

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Generasi emas Indonesia tahun 2045 yaitu sebuah konsep membangun generasi emas dalam 100 tahun emas kemerdekaan Indonesia antara tahun 1945 hingga tahun 2045. Generasi emas Indonesia tahun 2045 mempunyai peranan yang sangat penting karena menunjang cita-cita kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai aspek dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Belladonna et al., 2023). Kerangka berpikir pelajar akan mempengaruhi keputusan yang akan diambil demi masa depan bangsanya. Untuk menghasilkan pola pikir yang berkualitas maka diperlukan pendidikan yang berkualitas, diperlukan strategi atau langkah-langkah yang dapat mewujudkan sektor pendidikan ini secara lebih visioner dan selaras dengan perkembangan global dan nasional serta mencapai tujuan pembangunan (Septa et al., 2022).

Pengembangan kualitas anak menuju Indonesia emas 2045 merupakan agenda nasional untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia menuju negara maju pada tahun 2045. Pemerintah telah mengidentifikasi pendidikan sebagai aspek penting dari agenda ini, karena memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia membentuk generasi masa depan. Oleh karena itu, pemerintah berkomitmen untuk mempersiapkan generasi muda yang berdaya saing, kompeten, dan tanggap terhadap perubahan masyarakat. Pemerintah juga menekankan pentingnya melindungi hak-hak anak dan menjamin tumbuh kembangnya secara optimal. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa cara untuk mengembangkan kualitas anak di Indonesia, yaitu: (1) Meningkatkan kualitas pendidikan. (2) Melindungi hak-hak anak. (3) Memberikan kesempatan yang sama. (4) Mendorong kreativitas dan inovasi. (5) Mempromosikan gaya hidup sehat. (6) Memperkuat dukungan keluarga. (7) Menyediakan akses terhadap layanan kesehatan.

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan zaman. Tentu saja kemajuan teknologi yang semakin canggih akan berdampak pada perkembangannya. Melalui kemajuan teknologi, internet menjadi

hal penting dalam penggunaan perangkat. Selain mengakses informasi, pengguna internet juga memanfaatkan fasilitas hiburan, salah satunya permainan (Mais et al., 2020). *Game addiction* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku *game addiction*, dimana pemain tidak dapat mengontrol permainan yang berlebihan tersebut dan akan menimbulkan masalah pada aspek emosional atau sosial (Lemmens et al., 2009). Hal ini tentunya dapat menghambat perkembangan remaja, khususnya perannya sebagai pelajar. Berdasarkan usianya, siswa SMP umumnya berusia 13-15 tahun (Maria et al., 2024). *Game addiction* dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada individu, terutama anak-anak dan remaja. *Game addiction* dapat mengalami gangguan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk perawatan diri, hubungan, sekolah, dan pekerjaan (Maria et al., 2024). Untuk mencegah *game addiction*, disarankan untuk membatasi akses dan waktu bermain, baik untuk anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Selain itu, penting untuk mengenali gejala *game addiction* dan mencari bantuan profesional jika diperlukan dan orang tua mempunyai peran aktif dalam mengatasi *game addiction* pada anak (Teng et al., 2020).

*Game addiction* juga telah diakui sebagai gangguan mental oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), dan masuk dalam klasifikasi ICD-11 sebagai "gangguan akibat perilaku adiktif" atau gangguan yang disebabkan oleh perilaku adiktif. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengatasi *game addiction* dengan serius untuk mencegah dampak negatifnya pada kesehatan dan kesejahteraan individu (Griffiths, 2022). Berdasarkan data dari Sukirno (2020) melalui Aline.id, jumlah yang *game addiction* tahun 2020 diprediksi naik dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang pada tahun 2020. Sementara data yang ditulis oleh Dihni (2022) melalui We Are Social, Filipina berada pada urutan pertama di dunia dengan persentase pengguna *Game Addiction* sebesar 96,4% atau 964.000.000 orang. Indonesia menjadi urutan ke-tiga di dunia dengan persentase pengguna *Game* sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. Di Indonesia remaja usia 15-18 tahun yang mengalami *Game Addiction* sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri (Gurusinga, 2021). Sementara menurut data yang diungkapkan Michael (2021) melalui merdeka.com, dilihat dari esports (sebuah kompetisi *Game*), sekitar 58%

atau 12.876.174 orang berasal dari anak muda berusia dibawah 18 tahun (Fembi et al., 2022). Selain itu, *game addiction* dapat mempengaruhi anak-anak terutama remaja. Adapun faktor-faktor penyebab *game addiction* juga mencakup faktor internal (seperti keinginan, rasa bosan, kontrol diri) dan eksternal (seperti lingkungan, hubungan sosial, harapan orang tua) (Irawan et al., 2021).

*Game addiction* juga mempengaruhi otak, sehingga mengubah kinerja otak dan menyebabkan perubahan di berbagai bagian otak serta mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, *attachment* atau kelekatan berarti adanya ikatan antara anak dengan pengasuh utamanya. Rumusan teori *attachment* atau kelekatan merupakan hasil kolaborasi antara John Bowlby dan Mary Ainsworth yang terbentuk pada tahun 1960an (Goldberg et al., 1995). Teori ini menggambarkan bagaimana hubungan antara ibu dan anak pada masa kanak-kanak berpengaruh terhadap perkembangan psikologis dan sosial individu. Mary Ainsworth, yang dikenal dengan eksperimennya Strange Situation, membuat kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan teori ini. Eksperimen ini mengidentifikasi tiga jenis kelekatan: aman, ambivalen, dan menolak, yang menunjukkan bagaimana anak bereaksi terhadap perpisahan dan reuni dengan ibu mereka (Bowlby et al., 1992).

*Attachment* atau kelekatan mengacu pada adanya suatu ikatan emosional yang kuat yang dikembangkan anak dalam interaksinya dengan figure yang berarti dalam kehidupannya, biasanya orang tua menyatakan bahwa *attachment* yaitu mencari dan mempertahankan kontak dengan orang-orang tertentu saja (Kusumaningtyas et al., 2019a). *Attachment* atau kelekatan yang telah terbangun dengan orang tua akan membuat seorang anak merasa dekat dan aman, terlindungi, serta terpenuhi kebutuhan afeksinya. Bowlby dan Ainsworth memformulasikan ada empat pola *attachment*, yaitu *secure attachment*, *avoidant attachment*, *resistant attachment*, dan *disorganized attachment* (Bowlby, 1988). Kelekatan dalam sebuah keluarga tentu sangat memerlukan peran orang tua khususnya ibu, sangat besar dalam proses membangun kelekatan yang baik bagi anak. Ibu adalah lingkungan yang pertama dan utama bagi seorang anak. Ibu berperan sebagai sumber pemenuhan kebutuhan nutrisi serta sumber kenyamanan (Maya et al., 2023).

Selain kelekatan dalam sebuah keluarga, kelekatan orang tua dapat mempengaruhi *peer attachment* pada masa remaja. Menurut teori keterikatan, pengalaman awal anak dengan pengasuh utamanya, dalam hal perlindungan dan keamanan, merupakan dasar bagi perkembangan sosio-emosional dan terjalinnya hubungan yang erat. *Peer attachment* adalah asosiasi afektif yang stabil dan bertahan lama di antara teman sebaya, yang mencakup kepercayaan, ketergantungan, dan berbagi pemikiran dan emosi pribadi yang terdiri dari orang-orang yang memiliki persamaan usianya, kelompok monoseksual, atau kelompok yang memiliki kesamaan status. Melalui hubungan dengan teman sebaya, anak dapat menilai status dirinya sama, berbeda, diterima, atau ditolak oleh lingkungannya (Yunanda et al., 2018). Masa remaja adalah periode kritis untuk mengembangkan keterikatan individu dengan teman sebaya, yang memiliki dampak penting pada kesehatan mental remaja dan adaptasi sosial (Ji et al., 2022). Remaja dengan keterikatan aman cenderung memiliki interaksi positif berdasarkan dukungan emosional dan komunikasi yang lancar dengan teman sebayanya. Di sisi lain, keterikatan yang tidak aman dapat menimbulkan ekspektasi negatif dan sikap bermusuhan terhadap teman sebaya, yang dapat berdampak negatif pada kompetensi sosial dan kesehatan mental (Delgado et al., 2022a). Menurut Neufeld (2004), *peer attachment* merupakan sebuah ikatan melekat yang terjadi antara seorang anak dengan teman sebaya. Sedangkan menurut Feldman (2008), *peer attachment* merupakan sumber afeksi, simpati, pemahaman, panduan moral, merupakan tempat bereksperimen dan tempat untuk mendapatkan otonomi dan independensi dari orang tua (Rohi, 2023).

Sekolah Menengah Pertama merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia (Badan Standar Nasional Pendidikan). SMP dapat ditempuh setelah lulus dari Sekolah Dasar. Masa studi Sekolah Menengah Pertama yaitu selama tiga tahun, mulai dari kelas VII sampai kelas IX. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), usia siswa pada tingkat SMP di Indonesia berkisar antara 13-15 tahun. Siswa yang berusia 13-15 tahun dalam tahap perkembangan berada di masa remaja. Sekolah Menengah Pertama Kasih Depok merupakan salah satu Lembaga pendidikan yang berada di kota Depok. Prestasi belajar pada Sekolah Menengah Pertama yang

dicapai siswa diwujudkan dalam bentuk nilai Ujian Tengah Semester (UTS), nilai Ujian Akhir Semester (UAS), dan Nilai Rapot. Berdasarkan hasil observasi bahwa pada SMP Kasih adanya larangan tidak boleh membawa *Handphone* dalam pembelajaran, tetapi walaupun tidak boleh membawa *Handphone* pada saat pembelajaran siswa bermain *Game* setelah pulang sekolah hingga malam sampai orang tua siswa cemas anaknya belum pulang, selain itu adapun dampak *negative* yaitu siswa bangun kesiangan dan telat datang ke sekolah serta menurunnya nilai atau hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh *Parental* dan *Peer Attachment* terhadap *Game Addiction* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Kasih Depok.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya batasan waktu dalam bermain *Game*
2. Keterikatan yang rendah antara orang tua dan anak sehingga kurangnya pengawasan orang tua dalam aktivitas bermain *game*
3. Rendahnya kesadaran dalam memilih pergaulan saat bermain *game*

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya kajian yang menjadi obyek penelitian, maka dilakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti yaitu Pengaruh *Parental* dan *Peer Attachment* terhadap *Game Addiction* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Kasih Depok.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh *Parental Attachment* terhadap *Game Addiction* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Kasih Depok ?
2. Apakah terdapat pengaruh *Peer Attachment* terhadap *Game Addiction* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Kasih Depok?

3. Apakah terdapat pengaruh *Parental* dan *Peer Attachment* terhadap *Game Addiction* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Kasih Depok?

### 1.5. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberi manfaat yang berguna kepada berbagai pihak baik secara teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan baik dari teori maupun hasil penelitian terkait *parental* dan *peer attachment* terhadap *game addiction*.
- b. Hasil dari penelitian dapat menjadi sumber ide atau referensi penelitian baru yang akan diteliti dari faktor-faktor lain yang tidak diteliti dari penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Dapat memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai *parental* dan *peer attachment* terhadap *game addiction* serta menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.

- b. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan sumber informasi dan menambah wawasan terkait *parental* dan *peer attachment* dalam mempengaruhi serta mendukung mengurangi *game addiction*.

- c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dalam mengurangi *game addiction* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- d. Bagi Siswa

Dapat dijadikan sebagai motivasi belajar untuk dapat mengurangi *game addiction*.