

BAB I

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini semakin pesat, salah satunya adalah internet. Internet merupakan hal yang sangat diminati oleh banyak orang dari berbagai kalangan usia (Hardiantoro, 2018). Menurut Sepriani (2014), sebanyak hampir 82 juta orang Indonesia menggunakan internet dan 80% jumlah penggunaannya adalah remaja (Hardiantoro, 2018).

Internet tidak hanya sebagai sarana untuk mencari informasi tetapi juga dapat menjadi sarana hiburan bagi para penggunaannya, salah satunya adalah *games online*, kemudahan dalam mengakses *games online* serta karena adanya pengaruh dari teman membuat remaja semakin tertarik bermain *games online* (Misnawati, 2016).

Menurut Rini (2011), *games online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yaitu *local area network* sebagai medianya. *Games* adalah aktivitas yang menyenangkan serta memiliki aturan, ada yang menang dan ada yang kalah (Misnawati, 2016).

Disamping sebagai sarana hiburan, ternyata *games online* juga memiliki sisi buruk yaitu, kecenderungan membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan komputer hingga melupakan kegiatan lain seperti belajar, berkurangnya waktu tidur serta berkurangnya interaksi sosial dengan orang lain di dunia nyata

karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis anak karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia (Pande dan Marheni, 2015).

Jika orang tua tidak memberikan kontrol maupun pengawasan saat anak bermain *games online* maka hal ini dapat menyebabkan anak bermain tanpa adanya aturan serta dapat menyebabkan dampak yang buruk dimasa yang akan datang (Zakiyah, Rosmawati & Saam, 2018).

Seperti contoh kasus yang dipublikasi oleh *TribunNews* bahwa terdapat komplotan anak di bawah umur yang ditangkap karena mencuri di sebuah rumah di kelurahan Selindung kota Pangkal Pinang, Bangka Belitung. Aksi nekat ini mereka lakukan lantaran adiksi *games online*.

Berdasarkan kasus tersebut, adiksi *games online* dapat memicu perilaku-perilaku yang menyimpang, oleh karena itu orang tua harus mampu memberikan pengawasan yang tepat bagi anak – anaknya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada siswa-siswi SMP Sultan Iskandar Muda Medan, peneliti melihat beberapa anak tidak memperhatikan pelajaran saat guru sedang mengajar dan ada beberapa diantaranya menguap saat pelajaran berlangsung padahal saat itu baru pukul 10:00 pagi. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa anak dimana diantaranya sangat suka bermain *games online*, ia bahkan dapat bermain *games online*

kesukaannya lebih daripada tiga jam sehari. Ada juga anak yang saat pulang sekolah hal yang pertama dilakukannya adalah bermain *games online*, anak lainnya mengatakan bahwa dirinya sering terlambat datang kesekolah karena ia bergadang untuk bermain *games online*.

Saat ditanya apa reaksi orang tua mereka diantaranya menjawab bahwa terkadang orang tua mereka marah, ada juga yang tidak peduli karena sudah mengingatkan beberapa kali tetapi tidak ada perubahan akhirnya dibiarkan saja dan bahkan ada yang tidak pernah dimarahi selama bermain *games online* tidak mengganggu sekolah mereka. Interaksi anak dengan orang tua sangat sedikit sekali hal ini dipengaruhi karena rata-rata anak memiliki orang tua yang bekerja sehingga pengawasan yang diberikan oleh orang tua juga sangat minim. Sedangkan saat ditanya apa yang dilakukan anak saat berkumpul bersama dengan teman sebaya mereka kadang mengobrol atau bermain *games online* bersama.

Perilaku pada remaja secara langsung maupun tidak langsung terbentuk dari interaksi remaja dengan lingkungannya dimana perilaku yang berlebihan dalam bermain *games online* dapat menyebabkan adiksi *game online*.

Menurut Young (2009) adiksi *games online* adalah dimana seseorang memiliki ketertarikan untuk terus bermain *games online* dan sulit untuk berhenti. Seseorang yang mengalami adiksi *games online* akan memfokuskan diri pada bermain *games online* serta menjadikannya sebuah prioritas yang harus diutamakan

(Pande & Marheni, 2015). Menurut Waluyo (2004) seseorang yang suka bermain *games online* dan dapat dikategorikan mengalami adiksi *games online* bila bermain *games* lebih dari 2 jam dalam sehari (Pande & Marheni, 2015).

Salah satu faktor yang mempengaruhi adiksi *games online* yaitu pola asuh. Berdasarkan penelitian Masha dan Candra (2016) dilihat dari hasil analisis distribusi frekuensi indikator pola asuh menunjukkan bahwa sebanyak 14 peserta didik atau (26,42%) tergolong dalam kategori rendah, 36 peserta didik atau (67,92%) tergolong dalam kategori sedang, dan 3 peserta didik atau (5,66%) tergolong dalam kategori tinggi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusumawati, Aviani dan Molina (2017) hasil ini memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat adiksi *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan orang tua. Menurut Park (2004) menyatakan bahwa perkembangan anak yang bervariasi dipengaruhi oleh gaya pengasuhan yang berbeda pula (Kusumawati, Aviani & Molina, 2017).

Menurut Habibi (2018) pola asuh merupakan proses pembelajaran dan pendidikan yang bermanfaat untuk perkembangan dan pertumbuhan anak melalui proses interaksi antara orang tua dan anak. Pengawasan dan kontrol orang tua sangat diperlukan bagi remaja, walaupun remaja lebih sering berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Berdasarkan uraian diatas dan fenomena-fenomena yang berkaitan dengan adiksi *games online* dan pola asuh orang tua. Maka kami tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Tingkat Adiksi *Games Online* Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua pada Siswa-Siswi SMP Sultan Iskandar Muda Medan”.

Berdasarkan uraian di atas, muncul rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau pola asuh orang tua pada siswa-siswi SMP Sultan Iskandar Muda Medan?

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau pola asuh orang tua pada siswa-siswi SMP Sultan Iskandar Muda Medan.

Hipotesa yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau dari jenis pola asuh orang tua (*authoritarian, authoritative & permissive*).