

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masalah anak yang terjadi akibat dari perkembangan zaman yang tidak bisa dipungkiri oleh manusia terlebih adanya perkembangan teknologi di era industry 4.0. Hal ini merupakan dampak negative dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Usia anak yang sejatinya belum mengerti mengenai dampak negative dari teknologi sering kali menggunakan teknologi tanpa ada batasan, seperti contohnya menggunakan *smartphone* atau komputer untuk keperluan *game online* secara berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan terhadap *game online*.

Menurut Sukrakarta dalam (Rayfana dkk., 2019) menyatakan keluarga khususnya orang tua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi minat dan anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Menurut (Rayfana dkk., 2019) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orang tua yang salah. Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecanduan *game online*.

Orang tua mempunyai peran yang sangat penting untuk mendidik dan mengasuh anak. Sebagai orang tua sudah selayaknya kita memberikan didikan dan

pengawasan yang terbaik untuk anak kita. Pola asuh adalah proses interaksi antara orang tua dan anak dalam mendukung perkembangan fisik, emosi, sosial, intelektual, dan spiritual sejak anak dalam kandungan sampai dewasa. Dalam masa pola asuh-aspek emosi dan sosial anak akan sangat berkembang, dalam masa ini pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap perilaku anak.

Di era sekarang banyak orang tua yang memberikan *smartphone* kepada anaknya yang belum cukup umur. Hal ini tidak terlepas dari orang tua yang tidak mau repot karena mengasuh anaknya. Pola asuh menjadi hal yang sangat penting terhadap anak karena perkembangan anak dipengaruhi oleh pengasuhan orang tua, orang tua sering kali tidak memikirkan jangka panjang dari pola asuh yang diterapkan kepada anaknya. Hal ini bisa menjadi masalah karena tidak sedikit orang tua yang terlalu membebaskan anaknya dalam menggunakan teknologi.

Masalah pada pola asuh sering terjadi karena ketidaktahuan orang tua terhadap pola perkembangan perilaku anak, hal ini disebabkan rendahnya keingintahuan orang tua terhadap pola perkembangan anak. Banyak orang tua yang ingin merasa nyaman dengan memberikan *smartphone* kepada anaknya agar anaknya tidak menangis. Orang tua sering mengabaikan hal-hal kecil seperti perilaku menggunakan gadget di depan anak. Ini bisa menjadi salah satu masalah karena anak akan meniru apa yang dia dengar dan apa yang dia lihat dari lingkungannya. Pada usianya anak akan terus mencari tahu apa yang baru yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan data dari CNN Indonesia menunjukkan bahwa 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda di Indonesia kecanduan internet bagian besar

waktu yang dihabiskan anak-anak dan remaja di internet adalah untuk bermain *game online* serta media sosial, data ini berdasarkan survei kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia, yang dilakukan kepada ribuan generasi muda di Indonesia pada Mei sampai Juli 2020. Hal ini juga terlihat dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di mana tingkat penetrasi internet di kelompok usia 13-18 tahun mencapai 99,16% pada 2021-2022 yang dilansir oleh dataindonesia.id. Sehingga dapat diartikan bahwa kecanduan pada *game online* yang ada di Indonesia terjadi pada usia anak. Angka tersebut sangatlah besar mengingat dalam tiga tahun terakhir pemerintah memberlakukan sistem belajar dari rumah dikarenakan masalah pandemi covid-19 yang terjadi.

Berdasarkan berita dari Detiknews.com. Dua anak usia SMP di Kota Cimahi terpaksa berhenti sekolah selama satu tahun lantaran harus menjalani perawatan dan pemulihan kesehatan jiwa. Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan mengungkapkan dua bocah kelas VII SMP itu mengalami kecanduan *game online* awal mulanya temuan dua anak kecanduan *game online* itu saat mereka tidak muncul saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dari situ kemudian ditelusuri dan didapati fakta bahwa mereka adiksi *game online*. Dampak kecanduan *game online* pada dua anak tersebut mengubah pola tidur. Selagi waktunya mengikuti pembelajaran secara online, dua bocah itu malah tidak hadir karena tertidur.

Berita lainnya mengenai dampak dari kecanduan *game online* yang dikutip dari Merdeka.com empat orang remaja putra asal Jawa Barat akibat dari kecanduan *game online* di gawai, harus menjalani perawatan di Rumah sakit Jiwa (RSJ)

Provinsi Jawa Barat, di Cisarua Kabupaten Bandung Barat diketahui penyebab remaja tersebut dirawat yaitu suka membanting barang seperti Handphone. Remaja tersebut diketahui mengalami gangguan stress dan suka mengurung diri.

Pola asuh berakibat pada kemampuan pelaksanaan tugas perkembangan anak, yang dikemudian hari mewarnai kemampuan keberfungsian sosialnya. Sebagai contoh anak yang ketika kecil kehilangan kesempatan bermain dan belajar secara seimbang akan mengalami gangguan belajar pada tahap perkembangan selanjutnya. Situasi ini akan menimbulkan pelaksanaan keberfungsian social terkait aktualisasi diri dan pelaksanaan peran. Dimensi aktualisasi diri dan pelaksanaan peran dapat mempengaruhi dimensi lain dalam keberfungsian social seperti pemenuhan kebutuhan dasar, pemecahan masalah, relasi dan emosional anak. Jadi gangguan pada salah satu dimensi keberfungsian sebagai akibat dari pola asuh yang tidak kondusif dalam pencegahan kecanduan *game online* dapat mempengaruhi dimensi lain dari keberfungsian social.

Pola asuh pada anak merupakan hal yang sangat penting dalam pekerjaan social dengan anak. Perilaku bermain *game online* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan yang dapat menjadi permasalahan psikososial bagi anak seperti yang di ungkapkan oleh Beranuy, Carbonell, & Griffiths (Kusumawati dkk., 2017). Masalah kecanduan *game online* bisa menyebabkan anak tersebut menjadi apatis sebagai pelarian dari hubungan interpersonal dikarenakan rendahnya interaksi sosial dengan orang lain dalam kehidupan nyata, serta dapat menyebabkan anak tersebut kesulitan berkenalan dengan teman sebayanya. Meskipun permasalahan kecanduan *game online* ini belum tertulis secara sah sebagai pemerlu pelayanan

kesejahteraan sosial, tetapi permasalahan ini sudah banyak terjadi di Indonesia sebagai dampak negative dari teknologi. Peran pekerja sosial sebagai sebagai *problem solver* sangat penting sebagai salah satu ujung tombak permasalahan anak yang mengalami kecanduan *game online*.

Berdasarkan uraian fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan “Pola Asuh Orang Tua terhadap Anak Kecanduan *Game online* di SMA Negeri 1 Batujajar Kabupaten Bandung Barat”. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui pola asuh yang dilakukan orang tua kepada anak, sehingga orang tua dapat melakukan penanganan dalam mengurangi dampak dari kecanduan *game online* yang dapat mengganggu keberfungsian sosial anak dan mengganggu aktivitas belajar anak.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan pendapat Baumrind (Lestari, 2018), indikator pola asuh ini meliputi (1) kontrol orang tua, (2) tuntutan orang tua, (3) penerimaan orang tua, dan (4) ketanggapan orang tua. Karena itu penelitian ini difokuskan pada “Bagaimana Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan *Game online* di SMA Negeri 1 Batujajar?”. Selanjutnya permasalahan tersebut dirinci dalam sub-sub pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik responden?
2. Bagaimana kontrol orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*?
3. Bagaimana tuntutan orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*?
4. Bagaimana penerimaan orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*?

5. Bagaimana ketanggapan orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran empiris tentang:

1. Karakteristik responden
2. Kontrol orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*
3. Tuntutan orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*
4. Penerimaan orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*
5. Ketanggapan orang tua terhadap responden anak kecanduan *game online*

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan dapat dijadikan rujukan dalam konsep praktik pekerjaan sosial dengan anak yang berkaitan dengan permasalahan sosial, khususnya mengenai pola asuh orang tua terhadap anak kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Batujajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberi solusi penanganan anak kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Batujajar.

1.5. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini hanya hanya meneliti pola asuh orang tua terhadap kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Batujajar Kabupaten Bandung Barat dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey deskriptif.

1.6. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun berdasarkan sistematika penulisan skripsi di lingkungan Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung, yaitu:

- BAB I PENDAHULUAN, memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pembatasan penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II KAJIAN KONSEPTUAL, memuat penelitian terdahulu mengenai pola asuh orang tua terhadap anak kecanduan *game online*, konsep atau teori yang relevan dengan pola asuh orang tua terhadap anak kecanduan *game online*, dan kerangka berfikir.
- BAB III METODE PENELITIAN, memuat desain penelitian, sumber data, definisi operasional, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas alat ukur, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, serta jadwal dan langkah-langkah penelitian.
- BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, memuat gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.
- BAB V USULAN PROGRAM, memuat dasar pemikiran, nama program, tujuan dan sasaran program, pelaksana program, metode dan teknik, kegiatan yang dilakukan, langkah-langkah pelaksanaan, rencana anggaran biaya, analisis kelayakan program, dan indikator keberhasilan.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN, memuat simpulan berupa temuan hasil penelitian yang menjawab permasalahan dan saran untuk peneliti mengatasi masalah dalam pelaksanaan program.