

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Pola Asuh Orang Tua

2.1.1 Definisi Pola Asuh Orang Tua

Dalam Kamus Bahasa Indonesia(2003: 381) pola asuh atau pengasuhan merupakan cara perbuatan untuk menjaga,merawat, mendidik, membimbing, anakanaknya agar berkembang sesuaitahapannya. Pengasuhan orang-tuadiharapkan dalam memberikan kedisiplinanterhadap anak, memberikan tanggapan yangsebenarnya agar anak merasa orang-tuaselalu memberikan perhatian yang positifterhadapnya (*Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling, Volume 1 Nomor 1 2017*)

Pola asuh adalah proses interaksi antara orang tua dan anak dalam mendukung perkembangan fisik, emosi, social, intelektual, dan spiritual sejak anak dalam kandungan sampai dewasa (kementrian pendidikan dan kebudayaan, 2016).

Pengasuhan orang tua atau yang lebih dikenal dengan pola asuh orang tua merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan menjadikan anak sukses menjalani kehidupan ini. Hal senada dikemukakan oleh Euis bahwa pola asuh merupakan serangkaian interaksi yang intensif, orangtua mengarahkan anakuntuk memiliki kecakapan hidup. Menurut Casmini pola asuh merupakan 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 secara umum.Pola asuh orang tua menurut Sugihartono, dkk adalah pola perilaku yang digunakan untuk

berhubungan dengan anak-anak. Pola asuh yang diterapkan oleh setiap keluarga tentunya berbeda dengan keluarga lainnya. Sedangkan Atmosiswoyo dan Subyakto menjelaskan bahwa pola asuh adalah pola pengasuhan anak yang berlaku dalam keluarga, yaitu bagaimana keluarga membentuk perilaku generasi berikut sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat (*Lentera, Vol. XVIII, No. 1, Juni 2015*).

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa pola asuh orang tua adalah serangkaian proses interaksi antara orang tua dan anak dalam proses tersebut orang tua memberikan pengasuhan berupa pendidikan, bimbingan serta membantu perkembangan anak dengan tujuan untuk menjamin kelangsungan hidup dan perkembangan seorang anak dari kecil hingga dewasa.

2.1.2 Macam Pola Asuh Orang Tua

Menurut Baumrind (dalam Rusilaanti 2015:164-165) terdapat beberapa macam pola asuh orang tua yaitu:

2.1.2.1 Pola asuh otoriter

Pola asuh ini merupakan kebalikan dari pola asuh demokratis yaitu cenderung menetapkan standar yang mutlak harus dituruti, biasanya disertai dengan ancaman-ancaman. Bentuk pola asuh ini menekan pada pengawasan orang tua atau kontrol yang ditunjukkan pada anak untuk mendapatkan kepatuhan dan ketaatan. Jadi orang tua yang otoriter sangat berkuasa terhadap anak, memegang kekuasaan tertinggi serta mengharuskan anak patuh pada perintah-perintahnya. Pola asuh otoriter ini menjelaskan bahwa sikap orang tua yang cenderung memaksa anak untuk berbuat sesuatu sesuai dengan keinginan orang tua. Pola asuh ini adalah pola asuh dimana orang tua memberikan

peraturan-peraturan kepada anaknya dan anak harus mematuhi peraturan yang dibuat di lingkungan keluarga.

Ciri-ciri pola asuh otoriter di antaranya :

- a. Hukuman yang keras
- b. Suka menghukum secara fisik
- c. Bersikap mengomando
- d. Bersikap kaku (keras)
- e. Cenderung emosional dalam bersikap menolak
- f. Harus mematuhi peraturan-peraturan orang tua dan tidak boleh membantah.

2.1.2.2 Pola asuh permisif

Pola asuh ini adalah bentuk pengasuhan dimana orang tua memberikan kebebasan sebanyak mungkin kepada anak untuk mengatur dirinya, anak tidak dituntut untuk bertanggung jawab dan tidak banyak kontrol oleh orang tua. Pola asuh ini memberikan pengawasan yang sangat longgar. Memberikan kesempatan kepada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Mereka cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka. Namun, orang tua tipe ini bersifat hangat sehingga sering kali disukai oleh anak. Pola asuh permisif ini yaitu sikap pola asuh orang tua yang cenderung membiarkan dan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai hal.

Ciri-ciri pola asuh permisif yaitu :

- a. Kontrol orang tua terhadap anak sangat lemah.
- b. Memberikan kebebasan kepada anak untuk dorongan atau keinginannya.

- c. Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggap benar oleh anak.
- d. Hukuman tidak diberikan karena tidak ada aturan yang mengikat.
- e. Kurang membimbing.
- f. Anak lebih berperan dari pada orang tua.
- g. Kurang tegas dan kurang komunikasi.

2.1.2.3 Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang memprioritaskan kepentingan anak akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka. Orang tua dengan pola asuh ini bersikap rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio atau pemikiran-pemikiran. Orang tua yang demokratis memandang sama kewajiban hak orang tua dan anak, bersikap rasional dan selalu mendasari tindakannya pada rasio pemikiran. Pola asuh demokrasi ini merupakan sikap pola asuh dimana orang tua memberikan kesempatan kepada anak dalam berpendapat dengan mempertimbangkan antara keduanya. Akan tetapi hasil akhir tetap ditangan orang tua. Pola asuh demokratis ini akan berpengaruh pada sifat dan kepribadian anak. Di antaranya :

- a. Bersikap bersahabat.
- b. Percaya kepada diri sendiri.
- c. Mampu mengendalikan diri.
- d. Memiliki rasa sopan.
- e. Mau bekerja sama.
- f. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- g. Mempunyai tujuan dan arah hidup yang jelas.
- h. Berorientasi terhadap prestasi.

2.1.2.4 Pola asuh penelantar

Pola asuh orang tua tipe ini pada umumnya memberikan waktu dan biaya yang sangat minim pada anak-anaknya. Waktu mereka banyak digunakan untuk keperluan pribadi mereka, seperti bekerja, dan juga kadang kala biaya pun dihemat-hemat untuk anak mereka. Termasuk dalam tipe ini adalah perilaku penelantar secara fisik dan psikis pada orangtua yang depresi. Orangtua yang depresi pada umumnya tidak mampu memberikan perhatian fisik maupun psikis pada anak-anaknya. Pola asuh tipe ini adalah pola asuh antar orang tua dengan anak memiliki komunikasi yang minim, anak yang tidak dalam pengawasan orang tua bahkan tidak ada. Orang tua tipe ini pada umumnya memberikan waktu dan biaya yang sangat minim pada anak-anaknya.

Ciri-ciri pola asuh penelantar yaitu :

- a. Orang tua tidak melakukan kontrol sama sekali kepada anaknya
- b. Orang tua lebih mementingkan kepentingan sendiri
- c. Bersikap mengabaikan
- d. Kurang melibatkan diri dalam pengasuhan anak.

2.1.3 Dimensi Pola Asuh Orang Tua

Dalam pandangan Braumind (Tridhonanto, 2014) pola asuh orang tua memiliki dua dimensi, yaitu dimensi kontrol dan dimensi kehangatan: Pola asuh penelantar

2.1.3.1 Dimensi Kontrol

Dalam dimensi kontrol ini, orang tua mengharapkan kematangan dan tanggung jawab dari anak. Dimensi kontrol memiliki aspek berperan yaitu:

- a. Pembatasan sebagai tindakan pencegahan apa yang ingin dilakukan anak dalam bentuk larangan.

- b. Tuntutan ini berarti bahwa orang tua mengharapkan serta berusaha supaya anak dapat memenuhi standar tingkah laku, sikap dan tanggung jawab yang telah ditetapkan.
- c. Sikap orang tua yang ketat dan tegas dalam menjaga anak supaya selalumemetuhi aturan yang diberikan.
- d. Campur tangan orang tua sebagai intervensi yang dilakukan orang tua terhadaprencana anak, hubungan interpersonal anak dan kegiatan lainnya.
- e. Orang tua yang menggunakan kekuasaan sewenang-wenang, mempunyaikontrol yang tinggi dalam menegakkan aturan. Orang tua merasa mempunyaihak untuk menghukum bila tingkah laku anak tidak sesuai dengan yangdiharapkan.

2.1.3.2 Dimensi Kehangatan

Dimensi kehangatan tidak kalah penting dengan dimensi kontrol, sebab waktu dalam pengasuhan anak mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kehidupan keluarga. Dimensi kehangatan memiliki beberapa aspek yang berperan, antara lain:

- a. Perhatian orang tua terhadap kesejahteraan anak.
- b. Responsivitas orang tua terhadap kebutuhan anak.
- c. Meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan bersama dengan anak.
- d. Menunjukkan rasa antusia pada tingah laku yang ditampilkan anak.
- e. Peka terhadap kebutuhan emosional anak.

2.1.4 Dampak atau Pengaruh Pola Asuh Orang Tua

Dampak atau pengaruh pola asuh orangtua terhadap anak- anak menurut Baumrind (dalam Martin & Colbert, 2010) adalah :

2.1.4.1 Pola Asuh Otoriter

Anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua dengan pola asuh otoriter akan menghasilkan anak-anak yang penakut, pemurung, tidak bahagia dengan keadaannya, mudah kesal, mudah terpengaruh dan mudah stress, serta tidak ramah terhadap orang-orang disekitarnya. Selain itu, mereka merasa tidak senang bila berada di lingkungan, dan mereka umumnya tidak memiliki tujuan hidup. Hal tersebut disebabkan oleh orang tua yang memberikan aturan ketat kepada mereka, dan mengharapkan mereka mematuhi aturan itu. Namun terdapat pengaruh positif dari pola asuh ini, yaitu dengan adanya aturan ketat, anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang taat dan mahir.

2.1.4.2 Pola Asuh Demokratis

Anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua dengan pola asuh demokratis akan menghasilkan anak-anak yang memiliki perkembangan sosial baik, seperti adanya keceriaan atau kebahagiaan, bertanggung jawab, mandiri, berprestasi, dan kooperatif baik dengan teman, maupun orang lain. Anak-anak yang diasuh secara demokratis ini juga menunjukkan orisinalitas dalam berpikir, memiliki motivasi yang tinggi untuk berprestasi, menyukai tantangan intelektual, dan memiliki keterampilan sosial seperti bergaul dengan orang lain dan aktif berpartisipasi dalam kelompok.

2.1.4.3 Pola Asuh Permisif

Anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua dengan pola asuh permisif akan menghasilkan anak-anak yang cenderung bersikap agresif dan impulsif. Selain itu, anak tersebut juga tidak terampil

dalam pergaulan dengan teman atau sekitarnya. Mereka yang diasuh dengan pola asuh permisif menjadi anak yang kurang bahagia, tidak bisa mengatur diri, dan cenderung bermasalah dengan teman atau orang lain. Untuk anak laki-laki, anak tersebut akan menjadi sosok yang suka memerintah, mau menang sendiri, kontrol diri yang rendah, egois, tidak mandiri dan berprestasi di sekolah.

2.1.4.4 Pola Asuh Penelantaran

Anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua dengan pola asuh penelantaran atau ketidaklibatan ini akan menghasilkan anak-anak menjadi pribadi yang kurang bisa mengontrol diri, memiliki harga diri yang rendah, dan kurang kompeten dibandingkan dengan teman-temannya, serta tidak memiliki kemandirian diri yang baik. Harga diri rendah merupakan perasaan seseorang yang berpikir negatif terhadap dirinya sendiri, tidak percaya diri, merasa gagal dalam mencapai keinginan, mengkritik diri sendiri, perasaan tidak mampu, mudah tersinggung, dan menarik diri secara sosial.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Penerapan Pola Asuh Orang Tua

Faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua menurut Hurlock sangatlah banyak. Faktor-faktor ini bisa membentuk orang tua menjadi pengasuh yang baik bagi si kecil ataupun sebaliknya. Dan dalam mengubah pola asuh, orang tua pun perlu bekerja keras dimulai dari mengenal dirinya sendiri - kelebihan dan kelemahannya dan lalu membentuk dirinya dengan kebiasaan baru sehingga dia bisa mengasuh anak-anaknya lebih baik. Faktor yang mempengaruhi pola asuh orangtua menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

2.1.5.1 Kepribadian orang tua

Setiap orang tua memiliki kepribadian yang berbeda. Hal ini tentunya sangat mempengaruhi pola asuh anak. Misalkan orang tua

yang lebih gampang marah mungkin akan tidak sabar dengan perubahan anaknya. Orang tua yang sensitif lebih berusaha untuk mendengar anaknya.

2.1.5.2 Persamaan dengan pola asuh yang diterima orang tua

Sadar atau tidak sadar, orang tua bisa mempraktekkan hal-hal yang pernah dia dengar dan rasakan dari orang tuanya sendiri. Orang tua yang sering dikritik juga akan membuat dia gampang mengkritik anaknya sendiri ketika dia mencoba melakukan sesuatu yang baru.

2.1.5.3 Agama atau keyakinan

Nilai-nilai agama dan keyakinan juga mempengaruhi pola asuh anak. Mereka akan mengajarkan si kecil berdasarkan apa yang dia tahu benar misalkan berbuat baik, sopan, kasih tanpa syarat atau toleransi. Semakin kuat keyakinan orang tua, semakin kuat pula pengaruhnya ketika mengasuh si kecil.

2.1.5.4 Pengaruh lingkungan

Orang tua muda atau baru memiliki anak-anak cenderung belajar dari orang-orang disekitarnya baik keluarga ataupun teman-temannya yang sudah memiliki pengalaman. Baik atau buruk pendapat yang dia dengar, akan dipertimbangkan untuk dipraktekkan ke anak-anaknya.

2.1.5.5 Pendidikan orang tua

Orang tua yang memiliki banyak informasi tentang parenting tentu lewat buku, seminar dan lain-lain akan lebih terbuka untuk mencoba pola asuh yang baru di luar didikan orang tuanya.

2.1.5.6 Usia orang tua

Usia orang tua sangat mempengaruhi pola asuh. Orang tua yang muda cenderung lebih menuruti kehendak anaknya dibanding orang tua yang lebih tua. Usia orang tua juga mempengaruhi komunikasi ke anak. Orang tua dengan jarak yang terlalu jauh dengan anaknya,

akan perlu kerja keras dalam menelusuri dunia yang sedang dihadapi si kecil. Penting bagi orang tua untuk memasuki dunia si kecil.

2.1.5.7 Jenis kelamin

Ibu biasanya lebih bersifat merawat sementara bapak biasa lebih memimpin. Bapak biasanya mengajarkan rasa aman kepada anak dan keberanian dalam memulai sesuatu yang baru. Sementara ibu cenderung memelihara dan menjaga si kecil dalam kondisi baik-baik saja.

2.1.5.8 Status sosial ekonomi

Orang tua dengan status sosial ekonomi sosial biasanya lebih memberikan kebebasan kepada si kecil untuk explore atau mencoba hal-hal yang lebih bagus. Sementara orang tua dengan status ekonomi lebih rendah lebih mengajarkan anak kerja keras.

2.1.5.9 Kemampuan anak

Orang tua sering membedakan perhatian terhadap anak yang berbakat, normal dan sakit misalkan mengalami sindrom autisme dan lain-lain.

2.1.5.10 Situasi

Anak yang penakut mungkin tidak diberi hukuman lebih ringan dibandingkan yang agresif dan keras kepala.

2.1.6 Alat ukur atau Penilaian Pola Asuh Orang Tua

1. *Parenting Styles Questionnaire (PSQ)*

Dalam penelitian ini jenis pola asuh yang diterapkan oleh orang tua pada anak dinilai dengan *Parenting Styles Questionnaire (PSQ)* yang ditemukan oleh Robinson. Skala yang digunakan merupakan skala baku berdasarkan teori pola asuh menurut Diana Baumrind. Skala terdiri dari tiga jenis pola asuh yaitu pola asuh demokratis, otoriter dan

permisif. Sedangkan masing-masing jenis dari pola asuh memiliki subfaktor. Subfaktor dalam masing-masing skala pola asuh akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Skala pola asuh orang tua *Parenting Styles Questionnaire*

No	Faktor	Sub Faktor	Item	Total
1	Authoritative/ Demokratis	Dimensi Hubungan (Kehangatan & Dukungan)	1, 4, 7, 8, 13	5
		Dimensi Peraturan (Alasan /Induksi)	3, 6, 12	3
		Dimensi Pemberian (Partisipasi Kebebasan)	2, 5, 9, 10, 11	5
2	Authoritarian / Otoriter	Dimensi Pemaksaan Fisik	18, 21	2
		Dimensi Kemarahan Verbal	16, 17, 19, 22, 24	5
		Tanpa Alasan / Dimensi Hukuman	14, 15, 20, 25, 23, 26	6
3	Permissive/ Permisif	Dimensi Memanjakan / Indulgent	27, 28, 29, 30	4
Jumlah				30

Sumber : (Robinson et all, 1995)

2. *Parenting Styles & Dimensions Questionnaire-Short Version(PSDQ)*

Instrumen *parenting styles & dimensions questionnaire* versi pendek merupakan kuesioner untuk mengetahui pola asuh orang tua yang diterapkan oleh orang tua kepada anak. Peneliti memilih menggunakan kuesioner *Parenting Styles & Dimensions Questionnaire-Short Version (PSDQ)* dikarenakan instrumen tersebut sudah pernah digunakan oleh penelitian sebelumnya dan telah diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia. Selain itu, pertanyaan dalam kuesioner telah dilakukan uji reabilitas dan dikatakan valid sehingga dapat digunakan untuk menilai pola asuh orang tua di Indonesia. Kuesioner ini dikembangkan oleh Robinson dkk yang terdiri dari 32 pertanyaan dan berisi masing-masing domain dari pola asuh orang tua yaitu 15 pertanyaan untuk pola asuh demokratis dengan uji reliabilitas didapatkan nilai *cronbach-a* 0,86. Uji

reliabilitas pada 12 pertanyaan untuk pola asuh otoriter didapatkan nilai *cronbach-a* 0,82, dan 5 pertanyaan untuk pola asuh permisif dengan uji reabilitas didapatkan nilai *cronbach-a* 0,64 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Selain itu, pada penelitian Riany, et al (2018), telah melakukan uji reliabilitas kuesioner PSDQ dengan nilai *cronbach-a* 0,70 untuk semua subfaktor sehingga kuesioner dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam menilai pola asuh orang tua di Indonesia. Indikasi penilaian pola asuh orang tua dari instrumen ini yaitu nilai tertinggi dari perhitungan skor yang telah ditambahkan kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan disetiap domainnya. Dalam setiap domain pola asuh terdiri beberapa subfaktor. Subfaktor tersebut akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Subfaktor pola asuh orang tua *Parenting Styles & Dimensions Questionnaire-Short Version*.

No	Faktor	Sub Faktor	Item	Total
1	Authoritative/ Demokratis	Dimensi Hubungan (Kehangatan & Dukungan)	7, 1, 12, 14, 27	5
		Dimensi Peraturan (Alasan /Induksi)	25, 29, 31, 11, 5	5
		Dimensi Pemberian (Partisipasi Kebebasan)	21, 9, 22, 3, 18	5
2	Authoritarian / Otoriter	Dimensi Pemaksaan Fisik	2, 6, 32, 19	4
		Dimensi Kemarahan Verbal	16, 13, 23, 30	4
		Tanpa Alasan / Dimensi Hukuman	10, 26, 28, 4	4
3	Permissive/ Permisif	Dimensi Memanjakan / Indulgent	20, 17, 15, 8, 24	5
Jumlah				32

Sumber: (Robinson et al, 2001)

2.2 Kecanduan

Kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007).

2.3 Game Online

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang (Hardiyansyah Masya, 2016).

Menurut Young (2009) *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai macam jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai waktu tempat yang berbeda saling terhubung di waktu yang sama.

Game online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), misalnya *Mobile Smartphone* (Android), *Playstation* (PS), *XBOX*, dan komputer (PC). *Game online* terbagi atas beberapa jenis/genre yaitu, *real time strategy* (RTS), *first person shooter* (FPS), *role playing games* (RPG), dan masih banyak jenis lainnya (Pritandio, 2017).

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh

si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang (Hardiyansyah Masya,2016).

2.3.1 Dampak Fositif dan Negatif *Game online*

Adapun dampak Fositif dan Negatif *Game online* menurut Hardiyansyah Masya,2016 yaitu:

2.3.1.1 Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- a. pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua
- b. otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir
- c. reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon
- d. emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain *game*; dan
- e. peserta didik akan lebih berfikir kreatif.

2.3.1.2 Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- a. peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*
- b. peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*
- c. waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game online*;
- d. uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*
- e. lupa waktu
- f. pola makan akan terganggu
- g. emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek *game* ini

- h. jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik
- i. peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka.

2.4 Kecanduan Game Online

Kecanduan *gameonline* merupakan masalah psikososial bagianak dan remaja(Rachamawati, 2013).Anak yangmemiliki hubungan pertemanan yangberkualitas memiliki resiko kecanduan *game*yang rendah, sedangkan anak yang memilikikecemasan sosial dan kesepian memilikiresiko tinggi kecanduan *game online* (Rooij,2011).

Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika bermain lebih dari 30 menit dalam sehari (Dewa Ayu Eka Yuni Artini, 2019). Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu. Bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online* (Eryzal Novrialdy,2019).

Kusumadewi (2009) mengatakanbahwa seseorang yang mengalami kecanduanbiasa menggunakan waktu 2-10 jam perminggu untuk bermain *game online*. Lainhalnya dengan Young (1998) yangmenyatakan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* menghabiskan waktuselama 39 jam per minggu untuk bermaingame *online*. Teori lain mengatakan bahwakecanduan bermain *game online* dapat dilihatdari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu, Chen, Chou &Hsiao, (Chou, Condron, & Belland 2005).Steward (Lee, 2011) menyatakan bahwasecara umum kecanduan *game* memilikidampak negatif seperti kehilangan hubunganinterpersonal, kegagalan mengatasi tanggungjawab, mengalami gangguan pada aspekkehidupan dan kesehatan yang buruk.

Menurut Brian dan Wiemer (2005) kecanduan terhadap internet khususnya *gameonline* memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga. Tujuan remaja yang berpartisipasi dalam permainan *gameonline* selain mencari pemenang juga sebagai media mencari teman.

2.4.1 Komponen Kecanduan Game Online

(Hardiyansyah Masya, 2016) terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*. Keempat komponen tersebut adalah:

- 2.4.1.1 *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- 2.4.1.2 *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- 2.4.1.3 *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- 2.4.1.4 *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-

persoalanyangberkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalahkesehatan. Pecandugame *online* cenderung untuk tidak menghiraukanbagaimana hubungan interpersonal yangmereka miliki karena merekanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula denganmasalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadikebersihan badandan pola makan yang tidak teratur.

2.4.2 Faktor – Faktor yang menyebabkan kecanduan adiktif Game Online

(Hardiyansyah Masya,2016) Faktor game online ini terbagi menjadi 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi atau kecanduan remaja terhadap *game online*.

2.4.2.1 Faktor Internal

- a. keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *gameonline*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dansemakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi
- b. rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah
- c. ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivispenting lainnya jugamenjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*
- d. kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampaknegatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

2.4.2.2 Faktor Eksternal

- a. lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temanyayang lain banyak yangbermain *game online*;

- b. kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain
- c. *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan
- d. harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus- kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Kurang perhatian dari orang- orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu mengusai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya.

- b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

- c. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

f. Pola asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

2.4.3 Tips Atau Solusi Cara Mengatasi Kecanduan *Game Online*

(Hardiyansyah Masya, 2016) Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan *game online*, antara lain:

2.4.3.1 Bersungguh-sungguh (niat)

Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri anda sendiri tidak akan main *game online* lagi, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya, tapi lambat laun pasti akan bisa.

2.4.3.2 Mempunyai pikiran hemat

Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game online*.

2.4.3.3 Mencari aktivis lain

Mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau bereaksi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *game online*.

2.4.3.4 Membatasi waktu bermain *game online*

Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan usahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

2.4.3.5 Jangan bergaul dengan pemain *game online*

Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain *game* melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan gampang mempengaruhi untuk bermain *game online* lagi.

2.4.3.6 Meminta bantuan orang terdekat

Maksudnya meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *game*. Akan sangat baik apabila dia bukan seorang *gamers* juga.

2.4.4 Alat Ukur Kecanduan *GameOnline*

Kuesioner ini merupakan alat ukur terhadap kecanduan *game online* yang terdiri dari 7 item pernyataan dengan alternatif jawaban: tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering dan sangat sering. Alat ukur ini berupa *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* Japt T (2013). Skala kecanduan menggunakan skala frekuensi *likert*. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor 1 sampai 5 dengan rincian skor 1 untuk tidak pernah, 2 untuk jarang, 3 untuk kadang-kadang, 4 untuk

sering dan 5 untuk sangat sering. Total skor yang akan dihasilkan oleh setiap responden akan berada pada kisaran 7-35.

Adapun Tingkat Kecanduan *Game Online*:

- a. Skor 0-13 : tidak ketergantungan
- b. Skor 14-21 : ketergantungan ringan
- c. Skor 22-28 : ketergantungan sedang
- d. Skor 29-35 : kecanduan

2.5 Teori Remaja

2.5.1 Definisi Remaja

Remaja adalah ilmu psikologis diperkenalkan dengan istilah lain, seperti *pubertiet*, *adolescence*, dan *youth*. Remaja atau *adolescence* (Inggris), berasal dari bahasa Latin “*adolescere*” yang berarti tumbuh kearah kematangan yang berarti tumbuh kearah kematangan. Kematangan yang dimaksud adalah bukan kematangan fisik saja tetapi juga kematangan social dan psikologi (Kumalasari & Iwan, 2012).

Secara etimologi, remaja berarti “tumbuh menjadi dewasa”. Definisi remaja (*adolescence*) menurut organisasi kesehatan dunia (WHO) adalah periode usia antara 10-19 tahun, sedangkan Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) menyebut kaum muda (*Youth*) untuk usia antara 15 sampai 24 tahun (Caesar, 2011).

Menurut Kozier et al (2010), remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosio emosional. Masa ini dimulai dari usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun, diman remaja mulai menunjukkan jati dirinya dengan menunjukkan perilaku yang bermacam-macam, sesuai dengan karakter dan kreativitas masing-masing dalam hal-hal yang positif maupun mengarah ke hal-hal negatif.

2.5.2 Karakteristik Remaja

Karakteristik remaja berdasarkan umur menurut Kumalasari & Iwan (2013) adalah sebagai berikut ini:

2.5.2.1 Masa Remaja Awal (10-12 tahun)

- a. Lebih dekat dengan teman sebaya.
- b. Ingin bebas.
- c. Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya.
- d. Mulai berpikir abstrak.

2.5.2.2 Masa Remaja Pertengahan (13-15 tahun)

- a. Mencari identitas diri.
- b. Timbul keinginan untuk berkencan.
- c. Mempunyai rasa cinta yang mendalam.
- d. Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.

2.5.2.3 Masa Remaja Akhir (17-21 tahun)

- a. Pengungkapan kebebasan diri.
- b. Lebih selektif dalam mencari teman sebaya.

2.5.3 Tahap Perkembangan Remaja

Tahap perkembangan remaja dalam menuju kedewasaan disertai dengan karakteristiknya (Jayanthi, 2010), yaitu:

2.5.3.1 Remaja Awal (12-15 tahun)

Pada tahap ini, remaja masih merasa heran terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan tersebut. Mereka mulai mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis. Kepekaan yang berlebihan ini ditambah dengan berkurangnya pengendalian terhadap ego dan menyebabkan para remaja sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa.

2.5.3.2 Remaja Madya (15-18 tahun)

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman-teman. Ada kecenderungan narsistik, yaitu mencintai dirinya sendiri, dengan cara lebih menyukai teman-teman yang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Pada tahap ini remaja berada dalam kondisi kebingungan karena masih ragu harus memilih yang mana, peka atau peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, dan sebagainya.

2.5.3.3 Remaja Akhir (18-21 tahun)

Tahap ini adalah masa mendekati kedewasaan yang ditandai dengan pencapaian:

- a. Minat yang semakin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- b. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- c. Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- d. *Egosentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- e. Tumbuh dinding pemisah antara diri sendiri dengan masyarakat umum.

2.5.4 Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja

Menurut Soetjiningsih (2013), pertumbuhan adalah perubahan yang bersifat kuantitatif yaitu bertambahnya jumlah, ukuran, dimensi pada tingkat sel, organ, maupun individu. Sedangkan perkembangan adalah bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur termasuk perkembangan motorik, kognitif, bahasa, emosi, perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

Erik Erikson mengatakan bahwa perkembangan manusia erat kaitannya dengan perkembangan psikososial. Menurutnya perkembangan selalu berubah berdasarkan pengalaman baru yang di dapatkan dalam berinteraksi dengan orang lain, jika dalam berinteraksi mendapatkan pengalaman positif maka akan membantu perkembangan menjadi positif sehingga menjadikan perilakunya positif juga. Manusia dapat naik ketingkat berikutnya walaupun ia tidak tuntas pada tingkat sebelumnya. Dalam setiap tahapan tersebut orang akan mengalami konflik yang menjadikan perkembangan kualitas psikologi menjadi lebih baik dan matang. Erikson membagi teorinya menjadi 8 tahapan yang akan dilalui oleh manusia, salah satunya yaitu : Identitas vs kebimbangan peran (12 sampai 23 tahun). Pada Fase ini bisa disebut masa remaja yaitu anak akan mengalami masa transisi dari masa anak ke masa dewasa. Perubahan fisik dan psikologis pada fase ini terjadi begitu cepat. Remaja akan mengalami proses pencarian identitas diri sehingga perlu dukungan dari orang tua. Remaja tidak akan sekedar mempertanyakan siapa dirinya dan apa perannya tetapi akan berusaha mendapatkan pengakuan sehingga dirinya menjadi pertimbangan dalam kelompok. Remaja yang berhasil pada fase ini akan terbentuk identitas diri sehingga mereka memiliki sikap positif menatap masa depan dan mampu berperan sesuai identitas seksualnya dalam kelompok. Remaja yang tidak memalui fase ini dengan baik mereka akan bingung menentukan perannya dalam kelompok yang menghambat proses interaksi dengan orang lain.

2.5.5 Perubahan Pada Remaja

Pada masa remaja perubahan-perubahan besar terjadi baik dalam aspek biologis maupun psikologis, sehingga dapat dikatakan bahwa ciri umum yang menonjol pada masa remaja adalah berlangsungnya perubahan

itu sendiri, yang di dalam interaksinya dengan lingkungan sosial membawa berbagai dampak pada perilaku remaja (Wong, 2010).

Proses perubahan tersebut bisa diuraikan sebagai berikut :

2.5.5.1 Perubahan fisik remaja

Perubahan fisik pada remaja terjadi dengan cepat. Maturasi seksual terjadi seiring perkembangan karakteristik seksual primer dan seksual sekunder. Karakteristik primer berupa perubahan fisik dan hormonal sedangkan karakteristik sekunder berupa perubahan perkembangan sistem reproduksi (Wong, 2010).

2.5.5.2 Perubahan kognitif remaja

Kognitif memungkinkan individu adaptasi terhadap lingkungan sehingga meningkatkan kemungkinan bertahan hidup dan melalui perilakunya individu membentuk dan mempertahankan keseimbangan dengan lingkungan. Pada tahap ini remaja mulai mengembangkan kemampuan berfikir untuk menghadapi masalah dan menemukan solusinya (Wong, 2010).

2.5.5.3 Perubahan moral remaja

Remaja pada tingkat konvensional akan menguji nilai-nilai, standar, serta moral yang mereka miliki kemudian membuang nilai-nilai yang mereka adopsi dari orang tua dan menggantikannya dengan nilai-nilai yang mereka anggap lebih sesuai. Saat remaja beralih ke tingkat pos konvensional atau prinsip, mereka mulai mempertanyakan aturan-aturan serta hukum dalam masyarakat. Remaja mempertimbangkan kemungkinan untuk mengubah hukum secara rasional dan menekankan hak individu (Kozier et al, 2010).

2.5.5.4 Perubahan psikoseksual remaja

Freud dalam Wong (2010) menyatakan bahwa perkembangan pada remaja berbeda pada fase genital, dimana fase ini dimulai

pada fase pubertas dengan maturasi sistem reproduksi dan produksi-produksi hormon seks. Organ genital menjadi sumber ketergantungan dan kesenangan seksual, tetapi energi juga digunakan untuk embentuk persahabatan dan persiapan pernikahan.

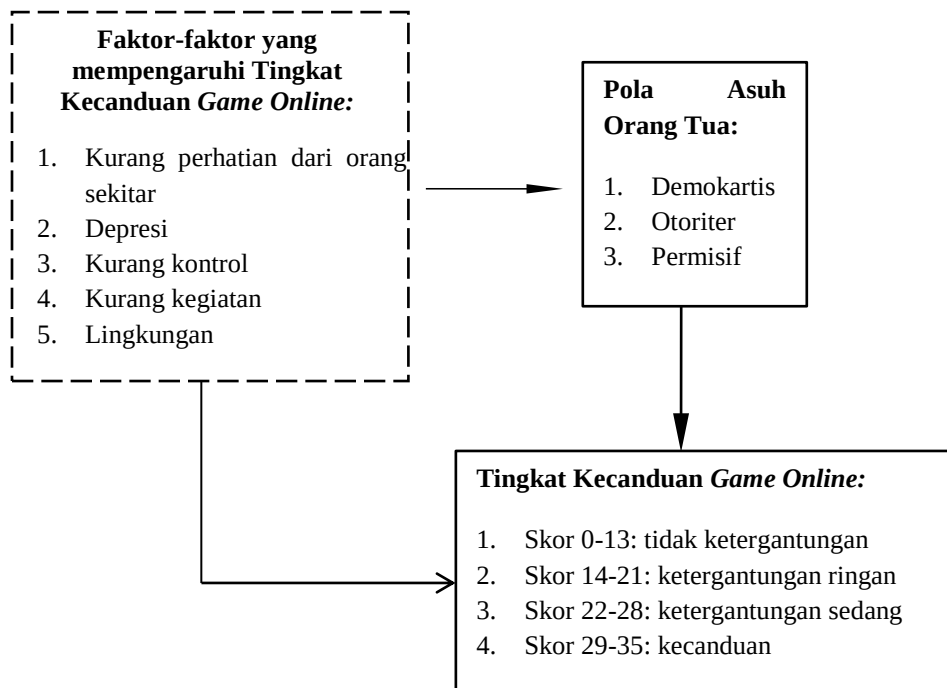
2.5.5.5 Perubahan psikososial remaja

Remaja selama tahap ini akan dihadapkan untuk memutuskan siapa mereka, apa mereka, dan kemana tujuan mereka dalam hidup (Santrock, 2011).

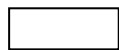
2.6 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu dengan konsep-konsep serta variabel-variabel yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2014). Penelitian yang akan dilakukan kerangka konsep yang dilakukan adalah:

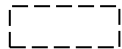
Gambar 2.1 Kerangka Konsep Penelitian tentang Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja



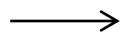
Keterangan :



: Diteliti



: Tidak Diteliti



: Mempengaruhi

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata hipo (lemah) dan tesis (pernyataan), yaitu suatu pernyataan yang masih lemah dan membutuhkan pembuktian untuk menegaskan apakah hipotesis dapat diterima atau harus ditolak, berdasarkan fakta atau data empiris yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Hipotesis juga merupakan sebuah pernyataan tentang hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih yang dapat diuji secara empiris (Hidayat, 2014).

Ha : Ada hubungan antara pola asuh orang tua kecanduan game online pada remaja

Ho : Tidak ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online padaremaja