

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Semenjak mewabahnya Covid-19, aktivitas orang tua dan anak mengalami perubahan, banyak orang tua yang mengalami *stres* akibat usaha mereka mengalami penurunan pendapatan bahkan gulung tikar, sementara sebagiannya lagi harus bekerja dirumah menggunakan sistem WFH (*Work From Home*) yang ditetapkan perusahaan maupun lembaga lain. (Wirajaya: 2020).

Sementara disisi lain, kondisi orang tua yang *stres* dan kurangnya kontrol orang tua semenjak dihentikannya kegiatan pembelajaran tatap muka, anak, terutamanya remaja juga mengalami perubahan yang cukup drastis. Mereka hanya belajar melalui sambungan telekomunikasi berupa HP, hal ini dikarenakan semenjak mewabahnya Covid-19, pemerintah melaksanakan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bagi tiap-tiap lembaga pendidikan. (Bestari, 2020), sejatinya pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) hanya beberapa menit saja, sementara sisanya mereka pergunakan untuk bermain-main HP,

dan salah satu permainan yang mereka sukai adalah *game online*. Hal ini sesuai dengan pendapat Smart (2010), yang menyatakan aspek-aspek yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* adalah kurangnya perhatian orang terdekat, mengalami *stres*, kurangnya kontrol orang tua, kurangnya aktivitas, kurangnya lingkungan, dan pola asuh yang tidak tepat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Putri Rangkuti, Indri Kemala Nasution dan Rahma Yurlian (2020), menyatakan bahwa masa pandemi Covid-19, orang tua sangat memanjakan anaknya untuk membeli kuota, anak remaja, khususnya pada tingkat SMA beralasan kuota yang mereka beli untuk mengikuti kegiatan pembelajaran *online*, padahal kebanyakan kuota mereka habiskan untuk bermain *game online*. Dari seringnya bermain *game online*, terhitung semenjak mewabahnya Covid-19, banyak remaja yang pada akhirnya kecanduan *game online*, hal ini tentu merupakan masalah yang mesti diantisipasi dan ditangani dengan serius.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, diketahui jika 70% remaja bermain *game* komputer pribadi online, dimana 65% adalah pemain *game* pribadi *online* permanen (Rahmayati, 2012). Sementara itu, di Indonesia peminat *game online* terbesar juga remaja, dengan laki-laki 64,45% dan perempuan 47,85%, dengan usia rata-rata 12-22 (Kusumadewi, 2014). Belum ada penelitian mengenai seberapa besar anak-anak remaja di Cirebon yang meminati memainkan *game online*, akan tetapi gambaran secara nasional menunjukkan jika memang pada usia remaja anak cenderung menyukai *game online*.

Akibat dari kecanduan *game online*, remaja dapat mengabaikan serta meninggalkan bermacam aspek komunikasi dengan anggota keluarganya karena kesibukannya bermain *game online*. Di samping itu, remaja mulai berbohong kepada anggota keluarganya, terutama kepada ayah serta ibunya tentang pemakaian internetnya. Kasus yang mencuat dari kecanduan *game online* memerlukan intervensi keluarga buat menghindari terjadinya kecanduan internet serta *game online*

(Kusumawati, 2017). Hal ini sesuai dengan pendapat Adwitiya dan Suminar (2015), yang menyatakan anak usia remaja, khususnya yang masih sekolah tidak bisa lepas dari lingkungan orang tuanya. Oleh karena itu, pola pengasuhan orang tua pada nyatanya langsung maupun tidak langsung mempengaruhi sikap bermain *game online*.

Seiring dengan banyaknya pilihan *game online*, telah muncul juga fenomena kecanduan *game online* (Griffiths, 2004). Meningkatnya pemakaian internet buat keperluan bermain *game online* mengakibatkan kuantitas serta kualitas komunikasi keluarga menurun. Kesempatan buat berinteraksi dengan anggota keluarga jadi lebih sedikit sebab remaja semakin banyak menghabiskan waktu buat bermain *games online* (Abreu & Young, 2017)

Kecanduan *game online* menghancurkan kehidupan orang setiap hari baik itu *game online* ataupun PC kompulsif. Saat bermain *game online* secara terus menerus, akan mengganggu aktivitas sehari-hari dan membuat orang ketagihan dengan *game online* sehingga anak tidak memiliki

waktu luang yang cukup untuk belajar (Weinstein, 2010). Adapun ciri-ciri kecanduan game online adalah seseorang *overplays game* dan terkesan tidak berdaya. Memainkan game ini adalah nyawanya dan berdampak negatif pada pemain (Van Rooij dan Praus, 2014). Dapat dikatakan bahwa orang yang menghabiskan lebih dari 3,5 jam sehari terlibat dalam *game online* dan aktivitas terkait *game online* akan ketagihan bermain *game online* (Kim & Kim, 2010).

Agar remaja dapat mengembangkan kebiasaan disiplin yang baik, orang tua memiliki pola asuh yang baik, yang sejalan dengan karakter remaja, sehingga sangat berarti untuk dicoba. Menjelaskan teknik mendidik dan menanamkan konsep disiplin yang baik pada remaja, serta menjelaskan kepribadian remaja melalui perhatian dan komunikasi yang erat yang terjalin dalam keluarga merupakan pertanyaan bermakna yang harus dipahami orang tua untuk membimbing disiplin remaja (Halawa & Christoper, 2017).

Salah satu pemicu dari kecanduan *game online* adalah dikarenakan pola asuh yang diberikan oleh orang tua yang

berbeda beda kepada anak, ada orang tua yang setiap saat mengawasi anaknya, mengawasi setiap tingkah laku anak dan adapula orang tua yang sangat tidak peduli terhadap anaknya. Dalam keluarga khususnya, orang tua memegang peranan penting dalam membentuk perilaku dan sikap anak-anaknya. Berbagai situasi dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk fokus dan mengeksplorasi kegiatan belajar di sekolah. Remaja yang mengalami Kecanduan Game Online Tidak Bisa Hidup Tanpa Aspek Tertentu. Aspek yang dapat menyebabkan kecanduan game online adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat Anda, pengalaman *stres*, kurangnya kontrol orang tua, kurangnya aktivitas, kurangnya lingkungan, dan pola asuh yang tidak tepat (Smart, A, 2010) .

Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor yang menyebabkan remaja kecanduan game online. (Surakarta, 2014). Orang tua dituntut untuk dapat memberikan bimbingan dan pembelajaran yang baik bagi anaknya. Bimbingan orang tua merupakan dasar dari pembentukan seorang anak. Anak tumbuh sejak usia dini. Pembelajaran dan konseling orang tua

akan sangat mempengaruhi kehidupan anak sebagai orang dewasa. Mendidik anak dengan benar dan tepat berarti perkembangan normal dari keseluruhan kemampuan anak, termasuk kemampuan fisik dan mental. Merawat dan membesarkan anak berarti menjaga hidup dan kesehatan mereka, serta mendidik mereka dengan ketulusan dan kasih sayang. Model pola asuh yang benar dapat menghasilkan pola asuh yang baik. Pola asuh pada orang tua terdapat 3 pola asuh yaitu otoriter, demokratis serta permisif. Pola asuh yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya tidak cuma mempengaruhi pada sikap sang anak melainkan sangat mempengaruhi pula pada prestasi belajarnya (Sugihartono, dkk, 2007)

Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* juga dimungkinkan berlaku bagi anak-anak remaja yang bersekolah di SMK Mekanika Cirebon. Sebab seperti remaja yang sekolah di sekolah lainnya, anak-anak SMK Mekanika Cirebon juga selama pandemi lebih banyak bermain HP ketimbang berinteraksi dengan orang tua mereka yang

sebetulnya sedang menghadapi masalah ekonomi dari mewabahnya Covid-19, oleh karena itu berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan pola asuh dengan kecanduan *game online*. Dari itu dalam penelitian ini peneliti mengangkat tema penelitian dengan judul “ Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Mekanika Cirebon”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan game online di SMK Mekanika Cirebon?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tujuan Umum**

Menganalisis hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game *online* di SMK Mekanika Cirebon.



## 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui hubungan pola asuh dengan kecanduan game *online* kepada siswa di SMK Mekanika Cirebon
- b. Mengetahui hubungan tingkat pendidikan orang tua dengan kecanduan game *online*
- c. Mengetahui hubungan jenis kelamin siswa SMK Mekanika Cirebon dengan kecanduan game *online*

## D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan dapat memiliki manfaat, adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu, khususnya dalam bidang keperawatan jiwa mengenai hubungan antara pola asuh dengan kecanduan game online pada remaja.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan-arahan kepada para siswa SMK Mekanika Cirebon tentang pentingnya menetapkan batasan waktu

dalam bermain *game online*, fokus terhadap tujuan yang akan dicapai, belajar menahan keinginan yang menghasilkan kesenangan sesaat sehingga individu terhindar dari kecanduan *game online*.

b. Bagi instansi pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi sekolah agar siswa terhindar dari kecanduan *game online*.

c. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan cara pola asuh orang tua kepada anak secara tepat dengan cara dapat memperbaiki komunikasi dengan anak, dapat memberikan bimbingan kepada anak dalam mengambil suatu keputusan, memberikan kasih sayangnya dan sikap yang tegas kepada anak, menerapkan nilai dan norma yang ada, sehingga anak terhindar dari kecanduan *game online*. Penelitian ini juga diharapkan menjadi masukan bagi orang tua mengenai pengaruh pola asuh bagi anak, serta memberikan informasi mengenai dampak bermain *game online* secara berlebihan bagi siswa.

## **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan tidak dengan cara-cara yang telah diatur dalam penyusunannya, sehingga dapat dipastikan keasliannya. Meskipun demikian penelitian ini juga menjadikan penelitian sebelumnya yang didalamnya terdapat kesamaan sebagai referensi pada penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Candra dan Masya (2016) berjudul “Faktor faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016”. Penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama membahas kecanduan game online. Sementara berbedaannya terletak pada bahasan pola asuh orang tua.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita dan Mulyana (2018) yang berjudul berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri

Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja” Penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama membahas kecanduan game online. Sementara berbedaannya terletak pada bahasan pola asuh orang tua.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2017) berjudul “Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan” Penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama membahas kecanduan *game online*. Sementara berbedaannya terletak pada bahasan pola asuh orang tua.