

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu titik sasaran pembangunan yang dilakukan oleh setiap bangsa ialah menciptakan kualitas manusia yang mampu melanjutkan perjuangan dan melaksanakan misi bangsa. Generasi muda di samping sebagai objek, adalah sebagai subyek pembangunan. Arus globalisasi berpengaruh besar terhadap pembangunan nasional yang tengah dilakukan dengan membawa implikasi-implikasi yang dapat menghambat proses pembangunan itu sendiri. Kemajuan teknologi yang terjadi pada saat ini telah membawa dampak perubahan bagi masyarakat, baik itu dampak yang positif maupun dampak yang negatif. Kemajuan teknologi menyebabkan komunikasi antar negara lebih terasa besar pengaruhnya. Dampak yang paling terasa adalah pada tata budaya, moral, dan tata sosial masyarakat pada umumnya dan pada generasi muda khususnya.

Di Indonesia peminat dari internet ini tidak hanya para remaja atau orang dewasa saja, para anak-anakpun mempunyai keinginan untuk bergabung menggunakan internet. Hal tersebut dapat mengganggu perkembangan anak-anak pelajar, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah justru lebih banyak digunakan untuk bermain-main dengan dunia digital. Dunia digital yang paling digemari anak-anak dan remaja dalam mengisi waktu luangnya yaitu HP dan computer. Kedua teknologi itu begitu dekat dengan dunia anak-anak pelajar saat ini. Kondisi yang memprihatinkan adalah kebiasaan anak-anak pelajar menggunakan

kedua teknologi tersebut untuk permainan melebihi batas normal, bebas tanpa tanggung jawab.

Fenomena maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas bermain internet dalam setiap komputer yang disediakan. Hanya membayar biaya yang relatif murah yaitu sekitar Rp. 3.000 per jamnya individu betah menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengakses internet. Dengan begitu murah dan mudahnya untuk mengakses internet dan tidak adanya aturan bagi anak-anak di warung internet maka banyak anak-anak yang menyalahgunakan internet.

Salah satu penyebab dari kebiasaan bermain permainan internet adalah pengaruh budaya, pengaruh budaya sebagai basis utama perkembangan kepribadian yang neurotic dan normal. Permainan internet merupakan permainan elektronik melalui internet yang saat ini sangat menjamur di masyarakat apalagi di kalangan remaja dan anak-anak. Permainan internet adalah permainan yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari berbeda tempatpun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama.

Secara garis besar setiap orang perlu mengembangkan hubungan sosial, terutama bagi anak-anak. Anak-anak sangat membutuhkan dorongan atau koneksi hubungan dengan orang lain. Dalam interaksinya, anak-anak bisa menjalin hubungan dengan teman-teman dan lain-lain. Namun, di dunia teknologi zaman sekarang yang berkembang pesat, sebagian anak-anak merasa tidak perlu berhubungan dengan orang lain. Anak-anak lebih memilih melakukan segala sesuatunya dengan teknologi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Karena banyaknya masalah yang timbul bagi anak-anak yang gemar bermain permainan internet maka perlu adanya bimbingan dan konseling bagi anak-anak yang gemar bermain permainan internet. Pelaksanaan bimbingan konseling pada hakikatnya adalah memberi bimbingan pada individu atau sekelompok individu agar mereka dapat berkembang menjadi pribadi-pribadi yang mandiri. Prayitno mengatakan bahwa: "Bimbingan dan Konseling membantu individu untuk menjadi insan yang berguna dalam kehidupan yang memiliki berbagai wawasan, pandangan dan interpersi, pilihan, penyesuaian dan keterampilan yang tepat berkenaan dengan diri sendiri dan lingkungannya".¹

Di dalam bimbingan konseling maka terdapat pula layanan-layanan bimbingan konseling didalam buku Prayitno Layanan Konseling tersebut sebagai berikut:

1. Layanan orientasi
2. Layanan informasi
3. Layanan Penempatan dan Penyaluran
4. Layanan bimbingan belajar
5. Layanan konseling individual
6. Layanan bimbingan dan konseling kelompok
7. Layanan konsultasi dan mediasi.²

Di sini penulis meneliti tentang Layanan Konseling Individual.

¹ Suhertina, *Pengantar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), hlm. 65.

²Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hlm. 137.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ditemukan kasus di Pusat Pembelajaran Kelurga (PUSPAGA) Kota Pekanbaru, ada empat orang anak yang berusia antara sepuluh sampai dua belas tahun di Kecamatan Sukajadi yang diduga oleh warga ia akan mencuri kotak infak disalah satu mesjid sekitar jam 02.00 WIB. Setelah di konseling oleh konselor PUSPAGA satu per-satu ternyata ke empat anak ini telah kecanduan internet. Ke empat anak ini satu diantaranya telah putus sekolah disebabkan karna tidak mempunya orang tua untuk membiayai ia sekolah.

Pusat pembelajaran keluarga (PUSPAGA) merupakan lembaga di bawah kordinasi Badan Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) yang bertujuan membantu masyarakat untuk mendapatkan kehidupan yang harmonis di dalam rumah tangga. Adapun layanan yang ada di PUSPAGA seperti penanganan pengaduan dan rehabilitasi sosial.

Menurut Ongkie seseorang dikatakan kecanduan permainan internet jika seseorang menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu. Seseorang kecanduan permainan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan secara ekstrim mereka dapat berhari-hari di depan komputer untuk bermain permainan yang mereka sukai.³

Berdasarkan gejala yang dipaparkan diatas, penulis merasa perlu mengadakan penelitian secara mendalam dengan judul : **“PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM MEMBANTU ANAK YANG KECANDUAN PERMAINAN INTERNET DI PUSAT PEMBELAJARAN KELUARGA (PUSPAGA) KOTA PEKANBARU”**.

³ Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan Internet*, (Yogyakarta: A Plus Books, 2010), hlm. 26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini, penulis merasa perlu menegaskan beberapa istilah. Adapun istilah yang perlu ditegaskan adalah:

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah proses, cara, perbuatan, melaksanakan (rancangan keputusan).⁴

2. Layanan Konseling Individual

Layanan Konseling individual adalah layanan konseling yang diselenggarakan oleh pembimbing (konselor) terhadap seorang klien dalam rangka pengentasan masalah pribadi klien.⁵ Jadi layanan konseling individual adalah salah satu bentuk hubungan tatap muka antara konselor dengan klien dengan sifat membantu dengan cara melayani klien untuk membantu memecahkan masalahnya.

3. Anak

Anak menurut bahasa berarti manusia yang masih kecil dan belum dewasa.⁶ Masa kanak-kanak adalah masa dalam rentang kehidupan manusia dimana individu relatif tidak berdaya dan cenderung bergantung kepada orang lain. Zakiyah Darajad membagi kepada masa kanak-kanak antara 0-12 tahun. Adapun masa kanak-kanak itu dibagi lagi menjadi

⁴ W. J. S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 488.

⁵ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hlm. 158.

⁶ Sri SukestiAdiwimarto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depdikbud, 1991), hlm. 102.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kanak-kanak pada tahun pertama (0-6 tahun), dan kanak-kanak pada umur sekolah (6-12 tahun).⁷

Namun anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak-anak yang masih tinggal bersama orang tuanya yang masih tinggal dalam satu rumah dalam kata lain anak yang masih bergantung pada orang tuanya dalam segala hal, yaitu anak yang sedang tumbuh dan berkembang, yang berusia antara 6-12 tahun, atau anak-anak pada usia sekolah. Karena dalam usia ini anak cenderung berfikir logis dan kritis, dan pada masa ini anak sudah bisa melihat sesuatu itu baik atau buruk, baik secara fisik maupun mentalnya.

4. Kecanduan

Kecanduan beraasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus.⁸ Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang *eksesif*. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain.

5. Permainan Internet

Permainan inernet merupakan permainan elektronik melalui internet yang saat ini sangat menjamur di masyarakat apalagi di kalangan remaja dan anak-anak.⁹

⁷ Zakiah Darajad, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1970), hlm 111.

⁸ Smart, *Cara cerdas mengatasi anaak kecanduan Permainan Internet*, (Yogyakarta: A Plus Books, 2010), hlm. 16.

⁹ Paotoe, *Game Online Sebagai Sahabat Anak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 57.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- a. Banyaknya anak-anak usia sekolah yang bermain di warnet sampai larut malam dan tidak dicari untuk pulang oleh orang tua
- b. Banyaknya anak-anak yang bolos sekolah untuk bermain di warnet
- c. Adanya anak-anak yang mencuri untuk bermain permainan internet
- d. Adanya anak-anak yang menonton film porno di warnet
- e. Banyaknya anak-anak yang bermain permainan internet hingga melupakan tugas sekolahnya.

2. Batasan Masalah

Melihat banyaknya persoalan-persoalan yang menyangkut permasalahan ini, maka untuk mempermudah dalam melakukan penelitian ini, penulis membatasi masalah yang akan diteliti, sehingga penelitian ini difokuskan pada Pelaksanaan Layanan Konseling Individual Dalam Membantu Anak yang Kecanduan Bermain permainan Internet di Pusat Pembelajaran Keluarga (PUSPAGA) Kota Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Dengan perumusan masalah diharapkan dapat mengarahkan peneliti untuk mengumpulkan data dan memilih metodologi yang tepat untuk penelitian yang positif dan signifikan. Berdasarkan fenomena yang dikemukakan, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pelaksanaan Layanan Konseling Individual Dalam Membantu Anak Yang Kecanduan Bermain Permainan Internet di Pusat Pembelajaran Keluarga (PUSPAGA) Kota Pekanbaru?”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pelaksanaan Layanan Konseling Individual Dalam Membantu Anak Yang Kecanduan Permainan Internet di Kota Pekanbaru”.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktek khususnya mengenai proses pelaksanaan layanan konseling individual.
- b. Kegunaan praktis, bagi mahasiswa dapat menerapkan konsep pelaksanaan layanan konseling individual yang efektif.
- c. Kegunaan akademis, sebagai syarat meraih gelar Strata Satu (SI) pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

E. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu ditentukan sistematika penulisan, perencanaan, pengamatan analisis serta kesimpulan hasil penelitian, maka penulis menyusun sistematika penulisan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan mengenai latar belakang masalah, penegasan istilah, permasalahan, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

Bab ini mengemukakan tentang kajian teori, kajian terdahulu, dan kerangka pikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik analisis data.

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan mengenai gambaran lokasi penelitian pusat pembelajaran keluarga kota pekanbaru.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan tentang pelaksanaan layanan konseling individual dalam membantu anak yang gemar bermain permainan internet di Kota Pekanbaru, faktor yang menghambat pelaksanaan layanan konseling individu dalam membantu anak yang gemar bermain permainan internet di Kota Pekanbaru.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir menjelaskan dua bagian yaitu kesimpulan dan saran yang bermamfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.