

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang yang serba canggih ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, menciptakan penemuan-penemuan teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari ilmu pengetahuan, pendidikan, kesehatan dan hiburan, salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *online game*. *Online game* ini banyak digemari oleh berbagai kalangan baik yang masih anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, dalam bidang permainan pula telah memasuki dunia teknologi, permainan tradisional lambat laun telah terkikis zaman tergantikan dengan permainan dalam jaringan yang biasa disebut dengan *online game*<sup>1</sup>.

*Online game* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama<sup>2</sup>. Menurut Chandra Zebah Aji bahwa *online game* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *online game* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *online game* bisa dimainkan di

---

<sup>1</sup> Jevi Nugraha, *Macam-Macam Teknologi Beserta Manfaatnya yang Perlu Diketahui*, (Merdeka > Jateng Kamis, 4 Juni 2020 12:30). <https://www.merdeka.com/jateng/5-Macam-Teknologi-Beserta-Manfaatnya-Yang-Perlu-Diketahui-klm.html>.

<sup>2</sup> Syahrul Perdana K, *Online Game Sebagai Pola Perilaku*, (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers *Clash of Clans* pada *Clan Indo Spirit*), Antro Unairdot Net, Vol. IV, No. 2, Juli 2015, h. 156.

*computer*, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet<sup>3</sup>. Menurut Agus Hermawan menyatakan bahwa definisi dari *online game* adalah suatu jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring (dalam jaringan) yang bisa dikelompokkan menjadi 10 kategori yaitu: *manager simulation*, *action adventure games*, *adventure games*, *action games*, *vehicle simulation*, *construction and management simulation games*, *life simulation games*, *role playing game (RPG)*, *first person shooter (FPS)*, dan *real time strategi (RTS)*.<sup>4</sup>

Kemudahan penggunaan *online game* di zaman yang semakin modern ini, sekarang sudah bisa diakses melalui *smartphone*/android untuk mempermudah para penggunanya, akan tetapi pada saat ini telah menjadi problematika, jika seseorang tidak dapat menggunakannya secara bijak atau malah menggunakannya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat maka akan berdampak pada kehidupan sehari-harinya, baik dalam hal pribadi, sosial masyarakat dan pendidikan.

Dikarenakan di lingkungan Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa Kp. Saruni-Majasari Pandeglang tidak menerapkan peraturan larangan menggunakan *handphone*, menyebabkan terdapat beberapa santri yang menggunakan *smartphone* untuk bermain *online game*. Dalam pra-penelitian yang dilakukan pada 23 November 2022, peneliti memberikan kuesioner kepada 30 santri/responden Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa Kp. Saruni-Majasari Pandeglang, dan terdapat informasi bahwa 53,3% santri kurang dari setahun bermain *online game*,

---

<sup>3</sup> Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Online game*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012), h. 2.

<sup>4</sup> Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 20. <https://books.google.co.id>.

46,7% santri lebih dari setahun bermain *online game*. Kemudian dalam kuesioner diketahui keseluruhan waktu yang santri habiskan untuk bermain *online game* dalam 24 jam, terdapat 40% santri kurang dari 1 jam bermain *online game*, 6,7% santri bermain selama 1 jam, 23,3% santri bermain selama 3 jam, 16,7% santri bermain selama 5 jam, dan 13,3% santri bermain lebih dari 5 jam. Selanjutnya dalam kuesioner terdapat informasi bahwa 100% santri pernah bermain *online game*, 63,3% santri masih bermain sampai sekarang, 36,7% santri sudah berhenti bermain *online game*. 43,3% santri tidak memahami dampak dari bermain *online game*, 56,7% santri memahami dampak dari bermain *online game*<sup>5</sup>, Dari hasil kuesioner tersebut peneliti dapat sedikit menyimpulkan bahwa masih ada sebagian santri yang belum mempunyai kesadaran tentang dampak dari bermain *online game*.

Santri adalah julukan kehormatan, karena seseorang bisa mendapat gelar santri bukan semata-mata karena sebagai pelajar/mahasiswa, tetapi karena ia memiliki akhlak yang berlainan dengan orang awam yang ada disekitarnya. Buktinya adalah ketika ia keluar dari pesantren, gelar yang ia bawa adalah santri dan santri itu memiliki akhlak dan kepribadian tersendiri<sup>6</sup>. Penggunaan istilah santri ditujukan kepada orang yang sedang menuntut pengetahuan agama di Pondok Pesantren, sebutan santri senantiasa berkonotasi mempunyai kiai, para santri menuntut pengetahuan ilmu agama kepada kiai dan mereka bertempat tinggal di Pondok Pesantren, karena posisi santri yang seperti

---

<sup>5</sup> Hasil kuesioner awal, *Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Pemahaman Santri Tentang Dampak Negatif*, <https://forms.gle/eTtLJRj2VsJECb6V6>.

<sup>6</sup> Abdul Qadir Jailani, *Peran Ulama dan Santri*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1994), h 7-8

itu maka kedudukan santri dalam komunitas pesantren menempati posisi *subordinat*, sedangkan kiai menempati posisi *superordinat*.<sup>7</sup>

Perkembangan zaman secara teknologi lambat laun telah mengikis definisi santri yang sesungguhnya terutama dalam bidang pendidikan, tidak sedikit santri yang terlena dalam bermain sehingga lupa waktu yang menyebabkan kurangnya tingkat kepedulian terhadap sesama dan lingkungannya, berpengaruh pada motivasi belajar, memperburuk konsentrasi belajar, berisiko besar berbicara kasar, bahkan dapat berdampak pada kurang maksimalnya santri ketika mengikuti aktivitas di lingkungan Pondok Pesantren, salah satunya di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa Kampung Saruni, Majasari-Pandeglang. Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam, Islam memperbolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya.

Yusuf Al-Qaradawi dalam bukunya "*Fiqhu Al-Lahwi Wa Al-Tarwihi*" menyebutkan jenis-jenis hiburan yang atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

- 1) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
- 2) Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
- 3) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur *magis* (sihir).
- 4) Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam.

---

<sup>7</sup> Sukamto, *Kepemimpinan Kiai dalam Pesantren*, (Jakarta: Pustaka LP3ES, 1999), h.97

- 5) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
- 6) Permainan atau hiburan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain.
- 7) Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan<sup>8</sup>.

Ini sesuai dengan ayat Allah SWT tentang orang-orang yang beriman, surat Al-Mu'minun ayat 3 berikut:

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ

“Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada guna”. (Q.S. Al-Mu'minun : ayat 3)

Dan di antara mereka yang akan memperoleh keberuntungan adalah orang yang menjauhkan diri, atau tidak memberi perhatian secara lahir dan batin, dari perbuatan dan perkataan yang tidak berguna, yaitu sesuatu yang sebenarnya di satu sisi tidak dilarang, namun di sisi lain tidak ada mendatangkan manfaat (*Tafsir Wajiz*).

Menjauhkan diri dari setiap perbuatan atau perkataan yang tidak berguna. Dalam ayat ini Allah menjelaskan sifat yang ketiga, yaitu bahwa seorang mukmin yang bahagia itu ialah yang selalu menjaga waktu dan umurnya supaya jangan sia-sia. Sebagaimana ia khusyuk dalam shalatnya, berpaling dari segala sesuatu kecuali dari Tuhan penciptanya, demikian pula ia berpaling dari segala perkataan yang tidak berguna bagi dirinya atau orang lain (*Tafsir Tahlili*).<sup>9</sup>

Dalam penelitian yang berjudul “Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh *online game* Terhadap Santri Di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo” oleh Arwinda

---

<sup>8</sup> Al-Qaradhawi, Yusuf, *Fiqhu Al-Lahwi Wa At-Tarwihi*, (Jakarta : Pustaka Al-Kautsar, 2005) h.65;- <https://books.google.co.id>.

<sup>9</sup> <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/23?from=1&to=118>.

Mahasiswi IAIN Palopo, pengaruh *online game* terhadap perilaku santri sangat besar, di antaranya yaitu malas belajar, mudah terbawa emosi, mudah mengantuk di kelas, suka berbohong, dan kadang bolos sekolah. Namun juga memberikan dampak positif yaitu melatih logika serta bermain sambil belajar bahasa asing akan memberikan dampak yang baik sesuai dengan bagaimana dalam menggunakannya maka dari itu dibutuhkan kontrol dari pembina<sup>10</sup>.

Jurnal Bimbingan Konseling Reza Muttaqin, Wagimin & Imam Tadjri “Keefektifan Layanan Informasi Karier Berbantuan Video Interaktif dan Live Modeling untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan informasi karier berbantuan video interaktif dan live modeling untuk meningkatkan pemahaman karier siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Waru Reja. Layanan informasi karier berbantuan video interaktif efektif untuk meningkatkan pemahaman karier siswa. Layanan informasi karier dengan teknik live modeling juga efektif untuk meningkatkan pemahaman karier siswa. Relevan dengan temuan ini maka konselor perlu penerapan video interaktif dan live modeling pada pelaksanaan layanan informasi karier agar siswa mampu meningkatkan pemahaman karier.<sup>11</sup>

Terdapat beberapa pendapat mengenai definisi kesadaran. Dalam *Cambride International Dictionary of English* (1995), ada sejumlah definisi tentang kesadaran. Pertama kesadaran diartikan sebagai kondisi terjaga atau mampu mengerti apa yang sedang terjadi. Kedua, kesadaran

---

<sup>10</sup> Skripsi Arwinda, *Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Terhadap Santri Di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo*, 2020. <http://repository.iainpalopo.ac.id/2820/1/ARWINDA.pdf>.

<sup>11</sup> Reza Muttaqin, Wagimin & Imam Tadjri, *Keefektifan Layanan Informasi Karier Berbantuan Video Interaktif dan Live Modeling untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMP*, / JUBK 6 (2) (2017) : h. 174 - 179. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>.

diartikan sebagai semua ide, perasaan, pendapat, dan sebagainya yang dimiliki seseorang atau pengetahuan seseorang tentang dirinya dan keberadaan dirinya<sup>12</sup>.

Menurut Zeman menjelaskan bahwa kata *consciousness* (kesadaran) berasal dari Bahasa latin *conscio* yang dibentuk dari kata *cum* yang berarti *with* (dengan) dan *scio* yang berarti *know* (tahu). Kata menyadari sesuatu (*to be conscious of something*) dalam bahasa latin pengertian aslinya adalah membagi pengetahuan tentang sesuatu itu dengan orang lain atau diri sendiri<sup>13</sup>.

Definisi lain tentang kesadaran antara lain: 1) tahu dan mampu mengekspresikan dampak dari suatu perilaku, 2) tahu dan mampu mengekspresikan tentang berbagai penyelesaian, 3) memahami perlunya langkah penelitian sebagai bekal pengambilan keputusan, 4) memahami pentingnya kerja sama dalam menyelesaikan masalah. Dalam psikologi, kesadaran sama artinya dengan mawas diri (*awareness*)

Kesadaran individu memfokuskan pada beberapa stimulus dan mengabaikan stimulus yang lainnya. Seringkali informasi yang dipilih berkaitan dengan dunia internal atau eksternal, Pemantauan sebagai proses informasi dari lingkungan adalah fungsi utama sistem sensorik tubuh, yang menyebabkan kesadaran tentang apa yang terjadi di sekitar individu dan juga di dalam tubuh individu<sup>14</sup>.

Berdasarkan penjelasan kesadaran dari para ahli, bahwasanya tingkat kesadaran suatu individu dikaitkan dengan seberapa banyak individu tersebut mendapatkan informasi, baik informasi secara verbal

---

<sup>12</sup> Rr. Ambar Sih Wardhani, *Studi Tentang Kesadaran*, (FKM UI, 2008) h. 7-8

<sup>13</sup> Dicky Hastjarjo, *Sekilas Tentang Kesadaran (Consciousness)*, (Buletin Psikologi 13, 2005), h. 80.

<sup>14</sup> Rr. Ambar Sih Wardhani, *Studi Tentang Kesadaran*, (FKM UI, 2008) h. 8

maupun non-verbal. Semakin banyak informasi yang didapatkan suatu individu, maka tingkatan kesadaran dan pemahamannya semakin tinggi pula, dan sebaliknya semakin sedikit informasi yang diterima suatu individu, maka tingkatan kesadarannya semakin berkurang. Tingkatan dalam kesadaran suatu individu berjalan selaras dengan tujuan yang ada pada layanan informasi dalam bimbingan dan konseling.

Menurut Prayitno dan Erman Amti menjelaskan bahwa layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman dan kesadaran kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian Layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi kesadaran dalam bimbingan dan konseling<sup>15</sup>.

Menurut Prayitno, mendefinisikan layanan informasi adalah layanan yang diselenggarakan oleh konselor dalam memenuhi kebutuhan peserta akan informasi yang diperlukan, layanan ini diikuti oleh seseorang atau sejumlah peserta (klasikal)<sup>16</sup>. Sedangkan menurut Winkel, tujuan diberikanya layanan informasi adalah membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dapat belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Prayitno dan Amti,Erman, *Dasar-Dasar BK*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2004), h 259-260.

<sup>16</sup> Prayitno, *Konseling Profesional Yang Berhasil*, ( Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), h. 65.

<sup>17</sup> Winkel, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,1987), h. 105



Tingkat kesadaran santri terhadap dampak negatif *online game* dipengaruhi oleh informasi yang didapat individu terkait dampak tersebut, oleh karena itu hubungan antar variabel ini saling berkesinambungan. Apabila individu tidak memiliki atau kurang memiliki kesadaran mengenai dampak negatif *online game*, maka akan cenderung terus-menerus mengulangi hal yang sama dalam melakukan aktivitas bermain *online game* secara berlebihan yang dapat merugikan diri sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kesadaran Santri Tentang Dampak Negatif *Online Game* Di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa Kampung Saruni-Majasari Pandeglang”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan sebagai berikut:

1. Membawa pengaruh bagi dunia pendidikan di antaranya yaitu santri akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *online game*.
2. Tidak sedikit santri yang kecanduan bermain *online game*.
3. Kurangnya pengawasan santri senior dan pengurus terhadap santri yang sering bermain *online game*.
4. Turunnya motivasi dan minat belajar santri dalam pembelajaran karena kecanduan bermain *online game*.
5. Santri lebih sering membicarakan tentang *online game* di Pondok Pesantren dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran
6. Kurangnya kesadaran santri tentang dampak negatif *online game*

### **C. Batasan Masalah & Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti membahas mengenai pengaruh layanan informasi terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game*, agar pembahasan tidak terlalu meluas secara umum dan untuk mempermudah memahami penelitian ini, maka peneliti hanya membahas tentang bagaimana proses layanan informasi terhadap pemahaman santri tentang dampak negatif *online game* yang bertempat Di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa Kampung Saruni Rt 01, Rw 01, Kelurahan Majasari, Kecamatan Majasari, Kabupaten Pandeglang, Banten.

Dari latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, diperoleh perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa
2. Bagaimana proses layanan informasi dalam memberikan kesadaran tentang dampak negatif *online game* pada santri Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa
3. Apakah layanan informasi berpengaruh terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di lingkungan Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui tingkat kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa
2. Untuk mengetahui proses layanan informasi dalam memberikan kesadaran kepada santri Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa tentang dampak negatif *online game*.

3. Untuk mengetahui pengaruh layanan informasi terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di lingkungan Pondok Pesantren Salafiyyah Asy-Syifa

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan mengenai pengaruh layanan informasi terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan
- c. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan terhadap kajian teoritis ilmiah yang lebih mendalam tentang pengaruh layanan informasi terhadap pemahaman santri tentang dampak negatif *online game* di Pondok Pesantren Salafiyyah Asy-Syifa Saruni-Majasari.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan dan sumbangan pemikiran, khususnya bagi para santri senior maupun junior dalam upaya mengatasi masalah kurangnya kesadaran santri terhadap dampak negatif *online game*. Dan untuk peneliti lain diharapkan untuk melakukan kajian lanjutan tentang masalah ini di masa mendatang karena penelitian ini tentunya masih banyak terdapat

kekurangan. Dan untuk Pondok Pesantren diharapkan penelitian ini mampu memberikan inovasi agar Pondok Pesantren bisa lebih memberikan pemahaman mengenai dampak negatif *online game* bagi santri.

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan uraian yang berisikan indikator yang dapat diamati dan diukur untuk mengidentifikasi variabel atau konsep yang digunakan. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas adalah layanan informasi yang dilambangkan dengan huruf (X) dan variabel terikat adalah kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* yang dilambangkan dengan huruf (Y).

### **a) Layanan Informasi**

Menurut Winkel layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangan dirinya, individu memerlukan berbagai informasi baik untuk keperluan kehidupannya sehari-hari, sekarang, maupun untuk perencanaan kehidupannya di masa depan. Individu bisa mengalami problematika dalam kehidupannya sehari-hari maupun dalam memenuhi kebutuhannya di masa depan, akibat tidak bisa menguasai dan tidak mampu mengakses informasi yang diperlukan. Melalui layanan

informasi, individu dibantu mampu untuk memperoleh atau mengakses informasi penting<sup>18</sup>.

#### **b) Santri**

Santri adalah sekelompok orang yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan ‘ulama. Santri adalah seseorang yang di didik dan menjadi pengikut dan penerus perjuangan ‘ulama yang setia. Pondok Pesantren didirikan dalam rangka pembagian tugas mu’minin untuk iqomatuddin, Santri adalah para siswa yang mendalami ilmu-ilmu agama di pesantren baik dia tinggal di pondok maupun pulang setelah selesai waktu belajar.

Menurut Abdul Qodir Jaelani, menyebutkan bahwa santri adalah siswa atau mahasiswa yang di didik di dalam Pondok Pesantren. Kemudian menurut *Sindu Galbu*, kata santri mempunyai dua pengertian yaitu, pertama, orang yang beribadat dengan sungguh-sungguh orang yang shaleh, Kedua, orang yang mendalami pengajian dalam agama Islam dengan berguru ke tempat yang jauh seperti pesantren dan lain sebagainya<sup>19</sup>.

#### **c) Kesadaran**

Menurut Psikolog dulu menyamakan “kesadaran” dengan “pikiran” (*mind*). Ahli psikolog dulu juga memberikan definisi psikologi adalah ilmu yang didalamnya mempelajari kesadaran dan pikiran. Dan untuk mempelajari kesadaran menurut mereka dapat menggunakan metode instropektif atau instropeksi diri. Dari

---

<sup>18</sup> Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), h.6

<sup>19</sup> Nur Jamal, *Transformasi Pendidikan Pesantren Dalam Pembentukan Kepribadian Santri, Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdhatut Thullab Sampang, Tarbiyatuna*, (Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8, Nomor 2, Agustus 2015), h. 81-82.

kesadaran akan memberikan sumbangsih yang sangat berharga dalam memahami pikiran yang bekerja.

Dalam literatur lain Sederhananya, kesadaran akan melibatkan (a) pemantauan terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar sehingga persepsi, memori dan proses berfikir direpresentasikan dalam kesadaran; dan (b) mengendalikan diri sendiri dan lingkungan sekitar sehingga individu mampu memulai dan mengakhiri aktifitas perilaku dan kognitif. Kesadaran bukan hanya suatu pemantau perilaku yang sedang terjadi, tetapi memiliki peranan dalam mengarahkan dan mengendalikan perilaku tersebut<sup>20</sup>.

#### **d) Online Game**

Secara bahasa, *online game* berasal dari dua kata, yaitu *online* dan *game*, *online* adalah terhubung dengan internet dan *game* adalah permainan. Secara *terminologi*, *online game* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *online game* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer. Permainan *online game* merupakan sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer, laptop dan *smartphone* atau *gadget*. setiap *game*.<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> Kusuma Widjaja, *Pengantar Psikologi*, (Batam: Interaksara, 2008), h. 343.

<sup>21</sup> Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 17. <https://books.google.co.id>.