

**PERKEMBANGAN ANAK YANG BERMAIN *GAME OFFLINE*
DITINJAU DARI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
(Studi di Desa Air Dikit Dusun Dua Kecamatan Air Dikit
Kabupaten Muko-Muko Provinsi Bengkulu)**

SKRIPSI

*Diajukan ke Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi sebagai
salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam*



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

**SHOFI LESTARI
1312020134**

**JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2018 M/1439 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Perkembangan Anak yang Bermain *Game Offline* Ditinjau dari Bimbingan Konseling Islam (Studi di Desa Air Dikit Dusun Dua Kecamatan Air Dikit Kabupaten Muko-Muko Utara Provinsi Bengkulu Utara)”, disusun oleh **Shofi Lestari**, NIM 1312020134 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan kesidang Munaqasyah.

Padang, 19 Februari 2018

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Nurfarida Deliani, M.Pd
NIP.196603241993032003



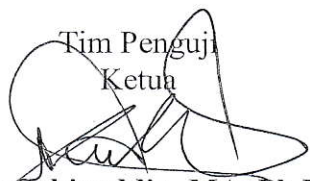
Dra. Azizah Fitrah, MA
NIP.196901061996032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

“Perkembangan Anak yang Bermain *Game Offline* Ditinjau dari Bimbingan Konseling Islam (Studi di Desa Air Dikit Dusun Dua Kecamatan Air Dikit Kabupaten Muko-Muko Provinsi Bengkulu)” disusun oleh Shofi Lestari BP 1312020134, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Imam Bonjol Padang, Jum’at 23 Februari 2018 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam.

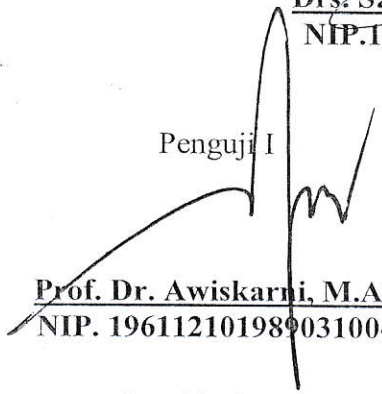
Padang, 23 Februari 2018

Tim Penguji
Ketua


Drs. Sabiruddin, MA, Ph.D
NIP.196208121998031002

Anggota

Penguji I


Prof. Dr. Awiskarni, M.Ag
NIP. 196112101989031004

Penguji II


Drs. Nasril, M.Pd.I
NIP. 196202021992031003

Pembimbing I


Dra. Nurfarida Deliani, M.Pd
NIP. 196603241993032003

Pembimbing II


Dra. Azizah Fitrah, MA
NIP. 196901061996032001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Imam Bonjol Padang




Dr. Wakidul Kohar, M.Ag
NIP. 197404022001121001

SURAT PERNYATAAN KEORISINALAN

Saya menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Perkembangan Anak yang Bermain *Game Offline* Ditinjau dari Bimbingan Konseling Islam (Studi di Desa Air Dikit Dusun Dua Kecamatan Air Dikit Kabupaten Muko-muko Utara Provinsi Bengkulu Utara)”** adalah benar hasil karya saya; bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi ataupun karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di UIN Imam Bonjol Padang ataupun di perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, 15 Februari 2018

Yang menyatakan,



Shofi Lestari
NIM.1312020134

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **“Perkembangan Anak yang Bermain *Game Offline* Ditinjau dari Bimbingan Konseling Islam (Studi di Desa Air Dikit Dusun Dua Kecamatan Air Dikit Kabupaten Muko-Muko Provinsi Bengkulu)”** disusun oleh **Shofi Lestari BP 1312020134**, jurusan Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Skripsi ini dilatarbelakangi oleh 20 anak yang bermain *game offline* melalui *gadget*. Dari 20 anak itu, ada yang mengalami dampak positif dan ada yang mengalami dampak negatif akibat bermain *game offline*. Adapun dampak positifnya yaitu *game offline* dijadikan sarana belajar buat anak, sedangkan dampak negatifnya, yaitu *game offline* membuat anak malas belajar, kesehatan menurun, emosi tidak terkendali, dan isolasi diri. Hal ini terjadi di Desa Air Dikit Dusun Dua, yakni 16 anak mengalami dampak negatif karena bermain *game offline*, dan 4 anak mengalami dampak positif karena bermain *game offline*. Ini disebabkan karena, *game offline* yang dimainkan adalah *game offline* yang mampu merangsang perkembangannya. Dari permasalahan itu, dapat dirumuskan bagaimana perkembangan anak yang bermain *game offline* ditinjau dari bimbingan konseling Islam (studi di Desa Air Dikit Dusun Dua Kecamatan Air Dikit Kabupaten Muko-muko Provinsi Bengkulu). Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan intelektual anak yang bermain *game offline*, kemudian untuk mengetahui perkembangan emosi anak yang bermain *game offline*, serta kaitannya dengan bimbingan konseling Islam.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *kualitatif* dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah anak yang bermain *game offline* dan untuk menguatkan informasi ditambah dengan orang tua anak yang bermain *game offline* yang berada di Desa Air Dikit Dusun Dua Kecamatan Air Dikit Kabupaten Muko-Muko Provinsi Bengkulu. Teknik penetapan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Perkembangan intelektual anak yang bermain *game offline* mengalami perkembangan yang positif, yakni anak dapat mengerti bahasa Inggris, baik berhitung dengan bahasa Inggris, *one, two, three*, dan seterusnya, anak juga tahu bahasa Inggris buah-buahan, serta kosa kata bahasa Inggris lainnya. Dengan bermain *game offline* anak dapat lancar dalam membaca dari kalimat pendek sampai yang panjang. Anak dapat belajar mengaji juga berhitung, baik pengurangan ataupun penjumlahan; 2) Perkembangan emosi anak yang bermain *game offline* mengalami perkembangan yang positif, yakni anak selalu tenang, senang, terhibur, dan menikmati *game offline* yang dimainkannya. Ia dapat mengendalikan emosi marah, sedih, kecewa, memberontak, benci ketika kalah bermain *game offline*. Melalui *game offline* anak dapat belajar bersabar untuk memenangkan *game offline* yang dimainkan; 3) Kaitannya dengan bimbingan konseling Islam adalah untuk membantu mempertahankan serta mengembangkan perkembangan intelektual dan emosi anak yang bermain *game offline* yang telah baik menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
SURAT PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEORISINALAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	10
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	11
D. Penjelasan judul	12
E. Sistematika Penulisan	14
BAB II: LANDASAN TEORITIS	16
A. Perkembangan Anak.....	16
1. Pengertian Perkembangan Anak	16
2. Masa Anak	17
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak	19
4. Ciri dan Tugas Perkembangan Anak Masa Akhir	22
5. Perkembangan Anak Masa Akhir (6-12 tahun)	24
B. Bermain	28
1. Pengertian Bermain.....	28
2. Manfaat Bermain	29
3. Faktor yang Mempengaruhi Bermain	30
C. <i>Game Offline</i>	31
1. Pengertian <i>Game Offline</i>	31
2. Jenis-jenis <i>Game Offline</i>	32
3. Dampak <i>Game Offline</i> Terhadap Perkembangan Anak.....	34
D. Bimbingan Konseling Islam	50
1. Pengertian Bimbingan Konseling Islam	50
2. Tujuan dan Fungsi Bimbingan Konseling Islam	52
3. Layanan Bimbingan Konseling Islam.....	56

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	59
A. Jenis Penelitian	59
B. Lokasi Penelitian	59
C. Subjek Penelitian	60
D. Teknik Pengumpulan Data	60
E. Teknik Analisis Data	62
 BAB IV: HASIL PENELITIAN	 64
A. Perkembangan Intelektual Anak yang Bermain <i>Game Offline</i>	64
B. Perkembangan Emosi Anak yang Bermain <i>Game Offline</i>	74
C. Kaitan Bimbingan Konseling Islam dengan Perkembangan Intelektual dan Emosi Anak yang Bermain <i>Game Offline</i>	80
 BAB V: PENUTUP	 100
A. Kesimpulan	100
B. Saran.....	101

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN