

BAB II

KAJIAN KONSEPTUAL

2.1. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan, dalam penelitian ini dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengasuhan, yaitu:

2.1.1 Penelitian tentang Pola Asuh Orang Tua pada Remaja dengan Kecanduan Internet

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saya yang pertama merupakan jurnal dengan judul Pola Asuh Orang tua pada Remaja dengan Kecanduan Internet ini penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Jatinangor pada tahun 2021. Jurnal ini ditulis oleh Janet Tri Bibelia, Nur Oktavia Hidayati, dan Irman Somantri yang diterbitkan oleh Jurnal Kesehatan, Volume 15 No. 1.

Salah satu variable dan indicator yang digunakan dalam jurnal ini adalah tentang Pola asuh. Menurut jurnal ini peran orang tua dalam strategi pengasuhan anak menjadi perhatian banyak publik. Hal ini dikarenakan orang tua merupakan figur penting dalam kehidupan anak menurut Soenens (Bibelia dkk., 2021).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sedangkan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah purposive sampling dengan kriteria inklusi mengalami kecanduan internet, orang tua lengkap dan tinggal bersama orang tua dengan jumlah sampel sebanyak 100 siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Instrumen Parental Authority Questionnaire (PAQ) yang telah dialih bahasakan.

Hasil Penelitian: responden remaja yang mengalami kecanduan internet di SMAN Jatinangor mempersepsikan beragam jenis pola asuh orang tua yang diterapkan. Pada sisi ayah, siswa paling banyak mempersepsikan pola asuh yang diterapkan adalah pola asuh demokratis, yakni sebanyak 38% responden. Hal yang sama juga terjadi pada sisi ibu dimana 43% responden mempersepsikan pola asuh ibunya adalah pola asuh demokratis. **Persamaan:** variabel yang digunakan yaitu Pola asuh dan kecanduan *game online*. Sedangkan, Perbedaan **Perbedaan:** Lokasi dan tahun penelitian dilakukan berbeda.

2.1.2 Penelitian tentang Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang kedua yaitu jurnal berjudul Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan karya Rosi Kusumawati, Yolivia Irna Aviani, dan Yosi Molina yang diterbitkan oleh Jurnal RAP UNP, Vol. 8, No. 1, Mei 2017.

Penelitian ini menggunakan variable dan indicator salah satunya yaitu kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* menurut (Kusumawati dkk., t.t.) yaitu seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam per minggu untuk bermain *game online*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif komparatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, factual dan akurat. Dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan Teknik *insidental sumpling* yaitu Teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang bertemu dengan peneliti secara kebetulan, bila dipandang cocok sebagai sumber data maka akan dijadikan sampel.

Hasil Penelitian ini: 1) Kecanduan *game online* pada remaja kota Bukittinggi lebih dominan berada pada kategori sedang. Jika dilihat dari pengelompokan aspek variabel kecanduan *game online*, dari aspek-aspek yang ada secara umum pada kategori sedang. 2) Gaya pengasuhan remaja yang lebih dominan adalah *autoritatif* atau demokratis. 3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *games online* ditinjau dari gaya pengasuhan pada remaja. **Persamaan:** Variable yang digunakan remaja kecanduan *game online*. **Perbedaan:** variable yang digunakan gaya pengasuhan dan lokasi, tahun penelitian dilakukan berbeda

2.1.3 Penelitian tentang Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game online* pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang ketiga yaitu jurnal yang berjudul Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game online* pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun

Manado. Journal yang diterbitkan jurnal Keperawatan (e-Kp) Volume 7 Nomor 1, Mei 2019.

Penelitian ini menggunakan variable dan indicator salah satunya yaitu pola asuh. Menurut Halawa & Christopher (Rayfana dkk., 2019) menyatakan dalam mewujudkan perilaku disiplin yang baik pada remaja, peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai dengan karakter remaja menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pemahaman mengenai cara mendidik dan menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan pada remaja serta didukung oleh pemahaman akan karakter remaja lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi di dalam keluarga.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. dengan menggunakan metode penelitian survei analitik untuk menganalisis perbedaan antara 2 variabel yaitu variabel independen (pola asuh orang tua) dan variabel dependen (kecanduan *game online*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross sectional*.

Hasil Penelitian ini Didapatkan pola asuh orang tua yang paling banyak diterapkan adalah pola asuh demokratis. Kecanduan *game online* paling banyak masih terkontrol. Dan ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado.

Persamaan: variable yang digunakan yaitu pola asuh dan kecanduan *game online*. **Perbedaan:** Lokasi dan tahun penelitian dilakukan berbeda.

Matriks 2. 1 Penelitian Terdahulu

NO	JUDUL	VARIABEL/ INDIKATOR	METODE PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	PERSAMAAN DAN PERBEDAAN PENELITIAN
1	<p>Pola Asuh Orang tua pada Remaja dengan Kecanduan Internet</p> <p>Janet Tri Bibelia, Nur Oktavia Hidayati, Irman Somantri</p> <p>2021</p>	<p>Variable penelitian ini adalah pola asuh orang tua yang dipersepsikan remaja dengan kecanduan internet.</p>	<p>Metode: deskriptif kuantitatif</p> <p>Teknik pengumpulan data: <i>purposive sampling</i> pada 127 mahasiswa yang bersedia mengisi kuesioner.</p>	<p>Persamaan: Variabel yang digunakan yaitu Pola asuh dan kecanduan <i>game online</i></p> <p>Metode Penelitian yang digunakan Kuantitatif</p> <p>Perbedaan: Lokasi dan tahun penelitian dilakukan berbeda yaitu di Kab. Bandung barat tahun 2023. Penggunaan indikator penelitian dari aspek pola asuh kontrol, tuntutan, penrrimaan, dan ketanggapan.</p>
2	<p>Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan</p> <p>Rosi Kusumawati, Yolivia Irna Aviani, Yosi Molina</p> <p>2017</p>	<p>Variabel dalam penelitian ini yaitu gaya pengasuhan orang tua (variable X) dan kecanduan <i>games online</i> (variable Y),</p>	<p>Metode: penelitian kuantitatif</p> <p>Teknik pengumpulan data: teknik <i>insidental sumpling</i> pada 82 remaja kecanduan <i>game online</i></p>	<p>Persamaan: Variable yang digunakan remaja kecanduan <i>game online</i></p> <p>Perbedaan: variable yang digunakan gaya pengasuhan</p> <p>Lokasi dan tahun penelitian dilakukan berbeda yaitu di Kab. Bandung barat tahun 2023.</p>

NO	JUDUL	VARIABEL/ INDIKATOR	METODE PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	PERSAMAAN DAN PERBEDAAN PENELITIAN
				Penggunaan indikator penelitian dari aspek pola asuh kontrol, tuntutan, penrrimaan, dan ketanggapan.
3	<p>Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan <i>Game online</i> pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado</p> <p>Juwi Rayfana Tiwa, O.I Palandeng, Jeavery Bawotong</p> <p>2019</p>	variabel independen (pola asuh orang tua) dan variabel dependen (kecanduan game online).	Metode: penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian survei analitik pada 100 siswa	<p>Persamaan: variable yang digunakan yaitu pola asuh dan kecanduan <i>game online</i></p> <p>Perbedaan: Lokasi dan tahun penelitian dilakukan berbeda yaitu di Kab. Bandung barat tahun 2023</p> <p>Penggunaan indikator penelitian dari aspek pola asuh kontrol, tuntutan, penrrimaan, dan ketanggapan.</p>

2.2. Teori tentang Pola Asuh, Anak, dan Kecanduan *Game online*

2.2.1. Kajian Pola Asuh

2.2.1.1 Pengertian Pola Asuh

Pola asuh terdiri dari dua kata yaitu pola dan asuh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Pola adalah model, sistem, atau cara kerja”, asuh adalah “menjaga, merawat, mendidik, membimbing, membantu, melatih, dan sebagainya” (Agustiawati dalam Citra et al., 2021) . Casmini menyebutkan bahwa:

Pola asuh sendiri memiliki definisi bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan, hingga kepada upaya pembentukan norma-norma yang diharapkan oleh masyarakat pada umumnya. (Agustiawati dalam Citra et al., 2021).

Menurut Thoha (Agustiawati dalam (Citra et al., 2021) menyebutkan bahwa, “Pola Asuh orang tua adalah merupakan suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak”. Menurut Kohn (Agustiawati dalam Citra et al., 2021) mengemukakan:

Pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berhubungan dengan anaknya. Sikap ini dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain dari cara orang tua memberikan pengaturan kepada anak, cara memberikan hadiah dan hukuman, cara orang tua menunjukkan otoritas dan cara orang tua memberikan perhatian, tanggapan terhadap keinginan anak.

Baumrind dalam (Lestari, 2018) mengatakan bahwa pola asuh merupakan serangkaian sikap yang ditunjukkan oleh orang tua kepada anaknya untuk menciptakan iklim emosi yang melingkupi interaksi orang tua dan anak. Berdasarkan pengertian dari beberapa konsep diatas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh berkaitan dengan peranan orang tua dalam keluarga. Sehingga Pola asuh adalah suatu upaya yang dilakuka oleh orang tua dalam memberikan pengertian,

pendidikan, kasih sayang, pengawasan, aturan, dan bimbingan sehingga tercipta perilaku anak yang baik atau buruk.

2.2.1.2 Aspek Pola Asuh

Baumrind dalam (Lestari, 2018) mengemukakan bahwa pendekatan tipologi memahami bahwa terdapat dua dimensi yaitu *demandingness* merupakan dimensi yang berkaitan dengan aspek kontrol dan tuntutan serta *responsiveness* berkaitan dengan aspek penerimaan dan ketanggapan dalam pelaksanaan tugas Pola asuh. Dimensi pola asuh sebagai berikut:

1. Kontrol

Kontrol merupakan cara orang tua untuk mengatur dan mengelola perilaku pada anak. Sub-sub aspek yang mewujud pada tindakan kontrol orang tua yaitu adanya penekanan batasan terhadap perilaku dan pengawasan yang disampaikan secara jelas terhadap anak. Beberapa hasil penelitian bahwa kontrol yang otoritatif akan mendorong anak mampu bersosialisasi dengan baik. Kontrol yang dimaksud diatas adalah pengertian dalam arti positif.

2. Tuntutan

Dimensi tuntutan berkaitan dengan tuntutan-tuntutan yang diberikan orang tua, sub aspek yang mewujud pada tuntutan orang tua kepada anak yaitu mengenai keinginan menjadikan anak sebagai bagian dari keluarga, mengharapkan tentang perilaku dewasa, disiplin, dan upaya menghadapi permasalahan perilaku.

3. Penerimaan

Penerimaan orang tua yang efektif mewujudkan pada sub aspek penerimaan yaitu adanya tindakan suportif, sensitif terhadap kebutuhan, pemberian afeksi dan penghargaan. Dukungan yang diberikan membuat anak merasa nyaman terhadap kehadiran orang tua dan menegaskan dalam benak anak bahwa dirinya diterima dan diakui sebagai individu.

4. Ketanggapan

Dimensi ketanggapan berkaitan dengan ketanggapan orang tua dengan beberapa sub aspek dalam memberikan bimbingan kepribadian anak, membentuk ketegasan sikap, pengaturan diri, dan pemenuhan-pemenuhan kebutuhan secara khusus.

Berdasarkan dimensi-dimensi dalam pola asuh orang tua dapat diukur dengan dimensi tersebut sehingga diharapkan orang tua dapat mengontrol dan memberikan tuntutan sesuai dengan usia anak sehingga dapat memberikan aturan yang jelas kepada anak. Penerimaan dan tanggapan yang diterapkan kepada anak berupa dukungan dan pemenuhan kebutuhan sehingga membuat anak nyaman dengan kehadiran orang tua.

2.2.1.3 Bentuk Pola Asuh

Baumrind dalam (Lestari, 2018) yang mengajukan bahwa ada empat bentuk pola asuh *authoritative*, *authoritarian*, *permissive*, dan *rejecting-neglecting* yaitu:

1. Demokrasi/ Otoritatif (*Authoritative Parenting*)

Pola asuh otoritatif mengarahkan perilaku anak secara rasional, dengan memberikan penjelasan terkait maksud dari aturan yang diberlakukan. Orang

tua mendorong anak untuk mematuhi aturan dengan kesadaran sendiri, sisilainya orang tua bersikap tanggap terhadap kebutuhan dan pandangan anak. Orang tua menghargai anak dan kualitas kepribadian yang dimilikinya sebagai keunikan pribadi. Anak yang memiliki orang tua dengan pola asuh seperti ini akan ceria, cenderung kompeten secara sosial, energik, bersahabat, memiliki keingintahuan yang besar, dapat mengontrol diri, memiliki harga diri yang tinggi, bahkan memiliki prestasi akademis yang tinggi.

2. Otoriter (*Authoritarian parenting*)

Pola asuh yang otoriter dilakukan oleh orang tua yang selalu berusaha membentuk, mengontrol, mengevaluasi perilaku dan tindakan anak agar sesuai dengan aturan standar. Aturan tersebut biasanya bersifat mutlak yang dimotivasi oleh semangat teologis dan di berlakukan dengan otoritas yang tinggi. Anak dengan pola asuh otoriter akan menggambarkan kecemasan dan rasa tidak aman dalam berhubungan dengan teman sebaya dan menunjukkan kecenderungan bertindak keras saat tertekan, serta memiliki harga diri yang rendah.

3. Permisif (*Permissive parenting*)

Pola asuh permisif biasanya dilakukan oleh orang tua yang terlalu baik. cenderung memberi banyak kebebasan pada anak-anak dengan menerima dan memaklumi segala perilaku, tuntutan dan tindakan anak, namun kurang menuntut sikap tanggung jawab dan keteraturan perilaku anak. Kebebasan berlebihan yang diberikan oleh orang tua akan menimbulkan tingkah laku yang

lebih agresif. Anak dari Pola asuh seperti ini tidak dapat mengontrol diri sendiri, tidak mau patuh, dan tidak terlibat aktivitas di kelas.

4. Tidak Peduli (*rejecting-neglecting*)

Membiarkan anak mengatur dirinya sendiri dan tidak terlalu mendorongnya untuk mematuhi standar eksternal. Orang tua membebaskan anak secara berlebihan dan sama sekali tanpa ketanggapan dari orang tua menandakan bahwa orang tua tidak peduli kepada anak. Pola asuh seperti ini cenderung membuat anak bersikap antisosial pada masa remaja. Apabila pola asuh direpkan sedini mungkin akan mengakibatkan gangguan pada perkembangan anak, orang tua yang menerapkan pola asuh tidak peduli akan memiliki anak yang pemarah, kekurangan dalam fungsi sosialnya, penurunan kemampuan intelektualnya dan kesulitan dalam kelekatan terhadap orang tua.

Berdasarkan penjelasan yang ada pola asuh otoritatif, otoriter, permisif dan tidak peduli. Pola asuh yang paling efektif yaitu otoritatif karena dirasa menghasilkan akibat-akibat positif pada anak. Adanya tuntutan yang positif dan masuk akal serta penerimaan dan tanggapan terhadap pemenuhan kebutuhan yang baik pada anak akan membuat anak cenderung periang dan membentuk karakter yang baik pada anak.

2.2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi Pola Asuh

Terdapat proses timbal balik antara Pola Asuh orang tua dengan anak. Pola Asuh mempengaruhi anak dan sebaliknya anak juga mempengaruhi Pola Asuh. (Hurlock E. B., 1999) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi pola asuh orang terhadap anak sebagai berikut:

1. Kepribadian orang tua

Setiap orang berbeda dalam tingkat energi, kesabaran, intelegensi, sikap dan kematangan. Karakteristik tersebut akan mempengaruhi kemampuan orang tua dalam menjalankan peranana sebagai orang tua dan bagaiman sensitifitas orang tua terhadap kebutuhan anak.

2. Agama dan Keyakinan

Nilai agama dan keyakinan akan mempengaruhi pola asuh kepada anak hal ini akan memepengaruhi perilaku anak serta penananaman nilai-nilai kehidupan.

3. Persamaan dengan pola asuh yang diterima orang tua

Dalam memberikan pola asuh kepada anak orang tua biasanya akan menerapkan pola asuh yang sama dengan orang tuanya dahulu, yang dianggap berhasil menerapkan pola asuhnya sehingga mereka menggunakan teknik serupa sebaliknya jika mereka merasa teknik yang digunakan tidak tepat maka orang tua akan beralih ke teknik pola asuh yang lain.

4. Pengaruh Lingkungan

Orang tua baru yang memiliki anak atau yang lebih muda akan kurang berpengalaman sehingga mereka akan cenderung belajar dari orang orang di sekitarnya baik keluarga atau lingkungan sekitarnya yang sudah memilki pengalaman dan dianggap memiliki cara terbaik dalam mendidik anak

5. Pendidikan Orang Tua

Orang tua yang telah mendapatkan pendidikan yang tinggi dan mengikuti kursus atau seminar dalam memberikan pola asuh kepada anak akan lebih

terbuka dibandingkan dengan orang tua yang tidak mendapatkan pendidikan dan mengikuti pelatihan dalam mengasuh anak.

6. Usia Orang Tua

Pada orang tua yang lebih muda cenderung menuruti kemauan anaknya dibandingkan dengan yang lebih tua, hal ini juga mempengaruhi komunikasi orang tua terhadap anak karena rentang usia dengan jarak yang cukup tua akan berusaha lebih keras memahami dunia anak.

7. Jenis Kelamin

Ibu biasanya cenderung akan bersifat merawat dan ayah akan bersifat memimpin untuk mengajarkan rasa aman, keberanian dalam memulai sesuatu yang baru, sementara ibu cenderung merawat dengan menjaga anak.

8. Status Sosial Ekonomi

Orang tua dengan sosial ekonomi lebih tinggi cenderung memberikan kebebasan untuk anak mencoba hal-hal baru, sementara orang tua dengan status ekonomi menengah dan rendah cenderung kurang toleran dan mengajarkan anak kerja keras.

9. Kemampuan Anak

Orang tua akan membedakan perlakuan yang akan diberikan untuk anak yang memiliki masalah dalam perkembangannya seperti membedakan Pola asuh terhadap anak yang normal dengan anak yang mengalami kedisabilitas

10. Situasi

Anak yang memiliki sifat penakut dan memiliki kecemasan cenderung tidak diberi hukuman, sebaliknya jika anak menentang dan perilakunya agresif kemungkinan orang tua akan memberikan hukuman.

2.2.1.5 Pengertian Orang Tua

Orang tua, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah ayah, ibu kandung, (orang tua-tua) orang yang dianggap tua (cerdik, pandai, ahli dan sebagainya); orang-orang yang dihormati (disegani) di kampung. Dalam konteks keluarga, tentu saja orang tua yang dimaksud ayah dan atau ibu kandung dengan tugas dan tanggung jawab mendidik anak dalam keluarga. Menurut Al Tridonanto (2014) Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga dapat dikatakan bahwa orang tua adalah ayah dan ibu dalam keluarga yang mempunyai berbagai macam tugas seperti mengasuh, membimbing, memelihara dan mendidik anak-anaknya.

2.2.1.6 Peranan Orang Tua dalam Keluarga

Singgih D. Gunarsa dan Yulia Singgih D. Gunarsa (2010) menyebutkan bahwa Peranan Orang tua dalam keluarga diantaranya berperan dalam pengembangan kepribadian anak, yang didalamnya terdapat pemberian pendidikan dan pengawasan terhadap anak. Orang tua dalam keluarga adalah ayah dan ibu, sehingga peranan yang dilakukan pun terbagi menjadi:

1. Peranan ibu dalam keluarga, yaitu:
 - a. Memenuhi kebutuhan fisiologis dan psikis
 - b. Merawat dan mengurus keluarga dengan sabar, mesra dan konsisten
 - c. Sebagai pendidik yang mampu mengatur dan mengendalikan anak
 - d. Sebagai contoh teladan
 - e. Sebagai istri dan manajer yang bijaksana
2. Peranan ayah dalam keluarga, yaitu:
 - a. Sebagai pencari nafkah
 - b. Sebagai suami yang penuh pengertian akan memberi rasa aman
 - c. Berpartisipasi dalam pendidikan anak
 - d. Sebagai pelindung dan tokoh yang tegas, bijaksana, mengasihi keluarga

Berdasarkan uraian perananan orang tua tersebut dapat disimpulkan bahwa ayah dan ibu memiliki peranan yang penting dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan anak, dalam pola asuh anak kecanduan *game online* peranan orang tua dibutuhkan seperti mendampingi, melakukan pengawasan, dan mengontrol anak saat bermain *game*.

2.2.2. Kajian Anak

2.2.2.1 Pengertian Anak

Menurut Konvensi Hak Anak UNICEF pada tanggal 20 November 1989 menjelaskan bahwa anak adalah setiap orang yang berusia dibawah 18 tahun, kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal, di Indonesia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, dijelaskan bahwa

anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

2.2.2.2 Ciri Ciri Anak

Menurut (Kartono, 2015) mengemukakan bahwa ciri khas anak masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. bersifat egosentris naif
2. mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif
3. kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas.
4. sikap hidup yang fisiognomis.

Kartini Kartono menjelaskan bahwa seorang anak yang egosentris memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri. Sikap egosentris yang naif ini bersifat temporer, dan senantiasa dialami oleh setiap anak dalam proses perkembangannya.

2.2.2.3 Hak Anak

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Beberapa hak-hak anak yang terdapat didalamnya, antara lain:

1. Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.
2. Setiap anak berhak untuk mengetahui orang tuanya, dibesarkan, dan diasuh oleh orang tuanya sendiri.

3. Dalam hal karena suatu sebab orang tuanya tidak dapat menjamin tumbuh kembang anak, atau anak dalam keadaan terlantar maka anak tersebut berhak diasuh atau diangkat sebagai anak asuh atau anak angkat oleh orang lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Setiap anak berhak memperoleh pelayanan kesehatan dan jaminan social sesuai dengan kebutuhan fisik, mental, spiritual, dan sosial.
5. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.
6. Selain hak anak sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), khusus bagi anak yang menyandang cacat juga berhak memperoleh pendidikan luar biasa, sedangkan bagi anak yang memiliki keunggulan juga berhak mendapatkan pendidikan khusus.
7. Setiap anak yang menyandang cacat berhak memperoleh rehabilitasi,

2.2.2.4 Tugas Perkembangan Anak

Menurut Hurlock dalam (Jannah, 2015) tugas perkembangan kanak-kanak awal (usia 2-6 tahun) adalah:

1. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain
2. Membina sikap yang sehat (positif) terhadap diri sendiri sebagai seorang individu yang berkembang, seperti kesadaran tentang harga diri dan kemampuan diri
3. Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya sesuai dengan etika moral yang berkembang di masyarakat

4. Belajar memainkan peran sesuai dengan jenis kelamin
5. Mengembangkan dasar-dasar keterampilan membaca, menulis dan menghitung
6. Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari
7. Mengembangkan sikap objektif baik positif dan negatif terhadap kelompok dan masyarakat
8. Belajar mencapai kemerdekaan atau kebebasan pribadi sehingga menjadi diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawab.

Tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir (6-13 tahun) menurut Robert J. Havighurst dalam (Jannah, 2015) adalah sebagai berikut:

1. Memperlajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya
4. Mulai mengembangkan peran social pria atau wanita yang tepat
5. Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok social dan lembaga-lembaga

9. Mencapai kebebasan pribadi

Tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Havighurst sebagaimana dikutip Gunarsa dalam (Ciri dkk., 2017) sebagai berikut:

1. Menerima kenyataan terjadinya perubahan fisik yang dialaminya dan dapat melakukan peran sesuai dengan jenisnya secara efektif dan merasa puas terhadap keadaan tersebut.
2. Belajar memiliki peranan sosial dengan teman sebaya, baik teman sejenis maupun lawan jenis sesuai dengan jenis kelamin masing-masing.
3. Mencapai kebebasan dari ketergantungan terhadap orang tua dan orang dewasa lainnya.
4. Mengembangkan kecakapan intelektual dan konsep-konsep tentang kehidupan bermasyarakat.
5. Mencari jaminan bahwa suatu saat harus mampu berdiri sendiri dalam bidang ekonomi guna mencapai kebebasan ekonomi.
6. Mempersiapkan diri untuk menentukan suatu pekerjaan yang sesuai dengan bakat dan kesanggupannya.
7. Memahami dan mampu bertindak laku yang dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku.
8. Memperoleh informasi tentang pernikahan dan mempersiapkan diri untuk berkeluarga.
9. Mendapatkan penilaian bahwa dirinya mampu bersikap tepat sesuai dengan pandangan ilmiah.

2.2.2.5 Pengertian Siswa

Siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, dan jenis pendidikan tertentu.

Oemar Hamalik dalam (UPI, 2009) mendefinisikan peserta didik sebagai suatu komponen masukan dalam system pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sedangkan Hasbullah berpendapat bahwa siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan. Dengan demikian siswa atau peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.

2.2.3. Kajian Kecanduan *Game online*

2.2.3.1 Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan atau addiction dalam kamus psikologis diartikan sebagai ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan, biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan menurut Chaplin (Fitri dkk., 2018). Lain halnya dengan menurut Yee (Fitri dkk., 2018), menjelaskan adiksi adalah perilaku yang tidak sehat, yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi

individu itu sendiri maupun orang lain. Menurut Chen, Chou & Hsiao (Kusumawati dkk., 2017) kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20 - 25 jam dalam seminggu.

Kecanduan *game online* artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya menurut Weinstein (Fitri dkk., 2018). Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah internet addictive disorder seperti yang dikatan oleh Angela (Fitri dkk., 2018). Jadi, adiksi *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

2.2.3.2 Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Menurut Griffiths dan Davies (Fitri dkk., 2018) terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yakni *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. Masing-masing penjelasan aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

1. *Saliance*, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.

2. *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
3. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
4. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
5. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
6. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).
7. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

2.2.3.3 Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*

Young (Fitri dkk., 2018) berpendapat bahwa secara umum, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yaitu: gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Gender atau jenis kelamin. Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game online*. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan.
2. Kondisi psikologis. Pemain *game online* sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.
3. Jenis game. Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis game tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Penelitian Xiuqin, dkk dalam (Kusumawati dkk.,2017) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*, yaitu remaja dengan rang tua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua, dan pola asuh orang tua yang tidak tepat. Faktor-faktor yang dipaparkan menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari pengaruh keluarga, khususnya pola asuh orang tua.

2.2.3.4 Dampak dari kecanduan *game online*

Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), *game online* memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan pada anak dan remaja. Berikut ini beberapa dampak negatif dari penggunaan *game online* antara lain:

1. Dari segi jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancara radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya. Anak yang terlalu banyak bermain *game online* beresiko mengalami gangguan pendengaran, pengelihatannya, insomnia, bahkan gangguan perkembangan otak. Sehingga dalam hal ini, peran orang tua sangat diperlukan untuk membatasi waktu bermain anak-anak.

2. Dari segi psikologis

Banyak adegan dalam *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti perkelahian, pengerusakan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini layaknya seperti permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya merupakan bukti nyata bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan mental akibat

pengaruh *game online* seperti mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

3. Dari segi waktu

Game online dapat menarik para pemainnya untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasikan dan menarik. Akibatnya para pemain game sulit untuk meninggalkan *game online* tersebut. Sehingga, mereka akan menunda aktivitas/kegiatan lainnya yang lebih penting dari *game online*.

2.2.4. Kajian Praktik Pekerja Sosial

2.2.4.1 Pengertian Pekerjaan Sosial

Menurut Zastrow (Helly Ocktilia, 2013) pekerjaan sosial adalah aktivitas professional untuk menolong individu, kelompok dan masyarakat dalam meningkatkan atau memperbaiki kapasitas mereka agar berfungsi sosial dan menciptakan kondisi-kondisi masyarakat yang kondusif. Sebagai suatu aktivitas professional, pekerjaan sosial didasari oleh tiga komponen dasar yang secara integratif membentuk profil dan pendekatan pekerjaan sosial: kerangka pengetahuan (*body of knowledge*), kerangka keahlian (*body of skills*), dan kerangka nilai (*body of values*).

2.2.4.2 Prinsip Dasar Pekerja Sosial

Prinsip dasar yang diuraikan di bawah ini menurut Dubois dan Miley (2005:124) ada sepuluh prinsip dasar dalam pekerjaan sosial yaitu:

1. Penerimaan (*acceptance*)

Prinsip ini secara mendasar melihat bahwa praktisi harus berusaha menerima klien (*client*) mereka apa adanya, tanpa menghakimi klien tersebut. Kemampuan praktisi untuk menerima klien (pihak yang membutuhkan bantuan) dengan sewajarnya akan dapat membantu perkembangan relasi antar mereka.

2. Individualisasi (*individualization*)

Semua manusia unik dan memiliki kemampuan-kemampuan yang berbeda. Ketika pekerja sosial menegaskan individualitas klien, ia mengakui dan menghargai kualitas keunikan dan perbedaan-perbedaan individual itu. Ia memperlakukan klien sebagai manusia yang memiliki hak-hak dan kebutuhan-kebutuhan, bukan sebagai obyek, kasus, atau janji lain. Pekerja sosial yang mengindividualisasikan klien membebaskan dirinya dari bias dan prasangka buruk, menghindari pemberian cap dan stereotip, dan mengakui potensi keberagaman. Ia mendemonstrasikan bahwa klien memiliki hak untuk “diperlakukan sebagai individu dan diperlakukan tidak hanya sebagai seorang makhluk manusia tetapi sebagai makhluk manusia dengan perbedaan-perbedaan pribadi” (Biestek, 1957: 25, dalam DuBois & Miley, 2005: 126)

3. Pengungkapan perasaan-perasaan yang bertujuan

Emosi adalah suatu bagian yang integral dari kehidupan manusia, dan manusia mengalami serangkaian perasaan-perasaan (Biestek, 1957). Walaupun tidak bijaksana untuk mendorong klien menyemburkan sentimen secara sembarangan atau terlibat secara tidak terkendali dengan perasaan-perasaan

marah atau negatif, pekerja sosial harus mengarahkan klien untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya secara bertujuan. Pekerja sosial harus berjalan melampaui isi “hanya fakta” untuk mengungkapkan perasaan-perasaan yang mendasari fakta-fakta ini

4. Sikap-sikap tidak menghakimi

Sikap-sikap tidak menghakimi merupakan landasan bagi relasi kerja yang efektif. Pernyataan bahwa semua manusia memiliki martabat dan harga diri membentuk landasan bagi sikap-sikap tidak menghakimi; sikap-sikap tidak menghakimi mengandung unsur penerimaan. Klien seringkali berada dalam posisi dimana ia harus menguji secara kritis dirinya sendiri dan situasinya. Ini menuntut pengambilan resiko, sesuatu yang ia tidak ingin lakukan ketika ia merasa dihakimi (Keith-Lucas, 1972, dalam DuBois & Miley, 2005: 127).

5. Objektivitas

Prinsip praktek obyektivitas, atau menguji situasi-situasi tanpa bias, berkaitan sangat erat dengan pandangan yang tidak menghakimi. Agar obyektif, pekerja sosial menghindari masuknya perasaan-perasaan dan prasangka-prasangka buruk pribadinya ke dalam relasinya dengan klien. Suatu penilaian yang sangat pribadi atau tidak masuk akal mempengaruhi asesmen praktisioner tentang klien dan situasinya. Penilaian yang miring dapat menyebabkan pekerja sosial menseleksi atau mendorong suatu hasil dengan mengabaikan yang lain secara tidak semestinya. Pengalaman-pengalaman pendidikan praktisioner, pemahaman akan dunia sosial, pengalaman-pengalaman kehidupan, keyakinan-keyakinan, keberagaman posisi-posisi

istimewa, nilai-nilai, dan keadaan-keadaan fisik semuanya mempengaruhi obyektivitas pekerja sosial

6. Penglibatan emosi secara terkendali

Empati merupakan suatu dinamika yang berbeda dari baik simpati ataupun belas kasihan. Apabila respons pekerja sosial diwarnai oleh belas kasihan, sistem klien akan termiskinkan dan tidak ada jalan untuk menemukan solusi yang konstruktif. Belas kasihan merusak prinsip penentuan nasib sendiri, karena klien yang merasa dikasihani sering menyimpulkan bahwa ia tidak mampu bekerja mencapai perubahan. Apabila respons pekerja sosial diwarnai oleh simpati, ini mencerminkan “perasaan menyukai” sistem klien atau menyamakan diri dengan klien, dan gagal mengindividualisasikan keunikan klien

7. *Self Determination*

Prinsip klien berhak menentukan nasibnya sendiri, pekerja sosial mengakui “hak dan kebutuhan klien untuk bebas dalam membuat pilihan-pilihan dan keputusankeputusannya sendiri” (Biestek, 1957: 103). Penentuan nasib sendiri mengakui bahwa pertumbuhan yang sehat berasal dari dalam, atau seperti dikatakan oleh Hollis (1976): Agar pertumbuhan yang dari dalam ini terjadi harus ada kebebasan yaitu kebebasan untuk berpikir, kebebasan untuk memilih, kebebasan dari penghukuman, kebebasan dari kekerasan, kebebasan untuk membuat kesalahan-kesalahan dan bertindak secara bijaksana. Kekuatan untuk memahami dan bertindak atas dasar pemahaman seseorang terjadi hanya apabila seseorang benar-benar mengalami dan melatih kebebasan untuk

mengarahkan pikiran-pikiran dan perilaku-perilakunya sendiri, dan itulah apa yang kita maksudkan sebagai penentuan nasib sendiri (DuBois & Miley, 2005: 130)

8. Akses kepada sumberdaya-sumber daya

Memiliki akses kepada sumberdaya-sumberdaya ialah prasyarat bagi pengembangan solusi. Sumberdaya-sumber daya yang terbatas mengurangi opsi atas solusi-solusi, dan tanpa opsi, manusia tidak dapat memilih di antara alternatif-alternatif. Semua manusia menyangkutkan diri pada sumberdaya-sumberdaya untuk memenuhi tantangan-tantangannya dan mewujudkan potensinya.

9. Kerahasiaan

Kerahasiaan atau hak atas privasi berarti bahwa klien harus memberikan izin yang cepat untuk membuka informasi seperti identitasnya, percakapannya dengan pekerja sosial, pendapat pekerja sosial tentang dia, atau catatan-catatan kasusnya (Barker, 2003). Karena klien seringkali membicarakan bahan-bahan yang sensitif dan pribadi dengan pekerja sosial, menjaga kerahasiaan atau privasi adalah sangat penting untuk mengembangkan kepercayaan, suatu unsur kunci dalam relasi kerja yang efektif.

10. Akuntabilitas

Akuntabilitas artinya bahwa pekerja sosial harus berkompeten dalam metode-metode dan teknik-teknik yang ia terapkan dalam praktek profesionalnya. Ini berarti bahwa pekerja sosial melaksanakan secara sungguh-sungguh kewajibannya untuk memperbaiki praktek-praktek yang diskriminatif

dan tidak manusiawi, bertindak sesuai dengan integritas profesi yang tidak terbantahkan, dan mengimplementasikan aturan-aturan praktek dan penelitian yang sehat. Akuntabilitas meningkatkan tanggung jawab etis pekerja sosial kepada kliennya, rekan sekerjanya dan badan sosial yang mempekerjakannya, masyarakat, dan profesi pekerjaan social.

2.2.4.3 Tugas dan Tanggungjawab Pekerja Sosial Bidang Pendidikan

Menurut Costin (Dwi dkk., 2015:180) Pekerja sosial sekolah memainkan peranan penting dalam hubungan kapasitas antara sekolah dan agensi-agensi sosial masyarakat yang lain yang menolong sekolah dan sumber-sumber lainnya satu sama lain bermanfaat terhadap yang lainnya. Berikut ini adalah tugas dan tanggung jawab pekerja sosial di sekolah:

1. Pekerja sosial harus mempermudah persyaratan bagi pendidikan langsung dan pelayanan sosial terhadap para siswa serta menyediakan pelayanan sosial langsung terhadap para siswa terpilih.
2. Pekerja sosial harus bertindak sebagai pengacara siswa, berfokus pada kebutuhan-kebutuhan yang penting dari kelompok siswa terpilih.
3. Pekerja sosial harus berkonsultasi dengan para administrator sekolah agar bersama-sama mengidentifikasi situasi permasalahan atau permasalahan yang kompleks yang mana pendekatan pelayanan direncanakan akan dituju, bantuan dalam mengembangkan hubungan kerjasama dengan agen-agen kemasyarakatan, dan membantu dalam merumuskan kebijakan sekolah yang secara langsung berpengaruh terhadap kesejahteraan anak dan generasi muda.

4. Pekerja sosial harus berkonsultasi dengan para guru tentang teknik-teknik untuk menciptakan iklim di mana anak-anak mereka bebas dan termotivasi untuk belajar. (Sebagai contoh, melalui penafsiran sosial dan pengaruh budaya dan kehidupan siswa, memfasilitasi penggunaan teman sebaya untuk menolong anak yang bermasalah, atau membantu dalam aspek lainnya dari seni mengatur hubungan di dalam kelas).
5. Pekerja sosial harus mengorganisir orang tua dan kelompok masyarakat untuk saluran perhatian yang efektif tentang siswa dan sekolah serta bertindak sebagai seorang pembangun kekuatan di dalam hubungan dengan sekolah dan masyarakat.
6. Pekerja sosial harus mengembangkan dan menjaga hubungan yang produktif antara sekolah dan wilayah kritis pekerjaan sosial serta praktek legal supaya memudahkan efektivitas pelayanan masyarakat untuk sekolah anak dan keluarga mereka, membantu dengan perubahan yang direncanakan dalam pola organisasi dari program-program, dan sumber-sumber kesejahteraan sosial, dan bertindak sebagai katalis terhadap agen tersebut dalam masyarakat yang merupakan fungsi utama adalah perubahan pola dari struktur sosial kemasyarakatan (contohnya, kesejahteraan anak, perbaikan kesehatan mental masyarakat, dan pelayanan legal untuk kemiskinan).
7. Akhirnya, pekerja sosial harus menetapkan kepemimpinan dalam koordinasi keahlian multi disiplin ilmu atas nama siswa antara tenaga pelayanan siswa (contohnya, konselor bimbingan, psikolog, perawat, dan petugas pelayanan).

2.2.4.4 Peran Pekerja Sosial dalam Bidang Pendidikan

Menurut Teare dan Mc. Pheeters (Webb, 2009:22) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa peran pekerja sosial dalam bidang anak yang dapat diterapkan, yaitu sebagai berikut:

1. Pernercepat perubahan (*enebler*)

Pekerja sosial menjadi *enebler* untuk membantu masyarakat dalam mengakumulasikan pengetahuan, perasaan, serta perilaku mereka untuk bersama-sama terlibat pada penanganan persoalan anak.

2. Perantara (*broker*)

Pekerja sosial sebagai *broker* memiliki peran dalam memberi jalan terhadap anak-anak atas kemunduran kondisi sosial seperti kekerasan, kemiskinan, serta penyalahgunaan zat. Pekerja sosial disini berperan menjadi perantara yang bisa menghubungkan anak-anak dengan sistem sumber yang dibutuhkannya.

3. Fasilitator

Pekerja sosial menjadi fasilitator berperan untuk memutuskan dirinya sendiri sebagai koordinator masalah guna memudahkan usaha mencapai tujuan sehat dengan langkah penyediaan atau pemberian kesempatan dan fasilitas yang dibutuhkan klien untuk menyelesaikan masalahnya, serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pekerja sosial mempunyai tugas membantu individu untuk dapat melaksanakan fungsi sosialnya dengan baik. Banyak klien yang datang kepada pekerja sosial mengalami masalah disfungsi sosial sehingga pekerja sosial perlu memahami dan menguasai teknik-teknik perubahan perilaku untuk membantu klien memperbaiki

fungsi sosialnya. Berikut peran pekerja sosial dalam perubahan perilaku antara lain:

1. Terapis

Pekerja sosial mengkaji sifat diagnosis psikiatri serta diagnosis perihal apa yang dialami oleh anak. Pekerja sosial bisa memberikan terapi pada anak disesuaikan dengan permasalahan yang dialaminya. Pada peranan ini pekerja sosial melakukan teknik perubahan perilaku/modifikasi perilaku pada anak sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh anak tersebut.

2. Konselor

Pekerja sosial sebagai konselor memiliki peranan untuk memberikan layanan konsultasi pada klien yang ingin mengungkapkan konflik atau permasalahan yang tengah dihadapinya dan melihat potensi serta kekuatan yang dimiliki klien agar dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalahnya. Selain itu pekerja sosial dapat menyampaikan solusi alternatif untuk membantu menuntaskan persoalan yang dihadapi. Dengan dilakukannya konseling oleh pekerja sosial diharapkan klien akan memiliki semangat dan perilaku yang lebih baik dari sebelumnya.

3. Pendidik

Pekerja sosial sebagai pendidik disini bisa memperkuat kemampuan anak untuk mensugesti perubahan pada situasi masalah. Pekerja sosial menjadi pendidik dapat dilakukannya dengan menyampaikan informasi perihal sumber-sumber pada anak, serta dapat melibatkan anak pada aktivitas pembinaan-

pembinaan untuk meningkatkan kemampuannya dan merubah perilaku anak kearah yang lebih baik.

Ada beberapa peran pekerja sosial menurut Parons, Jorgensen, dan Hernandez (Dwi dkk., 2015:180) yaitu sebagai enabler atau fasilitator, broker, mediator, pendidik, dan konselor. Pekerja sosial yang bekerja di dalam lembaga pendidikan menggunakan perannya sebagai pendidik dan konselor.

Dalam perannya sebagai pendidik, pekerja sosial harus mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi klien agar dapat berfungsi secara sosial dan mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Sering kali klien keterbatasan akan pengetahuan dan keterampilan sehingga masuk kedalam kelompok yang rentan dalam menghadapi goncangan sosial. Sedangkan peran sebagai konselor tidak dapat begitu saja diperankan oleh siapa saja. Konseling yang dilakukan merupakan metode yang professional yang diperoleh dari pendidikan formal ataupun pengalaman yang telah teruji. Dalam hal ini seorang konselor di lingkungan pendidikan membantu pelajar yang terlibat tawuran agar menyadari kesalahan yang diperbuatnya.

2.2.4.5 Tujuan Pekerjaan Sosial Makro

Menurut (F. Ellen Netting, 2004) tujuan dari pekerjaan sosial makro yaitu “Untuk menciptakan dan mengembangkan suatu penyesuaian yang efektif antara sumber-sumber kesejahteraan sosial dengan kebutuhan-kebutuhan”. Selain itu terdapat pula tujuan khusus di dalam pekerjaan sosial makro diantaranya:

1. Memperoleh data dan fakta yang diperlukan.

2. Mengembangkan dan meubah program agar tercapai penyesuaian yang lebih baik antara sumber dan kebutuhan.
3. Meningkatkan efektivitas kerja dari lembaga-lembaga.
4. Mengembangkan pengertian umum tentang masalah, kebutuhan, tujuan, program dan metode yang dipakai.
5. Mengembangkan dukungan dan partisipasi masyarakat dalam aktivitas pengembangan masyarakat.

2.2.4.6 Peranan Praktik Pekerjaan Sosial Komunitas

Pekerja sosial dalam ranah makro dalam menjalankan praktiknya di masyarakat tentunya memiliki peranan tertentu. Peranan yang dapat dilakukan oleh pekerja sosial menurut Zastrow dalam (Fahrudin, 2012) yaitu:

1. *Enabler*

Pekerja sosial harus mampu membantu mencari solusi alternatif kepada masyarakat ketika merasa bingung terhadap keputusan-keputusan yang masyarakat ambil. Pekerja sosial hanya membantu mencari dari berbagai permasalahan yang ada dan masyarakat dapat memilih solusi yang tepat bagi mereka.

2. *Broker*

Peran *broker* yaitu menghubungkan masyarakat kepada sistem sumber dan lembaga-lembaga pemberi pelayanan yang berhubungan dengan bantuan sosial. Kemudian tugas pekerja sosial dengan masyarakat yaitu mampu mengidentifikasi dan melokalisir sumber-sumber kemasyarakatan yang tepat bagi masyarakat, mampu menghubungkan masyarakat dengan sumber secara

konsisten dan mampu mengevaluasi efektifitas sumber dalam kaitannya dengan kebutuhan-kebutuhan masyarakat.

3. Educator

Pekerja social memiliki peran sebagai pendidik, pekerja social memberikan pengetahuan yang berisi teori dan informasi kepada masyarakat. Kategori peran pekerja social sebagai edukator diantaranya yaitu menumbuhkan kesadaran, menginformasikan, mengkonfrontasikan, dan pelatihan.

4. Fasilitator

Peran sebagai fasilitator yaitu pekerja social memfasilitasi masyarakat dalam meningkatkan pemahaman. Kemudian tugas pekerja social sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi pendidikan dengan membangun pengetahuan dan keterampilan bagi masyarakat, memberikan model atau contoh dan memfasilitasi pemecahan masalah bersama, mendorong kegiatan yang akan dilakukan secara kolektif dan memfasilitasi penetapan tujuan.

5. Konselor

Tugas pekerja social sebagai konselor yaitu memberikan pelayanan kepada masyarakat yang ingin mengungkapkan permasalahannya, serta melihat potensi dan kekuatan yang dimilikinya

2.2.4.7 Model-Model Praktik Pekerjaan Sosial Makro

Jack Rortman dalam (F. Ellen Netting, 2004) mengemukakan tiga model dalam pengembangan masyarakat yang berguna dalam memahami konsepsi tentang pekerja sosial dengan masyarakat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Model *Locality Development*

Model ini memandang bahwa perubahan atau pengembangan masyarakat dapat dilakukan dengan sangat baik melalui partisipasi aktif dari masyarakat local. Pada dasarnya pengembangan masyarakat local mempunyai tujuan untuk menjadikan perubahan-perubahan masyarakat melalui keterlibatan dari orang-orang, organisasi-organisasi setempat di dalam menentukan tujuan-tujuannya.

2. Model *Social Planning*

Model ini menekankan pada proses teknis untuk memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam masyarakat berupa aktifitas untuk memecahkan masalah dan melibatkan sejumlah sistem yang ada dalam masyarakat serta menentukan prioritas sumber-sumber dan program. Perencanaan social diadakan untuk mengontrol perubahan-perubahan yang terjadi. Perencanaan social juga diartikan sebagai proses yang pragmatis untuk menentukan keputusan dan menetapkan tindakan dalam memecahkan masalah sosial.

3. Model *Social Action*

Model ini merupakan suatu gerakan untuk mencapai tujuan kesejahteraan sosial melalui perundang-undangan, gerakan sosial dan menstimulasi pemerintah untuk membuat perundang-undangan atau peraturan bagi tingkat pusat maupun daerah. Aksi sosial menekankan pada bagian-bagian penduduk yang mengalami penderitaan, golongan ini perlu diorganisasikan agar dapat memberikan sumbangan yang positif dalam kehidupan masyarakat dengan usaha untuk menciptakan kondisi sosial dan memperbaiki kebijakan sosial.

2.2.4.8 Strategi dan Taktik dalam Pekerjaan Sosial Makro

Strategi dan taktik dalam pekerjaan sosial makro menurut (F. Ellen Netting, 2004) dibagi menjadi tiga, yaitu kerjasama (*collaboration*), kampanye sosial (*social campaign*), dan kontes (*contest*). Strategi merupakan usaha yang menyeluruh yang dirancang agar perubahan yang diusulkan dapat diterima oleh berbagai kalangan. Setiap strategi tersebut memiliki taktik-taktik tersendiri. Berikut penjelasannya:

1. Kolaborasi (*Collaboration*)

Kerjasama merupakan strategi pengembangam masyarakat yang dilakukan jika kelompok/sasaran komunitas sudah memahami apa yang akan dan harus dilakukan. Selain itu, komunitas sasaran sudah memiliki kehendak atau kesepakatan bersama untuk melaksanakan kegiatan yang akan dilakukan. Taktik yang digunakan yaitu implementasi dan capacity building.

2. Kampanye sosial (*social campaign*)

Kampanye sosial adalah suatu upaya untuk mempengaruhi anggota system sasaran agar system sasaran dapat menyadari bahwa perubahan memang benar-benar dibutuhkan dan dengan demikian sumber yang dibutuhkan dapat dialokasikan. Taktik yang digunakan yaitu pendidikan atau penyuluhan, persuasi dan pemanfaatan media masa.

3. Kontes (*contest*).

Kontes merupakan strategi yang dapat dilakukan jika kelompok sasaran mengalami permasalahan yang lebih banyak disebabkan oleh struktur kekuasaan yang menindas, tidak adil, dan merugikan kelompok terbesar dalam

masyarakat. Taktik yang digunakan yaitu advokasi, tawar menawar, dan negosiasi.

2.2.4.9 Kajian tentang Penyuluhan

Penyuluhan merupakan sebuah proses pengubahan perilaku yang dilakukan melalui penyebarluasan informasi. Menurut (Subejo, 2010), penyuluhan adalah proses perubahan perilaku di kalangan masyarakat agar mereka tahu, mau dan mampu melakukan perubahan demi tercapainya peningkatan produksi, pendapatan atau keuntungan dan perbaikan kesejahteraannya. Selain itu Menurut (Lucie, 2005) penyuluhan diartikan sebagai berikut:

“Penyuluhan merupakan proses perubahan perilaku yang berkelanjutan, dimana perubahan yang dituntut tidak semata-mata karena penambahan pengetahuan saja, namun diharapkan juga adanya perubahan pada keterampilan sekaligus sikap mantap yang menjurus kepada tindakan atau kerja yang lebih baik, produktif, dan menguntungkan.”

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penyuluhan merupakan suatu kegiatan yang ditujukan pada suatu kelompok masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pemahaman agar dapat mengubah cara pandang dan perilaku suatu kelompok masyarakat kearah yang lebih baik lagi.

2.2.4.10 Tahapan Penyuluhan

Menurut Notoadmodjo dalam (Natsir, 2018) tahapan proses penyuluhan adalah sebagai berikut:

1. Tahap sadar (*arwarness*) merupakan tahapan seseorang sudah mengetahui sesuatu yang baru karena hasil dari berkomunikasi dengan pihak lain.
2. Tahap minat (*interest*) yaitu tahapan seseorang mulai ingin mengetahui lebih banyak tentang hal-hal baru yang sudah diketahuinya dengan jalan mencari keterangan atau informasi yang lebih terperinci.

3. Tahap menilai (*evaluation*) yaitu tahapan seseorang mulai menilai atau menimbang-menimbang serta menghubungkan dengan keadaan atau kemampuan diri, misalnya kesanggupan serta resiko yang akan ditanggung baik dari segi sosial maupun ekonomi.
4. Tahap mencoba (*trial*) yaitu tahapan seseorang mulai menerapkan atau mencoba dalam skala kecil sebagai upaya meyakinkan apakah dapat dilanjutkan atau tidak.
5. Tahap penerapan atau adopsi (*adoption*) yaitu tahapan seseorang sudah yakin akan hal baru dan mulai melaksanakan dalam skala besar.

2.2.4.11 Metode Penyuluhan

Menurut Notoatmodjo dalam (Natsir, 2018) terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam penyuluhan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Ceramah yaitu suatu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi sesuai yang diinginkan.
2. Metode Diskusi Kelompok adalah pembicaraan yang direncanakan dan telah dipersiapkan tentang suatu topik pembicaraan diantara peserta (sasaran) dengan seorang pemimpin diskusi yang telah ditunjuk.
3. Metode Curah Pendapat adalah suatu bentuk pemecahan masalah di mana setiap anggota mengusulkan semua kemungkinan pemecahan masalah yang terpikirkan oleh masing-masing peserta, dan evaluasi atas pendapat-pendapat tadi dilakukan kemudian.

4. Metode Panel adalah pembicaraan yang telah direncanakan di depan pengunjung atau peserta tentang sebuah topik, diperlukan 3 orang atau lebih panelis dengan seorang pemimpin.
5. Metode Bermain peran adalah memerankan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan pemikiran oleh kelompok.
6. Metode Demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukkan pengertian, ide dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara melaksanakan suatu tindakan, adegan dengan menggunakan alat peraga. Metode ini digunakan terhadap kelompok yang tidak terlalu besar jumlahnya.
7. Metode Simposium adalah serangkaian ceramah yang diberikan oleh 2 sampai dengan topik yang berlebihan tetapi saling berhubungan erat.
8. Metode Seminar adalah suatu cara di mana sekelompok orang berkumpul untuk membahas suatu masalah dibawah bimbingan seorang ahli yang menguasai bidangnya.

2.3. Kerangka Berfikir

