BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan salah satu kebutuhan, terutama bagi anak.[1] Setiap anak selalu ingin bermain. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan, bereksplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak.[2]

Bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sedangkan menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri.[3] Selanjutnya, Semiawan mengatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

[1] Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah,* (Jakarta: FlashBooks, 2012), h. 8

[2] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak,* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 32

[3] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak,* , (Jakarta: Erlangga), Jilid I, Edisi ke-6, h. 320

kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, antara lain sebagai berikut:

حَدَثَنَا إِبْرَاهِيْمَ بْنِ مُوْسَ أَخْبَرَنَا هِشَامِ عَنْ مَعْمَرَ عَنِ الزُّهْرِيْ عَنْ اِبْنِ الْمسيْبِ عَنْ أَبِى هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ قَالَ: بَيْنَا الْحَبْشَةِ يَلْعَبُوْنَ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِحِرَابِهِمِ دَخَلَ عُمَرَ فَأَهْوَى إِلَى الْحَصِى فَحِصْبَهُمْ بِهَا فَقَالَ (دعهم يايعمر) . وَزَادَعَلِيْ حَدَثَنَا عِبْدَ الرَّزَاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرُ فِيْ الْمسْجِدِ (رواه بخاري)

"Telah menceritakan kepada kami Ibrahim bin Musa dikabarkan kepada kami oleh Hisyam dari makmar, dari Zuhri, dari Ibni Masib, dari Abu Hurairah r.a telah ridho Allah atasnya berkata: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak dihadapan Rasulullah SAW, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: "Biarkanlah mereka bermain hai Umar", dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid." (HR. Bukhari) [4]

Hadis ini menjelaskan bahwa bermain diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Sebagaimana yang dijelaskan di dalam Al-Qur'an sebagai berikut :

وَإِذَا رَأَوْا۟ تِجَـٰرَةً أَوْ لَهْوًا ٱنفَضُّوٓا۟ إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَآئِمًا ۚ قُلْ مَا عِندَ ٱللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ ٱللَّهْوِ وَمِنَ ٱلتِّجَـٰرَةِ ۚ وَٱللَّهُ خَيْرُ ٱلرَّٰزِقِينَ ﴿١١﴾

[4] Atik Wartini, *et al, PDF Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Volume 3, No. 1, 2015), h. 99-100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG

"Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan engkau (Muhammad) sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang ada di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan", dan Allah pemberi rezki yang terbaik." (Q.S Al-Jumu'ah, 62: 11)

Bermain membuat pengalaman dan pengetahuan anak bertambah. Anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial.[5]

Hal di atas diperkuat oleh pendapat Joan Freeman dan Utami Munandar yang menyebutkan bahwa dengan bermain anak dapat mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.[6] Bermain menyediakan kesempatan bagi anak untuk menguji kemampuan mereka, mengekspresikan emosi, bereksperimen dengan peran, belajar tentang aturan dan harapan, serta melatih keterampilan untuk tahap selanjutnya.[7]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

Di zaman modern dan serba canggih ini, bermain tidak hanya dilakukan dengan teman-teman di luar rumah, seperti bermain petak umpet, gobak sodor, engklek, lompat tali, egrang, dan sebagainya.[8] Bermain juga bisa dilakukan melalui *gadget.* Menurut Wikipedia, *gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu benda yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

---

[5] Andang Ismail, *Education Games,* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h. 34-35
[6] Andang Ismail, *Op.cit,* h. 23
[7] Lusi Nuryanti, *Psikologi Anak,* (Jakarta: Indeks, 2008), h. 67
[8] Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah,* (Jakarta: FlashBooks, 2012), h. 10

Dalam pengertian umum, *gadget* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.[9] *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline*.[10]

Salah satu bentuk hiburan yang disediakan di dalam *gadget* adalah *game offline.* Di kalangan anak-anak, *game offline* bisa digunakan untuk alat atau media pembelajaran. Dengan membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar, anak akan terfokus pada kegiatan bermain positif, yang akan mendatangkan dua manfaat sekaligus yakni belajar melalui bermain *game offline.*[11]

Game offline tidak perlu menggunakan koneksi jaringan internet karena *game offline* tidak dilengkapi fitur yang memungkinkan untuk koneksi dengan internet.[12] Di dalam buku Rini, dijelaskan bahwa *game offline* memiliki beberapa dampak negatif terhadap perkembangan anak, baik itu terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan/prestasi, serta terhadap keluarga. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain *game offline,* beresiko mengalami stress, kerusakan mata, maag, dan epilepsi. Pada perkembangan kepribadiannya, anak bisa menjadi agresif hingga melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat. Sedangkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

[9] Ahmad Irfan Fauzi, *Makalah Bahaya Gadget Bagi Anak-anak,* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016

[10] Yusmi Warisyah, *PDF Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015), h. 130

[11] Yusmi Warisyah, *Op.cit,* h. 132

[12] PDF, *Pengenalan Game,* digilib.unila.ac.id, h. 20

dalam pendidikannya, anak yang bermain *game offline* akan memiliki masalah konsentrasi saat menerima pelajaran.[13]

Bermain *game offline* juga bisa membuat para pemain ketagihan dalam memainkannya. Pemain menjadi lupa waktu karena keasyikkan bermain *game offline.* Dampak buruknya yaitu selain melelahkan mata, juga menghabiskan waktu yang sebenarnya bisa diisi dengan hal yang lebih bermanfaat. Lebih bahayanya lagi, bila sampai menjadi kecanduan.[14]

Bermain *game offline* yang tidak dibatasi, dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena keasyikan bermain *game offline.* Kemudian, jika terlalu berlebihan bermain *game offline*, memungkinkan anak menjadi agresif, seperti menjadi pemarah, sering memberontak, berkata kasar jika dinasehati, bahkan bisa memukul.[15] Penggunaan waktu yang dipakai untuk bermain *game offline* dalam sehari akan menyisakan waktu yang sangat sedikit bagi anak dalam melaksanakan aktifitas lainnya, misal makan, minum, belajar, dan berinteraksi dengan orang lain. Beberapa penelitian juga menyebutkan adanya masalah-masalah yang muncul dari aktivitas bermain *game offline* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

[13] Anisa Suangga, *PDF Hubungan Aktivitas Bermain Video Game dengan School Myopia Pada Siswa-siswi SD Asy Syifa I,* Bandung: Universitas Padjadjaran, h. 4

[14] Dian Hasdy, *PDF Identifikasi Faktor-faktor Sosial Anak Pemain Game,* (Makassar: Universitas Hasanuddin, 2015), h. 4

[15] Ananda Erfan Musthafa, *PDF Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak,* (Semarang: Universitas Diponegoro, 2015), h. 3-4

sosial, isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, kesehatan, serta fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting.[16]

Berbeda dengan M. Harsono yang mengungkap dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh *Game Offline* terhadap Perkembangan Remaja", bahwa *game offline* dapat berdampak positif bagi perkembangan anak, diantaranya adalah untuk sarana belajar, *game offline* dapat membuat anak pandai berbahasa Inggris, menumbuhkan sikap pantang menyerah, memudahkan untuk menyelesaikan masalah, menumbuhkan rasa ingin tahu, menambah wawasan, belajar berimajinasi, dan lebih ambisius.[17] Hal ini juga berdampak pada perkembangan intelektual dan emosi anak yang bermain *game offline.*

Pada perkembangan intelektualnya, *game offline* dapat digunakan untuk melatih perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak.[18] Tentunya ini akan membuat otak anak menjadi lebih aktif dalam berpikir. Biasanya ketika sedang bermain *game offline*, anak menambah kemampuan dalam melatih insting, dan melatih kecepatan bereaksi. Selain itu, anak juga dapat menguasai *gadget* dengan baik. Dengan seringnya bermain didepan *gadget*, kemampuan penguasaan teknologi juga akan cepat dikuasai.[19]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

[16] Detria, *PDF Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), h. 2-3

[17] Anastasya Latubessy, *et al, Jurnal Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun*, (Universitas Muria Kudus, Volume 7, No. 2, 2016), h. 688

[18] Yusmi Warisyah, *PDF Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015), h. 135

[19] Wisnu Yudha, *Jurnal Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), h. 5-6

Perkembangan emosi anak yang bermain *game offline* juga ikut berkembang. Anak menjadi mampu mengendalikan dirinya ketika bermain *game offline*, ia juga dapat berkomunikasi dengan baik, beradaptasi terhadap lingkungan, dan mengenal siapa dirinya. Anak yang mengalami perkembangan emosi positif dalam bermain *game offline* dapat beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi lebih kompeten untuk mengatasi masalah kehidupan. Keberhasilan hidup anak akan lebih mudah untuk dicapai jika ia memiliki perkembangan emosi yang positif.[20]

Hal di atas juga terjadi di Desa Air Dikit Dusun Dua. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak disana mengalami dampak negatif karena bermain *game offline.* Dari 20 anak yang bermain *game offline* di Desa Air Dikit Dusun Dua, ada 16 anak yang mengalami perkembangan intelektual dan emosi negatif karena bermain *game offline.* Namun, diantara 16 anak itu, ada 4 anak yang mengalami perkembangan intelektual dan emosi positif karena bermain *game offline.*[21]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

Untuk menguatkan informasi, peneliti kembali melakukan observasi pada hari Sabtu, 1 Juli 2017 ke anak yang berumur 11 tahun yang berinisial AD. Saat itu AD sedang asyik bermain *game offline,* ia memunculkan emosi marah karena kalah dalam bermain *game offline* dengan mengatakan kata-kata kotor yang sepatutnya tidak ia ucapkan.[22] Kemudian, anak yang berinisial YN yang berumur 10 tahun, ia mengalami penurunan prestasi

[20] Iin Priyanti, *Jurnal Optimalisasi Kecerdasan Emosi Melalui Musik Feeling Band Pada Anak Usia Dini,* Madiun, 2015, h. 21
[21] *Observasi* di Desa Air Dikit Dusun Dua, 27 Juni 2017
[22] TO (nama samara) anak yang bermain *game offline*, *Observasi*, 01 Juli 2017

karena bermain *game offline.* Hal ini perkuat oleh hasil wawancara dengan anak yang berinisial YN, ia mengatakan bahwa:

> "Semenjak saya dibelikan *gadget* sama orang tua saya, saya jadi malas belajar. Peringkat saya jadi menurun, waktu kelas V kemarin saya dapat peringkat II, terus karena saya main *game offline* tiap hari jadi di kelas VI nya saya dapat peringkat IV. Orang tua saya sempat kecewa juga, karena *gadget* itu sering saya pakai untuk main *game* saja. Setelah pulang sekolah saya langsung bermain *game offline.* Kadang-kadang saya suka menunda-nunda mengerjakan pekerjaan lainnya, seperti makan, membuat PR, dan mengerjakan pekerjaan rumah."[23]

Wawancara juga dilakukan dengan FR (nama samara) yang berumur 10 tahun, ia mengatakan bahwa:

> "Bermain *game offline* membuat saya menunda-nunda pekerjaan. Pikiran saya hanya ke *game* terus, dan susah untuk meninggalnya kalau lagi asyik main. Pekerjaan itu tetap saya kerjakan, cuma agak lambat. Tunggu dimarahin ibu dulu baru dikerjakan."[24]

Berbeda dengan anak yang berumur 8 tahun berinisial SR terlihat memanfaatkan *game offline* itu sebagai sarananya dalam belajar. Ia belajar tentang pengurangan melalui *game offline* yang dimainkan.[25] Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan SR (nama samara) anak yang bermain *game offline*. Berikut wawancaranya:

> "Bermain *game offline* dapat membantu saya dalam belajar berhitung. Karena saya belum terlalu pandai dalam pengurangan, jadi saya belajar melalui *game* itu. Misal 1500 dikurang 100 sama dengan berapa, nanti ada cara-caranya di *game* itu. Biasanya kalau tidak mengerti, saya suka bertanya ke ibu saya supaya cepat bisa dalam pengurangan."[26]

---

[23] YN (nama samara) anak yang bermain *game offline, Wawancara langsung,* 02 Juli 2017

[24] FR (nama samara) anak yang bermain *game offline, Wawancara langsung,* 03 Juli 2017

[25] SR (nama samaran) anak yang bermain *game offline, Observasi,* 10 Juli 2017

[26] IR (nama samaran) anak yang bermain *game offline, Wawancara langsung,* 15 Juli 2017

Wawancara juga dilakukan dengan seorang anak yang berumur 6 tahun yang berinisial BL, ia mengatakan bahwa:

> "Bermain *game offline* membuat saya mengerti berhitung dengan bahasa Inggris, seperti bahasa Inggrisnya satu *(one)*, dua *(two)*, tiga *(three)*, empat *(four)*, lima *(five)*, dan seterusnya. Saya suka memainkannya, karena disitu langsung ada suara cara pengucapannya. Jadi saya tinggal mengikutinya saja."[27]

Peneliti juga mewawancarai KA (nama samara), anak yang bermain *game offline* yang berumur 7 tahun, ia mengatakan bahwa:

> "Saya suka main *game offline*, setiap hari saya memainkannya. Tapi ketika kalah saya tidak pernah merasa kecewa apalagi marah-marah. Itukan hanya permainan. Kalau bosan saya suka mengganti *game*-nya dengan *game* lainnya."[28]

Hasil fenomena di atas menjelaskan bahwa anak yang bermain *game offline* mengalami perkembangan positif, terutama dalam perkembangan intelektual dan emosinya. Untuk mengarahkannya kepada yang positif, maka diperlukan bimbingan konseling Islam agar anak yang bermain *game offline* selalu terarah kepada *game offline* yang dapat merangsang perkembangannya. Bimbingan konseling Islam ini merupakan suatu usaha membantu individu dalam menanggulangi penyimpangan perkembangan fitrah beragama yang dimilikinya, sehingga ia kembali menyadari peranannya sebagai khalifah di muka bumi dan berfungsi untuk menyembah/ mengabdi kepada Allah SWT sehingga akhirnya tercipta kembali hubungan yang baik dengan Allah SWT, dengan manusia dan alam semesta.[29] Jadi, bimbingan konseling Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG

[27] BL (nama samara), anak yang bermain *game offline, Wawancara langsung,* 16 Juli 2017

[28] KA (nama samara), anak yang bermain *game offline, Wawancara langsung,* 16 Juli 2017

[29] Hallen, *Bimbingan dan Konseling,* (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 21

bertujuan membantu individu/ klien dalam mengarahkan anak yang bermain *game offline* kepada bermain positif yang baik untuk perkembangannya. Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian 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 Provinsi Bengkulu)"**.

B. Rumusan Dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

   Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **"**Bagaimanakah 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) ?

2. Batasan Masalah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

   Dari permasalahan yang dikemukakan di atas, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

   a. Perkembangan intelektual anak yang bermain *game offline*
   b. Perkembangan emosi anak yang bermain *game offline*
   c. Kaitan bimbingan konseling Islam dengan perkembangan intelektual dan emosi anak yang bermain *game offline*

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
    a. Untuk mengetahui perkembangan intelektual anak yang bermain *game offline*
    b. Untuk mengetahui perkembangan emosi anak yang bermain *game offline*
    c. Untuk mengetahui kaitan bimbingan konseling Islam dengan perkembangan intelektual dan emosi anak yang bermain *game offline*
2. Kegunaan Penelitian
    a. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana S.I (S.Sos) pada jurusan Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Imam Bonjol Padang
    b. Menambah wawasan bagi anak-anak tentang dampak positif dan negatif dari bermain *game offline*
    c. Sebagai masukan bagi orang tua tentang perlunya memberi pengawasan yang benar terhadap anaknya ketika bermain *game offline* dalam memahami perkembangan intelektual dan emosi anaknya
    d. Untuk menambah wawasan bagi mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling Islam tentang perkembangan anak yang bermain *game offline*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

e. Sebagai sumbangan pemikiran bagi seluruh pembaca di perpustakaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Imam Bonjol Padang

D. Penjelasan Judul

Perkembangan Anak : Perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik fisik maupun psikis.[30] Perkembangan anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perkembangan intelektual dan perkembangan emosi anak yang bermain *game offline.* Dan anak yang dimaksud adalah anak masa akhir yang berusia 6-12 tahun.[31]

Bermain : Aktivitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, yang ditandai dengan adanya menang dan kalah.[32] Bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bermain *game offline.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG

[30] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini,* Jakarta: Kencana, 2014, h. 19
[31] Cristiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak (Sejak Pembuahan Sampai Kanak-kanak Akhir),* (Jakarta: Prenada, 2014), h. 247
[32] Andang Ismail, *Education Games,* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h. 26

Game Offline : Permainan yang tidak perlu memakai koneksi jaringan internet untuk menjalankannya. Pemain hanya tinggal memakainya dan menjalankan *game* yang diinginkannya.[33] *Game offline* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan yang telah ada didalam *gadget* yang dapat dimainkan secara *offline* oleh anak.

Bimbingan Konseling Islam : Proses pemberian bantuan terarah, kontinu dan sistematis kepada individu agar ia dapat mengembangkan potensi atau fitrah beragama yang dimilikinya secara optimal, sehingga ia dapat hidup selaras dan sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan hadis.[34]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

Maksud dari penjelasan judul di atas adalah perkembangan anak yang bermain *game offline* ditinjau dari bimbingan konseling Islam yang bertujuan untuk menggambarkan perkembangan intelektual dan perkembangan emosi anak yang bermain *game offline,* serta kaitannya dengan bimbingan konseling Islam.

[33] PDF, *Pengertian Game Online dan Game Offline*, 09/03/2017
[34] Samsul Munir Amin, *Bimbingan Konseling Islam*, (Jakarta: Amzah, 2013), h. 23

E. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penjelasan judul, serta sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teoritis yang berisi perkembangan anak yang terdiri dari beberapa bagian yakni: Pengertian perkembangan anak, masa anak, faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, ciri dan tugas perkembangan anak masa akhir, perkembangan anak masa akhir (6-12 tahun). Kemudian lanjut teori bermain, yang terdiri dari: Pengertian bermain, manfaat bermain, dan faktor yang mempengaruhi bermain. Kemudian lanjut teori *game offline* yang terdiri atas: Pengertian *game offline,* jenis-jenis *game offline*, serta dampak *game offline* terhadap perkembangan anak. Dan terakhir penjelasan tentang bimbingan konseling Islam yang terdiri dari pengertian, tujuan dan fungsi bimbingan konseling Islam, serta layanan bimbingan konseling Islam.

BAB III : Berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik pengolahan data.

BAB IV : Berisikan hasil penelitian yang terdiri atas perkembangan intelektual anak yang bermain *game offline,*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG

perkembangan emosi anak yang bermain *game offline*, serta kaitannya dengan bimbingan konseling Islam.

BAB V **:** Bagian ini merupakan bagian penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL
PADANG