

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pondasi utama suatu generasi bangsa berawal dari pendidikan dalam keluarga. Keluarga sebagai madrasah pertama dan utama bagi anak untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan di masyarakat. Keluarga sebagai modal awal dalam pembentukan watak pribadi yang mapan bagi seorang anak. Pendidikan yang didapatkan dalam keluarga juga merupakan bagian dari pendidikan masyarakat dikarenakan keluarga merupakan bagian terkecil dari kesatuan di dalam bermasyarakat. Keluarga merupakan satu kesatuan hidup yang memberikan situasi belajar dan sarannya bila dilihat dari sisi sosial. (Siswanto, 2020).

Keluarga yang ideal di masyarakat terdiri dari ayah, ibu, dan anak. dimana masing-masing pribadi mempunyai peranan serta tanggung jawabnya. Ayah yang mempunyai peran sebagai tulang punggung keluarga mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, sedangkan ibu sebagai wanita yang memiliki sifat lemah, lembut, penyayang, memiliki keterampilan dalam mendidik anak-anak, menjaga dan mengurus rumah tangga dengan baik. Anak mempunyai kewajiban untuk berbakti, taat dan menghormati orangtua. Bila menjalankan sesuai dengan porsinya masing-masing akan terjalin hubungan yang baik, harmonis, dan penuh kasih sayang (Yanggo, 2013).

Ayah dan ibu sebagai orangtua memiliki kewajiban dalam memberikan persiapan baik mental, fisik dan jiwa agar anak dapat tumbuh serta berkembang dari sisi psikologis, fisik dan sosialnya. Oleh karena itu, memberikan pengajaran dan pendidikan serta menjalankan peranannya sebagai orangtua tidaklah mudah, terlebih jika dalam suatu keluarga mengalami ketidakfungsian keluarga yang diakibatkan karena permasalahan yang timbul dari pasangan rumah tangga seperti salah satu pasangan yang meninggal dunia ataupun mengalami perceraian. Ketidakfungsian keluarga yang membuat salah satu orangtua yang mengasuh dan memelihara anaknya dikenal sebagai orangtua tunggal atau *single parent* (Siswanto, 2020).

Orangtua tunggal adalah orangtua yang harus menjalankan peran ganda, yaitu sebagai ayah yang harus mencari nafkah untuk anaknya juga sebagai ibu yang memberikan perhatian dan kasih sayangnya kepada anak. Jika salah satu dari peran tersebut tidak berfungsi bisa menimbulkan dampak terhadap psikomotorik serta psikologis seorang anak (Levine, 2003).

Orangtua tunggal karena perceraian ataupun kematian dapat memberikan dampak pada tumbuh kembang anak menjadi mudah memberontak dan kurang patuh dikarenakan anak yang dibesarkan tanpa kasih sayang yang utuh dari orangtua. Sehingga menjadi tantangan serta tanggung jawab yang besar bagi orangtua tunggal dibandingkan dengan orangtua biasa dalam membentuk sikap, akhlak dan tingkah laku anaknya dalam mendidik,

merawat, dan memberikan pola asuh yang dapat memberikan pengaruh terhadap proses berkembangnya karakter anak (Utami, 2023).

Pola asuh menurut Chabib Thoha dalam Tridhonanto (2014) merupakan suatu cara yang bisa diterapkan oleh orangtua kepada anaknya dalam mendidik sebagai rasa perwujudan tanggung jawab kepada anak. Menurut Surya (2003) mengemukakan bahwa pola asuh adalah representasi yang digunakan oleh orangtua dalam mendidik, membesarkan, merawat, mengasuh anak akan berdampak terhadap kemandirian belajar anak secara langsung.

Pendekatan pola asuh menurut Santoso (2014), terbagi menjadi tiga jenis yang dilakukan orangtua yaitu pola asuh secara demokratis, otoriter, serta permisif. Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang bersifat terbuka antara anak dengan orangtua disertai adanya kesepakatan, sedangkan pola asuh otoriter merupakan pola asuh yang menetapkan secara tegas batasan untuk anaknya, dan pola asuh permisif yaitu orangtua memberikan kebebasan kepada anak.

Menjalankan pengasuhan orangtua tunggal tidaklah mudah karena akan berpengaruh anak yang sering merasa diabaikan, kurang perhatian dikarenakan orangtua tunggal yang membagi waktunya serta perannya baik untuk bekerja, merawat, memberikan perhatian, dan membimbing anaknya (Nuriah, 2018).

Banyaknya waktu luang sedangkan orangtua mereka sibuk bekerja, menjadikan anak merasa kesepian sehingga mereka melakukan kegiatan lain dengan mencari perhatian atau hiburan, terlebih pada anak yang berada pada

fase masa remaja, karena pada masa ini anak menjadi lebih sensitif dan aktif, mereka memerlukan perhatian orangtua yang lebih, dimana perubahan yang besar dialami seorang remaja, mereka lebih mudah terpengaruh oleh temannya di dalam pergaulan (Asrori, 2011).

Peralihan yang dilakukan seorang remaja biasanya dengan mencari sesuatu yang menghibur dan mereka sukai, salah satunya dengan bermain *game*. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat munculnya berbagai *game* yang ada, seperti *game online*. *Game online* adalah permainan yang bisa diakses oleh banyak orang di seluruh dunia, dimana dihubungkan oleh suatu jaringan untuk mesin yang dipakai pemain (Adam & Rollings, 2010). Pada penjelasan Dahwilani (2020) Darmawan (2023), menurut data statistik pada tahun 2020 di Indonesia pengguna *mobile game* sebanyak 50,8 juta (). Sedangkan menurut survei *Decision Lab* tahun 2018 menunjukkan bahwa sebesar 27% remaja pada usia 16-24 tahun merupakan orang yang paling banyak dalam hal bermain *game* di Indonesia.

Para remaja menyukai bermain *game* untuk mengisi waktu luangnya terlebih pada anak remaja dengan orangtua tunggal karena pola asuh yang diterapkan membuat mereka memilih bermain *game online*. Bila seseorang bermain dan berulang-ulang akan menjadi kebiasaan dan akhirnya kecanduan. Smart (2010), mengemukakan bahwa seseorang menyukai *game* karena dari yang terbiasa bermain dari waktu ke waktu. Faktor-faktor yang mendasari

karena stress atau depresi, kurangnya aktivitas, kurangnya kontrol orangtua, kurangnya perhatian, pola asuh, lingkungan dan lain sebagainya.

Beberapa orangtua telah menyadari bahwa problem-problem kecanduan terjadi pada anaknya tetapi rasa sayang mereka kepada anak, jauh lebih dari itu, sehingga tidak mampu menahan anak untuk tidak bermain *game online* secara berlebihan. Dampak yang sering dirasakan *problem* sakit mata karena jarang berkedip, paparan sinar layar yang sangat kuat dengan intensitas yang lama, anak kehilangan kontrol diri dan lebih emosional, bahkan bisa sampai malas sekolah dan malas mengaji hanya karena bermain *game online* (Jinan, 2020).

Berkaitan dengan penjelasan di atas, Abedini dalam Adwitiya & Suminar menjelaskan bahwa pola asuh tertentu memiliki hubungan terhadap ketergantungan bermain *game online* pada remaja, yang menyatakan bahwa pola asuh *authoritative* (otoritatif) dan *authoritarian* (otoriter) memiliki hubungan negatif dengan ketergantungan bermain *game online*, sedangkan pola asuh *neglectful* (mengabaikan) dan *permissive* (permissif) cenderung memiliki hubungan positif dengan ketergantungan bermain *game online*.

Sejalan dengan Abedini, menurut Colbert dalam (Kurniawan & Yuninda, 2021) bahwa, pola asuh permissif orangtua tidak terlibat dalam kehidupan remaja. Orangtua yang permissif secara garis besar tidak mengontrol dan tidak mengancam. Mereka mengizinkan anaknya untuk mengatur tingkah laku mereka sendiri. Orangtua melakukan pengasuhan tetapi menghindari untuk melakukan kontrol.

Selain itu, menurut Utami tentang Pola Asuh *Single Parent* Dalam Mendidik Akhlak Anak Studi Kasus di Desa Kelurahan Kuripan Gang Bogeg Kecamatan Kota Agung Pusat menjelaskan bahwa pola asuh yang digunakan adalah demokratis dan permisif, dimana pada pola asuh demokratis, anak memiliki jiwa sosial yang tinggi dan penurut, sedangkan permisif membuat anak sulit untuk diatur dan agresif (Utami, 2023).

Seperti halnya penelitian terdahulu, bahwa pola asuh orangtua memberikan didikan kepada anak remajanya yang didasari oleh beberapa faktor, baik ekonomi, lingkungan, maupun pendidikan. Di samping itu, peneliti tertarik untuk meneliti pola asuh orangtua tunggal terhadap anak yang memasuki fase remaja awal dan tengah antara usia 10-18 tahun, yang mereka ingin mencoba hal-hal baru dan mencari jati diri, terlebih bila mereka yang kurang perhatian dan pengawasan dari orangtuanya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan terdapat beberapa orangtua tunggal dengan keterbatasan yang ada untuk menghidupi keluarganya. Di mana pada RT 11 ada tiga orangtua tunggal, dan di RT 05 ada tiga orangtua tunggal, dengan memiliki anak remaja sekitar usia 10-18 yaitu masa remaja awal dan masa remaja tengah. Sebagian orangtua tunggal yang berperan ganda dengan bekerja sebagai tukang cuci, percetakan, penjaga kosan, menggosok, jaga warung, dan sebagainya. Membuat mereka tidak memperhatikan anaknya secara maksimal. Sejalan dengan Colbert dalam (Kurniawan & Yuninda, 2021)

bahwa, pola asuh permisif orangtua tidak terlibat dalam kehidupan remaja. Orangtua yang permisif secara garis besar tidak mengontrol dan tidak mengancam. Mereka mengizinkan anaknya untuk mengatur tingkah laku mereka sendiri. Orangtua melakukan pengasuhan tetapi menghindari untuk melakukan kontrol. Sehingga anak mereka mencari kesibukan dan merasa lebih nyaman dengan teman sebayanya yaitu dengan bermain *game* secara *online*. Di samping itu kontribusi masa pandemi juga turut andil dalam mudahnya anak untuk bermain *game online* karena aktivitas belajar pada HP dengan intensitas bermain *game online* lebih dari tiga hingga lima jam setiap harinya, yang pada akhirnya membuat mereka terus bermain secara berulang-ulang hingga akhirnya mengalami kecanduan. Namun di sisi lain, orangtua membiarkan bermain hingga lupa waktu tanpa memikirkan dampak yang akan ditimbulkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pola Asuh Permisif Orangtua Tunggal pada Remaja yang Kecanduan *Game Online* di RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan**".

B. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, mengenai gambaran pola asuh permisif orangtua tunggal pada anak remaja yang mengalami kecanduan *game online* yang berlokasi di RT 05 dan RT 011 Jalan Pancoran Barat, Kelurahan Pancoran, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang, antara lain:

1. Bagaimana pola asuh permisif orangtua tunggal kepada remaja yang mengalami kecanduan *game online* di RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan?
2. Bagaimana dampak kecanduan *game online* pada remaja di RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis dan praktis yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang salah satu isu sosial mengenai kecanduan yang sering di masyarakat dengan kemajuan teknologi di era modern saat ini mengenai gambaran pola asuh orangtua tunggal pada anak remaja yang mengalami kecanduan *game online*, yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi pada penelitian selanjutnya yang sejenis serta ditinjau dari perbagai pendekatan yang berbeda khususnya untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Jakarta.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pengalaman, dan menambah sikap empati, kepedulian sosial peneliti dalam melakukan penelitian terkait dengan permasalahan pola asuh orangtua tunggal pada anak remaja kecanduan *game online*, serta dampak yang ditimbulkannya.

b. Bagi Orangtua

Memberikan pengetahuan mengenai berbagai macam pola asuh yang dapat diterapkan pada anak sesuai karakter masing-masing anak, juga menjadikan orangtua lebih waspada dan lebih memikirkan pola asuh yang baik untuk anaknya misalnya memperhatikan waktu bermain anak dan membangun komunikasi yang baik pada anak.

c. Bagi masyarakat

Adapun manfaat bagi masyarakat diharapkan dapat berguna menambah wawasan, memberikan informasi mengenai gambaran pola asuh orangtua tunggal pada remaja dengan kecanduan *game online*, sehingga masyarakat bisa mengerti mengenai *parenting* yang baik dan mengetahui faktor-faktor apa saja yang menyebabkan kecanduan *game online* serta bahaya dampak dari kecanduan *game online* bagi anak remaja sebagai penerus bangsa.