 802–10 <<https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.370>>.

² Khotibul Umam and Abdul Muhid, 'Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam', *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5.2 (2021), 153–67 <<http://103.107.187.25/index.php/Psikoislam/article/view/7071>>.

remaja kecanduan dan tidak bisa terlepas dari *game*.) *Game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para penggunanya lupa waktu dalam segala hal baik ibadah maupun aktivitas keseharian, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minumm bahkan belajar.

Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada perilaku sosial bagi penggunanya salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain *game online* adalah dapat berkurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan anak-anak sebayanya secara langsung. Anak yang kecanduan game online, bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari untuk bermain game. Selain itu, beberapa *game online* juga menghadirkan konten mengandung pornografi, kekerasan dan konten yang berbahaya lain bagi anak yang belum mempunyai kematangan mental dan fisik. Akibatnya, anak-anak ini kecanduan game yang dipercaya lebih agresif dalam banyak hal apapun.³ Kecanduan juga dapat dilihat sebagai keterlibatan terus-menerus dengan aktivitas yang tidak baik atau aktivitas tersebut mengakibatkan konsekuensi yang negatif. Pada awalnya anak akan hanya mencari kepuasan dan kenikmatan. Kecanduan *game online* mempunyai gejala ketergantungan kearah *psikologis* yang tidak normal, misalnya bisa mengarah kepada perilaku yang menyimpang seperti kekerasan, perjudian, pornografi.

Dampak negatif perilaku dari kecanduan *game online* dapat menyebabkan kosentrasi belajar disekolah maupun dirumah. Hal ini langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang telah digunakan banyak dihabiskan untuk bermain game daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda-nunda tugas sekolah, dan bermain *gameonline* ketika dalam pembelajaran. Anak yang sudah kecanduan *game online* akan berdampak buruk pada prestasi maupun perilakunya, bahkan rata-rata ia sulit berinteraksi dengan orang-orang di sekitar termasuk keluarga maupun teman sebaya, mereka lebih suka menutup diri. Kecanduan *game online* dapat membuat hubungan anak menjadi renggang.

Dalam hal ini maka perlunya bimbingan dan konseling islam untuk meminimalisir perilaku-perilaku yang menyimpang. Sehingga perlunya sebuah penanganan kecanduan game online melalui layanan bimbingan dan konseling, maka upaya yang dapat dilakukan

³ Khabibur Rohman, 'Agresifitas Anak Kecanduan Game Online', *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2.1 (2019) <<https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>>.

Konselor terhadap konseli dalam fungsi bimbingan dan konseling adalah dengan upaya pencegahan (preventif) dan upaya penyembuhan (kuratif).

Upaya Penyembuhan ini memberikan bantuan kepada anak yang mengalami masalah, yang berkaitan tentang aspek pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Dalam Usaha yang dilakukan ini dengan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kecanduan gameonline, dengan maksud agar anak yang kecanduan game online dapat terbebaskan dari kesulitan maupun kecanduan.⁴

Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *game online*, maka akan semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orang tua, seperti halnya anak-anak memainkan *game* di *smartphone*, laptop bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orang tua di dukuh Punggur Desa gempolrejo Kecamatan tunjungan merupakan mayoritas anak yang bermain *game online*. tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda pada setiap anak. Setiap anak juga rata-rata memiliki *handphone* dan mereka setiap sepulang dari sekolah akan menggunakan *handphone* tersebut untuk bermain *game online*, berdasarkan observasi yang saya lakukan di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan tunjungan saat anak-anak bermain *game online* mereka kerap lupa waktu saat bermain, bahkan saat kalah dalam *game online* yang sedang dimainkan kadang sebagian dari anak-anak ini ada yang berkata-kata kasar karena melampiaskan emosi serta bisa emosional. Ketika anak asyik bermain *game online* saat dipanggil oleh orang tua, mereka hanya mengabaikan karena pikiran dan fokus mereka saat itu hanya tertuju pada *game* yang dimainkan. Ada banyak lagi hal yang timbul akibat anak bermain *game online* ini, yaitu sering mengabaikan kewajiban sekolah dan ibadah. kehilangan motivasi belajar seperti melupakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru saat disekolah dan sering menunda-nunda bahkan lalai dalam ibadah.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi Perilaku anak, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunaanya akan tetapi jika lepas dari pantauan orang tua, maka anak-anak akan ketagihan bermain *game online*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara dalam kasus

⁴ Sofyan Abdi and Yeni Karneli, 'Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual', *Guidance*, 17.02 (2020), 9–20 <<https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>>.

tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “UPAYA BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM DALAM KECANDUAN GAME ONLINE FREE FIRE PADA PERILAKU ANAK”

B. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah peneliti dan tetap dalam pembahasan mengenai Upaya bimbingan dan konseling Islam dalam kecanduan *game online free fire* Pada perilaku anak

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola kecanduan *game online free fire* di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan Tunjungan?
2. Apa saja faktor faktor penyebab perilaku kecanduan *game online free fire* pada anak?
3. Bagaimana peran Bimbingan orang tua dalam menangani kecanduan *game online free fire*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pola kecanduan *game online free fire* di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan Blora
2. Untuk mengetahui faktor penyebab perilaku pada anak kecanduan *game online free fire*
3. Untuk mengetahui peran Bimbingan orang tua dalam menangani kecanduan *game online free fire*

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak. Secara spesifik manfaat penelitian ini dapat ditinjau melalui aspek yaitu :

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pola kecanduan *game online free fire* Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar pedoman penelitian selanjutnya yang sejenis
2. Secara praktis
 - a. Memberikan informasi tambahan sebagai landasan ilmu dalam memahami perilaku anak kecanduan *game online*
 - b. Memberikan informasi mengenai penanganan kecanduan *game online*

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulisan skripsi di bagi menjadi lima bagian, meliputi:

1. Bagian awal

Bagian awal penyusunan proposal penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yang diawali mulai dengan sampul, lembar pengesahan proposal, serta daftar isi.

2. Bagian tengah

Bagian tengah ini tersusun beberapa bab mulai dari

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, manfaat penelitian, sistematika penelitian.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tentang penjabaran, deskripsi teori dengan masalah yang diteliti. Terdapat juga bagian yang memaparkan terkait penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan juga kerangka penulis dalam berfikir.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam Bab ini penulis memaparkan tentang metode penelitian serta langkah-langkah operasional yang sifatnya teknis dan aplikatif. Peneliti akan memaparkan langkah-langkah pelaksanaan di bab ini terdiri dari: jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknis analisis data

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini penulis menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti dan pembahasannya

e. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dari penelitiannya yang ditulis dalam bab penutup, yang berisi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup dan sebagai kelengkapan akhir dari penelitian ini penulis mencantumkan daftar pustaka dan lampiran-lampiran