

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memicu munculnya fenomena *online gaming addiction* yang menjadi isu kesehatan mental global. Fenomena ini ditandai dengan perilaku kompulsif bermain *game online* yang mengganggu fungsi sosial, akademik, dan psikologis individu, khususnya di kalangan remaja (Pinasti & Khourunnisa, 2022).

Data survei internasional *gaming disorder* menunjukkan bahwa sekitar 4-5% remaja di seluruh dunia mengalami kondisi ini, data tersebut menurut (*World Health Organization*, 2019) dalam ICD-11. Prevelensi tersebut cukup tinggi di kawasan asia dan diketahui berkaitan dengan berbagai dampak negatif, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan kesejahteraan psikologis, serta berkurangnya interaksi sosial pada remaja (Satapathy et al., 2025).

Data di Indonesia menunjukkan bahwa 64% remaja berusia 14-24 tahun aktif bermain *game online* (Kominfo, 2023). Data spesifik terkait *online gaming addiction* di Indonesia pada tahun 2025 belum tersedia secara menyeluruh. Lebih dari 19% remaja di Indonesia mengalami kecanduan *gadget* di antaranya merupakan remaja (APJII, 2025). Peningkatan penggunaan *game online* ini juga berkorelasi dengan berbagai dampak psikologis, seperti meningkatnya risiko depresi dan penurunan produktivitas pada remaja, khususnya selama era pandemi yang memperluas akses internet (Pinasti & Khourunnisa, 2022).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MTs Negeri 7 Jember melalui metode wawancara kelas IX dari jumlah 226 siswa didapatkan 77% siswa mengalami *online gaming addiction*. Kondisi ini menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi bagian gaya hidup remaja, namun menimbulkan kekhawatiran atas munculnya perilaku adiktif. *Online gaming addiction* didefinisikan sebagai ketergantungan berlebihan terhadap permainan *daring* yang mengganggu aktivitas harian, sosial, akademik, dan kesehatan mental (Kuss & Griffiths, 2023).

Perkembangan *online gaming addiction* pada remaja tidak terjadi secara tiba-tiba, tetapi melalui proses bertahap yang dimulai dari kemudahan akses terhadap teknologi digital. Akses internet yang luas serta meningkatnya penggunaan gawai mendorong remaja terlibat dalam permainan *daring* sebagai bentuk hiburan dan interaksi sosial (Satapathy et al., 2025). Perilaku bermain *online gaming* juga di pengaruhi oleh faktor internal meliputi karakteristik kepribadian, kebutuhan psikologis yang tidak terpenuhi, dan kontrol diri. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pola asuh keluarga, lingkungan teman sebaya, dan kemudahan akses internet. Permainan *daring* dirancang dengan sistem hadiah, kompetisi, dan fitur sosial yang menimbulkan keterikatan emosional, sehingga kebiasaan bermain dapat meningkat menjadi perilaku kompulsif terutama pada remaja dengan kontrol diri rendah (A & Wang, 2022).

Strategi pengasuhan dalam lingkup keluarga didefinisikan sebagai ragam pendekatan maupun metode yang diterapkan oleh orang tua guna membimbing, membentuk, serta mengarahkan tindak-tanduk buah hati

agar senantiasa harmonis dengan tatanan nilai serta norma yang dianut oleh masyarakat maupun lingkungan keluarga itu sendiri (Pambudi & Rachmayanti, 2024). Dinamika perkembangan karakter seorang anak, termasuk dalam hal kapasitas kendali diri dan kerentanan terhadap kecenderungan adiktif, diyakini memiliki korelasi erat dengan model pengasuhan yang diterapkan, sebagaimana diuraikan dalam pemikiran Diana Baumrind. Dalam konteks ini, pola asuh tidak hanya dipandang sebagai metode pendisiplinan, melainkan sebuah instrumen krusial yang menentukan pembentukan tabiat serta perilaku anak melalui variasi tingkat pengawasan, arahan, serta responsivitas yang diberikan orang tua.

Di samping itu, mekanisme perolehan perilaku pada anak juga disoroti melalui lensa teori belajar sosial dari Bandura. Perspektif ini menegaskan bahwa setiap individu anak secara berkelanjutan mengonstruksi serta mengembangkan pola perilakunya dengan melakukan observasi dan peniruan terhadap orang tua, yang dalam hal ini menempati posisi sebagai figur sentral sekaligus model utama dalam kehidupan mereka (Tosanaji et al., 2024). Selain faktor internal seperti tingkat pendidikan orang tua dan kondisi ekonomi keluarga, faktor budaya serta lingkungan sosial juga berperan signifikan dalam membentuk pola asuh keluarga. Nilai-nilai budaya yang dianut masyarakat, norma sosial, dan kebiasaan lokal menjadi determinan utama yang memengaruhi cara orang tua berinteraksi serta mendidik anak. Misalnya, pola pengasuhan yang diterapkan dalam suatu komunitas sering kali dipengaruhi oleh kepercayaan tradisional maupun ajaran agama yang diyakini (Pambudi &

Rachmayanti, 2024). Teori pola asuh Baumrind menurut Tobing & Nurjannah (2024) mengidentifikasi tiga pola asuh: otoritatif (hangat dan tegas), permisif (longgar), otoriter (ketat tanpa empati).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pola asuh keluarga memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku *online gaming addiction* pada remaja. Remaja yang dibesarkan dengan pola asuh demokratis atau otoritatif cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik sehingga mampu mengatur waktu bermain secara seimbang. Sebaliknya, pola asuh permisif dapat meningkatkan risiko remaja mencari pelarian emosional melalui aktivitas bermain game secara berlebihan (Sari, 2023). Penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan pola asuh keluarga dengan *online gaming addiction* pada siswa di lingkungan pendidikan berbasis keagamaan seperti madrasah masih relatif terbatas. Padahal, karakteristik lingkungan pendidikan madrasah yang menekankan nilai religius, kedisiplinan, serta pembentukan karakter dapat memengaruhi perilaku penggunaan teknologi pada remaja. Selain itu, masa remaja awal yang umumnya berada pada jenjang Madrasah Tsanawiyah merupakan periode perkembangan yang rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial dan keluarga, termasuk dalam pembentukan kebiasaan penggunaan teknologi digital.

Berdasarkan laporan Dinas Pendidikan Jawa Timur (Dindik, 2024) siswa di wilayah ini memiliki akses internet tinggi 85%, namun kurangnya intervensi keluarga memperburuk risiko tersebut. Pola asuh keluarga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku remaja terkait

online gaming addiction. Peningkatan prevalensi penggunaan *game online* di wilayah Jember berkorelasi dengan kemudahan akses internet dan popularitas *e-sport* di kalangan pelajar. Fenomena ini sangat relevan di MTs Negeri 7 Jember di Jawa Timur.

Mengingat bahwa masa remaja merupakan fase krusial dalam pengembangan karakter, disiplin, dan tanggung jawab, kondisi ini memerlukan perhatian serius dari pihak sekolah dan keluarga. *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan kuantitatif korelasional yang menganalisis hubungan antara pola asuh keluarga dan *online gaming addiction* pada remaja secara rinci. Penelitian ini tidak hanya menilai pola asuh secara umum, tetapi mengkaji setiap dimensi pola asuh keluarga, serta menekankan pola asuh keluarga secara menyeluruh, bukan hanya peran salah satu orang tua. serta menggunakan instrumen terstandar yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya, sehingga hasil penelitian diharapkan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, ketiadaan studi empiris spesifik yang mengkaji hubungan antara pola asuh keluarga dengan kecanduan *game online* di lingkungan sekolah ini menjustifikasi dilakukannya penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi pola asuh yang dominan dan menganalisis dampaknya terhadap perilaku adiktif siswa.

Upaya mereduksi tingkat adiksi *game online* dapat diakomodasi melalui intervensi pola asuh keluarga. Dengan menganalisis secara empiris hubungan antara pola asuh keluarga dan *online gaming addiction* pada remaja di MTs 7 Jember. Berdasarkan urgensi kontekstual dan kekurangan

studi spesifik di lingkungan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk penelitian tentang “Hubungan Pola Asuh Keluarga dengan *Online Gaming Addiction* pada Remaja Siswa di MTs 7 Jember.”

B. Rumusan Masalah

1. Pernyataan Masalah

Online gaming addiction telah berkembang menjadi isu yang makin meluas di tengah remaja, khususnya akibat kemajuan teknologi yang mempermudah akses terhadap aktivitas tersebut. Pola pengasuhan keluarga sebagai elemen kunci dalam membentuk tingkah laku remaja, diperkirakan memiliki kaitan erat dengan timbulnya *online gaming addiction*. Faktor pola asuh keluarga belum banyak diteliti sehingga perlu dianalisis hubungannya terhadap *online gaming addiction* pada remaja.

2. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimanakah pola asuh keluarga pada siswa di MTs Negeri 7 Jember?
- b. Bagaimana *online gaming addiction* pada siswa di MTs Negeri 7 Jember?
- c. Apakah terdapat hubungan pola asuh keluarga dengan *online gaming addiction* pada remaja siswa di MTs Negeri 7 Jember?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan pola asuh keluarga dengan *online gaming addiction* pada remaja siswa di MTs Negeri 7 Jember.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pola asuh keluarga pada siswa di MTs Negeri 7 Jember.
- b. Mengidentifikasi *online gaming addiction* pada remaja siswa di MTs Negeri 7 Jember.
- c. Mengidentifikasi hubungan pola asuh keluarga dengan *online gaming addiction* pada remaja siswa di MTs Negeri 7 Jember

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu kesehatan, khususnya dalam bidang keperawatan keluarga, dengan menyoroti pengaruh lingkungan keluarga terhadap perilaku adiktif seperti *online gaming addiction*. Selain itu, memperluas pemahaman mengenai hubungan antara pola asuh keluarga dan tingkat *online gaming addiction* pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan program pembinaan dan bimbingan bagi siswa guna menurunkan kecenderungan perilaku *online gaming addiction*.

b. Manfaat bagi wali murid

Hasil penelitian ini dapat membantu orang tua dalam memahami dampak negatif *online gaming addiction* terhadap kesehatan anak,

sehingga mampu menerapkan pola asuh yang mendukung kesejahteraan fisik dan mental remaja.

c. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik dengan meningkatkan kesadaran akan risiko *online gaming addiction*, sehingga mereka mampu mengatur waktu bermain secara seimbang dan menggunakan gawai secara bijak demi menunjang prestasi akademik serta kesejahteraan diri.

d. Manfaat bagi tenaga kesehatan

Penelitian ini juga dapat dijadikan dasar bagi perancangan program edukasi dan promosi kesehatan mental remaja, khususnya dalam upaya pencegahan perilaku adiktif terhadap *game online*.

e. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil kajian ini berpotensi untuk dijadikan rujukan serta fondasi teoretis bagi studi-studi mendatang yang berfokus pada eksplorasi variabel-variabel lain yang berkontribusi terhadap munculnya ketergantungan gim daring (*online gaming addiction*) pada kelompok remaja.