

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Letak Geografis

Desa Gempolrejo merupakan salah satu Desa yang terdapat di Kecamatan Tunjungan, dan jarak dari ibu kota Blora Berjarak 8.0 km. Dengan suhu mencapai 24 C. Letak Desa Gempolrejo kecamatan tunjungan Kabupaten Blora bersebelahan dengan desa-desa lain. Kabupaten Blora berbatasan dengan Jawa Timur dengan Luas wilayah sebesar 195.582.074 km² atau 195.582.074 ha. Letak astronomis Kabupaten Blora berada di antara 11°016' s/d 11°338' Bujur Timur dan diantara 6°528' s/d 7°248' Lintang Selatan. Secara geografis, Kabupaten Blora tidak berbatasan dengan pantai dan masih menjadi bagian wilayah utara Pulau Jawa. Kabupaten Blora berada di rangkaian perbukitan kapur yakni Pegunungan Kendeng Utara dan Pegunungan Kendeng Selatan yang sejajar membentang dari barat ke timur. Kabupaten Blora dilalui 2 (dua) sungai utama, yaitu Sungai Bengawan Solo dan Sungai Lusi.¹

Batas-batas wilayah Desa Gempolrejo secara Administratif adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Gempolrejo

Sebelah Selatan : Temurejo

Sebelah Timur : Temurejo

Sebelah Barat : Kunden, Gempolrejo²

Visi :

- a. Pemerataan Kesejahteraan
- b. Mengaktifkan Kelembagaan Desa

Misi:

Menuju Gempolrejo Makmur Dan Sejahtera

Pada dukuh Punggur sendiri 257 jiwa. Ketua RT 003 adalah Fauzi dan Kepala dusun dukuh Punggur adalah Suyudi RT 002 RW 006. Berikut data dari Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora³

¹ <https://www.blorakab.go.id/index.php/public/profil/index/164> (di akses pada tanggal 18 Februari 2022 Pukul 20:33)

² Arsip Dokumentasi Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora Tahun 2022, dikutip tanggal 17 Februari 2022

³ Arsip Dokumentasi Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora Tahun 2022, dikutip tanggal 17 Februari 2022

Tabel 4.1
Komposisi Jumlah Penduduk dukuh Punggur Desa gempolrejo

Jumlah penduduk	257 orang
Jumlah KK	83
Jumlah laki-laki	124 orang
Jumlah Perempuan	133 orang

2. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Pemerintah Desa Gempolrejo

Berikut susunan pemerintah Desa Gempokrejo Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora:⁴

Tabel 4.2
Struktur Organisasi dan Tata Kerja Pemerintah Desa Gempolrejo Kecamatan Tunjungan

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Agama	Jabatan
1	Kepala Desa	Laki-laki	Islam	Pujo Wicaksono
2	Sekretaris Desa	Perempuan	Islam	Epy Vita Listiana
3	Kepala Urusan Tata Usaha dan Umum	Laki-laki	Islam	Moh.Badrus
4	Kepala Urusan Keuangan	Laki-laki	Islam	Ibnu Khotmin
5	Kepala Urusan Perencanaan	Laki-laki	Islam	Sumarlan
6	Kepala Seksi Pemerintahan	Laki-laki	Islam	Ngusman
7	Kepala Seksi Kesejahteraan	Laki-laki	Islam	Sami Supriyanto
8	Kepala Seksi Pelayanan	Laki-laki	Islam	Sofyan
9	Staf	Laki-laki	Islam	Sarjo
10	Kepala Dusun	Laki-laki	Islam	Hendro
11	Kaliceper			Prayitno
12	Kepala Dusun	Perempuan	Islam	Ernawati

⁴ Arsip Dokumentasi Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora Tahun 2022, dikutip tanggal 17 Februari 2022

	Sumberejo			
13	Kepala Dusun Ngrojo	Perempuan	Islam	Rika Ristiana
14	Kepala Dusun Kaliwedan	Laki-laki	Islam	Moh. Badrun
15	Kepala Dusun Punggur	Laki-laki	Islam	Suyudi

B. Deskripsi Data Penelitian

Bimbingan dan konseling Islam bagi anak dibutuhkan untuk mengarahkan ke perilaku yang positif. Apabila sudah kecanduan *game online free fire* anak akan cenderung ke perilaku menyimpang. Meskipun adapositifnya, perlu adanya bimbingan dan konseling islam bagi anak dan orang tua. Sesuai rumusan masalah, peneliti akan mendeksipriskan tiga hal. Pertama Pola Kecanduan *Game Online Free Fire* di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo. Kedua mendeskripsikan faktor penyebab anak senang bermain *game free fire*. Ketiga, mendeskripsikan cara peran orang tua dalam menangani perilaku *game online free fire* pada anak

1. Pola Kecanduan *Game Online Free Fire* di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan Tunjungan

Game online merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Bermain *game* ini dapat membuat anak lupa waktu bersosialisasi dengan teman sebaya. Banyaknya jenis permainan yang semakin berkembang sehingga menimbulkan kecenderungan pemainnya untuk berlama- lama memainkannya. Namun, apabila hal itu terjadi dikalangan anak-anak, hal ini tentu akan berdampak buruk dan tidaklah baik. Dampak yang mudah terjadi adalah pada tatanan kepribadian dan perilaku seseorang terhadap orang-orang disekitarnya. Dampak ini terlihat dengan perilaku menolak, acuh tak acuh terhadap orang lain, meskipun dibalik beberapa dampak negatif di atas juga terdapat beberapa hal positif ketika anak bermain *game online* seperti anak dapat memahami kemajuan perkembangan teknologi, dapat melatih anak membaca dengan cepat dan bersosialisasi dengan orang lain melalui *game online* ini.

Cara membentuk perilaku melalui kondisi atau kebiasaan Salah satu cara untuk membentuk perilaku dapat melalui Kondisi atau kebiasaan. Bentuk perilaku terdapat dua macam, pertama perilaku refleksif pada dasarnya tidak terkendali. Kasus Ini

karena perilaku refleksif adalah perilaku alami, bukan perilaku membentuk. Kedua adalah perilaku manipulatif atau perilaku psikologis adalah pembentukan, pembelajaran, dan perilaku yang terkendali karena dapat perubahan dalam proses belajar. Jadi dalam kasus kecanduan anak terhadap *game free fire* bisa terjadi karena adanya perilaku manipulatif. Dampaknya juga bisa menyeluruh terhadap ke aspek kehidupan seorang anak.

Ada dua dampak pertama dampak positif. Dampak positif dari *game online* ini, ialah:

- a. Bisa meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Inggris. Karena banyak game besar yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya. Dan ini bisa memanfaatkan para penikmat *game online* khususnya para pelajar untuk belajar Bahasa Inggris secara lebih optimal dan menyenangkan. Para penikmat game online akan banyak mempelajari istilah-istilah baru dalam sebuah *game online*. Tentunya istilah-istilah tersebut adalah istilah yang sering di gunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Dapat mempelajari pengetahuan umum di game. *Game online* khususnya yang ada di ponsel banyak mengandung pengetahuan umum, misalnya sejarah, tokoh-tokoh terkenal, dan sebagainya. Ini bisa memperluas wawasan para pemain *game online*. Dan secara tidak sengaja pastilah pemain mempelajari hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan.
- c. Memainkan game yang bisa memberikan pengetahuan dan ketrampilan di kehidupan sehari-hari. Salah satunya cara belajar yang mengasyikkan adalah dengan menggunakan *game*. Mainkanlah *game* yang bisa memberikan keterampilan untuk kehidupan sehari-hari, misalnya ada game perdagangan saham, desain rumah, jual beli, Bahasa Inggris, dan lain sebagainya.⁵

Khusus untuk perilaku anak pada bermain *game* adalah cenderung ke perilaku menyimpang. Hal ini dikarenakan dampak bermain game yang cukup negatif bagi anak. Menimbulkan adiksi yang kuat (ketergantungan) Sebagian besar game yang ada di pasaran saat ini dirancang untuk membuat pemain ketagihan.

Semakin kecanduan seseorang pada game, semakin banyak pembuat game yang diuntungkan dari peningkatan pembelian Koin, alat, karakter emas, dll. semuanya meningkat. Namun

⁵ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: 2010) hal. 15. 19

keuntungan dari produsen ini justru berdampak buruk bagi kesehatan mental para *gamers*.

Sejalan dengan apa yang dilakukan anak terkait hal apa yang membuatnya untuk terus melanjutkan game karena iming-iming dapat poin dan naik ke level berikutnya. Hal itu disampaikan oleh si anak yang bernama Arya, Bilal, dan faza. sedangkan Bilal, mengambil kesempatan ketika berada di rumah karena dapat *wifi* gratis dan teman pada main.

Bicara kasar dan kotor Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia, tapi selama ini yang saya lihat di warnet atau di lingkungan luar. Para pemain *game online* ini sering mengatakan kata-kata kotor dan kasar saat bermain.

Terbengkalainya kegiatan dunia nyata. Tertarik ketika waktu dalam menyelesaikan tugas di game dan rasa asik dalam memainkannya sehingga membuat kegiatan tidak aktif atau dilupakan. Tugas sekolah, waktu ibadah, ataupun pekerjaan lainnya. Bahkan banyak permainan yang terus menerus walaupun kita sudah *offline*.

Perubahan pola makan dan istirahat Karena penurunan pengendalian diri, banyak pola makan dan metode istirahat para pemain game telah berubah. Waktu makan menjadi tidak teratur. Bahkan juga dapat menimbulkan efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak salah satunya bagian kesehatan mata karena terus menerus bermain *gadget* hal ini jika diteruskan dapat mengakibatkan fatal karena oancaran cahaya dari gadget dapat menyebabkan mata lelah dan akan mengganggu dalam beraktifitas.

Pemborosan Pembelian kuota dan pembelian *gold*, poin, karakter terkadang bisa mencapai jutaan rupiah, belum lagi spekulatif *upgrade* koneksi internet dan komputer di rumah.

Apalagi jika uang jajan dibuat untuk membeli *voucher* game. Memang dari hasil data menunjukkan jika anak yang bernama Bilal menggunakannya. Berbeda dengan anak Arya dan Faza. fasilitasnya di rumah ada wifi dan disediakan oleh orang tua.

Ini akan mengganggu keselamatan di dunia anak. Maka, Bimbingan Konseling Islam memberikan penanganan adanya peluang anak untuk kecanduan game dari perilakunya. Sehingga ada Bimbingan dari orang tua selaku pemilik hak atas anak. namun, jika butuh konseli karena kondisi yang tidak bisa ditolerir konselor hadir untuk mendampingi dan memediasi.

Khawatiran ke perilaku menyimpang juga dirasa oleh orang tua anak di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo. Salah

satunya Arya. hasil wawancaranya menungkapkan ada rasa khawatir dan takut.

*“Iya sempat was was jika tidak terkontrol gitu sampai tidak tahu waktu kapan jam belajar dan bermain. Namun, senang karena lihat anaknya senang main game. Seperti tanggung jawab untuk membahagiakan anak sudah dilakukan gitu.”*⁶

Begitupun dengan orang tua Bilal yang merasa miris karena adanya *game online free fire*.

*“Miris ya mbak, dulu kalau zaman saya bermain bersama teman-teman di luar terus main tradisional. Sekarang main ke rumah temannya malah pada main hp sendiri. Main game kayak free fire tadi.”*⁷

Dilanjut hasil wawancara dari orang tua Faza,

*“Waspada dan prihatin. Awal pandemi dulu memang hp dibuat sarana belajar. Namun setelah masuk sekolah beralih fungsi jadi sarana main game free fire. Waspadanya itu mengantisipasi perilaku anak agar tidak terjerumus ke negatif. Prihatinnya anak lebih mementingkan game free fire di hp daripada bergaul interaksi dengan sesama.”*⁸

Namun, pendapat anak sering bermain *game free fire* juga dilihat dari respon orang tua saat melihatnya main *game free fire*. Anak bernama Arya menyatakan jika dirinya tidak dimarahi oleh orang tua, khususnya ibu.

*“Biasa saja tapi kadang marah kalau sudah kelamaan.”*⁹

Sedangkan anak bernama Bilal, berbeda hal dengan menyatakan bahwa orang tuanya tidak suka dan marah ketika melihat dirinya bermain *game free fire*. Namun, anak bernama Faza sama dengan pendapatnya dengan Arya, respon orang tua nya justru mendampingiya kala bermain *game free fire*.

Tindak lanjut adanya respon orang tua adalah tanggapan atau aksi nyata yang dilakukan ketika melihat anaknya bermain *game free fire*. Tanggapan ini disesuaikan oleh respon yang diberikan. Apabila si orang tua Arya, hanya membiarkannya saja tidak banyak hal yang bisa dilakukan. Namun, orang tua Bilal, meminta anaknya berhenti bermain *game free fire* dan pulang ke rumah. Sedangkan orang tua Faza, menasihati apabila melebihi dari jam yang telah dilakukan.

⁶ Orang tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1.

⁷ Orang tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

⁸ Orang tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3.

⁹ Orang tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

Pola kecanduan *game online* di dukuh Punggur Desa Gempolrejo bisa dilihat dari tujuan Bimbingan Konseling Islam yang untuk menciptakan kebahagiaan dan keselamatan manusia di dunia dan akhirat. Maka, *game online free fire* yang dianggap dapat ke cenderung perilaku negatif maka sebagai orang tua sudah wajar jika khawatir. Namun, Bimbingan Konseling Islam memberikan pandangan sebagai pembimbing pengarah dan penindah jika ditemukan kasus *game online* terhadap perilaku anak.

2. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan *Game Online Free Fire* Pada Anak

Cara memperoleh data tentang penyebab faktor anak kecanduan *game online free fire* dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Data yang dihasilkan dari pengamatan atau observasi menunjukkan beberapa hasil berikut ini. Pengamatan yang dilakukan tidak sekedar melihat secara yang tampak, tetapi juga mendalami dalam menjawab pertanyaan mengapa. Penyebab anak suka bermain *game online free fire* dapat dilihat dari hasil pengamatan kepada tiga orang anak.

Tujuan pengamatan ini untuk mengetahui secara langsung tentang anak bermain *game free fire* di rumahnya maupun di luar rumah. Ada tiga komponen yang menjadi bahan observasi. Pertama adalah interaksi anak di rumah, kondisi rumah si anak, dan kondisi psikologis si anak. Tahapan pengamatan dilakukan atas izin orang tua anak yang sudah dipilih secara acak. Terdapat tiga kategori anak, observasi ini dilaksanakan pada tanggal 10-17 Juni 2022 di rumah masing-masing anak. Berikut ini hasil observasi yang dilakukan peneliti.

a. Anak Arya

Waktu itu pada pukul 9 Pagi peneliti mengunjungi orang tua siswa di rumah. Kesempatan itu diambil ketika ibu si anak memberi izin untuk meneliti tentang *game online free fire*. Tidak sengaja, anak juga ada di rumah dan peneliti bisa melakukan pengamatan. Terlihat anak sedang bermain *game free fire* dan sangat asyik menontonnya. Tidak lepas juga ada camilan dan minuman ringan yang disiapkan oleh ibu untuk anaknya.¹⁰

¹⁰ Observasi oleh Peneliti, 13 Juni 2022, Transkrip.

Awalnya peneliti mulai bertanya sendiri tetapi ada maksud dibalik itu semua. Si ibu lebih memilih anaknya berada di rumah, pemantauan kepada si anak bisa langsung dilakukan oleh ibu. Maka, semaksimal mungkin pelayanan terbaik diberikan untuk anak, termasuk salah satunya memberikan izin kepada anak bermain *game free fire*.

Terlihat interaksi yang ditunjukkan anak kepada orang tua khususnya si ibu cukup harmonis. Namun, ketika diajak dialog dengan peneliti justru menunjukkan hasil yang berbeda. Anak cenderung malu dan menjawabnya butuh waktu yang cukup lama. Si ibu lebih ingin anaknya ada di rumah daripada bermain di luar dan bergaul dengan teman yang bisa memicu perilaku negatif.

Meskipun begitu, si ibu tetap memberikan batasan jam untuk bermain *game free fire*. Namun, masalah lain juga dikhawatirkan kepada si anak karena kurangnya berinteraksi dengan teman sebayanya.

Selain dilihat dari segi interaksi, pengamatan juga dilakukan dari kondisi rumah sang anak. Kondisi ekonomi orang tua termasuk cukup menengah. Rumahnya sederhana tidak terlalu besar dan kecil. Suasananya tenang dan rukun. Ada adiknya yang masih belia diasuh oleh ibunya. Fasilitas *wifi* di rumah pun disediakan untuk mendukung layanan pendidikan anak. Namun, kebutuhan *game* anak juga bisa didapatkan lewat layanan *wifi*. Letaknya juga strategis dengan berdampingan rumah tetangga yang lain.

Kondisi psikologis anak main *game free fire* juga tidak luput dari pengamatan. Peralnya, psikologis anak penting dalam memberikan bimbingan dan konseling yang tepat agar kecanduan tidak terjadi berikut perilaku yang menyimpang. Kasus anak yang bernama Arya ini cenderung pendiam, penurut, dan tertutup. Sehingga ia lebih suka menyendiri daripada bergabung bermain dengan teman sebayanya.

b. Anak Bilal

Pengamatan dilakukan saat jam 4 pada tanggal 14 Juni 2022. Kondisi rumah anak cukup sederhana bisa dikatakan kurang. Atap yang masih belum di cat dengan perlengkapan rumah yang al kadarnya. Peneliti mengambil waktu siang bertepatan dengan anak di rumah dan orang

tuanya juga. Ibu nya hanyalah ibu rumah tangga dan ayahnya seorang petani.¹¹

Apabila dilihat dari interaksi anak ke orang tua kurang. Hal ini dikarenakan anak lebih suka keluar rumah dibanding ada di rumah. Biasanya ia bermain di luar rumahnya bersama teman sebayanya. Permainan yang dimainkan adalah *game online free fire*. Alasan yang diberikan sang anak karena di rumah tidak ada internet jadi ia bermain di rumah teman dan warung yang ada *wifi*. Kondisi ini memperhatikan ketika anak senang di luar. Namun, untuk interaksi dengan teman sebayanya cukup baik.

Lokasi rumah yang dekat dengan sawah terkadang membuatnya merasa kurang dari teman-temannya. Namun, teman yang mau merangkul tetap masih berteman dengannya. Hanya saja, ia jadi jarang di rumah, dan ibu nya masih mengurus si adiknya.

Kondisi psikologis anak tergolong ramah dan pandai bergaul. Ia berani berkata apapun dan tampil percaya diri di hadapan siapapun. Saat itu peneliti tidak mendapatkan kesempatan waktu dia bermain dengan teman-temannya. Namun, informasi tersebut bisa didapatkan dari ayahnya.

c. Anak Faza

Pengamatan dilakukan saat tanggal 15 Juni 2022 jam 3 sore. Peneliti mengamati anak yang tengah bermain *game free fire*. Batasan waktu yang diberikan orang tuanya juga menjadi catatan peneliti. Waktu itu saat sudah memasuki batasan waktu, anak dengan secara sadar menghentikan bermain *game free fire*. Berhenti pukul 4 sore anak kemudian melakukan aktivitas sesuai arahan dari ibunya.¹²

Menurut peneliti, ketika ia sudah bermain *free fire* adalah pergi keluar mengambil sepeda yang dimiliki ke rumah temannya. Ibunya membiarkan karena selain interaksi di rumah anak juga butuh bertemu dengan teman sebayanya. Saat bermain *game free fire*, terdengar dialog antara si anak dan ibu. Ibunya cukup perhatian dan anak juga menjawab si ibu.

¹¹ Observasi oleh Peneliti, 14 Juni 2022, Transkrip.

¹² Observasi oleh Peneliti, 15 Juni 2022, Transkrip.

Kondisi rumah si Anak cukup baik. Berada di keluarga yang berada membuatnya nyaman ketika di rumah. Ibu nya sangat detail tentang pola asuh anak. Khusus bermain *game free fire*, ibu hanya memberikan waktu satu jam saja. Rumahnya juga tersedia layanan *wifi*. Letaknya hampir ada di dekat jalan raya.

Cara bergaul anak juga baik. Namun, terkadang setelah bermain dengan teman-temannya anak merengek untuk diizinkan bermain *free fire* ke ibu nya. Pengaruh luar memang menjadi dominan sehingga anak tidak bisa menghentikannya. Namun, kondisi anak lumayan terarah ibunya segera peka dan berhasil mengarahkan anak.

Data hasil wawancara tentang faktor penyebab anak bermain *game online free fire* karena dua faktor. Penjelasan pertama bersama orang tua Faza,

*“Menurut saya ada dua hal yang menyebabkan anak suka main game. Pertama adanya dukungan material dan finansial dari orang tuanya. Kedua lingkungan pertemanan dan sosial media yang gencar memainkan game free fire. Anak cenderung meniru apa yang dilihat dan terjadi di sekitarnya. Ditambah adanya finansial yang cukup untuk beli kuota dan vouchernya.”*¹³

Ditambah Dengan tanggapan orang tua Bilal.

*“Sudah zamannya hp mbak, mau gimapun harus mengikuti zaman. Apalagi waktu pandemi kemarin kegiatan anak terbatas di rumah. Jadi saya kasihan sama anak yang diam diri terus ada hp saya tak pinjamkan buat main game. Seru cara mainnya katanya mbk.”*¹⁴

Sedangkan dari orang tua Arya

*“Sudah hobinya mb, hp sekarang sudah barang wajib kayaknya ya mb. Mau dimanapun dan kapanpun main hp terus. Baik di rumah gak di rumah hp selalu dibawa terus.”*¹⁵

Hal ini disebabkan karena anak merasa ada di ruang yang tepat. Orang tua Arya berpendapat

*“Di rumah kesepian ya mbk, pengaruh teman dari luar. Mencari pengalaman baru.”*¹⁶

¹³ Orang tua faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3.

¹⁴ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

¹⁵ Orang tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

¹⁶ Orang tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

Lingkungan luar sangat menjadi dominan terhadap kasus yang bernama Bilal.

“ Iya tadi temannya suka bermain jadi ngikutin juga.”¹⁷

Tanggapan dari orang tua Faza juga sama,

“Faktor internal anak mudah terpengaruh dunia luar, kondisi rumah tidak nyaman, kurangnya edukasi pada anak. Eksternal lingkungan teman yang buruk terhadap anak.”¹⁸

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab anak kecanduan bermain *game online free fire* ada dua. Pertama faktor internal. Merupakan faktor yang mempengaruhi ada di dalam. Faktor internalnya adalah minder, kurang kasih sayang, tidak ada kegiatan, dan kurang arahan. Sedangkan faktor eksternal adalah proteksi orang tua, lingkungan teman yang kurang mendukung, kesibukan orang tua, dan adanya fasilitas yang diberikan.

3. Peran Bimbingan Orang Tua dalam menangani Kecanduan Game Online Free Fire

Data hasil penelitian terkait peran tua dalam menangani kecanduan *game online free fire* pada anak. Para orang tua terutama pada ibu lakukan saat anaknya sedang bermain *game online* adalah pertama tanggapan dari si Orang Tua Arya

“Membiarkannya saja mbk, nanti jika sudah kelamaan kadang diingatkan kalau pas saya lihat. Biasanya juga bapaknya kalau habis kerja juga ngingetin kalau sudah terlalu lama main. Tapi reaksi anaknya kadang tidak mendengarkan malah cenderung membantah.”¹⁹

Sedangkan orang tua Bilal,

“Melarangnya mbk, tidak senang saya lihat anak main game terus. Tapi disini rata rata semua anak main game di hp. Kadang bingung sendiri mau dilarang terus terusan kan sudah zamannya teknologi. Cuma jangan sampai main game terus gitu aja.”²⁰

¹⁷ Bilal, Wawancara oleh peneliti, 14 Juni 2022, Transkrip 5.

¹⁸ Orang Tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3.

¹⁹ Orang Tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

²⁰ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

Orang tua Faza, berpendapat,

“Alhamdulillah kerjaan saya ada di rumah ya. Jadi bisa memantau anak sendiri. Awalnya saat dia main game sudah dikasih peringatan. Seperti ingatkan adik bukunya jangan lama dianggur ya. Makanan jangan sampai dingin. Salatnya dijaga. Biasanya anak sudah diperingatkan di awal pas di kasih tahu lagi dia menganggap itu sebagai sesuatu yang wajib ditaati. Saya percaya itu sih. Sering ajak komunikasi anak.”²¹

Dilihat dari keseharian anak berapa sering menghabiskan bermain game online free fire. Pertama dari orang tua Faza

“Saya hanya memberi waktu satu jam saja.”²²

Sedangkan orang tua si Bilal mengatakan,

“Saya kan kerja di sawah dari pagi sampai sore ya mbk. Jadi tahunya kadang-kadang pas ketemu di rumah temannya gitu. Main game sama sama. Kalau malam hpnya tidak bisa karena harus nyambung wifi itu adanya di rumah temannya dan warung.”²³

Berbeda dengan orang tua Arya

“Kalau saya lihat memang setiap hari ya mbk, kalau gak main kasihan anaknya tidak ada kegiatan lain. Apalagi teman-temannya juga banyak yang main free fire.”²⁴

Kekhawatiran saat terjadi perubahan maka secepatnya butuh bimbingan. Orang tua Arya

“Perubahan sebelum itu mudah diingatkan dan patuh perintah orang tuanya. Namun, setelah bermain free fire sering bantah dan suka nggeyel jika dinasihati.”²⁵

Orang tua Faza berpendapat,

“Alhamdulillah tidak ada perubahan yang signifikan. Mungkin sekarang main free fire sering diam ketika diajak bicara. Mungkin terlalu fokus sama game free fire nya. Cuma kalau perubahan sampai lupa pulang di rumah tidak ya”²⁶

²¹ Orang Tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3

²² Orang tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3

²³ Orang tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2.

²⁴ Orang tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

²⁵ Orang tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

²⁶ Orang tua Faza. Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3

Orang tua Bilal,

“Jarang ada di rumah mbk karena agar dia bisa main harus di rumah yang ada wifinya sedangkan rumah saya tidak ada. Belajarnya juga malas dulu sebelum tahu game rajin belajarnya mb. Tapi pengaruh luar jadinya lebih suka game dari belajarnya mb. Tapi pengaruh luar jadinya lebih suka game dari belajarnya”²⁷

Anak anak sering marah-marah, orang tua Arya, Bilal dan Faza,

“ibu pernah membantah atau marah-marah saat ditegur untuk berhenti bermain game online? Iya pernah mba”²⁸

Terjadi perubahan pada anak sebelum tahu dan main dengan sesudah. Orang tua Bilal,

“Iya belajarnya tadi berantakan. Salatnya kadang gak tahu sudah apa belum kalau saya tanyain sih sudah.”²⁹

Orang Tua faza berpendapat,

“Tidak mbak, karena dia anak satu satunya jadi saya lebih banyak perhatian ke dia. Ketika di rumah ada asisten rumah tangga. Jadwal anak masih saya yang mengatur.”³⁰

Sedangkan Orang tua Arya berpendapat,

“Namanya juga anak-anak belum bisa mengatur dirinya sendiri jadi harus dipantau terus sama orang tuanya. Biar tidak terlalu lama main takutnya kecanduan gitu. Paling lalai kalau sudah jam belajar makan dan mengaji. Alhamdulillah saya sebagai ibu sering mengingatkan meskipun awalnya tidak mau dinasihati tapi saya kasih sedikit teguran keras misalnya tidak dikasih uang jajan.”³¹

Penanganan orang tua dalam menyikapi anaknya tidak terlalu sering main dengan cara berbeda-beda. Orang tua Arya mengatakan,

“Iya tadi mbak setiap dia main harus mencapai sesuatu dulu misalnya sudah belajar, sudah makan, dan sudah mandi. Jadi tidak gratis bisa main gitu. Jika waktunya

²⁷ Orang tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

²⁸ Orang tua Arya, Bilal, Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1,2,3.

²⁹ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

³⁰ Orang Tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3.

³¹ Orang Tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

*terlalu lama hp bisa saya sita untuk mengerjakan apa yang seharusnya dia kerjakan dulu mbak.*³²

Sedangkan Orang tua Faza berpendapat,

*“Pertama dinasihati. Jika tidak mau sesekali dikasih teguran keras bisa berupa hukuman ringan. Tidak diberi uang jajan atau yang lain.”*³³

Orang tua Bilal berpendapat,

*“Mengajaknya ke sawah sekalian mbak, biar bisa berinteraksi dengan alam. Setidaknya bisa menghilangkan pikiran game free fire nya. Minta tolong sama ibunya kalau sudah waktunya belajar diminta pulang.”*³⁴

Perubahan si anak terjadi saat sudah kenal dengan *game free fire*. Anak yang bernama Arya telah tahu game sejak pandemi, sedangkan Bilal saat sudah tahu tutorial di *youtube*, dan anak Faza Sejak dikasih hp sama orang tuanya.

Kecenderungan bermain *game free fire* didasari dari seringnya bermain. Arya, lebih sering main *free fire* dan *Mobile Legend*, Bilal dan Faza hanya bermain *free fire*. namun rata-rata bermainnya lebih dari satu jam. Diperinci Arya lima jam, Bilal enam jam, dan Faza hanya satu jam.

Keseruan dalam bermain *game free fire* menjadi faktor anak kecanduan. Si Arya mengungkapkan alasannya gemar main *free fire* karena seru dan menantang. Si Bilal, karena ada level di setiap rankingnya sehingga tidak enak kalau berhenti. Si Faza juga senada dengan si Arya gemar karena seru.

Solusi agar anak tidak terlalu sering bermain *free fire* menurut orang tua pun hampir sama, orang tua Arya,

*“Memberikan arahan bimbingan untuk mencegah. Kalau sudah keseringan dengan tidak memberikan hp nya atau disita sebagai hukumannya.”*³⁵

Sedangkan orang tua Bilal mengatakan,

*“Mengawasi sebisanya mb. Kadang memang tak kasih hukuman hp yang seharusnya untuk belajar malah dibuat main. Pernah tidak diberikan sehari gitu.”*³⁶

³² Orang Tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

³³ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

³⁴ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2.

³⁵ Orang Tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

³⁶ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

Orang tua Faza berpendapat,

“Keluarga sendiri ada banyak fungsi pertama edukasi dan kasih sayang. Limpahkan pada anak jangan sampai anak merasa kurang kasih sayang dan mencari perhatian dari luar. Edukasi terus diberi tahu tentang apa yang baik dan yang tidak. Terus diarahkan dengan lisan dan tindakan. Jika melarang anaknya bermain game orang tua juga sama.”³⁷

Bimbingan dari orang tua ini sangat penting untuk dilakukan bagi anak. Alasannya anak tidak bisa membagi jadwal kesehariannya. Arya menjawab bisa, tetapi tidak dengan Bilal, sedangkan Faza tergantung dengan jadwal yang diatur ibunya.

Hal semacam ini akan merugikan ke depan bagi anak. Kurangnya pendekatan dan komunikasi dengan orang tua. Maka, perlu bimbingan dari orang tua terlebih dahulu.

Apabila sudah mendapatkan bimbingan dan arahan dari orang tua, tetapi anak masih saja kecanduan. Maka, penting bagi orang tua untuk membagikan keluh kesahnya ke konselor untuk membantu proses penghentian kecanduan pada anak.

Sebelum itu, selain fungsi bimbingan mencegah, ada penindakan yang bisa dilakukan. Poin penting yang harus ada adalah konselor, materi, dan klien. Adanya hp, kuota, dan bisa cara mainnya merupakan alasan yang mendorong anak untuk bisa bermain *game free fire*. Hal ini diungkapkan oleh anak bernama Arya. berbeda dengan Bilal, yang mengatakan bahwa ia merasa kesepian ketika di rumah.

“Di rumah gak ada orang dan pas mau main sama temen semuanya pada main game free fire.”³⁸

Sedangkan Faza, hanya untuk mengisi waktu luang saja.

“Tidak sering hanya mengisi waktu luang dan refreshing saja.”³⁹

Alasan tadi bisa diatasi dengan adanya pencegahan untuk tidak ke perilaku negatif. Namun, jika sudah kecanduan maka perlu adanya konseling dan penindakan dari orang tua. Jika dirasa dibutuhkan konselor maka penting

³⁷ Orang Tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3.

³⁸ Arya, Wawancara oleh peneliti, 13 Juni 2022, Transkrip 4.

³⁹ Faza, Wawancara oleh peneliti, 15 Juni 2022, Transkrip 6

untuk menjembatani agar sama-sama mencegah anak ke perilaku negatif.

Data yang diambil dari ketiga anak, menunjukkan hasil yang berbeda. Pada anak yang bernama Arya dan Faza, biasa melakukan main *game free fire* ada di rumah. Kondisi ini bisa dimanfaatkan orang tua untuk membimbing anaknya. Namun, pada anak yang bernama Bilal, proteksi orang tua kurang karena anaknya bermain berada di luar rumah.

Pengawasan orang tua juga perlu, pendapat dari orang tua Arya, yang kebetulan bekerja sebagai ibu rumah tangga akan menemani anaknya di kala sudah beres mengerjakan pekerjaan rumah tangga.

“Setelah mengerjakan rumah tangga gitu mbk.”⁴⁰

Namun, untuk orang tua Bilal,

“Kalau menemani 24 jam full gak bisa ya mbk kan saya harus kerja, anak sekolah. Ya kadang diingatkan sama neneknya atau ibu untuk waktunya istirahat bermain game.”⁴¹

Sedangkan orang tua Faza hampir dengan sama dengan orang tua Arya hanya saja ia memiliki asisten rumah tangga yang cukup membantu pekerjaannya. Jadi untuk mengawasi anak bisa lebih maksimal.

“Mendampingi anak dan mengatur jadwal kesehariannya.”⁴²

Hal itulah yang dilakukan oleh orang tua dalam menangani anaknya ketika bermain game online hanya memberi arahan dan pengawasan pada anak. Berbagai upaya telah diterapkan agar dapat sedikit menurunkan kecanduannya terhadap *game online free fire*, dengan cara mengingatkan, menasehati, dan menegur setiap kali anak bermain *game* nya tidak ingat waktu. Bimbingan yang dilakukan oleh orang tua adalah bimbingan konseling Islam.

⁴⁰ Orang Tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

⁴¹ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2.

⁴² Orang Tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3.

C. Analisis Data Penelitian

1. Pola Kecanduan *Game Online Free Fire* di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan Tunjungan

Hasil penelitian dari berbagai sumber didapatkan tentang pola kecanduan *game online free fire* di Dukuh Punggur Kecamatan Tunjungan, Pertama ditinjau dari definisi bimbingan dan konseling Islam. Kemudian di analisis tujuan dan dampak adanya melalui bimbingan dan konseling Islam atau yang biasa disebut dengan istilah Bimbingan dan Konseling Islam. Dikaitkan dengan dampak *game online free fire* yang negatif. Dalam kegiatan bermain *game online* sering kali orang tua menganggap bahwa *game online* hanyalah memberikan dampak yang buruk bagi diri sendiri. Tetapi tidak semua *game online* dapat memberikan dampak yang buruk bagi setiap pemain nya, melainkan ada juga yang berdampak baik bagi setiap seseorang bermain. Seperti yang dikatakan oleh anak yang bernama Arya. Bermain *game online Free fire* dapat menumbuhkan rasa solidaritas antar sesama teman. Bekerja sama ketika bermain *game* dengan orang lain, banyak permainan-permainan yang dimainkan secara online dan melibatkan kerjasama dengan pemain-pemain online lainnya untuk menang.⁴³ Selain itu juga *game online* juga dapat memberikan interaksi antar sesama orang yang dikenali, dan akan menjadi kenal dan akrab karena Aplikasi yang dimilikinya.

Kecanduan *Game online free fire* juga dapat memberikan rasa bahagia setiap kali bermain, dan bisa menghibur diri disaat bosan di rumah. Hal ini sama yang dirasakan oleh anak yang bernama Bilal,

*“Merasa senang dan dapat menghibur jika bermain mbak tetapi apabila bertemu denah musuh atau lawan main membuat saya kesal”*⁴⁴

Di lanjut dengan wawancara yang bernama Faza

*“Rasanya bahagia aja gitu mba kalau main game apalagi pas menang rasanya puas bisa ngalahin lawan main”*⁴⁵
 Begituupun juga yang dikatakan oleh anak yang bernama Arya

⁴³ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV AE Media Grafika, 2019), 32

⁴⁴ Bilal, wawancara oleh Peneliti , 14 Juni 2022, Transkip 5.

⁴⁵ Fazal, wawancara oleh Peneliti , 15 Juni 2022, Transkip 6.

“Senang Asyik aja gitu mba karena bisa menumbuhkan solidaritas antar setiap pemain mba”⁴⁶

Mereka sama-sama berpendapat bahwa *game online free fire* bisa membuat mereka menjadi terhibur, merasa bahagia dan mengasikkan untuk dimainkannya. Itulah dari dampak positif *game online free fire* menurut beberapa anak di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo.

Kecanduan *game free fire* berdampak positif dan negatif. Adapun untuk dampak positif tidak perlu dipermasalahakan, sebab membawa diri yang lebih baik. Namun, dampak negatif dari kecanduan *game free fire* adalah berpotensi ke perilaku menyimpang. Bermain *game online* merupakan sebuah tren baru di lingkungan masyarakat saat ini. Jika ditinjau dari Bimbingan dan Konseling Islam dan Psikologi Islam memainkan *game online* secara berlebihan akan memberikan dampak yang buruk bagi pemainnya, mulai dari gangguan fisik, mental, perilaku hingga kepribadian atau karakter seseorang. Sesuai dengan pendapat Khotibul Umam, Abdul Muhid dalam Jurnalnya.⁴⁷ Islam melarang kita untuk mendekati perkara yang dapat membahayakan. Islam tidak melarang memainkan *game online* selama memainkannya masih dalam batas kewajaran dan yang dimainkan tidak bertentangan dengan hukum syariat. Segala sesuatu yang dilakukan secara berlebihan akan memberikan dampak yang tidak baik termasuk permainan *game online* yang mudah menyebabkan kecanduan bagi pemainnya.⁴⁸

Secara psikologis *game online* juga dapat mempengaruhi perkembangan *behavior* anak. Anak yang memiliki sifat kecenderungan meniru akan mudah mencontoh tokoh dalam karakter *game online* yang sering dimainkan. Sesuai dengan pendapat dari Ridwan Syahrhan dalam jurnalnya.⁴⁹ Bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak secara psikologis bagi para pemainnya. Banyak perilaku-perilaku negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*, seperti halnya kekerasan, kemalasan, *bullying*, acuh terhadap orang

⁴⁶ Aryal, wawancara oleh Peneliti , 13 Juni 2022, Transkrip 4.

⁴⁷ Khotibul Umam, Abdul Muhid *Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam*, Jurnal Psikologi, Vol.5 No.2 2020, hal 153-167

⁴⁸ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Buletin Psikologi, Vol. 27 No. 2, 148 – 158

⁴⁹ Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling. Vol.1 No.1 Juni 201, hal 84-92

sekitar serta masih banyak lagi sifat-sifat yang tidak sesuai dengan syariat Islam yang timbul dari permainan *game online* jika dimainkan tanpa adanya kontrol yang baik. Seperti anak yang sering memainkan *game online Free fire* yang mengusung tema peperangan akan banyak menjumpai karakter-karakter keras di dalamnya, banyak penggunaan senjata-senjata tajam di dalam adegannya sehingga ini sangat berbahaya bagi anak dalam usia perkembangan. Ada peluang besar anak akan meniru karakter di dalam permainan tersebut sehingga jika dipraktekkan dalam kehidupan nyata akan sangat berbahaya terlebih bagi teman bermainnya. Penggunaan *game online* yang berlebihan juga akan dapat membentuk anak yang berkarakter buruk. Karena karakter seseorang dapat tumbuh dari proses kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus.

Maka, dalam menghindari perilaku negatif. Bimbingan dan Konseling Islam dalam menanggapi fenomena kecanduan bermain *game free fire* dengan upaya dari tujuan bimbingan dan konseling. Itulah pentingnya adanya konselor sebagai pihak pembantu dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian dapat di Ketahui Bahwa Pola Kecanduan Game Online memberikan Dampak yang buruk terhadap perilaku anak ketika bermain *game online*. Khusus kasus ini adalah membantu mengurangi perilaku negatif anak karena kecanduan bermain *game free fire*.

2. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Kecanduan Game Online Free Fire Pada Anak

Analisis data dari hasil penelitian dapat ditarik bahwa faktor penyebab terdapat dua faktor, pertama internal dan eksternal. Hal ini diperjelas menurut Dr. Kristiana Siste yang dikutip oleh Andy Kristianto bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya kecanduan *game online* meliputi, faktor biologi, psikologi, dan sosial. Dr. kristiana Siste, SpKJ(K) dalam keterangan resmi yang diterima bisnis dari kementerian kesehatan menjelaskan bahwa orang yang gemar bermain *game*, neurotransmitter dopamine akan meningkat saat ia sedang bermain, sehingga menimbulkan rasa senang.⁵⁰

Sesuai dengan hasil penelitian oleh peneliti pada anak di Dukuh Pungur Desa Gempolrejo kecamatan Tunjungan Blora yang menunjukkan faktor internal ada sejak dari keinginan

⁵⁰ Andy Krisianto, *108 Tips Mengoptimalkan Ponsel Android*, (Jakarta: PT Gramedia 2018), hal 42. 16

manusianya. Finansial dan materi yang ada di keluarga. Fasilitas yang memadai oleh orang tuanya.

Manusia terlahir dengan dopamine yang rendah, jadi ia akan selalu mencari cara, benda atau kegiatan yang bisa meningkatkan dopaminenya. Maka dari segi biologi, seseorang yang memiliki gangguan neurotransmitter dopamine, akan lebih rentan mengalami kecanduan. Dalam permainan berbasis online seringkali disuguhkan konten-konten yang mengacu adrenalin pemainnya. Setelah itu, terdapat tantangan yang senantiasa bertambah di setiap level permainan. Hal ini tertentu menjadi daya tarik sekaligus merupakan resiko bagi orang-orang yang pada dasarnya secara psikologi senang mencari tantangan.

Sementara itu, dari sisi sosial, salah satunya pola pengasuhan orangtua yang memberikan game pada anaknya sejak usia dini sehingga membentuk pola pikir bahwa bila *game* adalah tempat mencari kesenangan, sehingga akhirnya mereka ketergantungan, dan akan menjadi perilaku menyimpang pada remaja. Tidak hanya itu faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar menjadi kecanduan *game online free fire* ada dua, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan dalam dirinya sendiri, sebagai contoh adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi dan kurang kegiatan.⁵¹ Semakin banyak pengguna *game online* maka banyak pula pecinta creator yang menciptakan *game online* dengan lebih menarik dan lebih mengasyikkan.

Tampilan visual dari *game online* juga mempengaruhi minat *game*, karena semakin bagus tampilan visual dan kecanggihan *game online* semakin banyak pula pemainnya. Sebagian besar para pemain *game online* adalah anak laki-laki, maka para pencipta berusaha menyesuaikan dan membuat *game online* baru menurut selera laki-laki dan terbukti ketika tantangan dan akseibilitinya ditambah atau semakin menantang maka pemain bertambah banyak karena sebagian dari anak-anak yang bermain *game online* menyatakan lebih menyukai game online yang menantang.

⁵¹ Sarlito W Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada 2012), hal. 280. 17

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dari dorongan luar diri, sebagai contohnya adalah adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, dan lingkungan. Adanya tawaran kebebasan yaitu seseorang dapat mengalami dunia baru dalam bermain *game online*. Ketika mendapatkan tawaran kebebasan untuk bermain *game online*, sikap anak mulai berubah kurang terkontrol dan selalu ingin mencoba *game online*.

Selain itu anak yang bermain *game online* ingin memasuki dunia yang baru atau dunia kebebasan karena ada faktor-faktor lain contohnya anak merasa pusing dan stres memikirkan tugas sekolah yang akhirnya akan berhenti sejenak meninggalkan aktivitas sebagai pelajar, untuk memasuki dunia yang baru dengan bermain *game online*.

Bagi orangtua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan mungkin sangat terjadi. Anak-anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku berlebihan. Perilaku anak tidak semata-mata terbentuk dalam keluarga, pada saat anak-anak sekolah dan bermain dengan teman-temannya, kesemuanya itu dapat membantu perilaku pada anak. Meskipun pada pihak keluarga tidak mengenalkan *game online*, jangan heran bila tiba-tiba anak-anak sudah bisa dan lebih piawai untuk bermain *game online*. Karna bahwasannya disadari perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada.

Berdasarkan hasil penelitian pada anak di dukuh Punggur desa Gempolrejo Tunjungan Blora ternyata sesuai dengan pendapat Andy Kristianto dalam bukunya yang berjudul 108 Tips Mengoptimalkan Ponsel Anroid sebagai sumber pendukung penelitian ini. Terdapat dua faktor penyebab kecanduan anak bermain *game online free fire*. Pertama faktor internal, dan kedua faktor eksternal. Faktor internal dipengaruhi oleh faktor biologis dan psikologis anak, sedangkan faktor eksternal karena lingkungan bermain, teman, dan bahkan sosial media.

3. Penanganan Kecanduan *Game Online Free Fire* Dalam Bimbingan Dan Konseling Islam

Data hasil penelitian yang didapatkan dari anak dukuh Punggur Desa Gempolrejo Tunjungan Blora terkait dengan

penanganan kecanduan *game online free fire* terdapat hasil berikut ini:

a. Orang Tua Anak Melakukan Bimbingan dan Arahan

Hasil wawancara bersama orang tua anak, sebelumnya sebagai bentuk antisipasi tidak terjadi perilaku negatif karena kecanduan bermain *game free fire*. Seperti halnya orang tua Arya yang memberikan arahan bimbingan untuk mencegah anaknya terlalu sering bermain *game free fire*. Sedangkan orang tua Bilal dengan pengawasan secara langsung. Begitu pula orang tua Faza yang memberikan layanan keluarga pada anaknya yakni fungsi edukasi. Hal ini sesuai dengan Faqih Ainur Rahim bahwa konseling Islami memiliki tiga fungsi penting, seperti pencegahan hal-hal negatif, langkah perbaikan diri, dan pengembangan fitrah pribadi.⁵² Dilihat dari fungsi yang pertama yaitu pencegahan Hal ini dilakukan untuk mencegah masalah dan hal-hal negatif.

Perilaku negatif yang didapatkan dari hasil data penelitian di Dukuh Punggur Desa Gempolrejo Kecamatan Tunjungan Blora adalah berbicara tidak baik dengan sering tidak patuh perintah orang tua. Dibanding dengan sebelum bermain *game free fire* anak mudah diingatkan dan dinasihati. Pendapat itu disampaikan oleh orang tua Arya. sedangkan orang tua Faza, masih belum ada perilaku negatif yang signifikan. Hanya saja diam saat diajak bicara yang memunculkan sikap acuh tak acuh. Berbeda orang tua Bilal anaknya justru tidak sering di rumah dan jadwal belajar tertabrak dengan *game free fire*.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul psikologi perkembangan. Bahwasannya perilaku negatif. membuat umat manusia menuju atau kehancuran. Banyak orang yang meremehkan perilaku mereka dan berakhir dalam masalah hancurkan hidup mereka.⁵³

Maka, penting bagi orang tua bertindak sebagai konselor bagi anaknya dalam membimbing dan mengarahkan agar tidak terjadi pada perilaku negatif yang justru merusak kehidupan anak. Begitu pula, rusaknya kehidupan tidak

⁵² Faqih, Ainur Rahim. *Bimbingan Konseling dalam Islam* (Jakarta: pers, 2001), 37.

⁵³ Kartini Kartono, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005), 176

sejalan dengan tujuan bimbingan dan konseling Islam yang membuat selamat dan bahagia hidup di dunia dan akhirat.

b. Pengawasan penggunaan *Gadget*

Dari hasil observasi dan wawancara yang diteliti, bahwa anak-anak yang bermain *game online* di rumah maupun diluar rumah namun luput dari pengawasan orang tuanya. Dimana mereka sedang asik dengan *gadget* nya bermain *game online*. Hal tersebut dapat dilihat dari kesibukan orang tua anak terhadap kegiatan keseharian. penggunaan gadget membuat anak seenaknya dan semaunya dalam bermain *gadget* untuk bermain *game online*. Seperti halnya orang tua Faza, Mendampingi anak dan mengatur jadwal kesehariannya. Berbeda dengan Bilal, orang tuanya hanya mengingatkan untuk tidak terus menerus bermain game.

Kalau menemani 24 jam full gak bisa ya mbk kan saya harus kerja, anak sekolah. Ya kadang diingatkan sama neneknya atau ibu untuk waktunya istirahat bermain game.

⁵⁴

Berbeda dengan orang tua Faza, melainkan cara orang tua Arya ia mengawasi anak lebih maksimal karena bekerja sebagai rumah tangga akan menemani anak di kala sudah mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Hal ini akan berpengaruh kepada anak yang dalam pengawasan orang tua agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang menyimpang maka perlunya komunikasi antara anak dan orang tua.

*Alhamdulillah kerjaan saya ada di rumah ya. Jadi bisa memantau anak sendiri. Awalnya saat dia main game sudah dikasih peringatan. Seperti ingatkan adik bukunya jangan lama dianggur ya. Makanan jangan sampai dingin. Salatnya dijaga. Biasanya anak sudah diperingatkan di awal pas di kasih tahu lagi dia menganggap itu sebagai sesuatu yang wajib ditaati. Saya percaya itu sih. Sering ajak komunikasi anak.*⁵⁵

Anak yang memiliki komunikasi yang minim dengan orang tuanya akan mencari kesenangan diluar. Salah satu cara dengan bermain *game online*. Anak bermain *game*

⁵⁴Orang tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

⁵⁵ Orang tua Faza, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 3

online karena orang tuanya yang sibuk dengan pekerjaannya. Hal inilah yang membuat anak merasa kesepian, kurangnya perhatian dari orang tua sehingga mengalihkan pada bermain *game online*.

Hasil penelitian ini disesuaikan dengan pendapat dari Mazdalifah dan Moulita, dalam Jurnalnya yang berjudul “Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak” Perlunya sebuah pengawasan orang tua kepada anak yang bermain *gadget* agar tidak terjerumus dengan hal yang menyimpang terutama pada perilaku anak.⁵⁶ Melalui pengawasan itulah terjadi suatu proses penerimaan pengetahuan dan nilai-nilai apa saja yang hidup dan berkembang dilingkungan keluarga. orang tua dalam keluarga berperan penting sebagai penuntun tetapi juga perlu disadari bahwa pendidik tidak mempunyai kemampuan mengubah perilaku pribadi anak.

Oleh, sebab itu keteladanan berupa disiplin positif dari orang tua merupakan upaya pengawasan yang sangat besar perannya dalam membantu anak. Orang tua mempunyai kewajiban untuk selalu berusaha mengarahkan anaknya terutama dalam bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat membuat anak menjadi candu yang akan sulit untuk ditanggulangi dan mengakibatkan pola perilaku yang menyimpang jika tidak dalam pengawasan yang tepat. Orang tua tau apa yang dilakukan anak-anaknya apakah bersifat positif atau negatif sehingga nantinya orang tua dapat memberikan pelajaran, arahan apabila anak-anaknya melakukan sesuatu hal yang negatif dan melakukan pujian ketika anaknya melakukan positif. Itulah perlunya pengawasan orang tua kepada anak-anaknya. Jangan sampai anak-anak melakukan hal yang negatif dan merugikan dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua.

c. Orang Tua Bertindak dengan Represif

Penanganan terhadap kecanduan *game online free fire* pada anak perspektif bimbingan dan konseling Islam dapat dengan tindakan nyata. Tindakan nyata yang dimaksud bisa berupa teguran, hukuman, dan nasihat. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari wawancara yang dilakukan peneliti oleh

⁵⁶Mazdalifah dan Moulita, *Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak*, Jurnal Pustaka Komunikasi Vol.4 No. 1 Maret 2021, 105-116

orang tua. Data tersebut menunjukkan hasil penanganan orang tua dalam menyikapi anaknya tidak terlalu sering main dengan cara berbeda-beda. Orang tua Arya memberikan hadiah berupa *game free fire* setelah berhasil melakukan sesuatu. Itupun jika terlalu lama bermain hp akan disita oleh orang tuanya. Hal ini berfungsi agar anak tidak keseringan bermain game yang akan berdampak buruk bagi kehidupan.

“Iya tadi mbak setiap dia main harus mencapai sesuatu dulu misalnya sudah belajar, sudah makan, dan sudah mandi. Jadi tidak gratis bisa main gitu. Jika waktunya terlalu lama hp bisa saya sita untuk mengerjakan apa yang seharusnya dia kerjakan dulu mbak.”⁵⁷

Lain halnya dengan orang tua Faza, bentuk represif terhadap anak adalah dinasihati dan diberi teguran. Jika lebih parah dan tidak cukup efektif maka akan dihukum tidak dikasih uang jajan. Namun bisa juga orang tua akan menindaklanjuti dengan tidak memberi uang sepersen pun guna memberi efek jera pada anak.

“Pertama dinasihati. Jika tidak mau sesekali dikasih teguran keras bisa berupa hukuman ringan. Tidak diberi uang jajan atau yang lain.”⁵⁸

Orang tua Bilal yakni ayah bekerja sama dengan ibu sang anak untuk bisa memberi efek jera tidak boleh main ke rumah temannya. Apabila anak melanggar dari apa yang diperintahkan oleh orang tuanya. Namun, ada opsi lain berupa konseling tapi edukasi yakni mengajaknya ke sawah untuk bisa berdialog dengan alam. Mengambil banyak pelajaran tentang kerja keras dan komitmen. Pelajaran tersebut tidak akan di dapatkan dari hanya sekedar bermain game saja.

“Mengajaknya ke sawah sekalian mbak, biar bisa berinteraksi dengan alam. Setidaknya bisa menghilangkan pikiran game free fire nya. Minta tolong sama ibunya kalau sudah waktunya belajar diminta pulang.”⁵⁹

Hasil penelitian ini disesuaikan dengan pendapat dari Sofyan Abdi dan Yeni Karneli dalam jurnalnya yang berjudul “Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual” perlunya sebuah penanganan

⁵⁷ Orang tua Arya, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 1

⁵⁸ Orang Tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

⁵⁹ Orang tua Bilal, Wawancara oleh peneliti, 12 Juni 2022, Transkrip 2

kecanduan *game online* melalui layanan bimbingan dan konseling, maka upaya yang dapat dilakukan konselor terhadap konseli dalam fungsi bimbingan dan konseling adalah dengan upaya pencegahan (preventif) dan upaya penyembuhan (kuratif).⁶⁰

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



⁶⁰ 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>>.