

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk ciptakan Allah yang memiliki struktur fisik dan psikis yang sempurna. Manusia dikarunia Allah kecenderungan yang inheren dalam dirinya untuk selalu mengarah pada nilai-nilai kebaikan (agama). Kecenderungan ini dalam Islam disebut fitrah (Sholeh, 2005:36). Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sebagai makhluk yang memiliki berbagai motivasi dalam menjalankan kehidupannya (Utsman, 2008:74). Seringkali dihadapkan pada beberapa pilihan-pilihan untuk memenuhi motif (kebutuhan) dalam hidupnya. Jika manusia tidak dapat mengendalikan motifnya dengan baik serta memenuhi kebutuhan motif secara wajar, maka secara naluriah manusia akan mengalami penyimpangan dari fitrahnya (Utsman, 2008:75). Keadaan menyimpang dari fitrah ini akan memunculkan perilaku yang menyimpang, karena hati tidak condong kepada kebaikan (Izzudin, 2006:477).

Dalam era modern ini manusia dihadapkan dengan berbagai persaingan hidup, munculnya sifat *individualis*, *egoistis*, dan *matrealistis*. Yang mendatangkan dampak berupa *kegelisahan*, *kecemasan*, *stress* dan *depresi*. Melihat kenyataan seperti itu yang telah mencapai puncak kenikmatan materi justru berbalik dari apa yang diharapkan, yakni mereka

dihadapkan dengan rasa cemas. Beragam permasalahan tersebut sering berakibat buruk pada kesehatan



mental individu yang akan berujung pada adanya gangguan mental atau kejiwaan (Haryanto, 2002:19).

Di era modern ini pola kehidupan manusia pada umumnya sudah banyak sekali mengalami perubahan yang cukup signifikan, baik itu dari life style, pergaulan, dan lain sebagainya. Hal tersebut tentu terjadi karena adanya suatu perubahan yang dialami oleh masyarakat pada umumnya, pengaruh – pengaruh yang muncul ataupun akibat – akibat yang muncul ini terjadi tentunya karena kemajuan zaman terlebih dibidang Ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Berdasarkan hal tersebut, sebagaimana kita rasakan bersama kehidupan saat ini sudah dipenuhi oleh berbagai teknologi – teknologi modern yang mampu memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitas – aktivitasnya, smartphone/gadget adalah contoh kecilnya. Spesifikasi ataupun fitur – fitur yang ada pun seiring berjalannya waktu semakin berubah. Fenomena yang terjadi hari ini terkait kemajuan teknologi pun sudah dinikmati oleh berbagai elemen masyarakat, termasuk para santri modern didalamnya.

Perubahan zaman ataupun era hari ini yang mengarah pada kemajuan teknologi pun turut dirasakan oleh santri pada umumnya, perkembangan tersebut pun ber implikasi pada perkembangan software – software yang ada, termasuk games dan lain sebagainya. Hari ini perkembangan games dari masa ke masa cukup signifikan, dahulu barangkali salah satu games yang ada pada aplikasi hand phone adalah snake, space impact, sepak bola, dan lain sebagainya. Namun hari ini muncul games baru yang bisa dikatakan sangat

boming, bahkan kerap diadakan kompetisi – kompetisinya tidak hanya di dalam negeri, bahkan diluar negeri sekalipun, games tersebut kita kenal dengan sebutan mobile legend.

Mobile legend adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh moonton (Sukley, 2018), berplatform IOS, Android yang rilis pada Android server Tiongkok, Indonesia 11 Juli 2016 dan IOS server global 9 November 2016 bergenre Arena pertarungan daring multipemain. Perkembangan Mobile legend sangat cepat seiring kemajuan teknologi smartphone yang hari ini kita alami, semua jenis smartphone hari ini bisa mengakses dan juga mendownload games tersebut.

Perkembangan tersebut pun pada akhirnya hinggap dan masuk ke ranah pendidikan agama katakanlah Pondok Pesantren, termasuk pondok pesantren Al – Musyahadah. Disamping smartphone yang di miliki cukup canggih, pada akhirnya `nama mobile legend pun cukup merasuk kedalam ruang – ruang miliknya bahkan sudah menjadi pemandangan umum dan tidak lagi tabu, apalagi santri yang ada mereka notabene adalah seorang Mahasiswa, tentu mereka akan sangat cepat mengikuti perkembangan teknologi yang ada dan berkembang saat ini. Santri hari ini selain sebagai seorang insan agamis, ia juga seorang insan gamers mobile legend, ini terbukti begitu marak dan ramai nya para santri modern hari ini bermain mobile legend.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dikatakan bahwa kata santri memiliki arti : Orang yang sedang menuntut Ilmu Agama Islam. Sudah barang tentu ketika dikaji secara makna maka aktivitas – aktivitas yang dilakukan

oleh santri pada umumnya akan selalu berhubungan dengan nilai – nilai keagamaan, kita dapat membayangkan schedule harian seorang santri di penuh dengan jadwal ta'lim dan lain sebagainya, bahkan jika Pondok Pesantren santri tersebut berbasis salafi maka sudah tentu akan sangat penuh dengan jadwal ta'lim karena tentunya hal itulah yang menjadi tumpuan pengajaran dan pendidikan di pesantren tersebut.

Berbeda dengan Pondok Pesantren yang berbasis modern, biasanya selain ta'lim ada pula pendidikan formal didalamnya, sehingga kegiatan dalam pendidikan didalamnya bisa kita klasifikasikan dalam 2 item, yakni Pendidikan formal dan non formal. Atas realita yang hari ini terjadi, dapat kita amati bersama ternyata kemajuan teknologi dapat kita rasakan bersama dan itu bersifat menyeluruh hampir ke setiap elemen – elemen lapisan masyarakat, baik masyarakat kelas atas (Borjuis) maupun kelas bawah (Proletar) ketika kita pinjam istilah dari karl marx.

Dari fenomena – fenomena diatas, pada akhirnya membuat penulis tertarik untuk membahas hal demikian, sehingga penulis ingin meneliti lebih jauh ternyata seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka berkembang pula lah efek yang ada di dalamnya. Efek atau dampak inilah yang kemudian muncul dialami oleh kalangan – kalangan yang memang sudah terkontaminasi atau pun terkena candu dari pada hasil kemajuan teknologi saat ini.

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus dan mendalam, maka penulis memfokuskan penelitiannya sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak Psikologis Pengguna *Mobile Legend* di Pondok Pesantren Mahasiswa Al- Musyahadah ?
2. Bagaimana pelaksanaan Bimbingan Keagamaan untuk mengatasi masalah psikologis sebagai dampak dari mobile legend di Pondok Pesantren Mahasiswa Al- Musyahadah ?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan Bimbingan Keagamaan di Pondok Pesantren Mahasiswa Al- Musyahadah untuk mengatasi dampak Psikologis pengguna *Mobile Legend*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis Dampak *Mobile legend* terkait kondisi psikologis Pengguna
2. Untuk mengetahui Pelaksanaan Bimbingan Keagamaan dalam mengatasi Dampak Psikologis pengguna *Mobile legend*
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang bersifat akademis maupun praktis.

1. Secara akademis, menambah wawasan ilmu pengetahuan dan informasi di bidang bimbingan konseling khususnya pada wilayah praktis pendekatan konseling dari salah satu item.
2. Secara praktis, penulis harap hasil penelitian ini dapat menjadi acuan pengembangan berikutnya terkait fenomena yang hari ini terjadi kemudian itu dikaji melalui pendekatan di wilayah teori yang ada dalam dunia konseling.

E. Landasan Pemikiran

1. Hasil Penelitian Sebelumnya

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan melalui penelitian – penelitian sebelumnya terkait *Mobile Legend* ini diantaranya :

- a) Skripsi yang ditulis oleh Albima Rama Sudharto (2018) “ Fenomena *Game online Mobile Legend* di Kalangan Mahasiswa” Goals dari pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi dan ketergantungan terhadap mobile legend dan juga dampak yang muncul akibatnya.
- b) Skripsi yang ditulis oleh Fina Hilmuniti (2011) “ Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa efek dari pada bermain game online membuat penggunaanya malas akan melakukan hal – hal yang sifatnya peribadatan.

Dari hasil penelitian sebelumnya yang dikemukakan diatas yang menjadi faktor pembeda adalah penulis dalam penelitian ini menjadikan bimbingan keagamaan sebagai antithesis dari permasalahan yang ada.

2. Landasan Teoritis

a. Tinjauan tentang Bimbingan Keagamaan

Kata Bimbingan dalam buku karya Sofyan S. Willis adalah proses bantuan terhadap individu agar memahami dirinya dan dunianya sehingga dengan demikian individu dapat memahami potensi – potensinya. (Sofyan wilis, 2004:18).

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada individu agar mampu memahami diri dan lingkungannya. Istilah bantuan dalam *bimbingan* tidak diartikan sebagai bantuan material (seperti uang, hadiah, sumbangan, dan lain-lain), melainkan bantuan yang bersifat menunjang bagi pengembangan pribadi bagi individu yang dibimbing. Bimbingan merupakan suatu proses yang mengandung pengertian bahwa bimbingan merupakan kegiatan yang berkesinambungan, bukan kegiatan seketika atau kebetulan. Dalam proses bimbingan, pembimbing tidak memaksakan kehendaknya sendiri, tetapi berperan sebagai fasilitator perkembangan individu. Dalam bimbingan, yang aktif dalam mengembangkan diri, mengatasi masalah, atau mengambil keputusan adalah individu itu sendiri.

Secara Etimologi, istilah keagamaan itu berasal dari kata “Agama” yang mendapat awalan “ke” dan akhiran “an” sehingga menjadi

keagamaan. Kaitannya dengan hal ini, W.J.S. Poerwadarminta (19986 : 18), memberikan arti keagamaan sebagai berikut :

Keagamaan adalah sifat – sifat yang terdapat dalam agama atau segala sesuatu mengenai agaman, misalnya perasaan keagamaan, atau soal – soal keagamaan. Adapun secara istilah H.M. Arifin (1985 : 69) memberi pengertian “Agama” dapat dilihat dari dua (2) aspek yaitu : Aspek Subyektif (Pribadi Manusia) dan Aspek Obyektif.

Aspek subyektif agama mengandung pengertian tingkah laku manusia yang dijiwai oleh nilai – nilai keagamaan yang berupa getaran batin sehingga dapat mengatur dan mengarahkan tingkah laku tersebut kepada pola hubungan antar manusia dengan Tuhannya dan pola hubungan manusia dengan manusia lainnya serta alam sekitarnya.

Aspek objektif agama dalam pengertian ini mengandung nilai – nilai ajaran Tuhan yang bersifat menuntun manusia kerah tujuan sesuai dengan kehendak ajaran tersebut.

Keagamaan berasal dari kata dasar agama yang berarti segenap kepercayaan kepada Tuhan atau Dewa serta ajaran kebaktian dan kewajiban - kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan tersebut. (Poerwadarminta,1985:18) Keagamaan adalah sifat – sifat yang terdapat dalam agama ataupun segala sesuatu mengenai agama. (Poerwadarminta,1985:19)

Bimbingan Keagamaan yang dimaksud adalah sebagai proses pemberian bantuan kepada individu untuk lebih mengenal dirinya, terutama tentang hal yang berkaitan dengan keyakinannya untuk mengoptimalkan potensi dirinya terkait dengan ilmu pengetahuan agama, ibadah serta akhlak.

b. Tinjauan Masalah Psikologi

Ditinjau dari segi ilmu bahasa, perkataan psikologi ini berasal dari perkataan psyche yang diartikan jiwa dan perkataan logos yang berarti ilmu atau ilmu pengetahuan. Karena itu, perkataan psikologi sering diartikan atau diterjemahkan sebagai ilmu pengetahuan tentang jiwa atau disingkat dengan ilmu jiwa.

Menurut Muhibbin Syah (2001), psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan.

Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang sifatnya psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk, berjalan, dan lain sebagainya. Sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, berperasaan dan lain sebagainya.

Terdapat beberapa konsep dasar psikologi dalam memandang perilaku bermasalah yang biasa digunakan sebagai kajian pada saat kita melihat perilaku – perilaku yang dianggap kurang sesuai , diantaranya :

a) Konsep Psikoanalisa

Merupakan konsep paling mendasar dan populer yang digunakan dalam ilmu psikologi untuk mengidentifikasi perilaku bermasalah. Tokoh yang pertama kali mengemukakan teori ini adalah Sigmund Freud. Dalam konsep ini perilaku bermasalah timbul karena dorongan dan keinginan dari pikiran yang muncul.

b) Konsep Psikobehaviorisme

Dalam konsep ini perilaku bermasalah timbul karena pengaruh lingkungan sekitar.

c) Konsep Psikohumanistik

Dalam konsep ini memandang pada dasarnya manusia berkelakuan baik dan mempunyai potensi untuk sehat serta kreatif. Perilaku bermasalah akan timbul bilamana manusia tidak memiliki motivasi yang cukup kuat untuk mencapai hal tersebut.

Masalah Psikologis

Gambar 1.1

Gaming Disorder



Dari konsep diatas dapat kita pahami bahwa bermain game dalam hal ini adalah Mobile legend dengan intensitas yang berlebih dan juga frekuensi yang tinggi, secara ilmiah hal ini dikategorikan pula oleh WHO (World Health Organization) sebagai salah satu penyakit psikologi yang muncul. Hal tersebut pun di ungkapkan oleh dr. Richard Graham, salah seorang ahli spesialis candu, bahwa bermain mobile legend yang kadar nya sudah ada pada hal – hal diatas maka sudah dapat dikategorikan sebagai kelainan yang muncul secara aspek psikologi.

Douglas A, Gentile salah seorang ahli psikologi mengatakan bahwa efek psikologi yang akan muncul nantinya yang mana disebabkan disorder gaming, dalam hal ini Mobile Legend akan muncul beberapa hal, diantaranya:

- 1) Candu
- 2) Depresi
- 3) Gelisah

4) Fobia Sosial

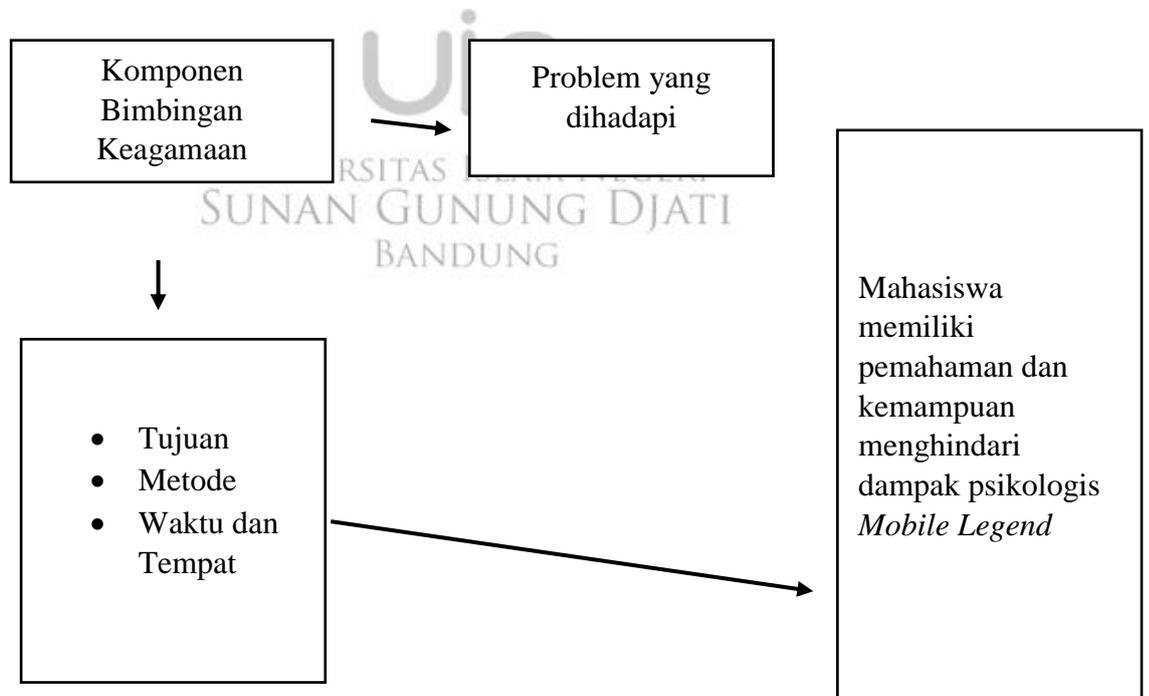
3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Biasanya kerangka penelitian menggunakan pendekatan ilmiah dan memperlihatkan hubungan antar variabel dalam proses analisisnya.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1

Kerangka Berpikir



F. Langkah-langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Mahasiswa Al – Musyahadah Jl. Manisi, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat 40615, dikarenakan tersedianya data yang akan dijadikan objek penelitian dan juga adanya relevansi antara kajian BKI dengan rencana yang akan diteliti.

2. Paradigma dan Pendekatan

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis adalah paradigma yang hampir antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Adapun alasan digunakan pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode ini lebih mudah dalam memperoleh data-data untuk menjawab dan menyimpulkan permasalahan penelitian. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif yang berupa kata tertulis atau lisan dari narasumber dalam proses pelaksanaan Bimbingan Keagamaan dalam mengatasi Dampak Psikologi Pengguna *Mobile Legend*.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak.

4. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, tindakan, motivasi dan lain sebagainya. Secara holistik dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Data kualitatif ini menggunakan pendekatan deskriptif. Alasannya menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif ini adalah dengan menggunakan metode ini menjadi lebih mudah untuk mendapatkan data-data untuk menjawab dan menyimpulkan dari permasalahan penelitian ini.

b. Sumber Data

1) Sumber Data Primer

Sumber data yang terdiri dari informasi dan tindakan yang diamati atau berupa wawancara. Data ini diperoleh langsung oleh penulis dari informan baik itu dari pengguna *Mobile Legend* (Santri Pondok Pesantren Al-Musyahadah) maupun Pembimbing Keagamaan. (Pengasuh Pondok Pesantren Al-Musyahadah).

2) Sumber Data Sekunder

Sumber data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini sumber buku dan jurnal yang terkait dengan fokus penelitian dan dokumentasi merupakan sumber data sekunder.

Sebagai penunjang penelitian ini, dibutuhkan data-data supaya hasil dari penelitian ini lebih akurat dan terpercaya sesuai dengan fenomena sosial yang ada. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ini adalah suatu informasi dari informan dan selebihnya dari beberapa sumber buku dan dokumen arsip lainnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data guna memperoleh data yang diinginkan, diantaranya:

a. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih bertatap muka

mendengarkan langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam terkait penelitian yang penulis laksanakan. Dalam wawancara ini peneliti adalah sebagai pencari informasi dan santri serta pengasuh pesantren adalah sebagai sumber informasi.

b. Observasi

Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Penggunaan teknik observasi ini untuk mengetahui proses secara langsung permainan *Mobile legend* di kalangan Mahasiswa santri di Pondok Pesantren Mahasiswa Al –Musyahadah, Kota Bandung. Tujuan dari pada observasi ini tentunya agar mengetahui apa saja yang menjadi dampak psikologis bagi para pengguna *mobile legend*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Tujuan mengumpulkan dokumen adalah untuk memperoleh kejadian nyata tentang situasi sosial dan arti berbagai faktor

disekitar subjek penelitian.

6. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Dalam memperoleh kebenaran sebuah penelitian, data-data yang telah diperoleh dan dikumpulkan harus di cek keabsahannya. Cara untuk meyakinkan keabsahan data adalah dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi teknik. Triangulasi teknik dilakukan dengan menanyakan sumber data yang sama menggunakan teknik-teknik yang berbeda, yakni diantaranya dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

7. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan, maka selanjutnya digunakan analisa data kualitatif untuk memamparkan data dalam bentuk skripsi. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan mendatangi lokasi penelitian. Data yang diperoleh berdasarkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil data wawancara bersumber dari pembimbing dan Mahasiswa santri, kemudian observasi didapatkan melalui pengamatan yang dilakukan serta data dokumentasi di dapatkan dari hasil kegiatan.

b. Reduksi data

Sebagai suatu proses pemilihan atau seleksi data. Pada tahap ini, hasil data yang didapat melalui wawancara, observasi dan berkas-berkas dokumentasi yang berupa kumpulan catatan yang masih belum tersusun sistematis kemudian dirangkum dengan kalimat yang baik dan dikelompokkan sesuai dengan pokok-pokok dari pembahasan yang disusun untuk mempermudah penyajian data.

Adanya reduksi data mempermudah dalam pengelompokan penulisan hasil penelitian sehingga tersusun dengan bahasa maupun kalimat yang baik dan sistematis.

c. Penyajian data

Data yang telah direduksi, ditampilkan atau disajikan sebagai sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan dari penarikan kesimpulan bentuk kalimat yang telah di susun secara sistematis dan logis sehingga mudah dipahami.

d. Menarik kesimpulan atau verifikasi

Dalam tahap ini pembuatan kesimpulan merupakan hasil akhir dalam penelitian kualitatif. Dalam tahap ini, penarikan kesimpulan di dasarkan pada hasil data yang telah dianalisis dan diinterpretasikan dari data yang telah terkumpul.

8. Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 1.2

Jadwal Penelitian

Tahapan Penelitian	November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perizinan												
Pengumpulan Data												
Pengajuan Judul												
Pengolahan Data												
Sidang												