

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ini, ternyata membawa dampak perubahan pada masyarakat, terutama pada anak-anak dan para remaja. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga muncul temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai peningkatan kesejahteraan manusia, salah satunya adalah internet. Teknologi internet ini semakin berkembang pesat, manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet dikenal sebagai *game online*, Media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yaitu melihat dan mendengar¹. Seiring dengan perkembangan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang terjadi pada masa-masa sekarang. Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi banyak penggunanya adalah remaja. Banyak remaja yang menggunakan permainan *game online*.²

Berawal dari bermain secara *online* banyak teman yang mengajak untuk bermain *game online*, dari ajakan teman untuk bermain *game online* secara bersama. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang tetap bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan. *Game online* sangat berkembang pesat, semakin lama permainannya semakin seru dan menyenangkan. *Game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat adapun yang memainkan *game online* adalah para kalangan pelajar mulai dari TK, SD, SMP, SMA bahkan dari kalangan mahasiswa banyak yang ikut bermain *game online*.³

Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan kecanduan dalam bermain *game online*, Kecanduan *game* secara

¹ Mahardika, A. . *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Skripsi: (Bandung. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. 2016) hal 78

² Tri rizki ariantoro *game online terhadap prestasi belajar pelajar* Vol, no 1,11 Desember 2016, hal 76

³ Syahrani, R. *Ketergantungan Online Game dan penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. hal 84-92.

tidak langsung mempengaruhi proses belajar, salah satu motivasi belajar. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar. Tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan baru dan meningkatkan ketrampilan. Menurut Winkel motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya.⁴ Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kecanduan tersebut. Peneliti saat ini telah menemukan banyak hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar, banyak peneliti yang menemukan seorang pelajar dengan senang bermain *game online* pada saat jam istirahat sekolah. Dalam sudut pandang sosiologi, jika seorang pelajar sudah kecanduan *game online* maka cenderung memiliki sifat egosentris dan akan lebih mengedepankan sifat individualitas. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik akan tetapi kemampuan intelektual dan fantasi pada pelajar. Adapun dampak negatif dari *game online* untuk pelajar yaitu akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* dan menurunnya motivasi belajar. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa akan tetapi dengan adanya *game online* ini dapat menurunkan motivasi belajar para siswa. Remaja yang sudah kecanduan *game online* akan berdampak buruk pada perstasinya, perkembangan psikis pada remaja yang kecanduan *game online* juga berdampak buruk, remaja yang kecanduan *game online* akan mengakibatkan kesehatannya menurun karena bermain *game online* secara berlebihan.⁵

Implementasi dunia internet telah banyak di gunakan di seluruh dunia, ada konsep pembelajaran jarak jauh, ketika antara guru dan murid bisa melakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah. Ada juga konsep pembelajaran secara *online*, yang tidak perlu repot repot mencari buku yang di inginkan. Cukup dengan di depan komputer yang berhubungan dengan internet. Berkaitan dengan itu, kelebihan

⁴ Nisrinafatin *jurnal pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa* E-ISSN :275-266634, hal 67

⁵ Kristna subakti *pengaruh game online terhadap remaja* vol.01 no 1 april 2017. hal 33

dunia internet adalah penerapannya sebagai media pembelajaran dan kekurangan dalam dunia internet adalah pecandu.⁶

Bermain *game online* akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan, hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *game online*. Pengaruh kecanduan *game online* berdampak negatif pada psikis, sosial, akademis dan fisik pada remaja. Jenis jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini adalah *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan *game action*.⁷ Definisi kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus dan sulit di akhiri oleh individu yang bersangkutan. Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Beberapa tahun ini sedang maraknya *game* yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual.⁸

Pendidikan merupakan syarat yang tetap untuk mencapai kemajuan suatu masyarakat. Kemajuan ini ditandai dengan semakin meningkatnya kecerdasan masyarakat. Mereka yang cerdas dan mempunyai wawasan yang luas akan memiliki kepekaan tinggi dalam menterjemahkan sesuai kehidupan disekitarnya. Pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan kebudayaan dari satu generasi kegenerasi berikutnya, tetapi juga mampu membentuk watak dan kepribadian manusia seutuhnya baik jasmani maupun rohani. Kemudian dapat membawa masyarakat, bangsa dan negara ke arah yang lebih maju. Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang di artikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara pelajar dan guru dalam mencapai tujuan. Pendidikan adalah bimbingan yang dilakukan orang tua dan guru untuk memberikan nilai nilai moral, intelektual, dan keterampilan. Pendidikan diberikan secara formal maupun non formal. Pendidikan

⁶ Ellysari *pengaruh game online terhadap remaja* hal 167

⁷ Tri rizki ariantoro *game online terhadap prestasi belajar pelajar* vol, no 1,11 Desember 2016 hal 15

⁸ Iqbal ramadhan, indah nursuprianah hendri raharjo, *pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar matematika siswa*. Al khawarizimi, vol. 4 No.2 Desember 2020 hal 49

formal dapat diperoleh dari lingkungan sekolah atau perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non formal diperoleh dari lingkungan keluarga atau masyarakat.⁹ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi adalah internet. Karena di dalam dunia internet banyak hiburan yang ditawarkan, salah satunya *game online*.¹⁰

Berbagai kemudahan bisa didapatkan hanya dengan mengakses internet. Salah satu teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game*. *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. *game* adalah permainan komputer yang dimainkan melalui internet. Selain itu *game online* memiliki lebih banyak menyimpan kerugian, banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.¹¹ Pada kenyataannya, permainan tersebut dapat membuat seseorang menjadi kecanduan. Di dalam *game online* sendiri mempunyai dampak positif maupun dampak negatif.

Menurut Husna, dkk dampak positif bermain *game online* antara lain: sebagai sarana belajar dalam memecahkan masalah, berkerja sama, mengatur strategi, meningkatkan konsentrasi atau menjadikan lebih fokus dan dapat memperoleh penghasilan. Sedangkan dampak negatif dari *game online* antara lain: daya tahan tubuh berkurang karena duduk terlalu lama, sering terlambat makan dan sering terpapar sinar radiasi dari layar komputer maupun handphone, mudah marah, melakukan perilaku agresif, mengalami masalah

⁹ Wiharsono Kurniawan, *pengaruh game online terhadap prestasi belajar remaja jaringan Komputeri*: CV. Andi Offset, Yogyakarta 2007, hal. 20 3 Jasmadi, panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card dan Dowload Edisi 1 : CV. Andi Offset, Yogyakarta 2004. hal. 80

¹⁰ Iqbal ramadhan *pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar matematika siswa* jurnal Al khawarimi vol 4 no 2 desember 2020 hal 155-158

¹¹ Faozani Z., "Karya Ilmiah Tentang Game Online", official website of Faozani Z.. http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html 28 Juni 2019 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3

hubungan sosial, menjadi malas belajar dan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah.¹²

Kecanduan *game* secara tidak langsung mempengaruhi proses belajar anak, salah satunya motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang digunakan banyak di habiskan untuk bermain *game* daripada belajar. Anak menjadi malas belajar, menunda – nunda tugas sekolah. Bermain *game* ketika proses pembelajaran, selain itu prestasi anak cenderung mengalami penurunan. Motivasi belajar sangat di perlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang di miliknya untuk belajar. Kecanduan *game online* terjadi tidak hanya di Indonesia saja, di negara India terdapat seorang pelajar yang kecanduan *game online*. Motivasi dapat diartikan dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: faktor Intrinsik dan faktor Ekstrinsik.¹³

Golongan masyarakat yang mendapat perhatian utama dalam gerakan bimbingan adalah generasi muda. Kenyataan ini tidak mengherankan karena generasi muda yang menghadapi tugas mengembangkan diri di semua aspek kehidupannya. Beraneka lembaga pendidikan bertugas untuk mendampingi generasi muda dalam menyelesaikan tugas mengembangkan dirinya. Di Indonesia dalam menyelesaikan bimbingan tersedid di banyak lembaga pendidikan sejak awal tahun 1960 an. Sebagai usaha sadar dan terencana, pendidikan berupaya mengembangkan seluruh potensi siswa ke arah perkembangan yang maksimal.¹⁴

¹² Iwan ridwan yusup,tuti kurniawati,ayu litapermata airin,diana rahayu,livia fauziawati *pengaruh game online terhadap minat belajar siswa smp* volume 7,No ,March 2021.hal 69

¹³ Tri rizki arianto *dampk game online terhadap prestasi belajar pelajar* vol 1 no 1 desember 2016 hal 48

¹⁴ Farida & saliyo *Teknik layanan bimbingan konseling islam* (kudus: sekolah Tinggi Agama Negri Kudus, 2008) hal 106

Berangkat dari latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang lebih jauh mengenai peran bimbingan orang tua dalam memotivasi belajar anak kebiasaan bermain *game online*. Oleh karena itu, peneliti merasa sangat perlu untuk mengangkat tema yang berjudul Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Pada Anak Yang Kecanduan Bermain *Game Online* Di Desa Tempur Kecamatan Keling Kabupaten Jepara.

B. Fokus penelitian

Agar dalam pembahasan mengenai peran bimbingan orang tua dalam memotivasi belajar pada anak yang kecanduan bermain *game online* di desa tempur kecamatan keling kabupaten jepara dapat terfokus, maka peneliti melakukan penelitian observasi dan wawancara.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, serta dasar pemikiran yang terdapat didalamnya, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengalaman dan Makna peran orang tua dalam memotivasi belajar dan mengatasi kebiasaan bermain *game online* pada anak ?
2. Apa makna dampak *game online* terhadap prestasi belajar anak yang sudah ketergantungan pada *game online* ?
3. Pengalaman dan Makna faktor yang mempengaruhi anak pada *game* yang disukai ?

D. Tujuan penelitian

1. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman peran orang tua dalam memoivasi belajar dan mengatasi kebiasaan *game online*.
2. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui apa makna dampak *game online* teradap prestasi belajar yang sudah ketergantungan pada *game online*.
3. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman faktor apa yang mempengaruhi anak dalam kecanduan bermain *game online*.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Peneliti ini diharapkan mampu memberikan suatu manfaat ilmiah kepada bimbingan masyarakat, dan memberikan informasi

kepada fakultas dakwah dan komunikasi islam terutama pada prodi bimbingan konseling islam (BKI) dalam upaya mengimplentasikan keilmuan dibidang bimbingan konseling islam.

2. Manfaat praktis

Peneliti ini memiliki kegunaan praktis sebagai berikut :

- a. Memberikan kontribusi positif bagi pemerintah sebagai bahan evaluasi dalam upaya mengimplementasikan tentang pembelajaran anak
- b. Memberikan wawasan kepada masyarakat atau lembaga dalam upaya memberikan motivasi pada anak.

F. Sistematika Penulisan.

Penulis karya ilmiah harus bersifat sistematis, di dalam penulisan skripsi ini pun harus di bangun secara berkesinambungan. Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang isinya adalah sebaagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan peneliitian, manfaat penelitian,dan sistematika pembahasan

BAB II : KERANGKA TEORI

Memaparkan tentang teori teori yang terkait dengan kajian penelitian yang meliputi : bimbingan konseling islam, tujuan bimbingan konseling islam, peran orang tua dalam memotivasi belajar anak dalam kecanduan bermain *game online*, kecanduan *game online*, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi: jenis penelitian, pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Bab empat ini merupakan bab deskripsi hasil dan analisis peneliian yang meliputi : bimbingan konseling islam di sini kita memberikan konseling kepada orang tua dalam memotivasi belajar dan kebiasaan bermain *game online*

BAB V : PENUTUP

Bab lima ini merupakan rangkaian terakhir dari penulisan skripsi yang memuat simpulan, saran saran dan penutup.

