

**Artikel Hasil Penelitian**

**PENGARUH MASALAH PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN POLA ASUH ORANGTUA PADA REMAJA**

**Fifin Dwi Purwaningtyas<sup>1\*</sup>, Nur Irmayanti<sup>2</sup>, Jeanny Christian Sembiring<sup>3</sup>, Miftakhul Jannah A.W<sup>4</sup>**

<sup>1\*,2,3,4</sup>Program Studi Psikologi, Universitas Wijaya Putra, Indonesia

E-mail: [fifin@uwp.ac.id](mailto:fifin@uwp.ac.id) <sup>1\*</sup>

**Abstrak**

Terjadi pergeseran filosofis dan ilmiah yang signifikan di Indonesia akibat pandemi Covid-19 yang masih berlangsung, yang kini telah berlangsung selama dua tahun. Karena sekolah ditutup, anak-anak harus belajar di rumah. Ketergantungan remaja pada videogame telah dikaitkan dengan gaya pengasuhan pengasuh mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan pola asuh yang longgar dengan penggunaan *Game Online* bermasalah (POGU) pada siswa SMA di tengah pandemi Covid-19. Ini adalah studi kuantitatif. Karena tidak ada variabel independen yang dimanipulasi, desain penelitian ini tidak memenuhi syarat sebagai eksperimen. Masalah *Game Online* dan metode pengasuhan adalah variabel independen. 151 peserta dalam penelitian ini berusia antara 12 dan 24 tahun dan merupakan pemain internet biasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif Penggunaan *Game Online* Bermasalah terhadap Pola Asuh *Permisif* pada Anak Usia Sekolah yang ditunjukkan dengan persamaan regresi  $Y = 6,990 + 0,454X$  dengan nilai sig p sebesar 0,000 (0,05). Akibatnya, orang tua cenderung lebih lunak terhadap anaknya jika memiliki tingkat Penggunaan *Game Online* Bermasalah yang tinggi. Sementara pola asuh *Permisif* mempengaruhi anak-anak sebesar 31,9%, faktor lain menyumbang 68,1% sisanya. Remaja menikmati *Game Online* karena berbagai alasan berbeda. Di antara mereka yang secara teratur terlibat dalam *Game Online*, 67 (44,4%) mengalami perasaan negatif, 56 (37,1%) mengalami emosi bahagia, dan 28 (18,5%) mengalami emosi netral.

**Kata kunci:** *Game Online*; Pasca pandemi 19; Pola asuh *Permisif*; *Problematic Online Game Use*.

**Abstract**

*There have been significant philosophical and scientific shifts in Indonesia due to the ongoing Covid-19 pandemic, which has lasted for two years. Since schools are closed, kids have to make do with studying at home. Adolescents' reliance on video games has been linked to the parenting style of their carers. This research aimed to identify the relationship between lax parenting and Problematic Online Game Use (POGU) among high school students in the wake of the Covid 19 pandemic. This is a quantitative study. Since no independent variables are being manipulated, this study design does not qualify as an experiment. Online gaming issues and parenting methods were the independent variables. The 151 participants in this study were all between the ages of 12 and 24 and were regular internet gamers. The results demonstrated that there is a positive influence of Problematic Online Game Use on permissive parenting in school-aged children, as indicated by the regression equation  $Y = 6.990 + 0.454X$  with a sig p value of 0.000 (0.05). As a result, parents tend to be more lenient with their children if they have a high level of Problematic Online Game Use. While permissive parenting affects children to 31.9%, other factors account for the remaining 68.1%. Teens enjoy online games for a variety of different reasons. Among those who regularly engage in online gaming, 67 (44.4%) have experienced negative feelings, 56 (37.1%) have experienced happy emotions, and 28 (18.5%) have had neutral emotions.*

**Keywords:** *Online Games*; *Permissive parenting*; *Post-pandemic 19*; *Problematic Online Game Use*.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## PENDAHULUAN

Penggemar *Game Online* saat ini menjangkau spektrum usia dari anak-anak hingga orang dewasa. Siswa sering lupa waktu karena mereka disibukkan dengan permainan bahkan ketika mereka seharusnya belajar. Popularitas *Game Online* di Indonesia terus meningkat selama bertahun-tahun. Tingkat proliferasi sangat mencengangkan, terutama dalam beberapa tahun terakhir. Pertumbuhan internet bertepatan dengan diperkenalkannya bentuk hiburan lain, seperti *video game* dan *Game Online*. Menurut Adams et al. (2017) "*Game Online*" adalah game yang mendukung sejumlah besar pengguna secara bersamaan dan dimainkan di komputer yang terhubung satu sama lain melalui semacam jaringan, paling sering di World Wide Web.

Demografi *Game Online* mencakup sebagian besar anak-anak dan remaja. Sekitar 56 persen siswa Amerika melaporkan bermain *Game Online* (Johnson et al., 2013). Menurut penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, 97% anak muda berusia antara 12 dan 24 tahun bermain *video game*. (Yee, 2002), tentang kecanduan internet, masalah dengan internet (termasuk *Game Online*) dapat memanifestasikan dirinya dalam berbagai cara yang berdampak negatif pada kehidupan seseorang, mulai dari tugas sekolah hingga kesehatan hingga kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. hubungan interpersonal. Mengabaikan tugas sekolah dan/atau bekerja demi bermain *video game* adalah masalah umum di antara anak usia 12–24 tahun (Kuss & Lopez-Fernandez, 2016).

Menurut Sulistyowati & Dianasari, (2020), literatur tentang POGU masih sangat minim. Selanjutnya, Sulistyowati & Dianasari, (2020) menemukan bahwa remaja dengan gaya pengasuhan otoritatif lebih kecil kemungkinannya untuk terlibat dalam Penggunaan *Game Online* Bermasalah dibandingkan remaja dengan gaya pengasuhan otoriter, *Permisif*, atau diabaikan. Studi sebelumnya telah mengaitkan POGU dengan perasaan bahagia, kepercayaan diri akademik, kegugupan, dan keterasingan. Peneliti juga memperhitungkan pentingnya pengawasan orang tua dalam mencegah hasil yang buruk di kalangan remaja sehubungan dengan munculnya teknologi baru, terutama *Game Online*. Salah satu aspek yang dianggap memiliki pengaruh besar terhadap perilaku remaja adalah gaya pengasuhan yang mereka hadapi. Hal ini sesuai dengan temuan Graham (Mathy & Cooper, 2003) yang menemukan bahwa pengaruh genetik dan lingkungan memiliki peran dalam membentuk kepribadian individu dan perilaku selanjutnya. Pengaruh budaya dan sosial meliputi panutan, pendidikan, agama, konvensi, dan tekanan teman sebaya, sedangkan aspek keluarga meliputi cinta, pengasuhan, dan pemberian keterampilan hidup. Remaja mungkin menghabiskan lebih sedikit waktu dengan orang tua mereka dan lebih banyak waktu dengan teman sebayanya, tetapi keyakinan inti mereka masih sangat dipengaruhi oleh pengasuhan mereka (Papalia E. Diane, 2021).

Tuntutan dan daya tanggap orang tua, seperti yang dikemukakan oleh Baumrind, (2013), Daya tanggap orang tua menggambarkan bagaimana mereka bereaksi terhadap anak-anak mereka dalam hal kehangatan dan dukungan, sedangkan sikap menuntut mereka menggambarkan bagaimana mereka menetapkan standar untuk manajemen perilaku. Kedua

upaya ini dirancang untuk membantu membentuk karakter anak, mengajari mereka pelajaran penting tentang tanggung jawab, pengendalian diri, dan perilaku sosial. Definisi dan penjelasan di atas menunjukkan bahwa pola asuh adalah cara membentuk karakter anak sedemikian rupa sehingga menjadi akuntabel, disiplin, dan kompeten secara sosial. Kemudian, Baumrind (dalam Santrock, 2019) mengategorikan pola asuh sebagai salah satu dari empat jenis yang berbeda, yaitu: *Authoritative (Democratic)*, *Authoritarian (Adult-centered)*, *Permissive (Child-centered)* dan *Neglected*.

Dari apa yang telah dibahas, jelas bahwa harapan orang tua dan orang dewasa lainnya terhadap perilaku anak-anak mereka memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana anak-anak tersebut menjadi remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara *Problematic Online Game Use (POGU)*, pola asuh, dan tekanan teman sebaya. Berdasarkan konteks yang diberikan, pertanyaan yang diajukan adalah apakah teknik pengasuhan orang tua mempengaruhi partisipasi anaknya dalam *Game Online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan *Game Online* dengan pola asuh orang tua anak usia sekolah, serta untuk mengetahui hubungan antara kedua faktor tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kuantitatif. Karena tidak ada variabel independen yang dimanipulasi selama penelitian ini, kami mengklasifikasikannya sebagai non-eksperimental. Masalah *Game Online* dan metode pengasuhan adalah variabel independen. 151 peserta dalam penelitian ini berusia antara 12 dan 24 tahun dan merupakan pemain internet biasa.

Strategi pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah strategi *purposive sampling* berdasarkan populasi penelitian dan karakteristik populasi yang telah dijelaskan di atas. Menurut Sugiyono, (2018) peneliti dapat menggunakan instrumen yang disebut Skala Kecanduan *Game Online* untuk menentukan partisipan mana yang cocok dengan kriteria mengalami adiksi *Game Online*. Menemukan peserta potensial untuk studi dimulai dengan penggunaan *formulir Google*, alat online yang dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas data.

Instrumen Dalam investigasi ini, kuesioner berfungsi sebagai alat ukur. Skala Penggunaan *Game Online* Bermasalah (Pápay et al., 2013) digunakan untuk mengukur variabel minat POGU. Skala POGU adalah skala unidimensi dengan 12 komponen. Manual asli untuk perangkat pengukuran ini ditulis dalam bahasa Inggris; terjemahan bahasa Indonesia dilakukan kemudian. Berdasarkan hasil pengujian validitas skala Penggunaan *Game Online*, dapat diketahui bahwa seluruh aitem sebanyak 12 komponen dinyatakan valid. Hasil validitas dibaca dengan cara membandingkan antara  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0.159), maka aitem soal dinyatakan valid, sedangkan hasil pengujian reliabilitas nilai koefisien dari uji reliabilitas *alpha cronbach* skala Penggunaan *Game Online* yakni  $0,937 >$  (0,60) yang berarti bahwa skala dinyatakan reliabel.

Teori dan *indicator* Baumrind, (2013) menjadi dasar penyusunan skala gaya pengasuhan. Ada 9 item yang membentuk skala gaya pengasuhan *Permisif*. Menggunakan skala Likert, terdiri dari Sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), sangat setuju (SS). Berdasarkan hasil pengujian validitas skala gaya pengasuhan, dapat diketahui bahwa seluruh aitem sebanyak 9 item dinyatakan valid. Hasil validitas dibaca dengan cara membandingkan antara  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0.159), maka aitem soal dinyatakan valid, sedangkan hasil pengujian reliabilitas nilai koefisien dari uji reliabilitas *alpha cronbach* skala gaya pengasuhan yakni  $0,961 >$  (0,60) yang berarti bahwa skala dinyatakan reliabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Responden Penelitian

Secara keseluruhan, 151 remaja bermasalah berusia 12-24 tahun (74 laki-laki dan 77 perempuan) dengan orang tua yang *Permisif* dan masalah *Game Online* berpartisipasi dalam penelitian ini. Usia responden dijelaskan dalam hal distribusi mereka di seluruh kuesioner penelitian. Ada 29 orang berusia 20-23 (sekitar 4%), 80 orang berusia 17-19 (hampir 53%), 36 orang berusia 14-16 (23,8%), dan 6 orang berusia 23-24 (kurang lebih 4%). Menurut analisis susunan gender dari mereka yang mengisi survei untuk studi yang dimaksud. Laki-laki sebanyak 74 orang atau 49% dan perempuan sebanyak 77 orang atau 51%.

Pemain yang telah melakukan survei melakukannya untuk memberikan penjelasan tentang alokasi waktu bermain game mereka. Terdapat 19 orang (12,6%) yang bermain kurang dari 2 jam, 73 (42,3%) yang bermain selama 3 jam, dan 59 (38,1%) yang bermain lebih dari 3 jam. Responden kuesioner penelitian dapat dijelaskan dalam hal distribusi motivasi mereka untuk bermain *Game Online*. Terdapat 67 orang (44,4%) yang memiliki perasaan kurang baik terhadap *Game Online*, 56 orang (37,1%) yang memiliki perasaan positif, dan 28 orang (6,0%) yang tidak memiliki perasaan khusus terhadap *Game Online* sama sekali. individu (pada 18%).

Responden telah mengisi kuesioner penelitian berdasarkan perasaan saat bermain *Game Online* guna menjelaskan sebaran perasaan tersebut. Dua puluh orang (13,2% dari total) melaporkan merasa kesal atau marah saat bermain *Game Online*; tiga puluh empat orang (22,5% dari total) melaporkan merasa netral; dan sembilan puluh tujuh orang (64,2%) melaporkan merasa sangat bahagia atau puas saat bermain *Game Online*.

### Hasil Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Skala *Problematic Online Game Use*

No.	r Hitung	Keterangan
1	0,724	Valid
2	0,752	Valid
3	0,788	Valid
4	0,745	Valid
5	0,759	Valid
6	0,744	Valid
7	0,744	Valid
8	0,787	Valid
9	0,753	Valid
10	0,771	Valid
11	0,825	Valid
12	0,831	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas skala Penggunaan *Game Online*, dapat diketahui bahwa seluruh aitem sebanyak 12 komponen dinyatakan valid. Hasil validitas dibaca dengan cara membandingkan antara r hitung > r tabel (0.159), maka aitem soal dinyatakan valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Skala Pola Asuh *Permisif*

No.	r Hitung	Keterangan
1	0,887	Valid
2	0,832	Valid
3	0,862	Valid
4	0,892	Valid
5	0,870	Valid
6	0,880	Valid

7	0,876	Valid
8	0,871	Valid
9	0,887	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas skala gaya pengasuhan, dapat diketahui bahwa seluruh aitem sebanyak 9 item dinyatakan valid. Hasil validitas dibaca dengan cara membandingkan antara  $r$  hitung >  $r$  tabel (0.159), maka aitem soal dinyatakan valid

### Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Reliabilitas Skala *Problematic Online Game Use*

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,937	12

Tabel 4. Hasil Reliabilitas Skala Pola Asuh *Permisif*

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,961	9

Berdasarkan kedua tabel hasil uji reliabilitas diatas, nilai skala dinyatakan reliabel apabila nilai  $r$  hitung > 0,60. Nilai koefisien dari uji reliabilitas *alpha cronbach* skala *Problematic Online Game Use* yakni  $0,937 > (0,60)$  yang berarti bahwa skala dinyatakan reliabel serta tergolong dalam kategori tinggi. Nilai koefisien dari uji reliabilitas *alpha cronbach* skala Pola Asuh *Permisif* yakni  $0,961 > (0,60)$  yang berarti bahwa skala dinyatakan reliabel.

### Hasil Uji Normalitas

Tabel 5  
Hasil Uji Normalitas *Problematic Online Game Use* dan  
Pola Asuh *Permisif*

Tes Normalitas <i>Kolmogrov Smirnov</i>	Interpretasi
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> <b>0,076</b>	<b>Normal</b>

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai *sig (p-values)* kedua variabel lebih besar dari tingkat signifikansi nominal (= 0,05). Ini menunjukkan bahwa Pengasuhan *Permisif* dan Penggunaan *Game Daring Bermasalah* mengikuti distribusi normal.

### Hasil Uji Linieritas

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas *Problematic Online Game Use Scale* dan  
Pola Asuh *Permisif*

Variabel	<i>Nilai p</i>	$\alpha$	Interpretasi
<i>Problematic Online Game Use</i> dan Pola Asuh <i>Permisif</i>	0,00	0,05	<b>Linier</b>

Nilai *signifikan* (*Sig*) dari output di atas, penyimpangan dari nilai *Sig* linieritas, diperoleh dengan mengacu pada tabel 2 hasil uji linieritas yang dilakukan dengan Tabel ANOVA dengan bantuan program SPSS 25.00 *for Windows*. adalah 0,000, yang jauh lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan adanya hubungan linear antara kedua faktor tersebut.

## Hasil Uji Hipotesis

### Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 7. Hasil Nilai Anova

Model	Df	F	Sig.
Regression	1	69,875	0,000

Bahwa nilai F hitung = 69,875 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa model regresi dapat dipakai untuk memprediksi pengaruh variabel *Problematic Online Game Use* (X) terhadap variabel Pola Asuh *Permisif* (Y).

Tabel 8. Nilai Koefisien

Model	B	t	Sig.
Constan	6,990	3,245	0,001
<i>Problematic Online Game Use</i>	0,454	8,359	0,000

Nilai koefisien menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara masalah *Game Online* dengan pola asuh *Permisif* ( $Y = 6,990 + 0,454X$ ). Remaja dengan orang tua yang lebih *Permisif* lebih cenderung terlibat dalam Penggunaan *Game Online* Bermasalah, sedangkan remaja dengan orang tua yang kurang *Permisif* cenderung memiliki masalah terkait *Game Online*. *Game Online* bermasalah meningkat sebesar 0,454 poin persentase untuk setiap satu poin persentase yang ditambahkan, menurut persamaan regresi linier di mana angka ini muncul sebagai koefisien. Terdapat korelasi positif antara Penggunaan *Game Online* Bermasalah dengan Pola Asuh *Permisif*, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi positif. Pola asuh *Permisif* diberi nilai 6,990 karena persamaan regresi linier mengandung konstanta (a) dengan nilai 0 untuk Penggunaan *Game Online* Bermasalah.

Tabel 9. Hasil model summary

Model	R	R Square
1	0,565	0,319

Tabel di atas memberikan konteks untuk signifikansi nilai R 0,565 yang dihitung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh POGU terhadap pola asuh *Permisif* sebesar 31,9%, sedangkan sisanya sebesar 68,1 dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain, sesuai dengan koefisien deminasi (R Square) sebesar 0,319.

## Pembahasan

Hipotesis adanya pengaruh positif Penggunaan *Problematic Online Game* terhadap pola asuh *permissive* pada remaja sekolah didukung oleh hasil analisis uji data statistik menggunakan regresi linier sederhana yang telah dilakukan dalam penelitian ini ( $Y = 6,990 +$

0,454X , sig  $p = 0,000 [0,05]$ ). Akibatnya, orang tua cenderung lebih lunak terhadap anaknya jika memiliki tingkat Penggunaan *Game Online* Bermasalah yang tinggi.

Di sisi lain, orang tua cenderung tidak toleran terhadap remaja mereka jika mereka memiliki tingkat Penggunaan *Game Online* Bermasalah yang rendah. *Game Online* bermasalah meningkat sebesar 0,454 poin persentase untuk setiap satu poin persentase yang ditambahkan, menurut persamaan regresi linier di mana angka ini muncul sebagai koefisien. Terdapat korelasi positif antara Penggunaan *Game Online* Bermasalah dengan Pola Asuh *Permisif*, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi positif. Pola asuh *Permisif* diberi nilai 6,990 karena konstanta (a) dalam persamaan regresi linier menunjukkan bahwa Penggunaan *Game Online* Bermasalah memiliki nilai 0.

Konsisten dengan ini, dapat dicatat bahwa ukuran sampel untuk penelitian ini terdiri dari 151 remaja (74 laki-laki dan 77 perempuan) berusia 12 hingga 24 tahun yang menunjukkan perilaku *Game Online* yang bermasalah dan orang tuanya mengambil sikap lemah dalam memantau konsumsi media mereka. Ada 36 responden (23,8% dari total) antara usia 14 dan 16, 80 antara usia 17 dan 19, 29 antara usia 20 dan 22 (19,2%), dan 6 antara usia 23 dan 24 (4%).

Selain itu, gamer yang telah berpartisipasi dalam studi penelitian telah menyelesaikan kuesioner yang disesuaikan dengan pengalaman mereka dalam game tersebut. Terdapat 19 orang (12,6%) yang bermain kurang dari 2 jam, 73 (42,3%) yang bermain selama 3 jam, dan 59 (38,1%) yang bermain lebih dari 3 jam. Serta, bagi yang sudah mengisi survei motivasi bermain *Game Online*, alasan mengapa Anda bermain *Game Online*. Terdapat 67 orang (44,4%) yang memiliki perasaan kurang baik terhadap *Game Online*, 56 orang (37,1%) yang memiliki perasaan positif, dan 28 orang (6,0%) yang tidak memiliki perasaan khusus terhadap *Game Online* sama sekali. individu (pada 18%).

Selain itu, digunakan responden yang mengisi kuesioner penelitian berdasarkan emosi yang dialami saat bermain *Game Online*. Dua puluh orang (13,2% dari total) melaporkan merasa kesal atau marah saat bermain *Game Online*; tiga puluh empat orang (22,5% dari total) melaporkan merasa netral; dan sembilan puluh tujuh orang (64,2%) melaporkan merasa sangat bahagia atau puas saat bermain *Game Online*.

Hal ini sesuai dengan temuan (Mathy & Cooper, 2003), yang menunjukkan bahwa pengaruh budaya dan masyarakat, selain dari keluarga sendiri, dapat berperan dalam membentuk perilaku individu. Kasih sayang, didikan, dan bekal kecakapan hidup berasal dari keluarga, sedangkan keteladanan, didikan, pendidikan, agama, norma, dan tekanan teman sebaya berasal dari konteks budaya dan sosial. Meskipun remaja cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu dengan orang tua mereka dan lebih banyak waktu dengan teman sebaya mereka, keyakinan dan nilai inti mereka masih sangat dipengaruhi oleh asuhan mereka (Papalia E. Diane, 2021).

Temuan ini menguatkan temuan penelitian terbaru (Kusumawati et al., 2017), yang menemukan korelasi antara keterlibatan orang tua dengan adiksi *video game* remaja. 14 siswa masuk dalam kategori “rendah”, “sedang” dengan 36, dan “tinggi” dengan 3 sesuai dengan analisis distribusi frekuensi indikator pola asuh dengan perilaku gangguan adiksi *Game Online* (Masya & Candra, 2016). Metode pengasuhan yang berbeda memiliki pengaruh terhadap pematangan anak, sebagaimana dikemukakan oleh Park (Kusumawati et al., 2017) Menurut Rini (Misnawati, 2016) game berbasis LAN (atau “*Game Online*”) adalah subset khusus dari game yang mendukung LAN. Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dengan aturan dan rintangan yang harus diatasi, apakah Anda menang atau kalah. Bagi seseorang yang kecanduan *video game*, bermain online lebih penting dari apapun dan harus diprioritaskan di

atas segalanya (Mulyasanti Pande & Marheni. Adijanti, 2015). Jika seseorang menghabiskan lebih dari dua jam setiap hari untuk bermain *Game Online* Waluyo (dalam Mulyasanti Pande & Marheni. Adijanti, 2015) menyarankan bahwa ia mungkin mengalami kecanduan. Kecanduan *video game* yang dimainkan secara online dapat dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua. Pola asuh, sebagaimana didefinisikan oleh Habibi, (2020) adalah proses mendidik dan mengajar anak melalui hubungan yang positif dengan orang tuanya.

Ketergantungan remaja pada *videogame* telah dikaitkan dengan gaya pengasuhan pengasuh mereka. Remaja yang orang tuanya mengambil pendekatan yang lebih otoriter dan terarah cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk kecanduan *video game* daripada teman sebayanya yang orang tuanya lebih santai tentang waktu layar mereka. Remaja cenderung tidak melawan keinginan orang tua mereka ketika mereka dibesarkan di bawah gaya pengasuhan direktif otoriter dengan aturan ketat dan campur tangan. Dengan gaya pengasuhan direktif non-otoriter, orang tua mempertahankan kontrol ketat atas anak-anak mereka tanpa terlalu mengganggu, memberi remaja cukup ruang untuk terlibat dalam aktivitas lain, seperti bermain *Game Online*, tanpa menarik perhatian pada diri mereka sendiri (Baumrind, 2013).

Ulfiana, (2018) menemukan bahwa anak-anak yang orangtuanya memiliki pola asuh yang lebih *Permisif* lebih cenderung kecanduan *video game*. Studi tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang orang tuanya tidak terlibat aktif dalam kehidupan mereka memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk kecanduan *video game*. Teknik pengasuhan negatif termasuk absen atau tidak tertarik. Orang tua yang mengadopsi pendekatan ini cenderung melepaskan lebih banyak kendali dan kurang memperhatikan anak remajanya. Remaja menggunakan *video game* sebagai pelampiasan stres emosional dan mental orang tua mereka.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hipotesis adanya pengaruh positif Penggunaan *Game Online* Bermasalah terhadap Pola Asuh *Permisif* pada Remaja Sekolah didukung oleh hasil analisis uji data statistik menggunakan regresi linier sederhana yang dilakukan pada penelitian ini ( $Y = 6,990 + 0,454X$ , sig  $p = 0,000$ ). Akibatnya, orang tua cenderung lebih lunak terhadap anaknya jika memiliki tingkat Penggunaan *Game Online* Bermasalah yang tinggi.

Di sisi lain, orang tua cenderung tidak toleran terhadap remaja mereka jika mereka memiliki tingkat Penggunaan *Game Online* Bermasalah yang rendah. *Game Online* bermasalah meningkat sebesar 0,454 poin persentase untuk setiap satu poin persentase yang ditambahkan, menurut persamaan regresi linier di mana angka ini muncul sebagai koefisien. Terdapat korelasi positif antara Penggunaan *Game Online* Bermasalah dengan Pola Asuh *Permisif*, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi positif. Pola asuh *Permisif* bernilai 6,990, karena nilai Penggunaan *Game Online* Bermasalah adalah 0, menjadikan 6,990 hasil konstanta persamaan regresi linier.

Ada 67 orang yang memiliki perasaan buruk tentang bermain *Game Online*, 56 orang dengan perasaan senang, dan 28 orang tidak memiliki perasaan yang kuat. Selain itu, digunakan responden yang mengisi kuesioner penelitian berdasarkan emosi yang dialami saat bermain *Game Online*. Ada sebanyak 20 orang yang perasaannya terpengaruh negatif bermain *Game Online*, sebanyak 34 orang yang perasaannya tidak terpengaruh, dan sebanyak 97 orang yang perasaannya terpengaruh positif bermain *Game Online*.

Hal ini konsisten dengan temuan yang menunjukkan bagaimana pengaruh budaya dan masyarakat, selain dari keluarga sendiri, dapat berperan dalam membentuk perilaku individu. Kasih sayang, didikan, dan bekal kecakapan hidup berasal dari keluarga, sedangkan keteladanan, didikan, pendidikan, agama, norma, dan tekanan teman sebaya berasal dari



konteks budaya dan sosial. Jika Anda kecanduan bermain *video game Online*, Anda mungkin mencurahkan banyak waktu dan tenaga untuk itu. Jika dalam sehari ia menghabiskan waktu sekitar 2 jam untuk bermain *Game Online*, kata Waluyo, ia memiliki ciri-ciri orang yang doyan *Game Online*. Kecanduan *video game* yang dimainkan secara online dapat dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua. Pola asuh, seperti yang didefinisikan oleh Habibi, adalah proses mendidik dan mendidik anak-anak dengan cara yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak yang sehat. Ketergantungan remaja pada videogame telah dikaitkan dengan gaya pengasuhan pengasuh mereka. Remaja yang orang tuanya mengambil pendekatan yang lebih otoriter dan terarah cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk kecanduan *video game* daripada teman sebayanya yang orang tuanya lebih santai tentang waktu layar mereka. Remaja cenderung tidak melawan keinginan orang tua mereka ketika mereka dibesarkan di bawah gaya pengasuhan direktif otoriter dengan aturan ketat dan campur tangan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya sampaikan kepada Rektor Universitas Wijaya Putra dan LPPM Universitas Wijaya Putra dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini. Saya berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S. K., Williford, D. N., Vaccaro, A., Kisler, T. S., Francis, A., & Newman, B. (2017). The young and the restless: Socializing trumps sleep, fear of missing out, and technological distractions in first-year college students. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(3). <https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1181557>
- Baumrind, D. (2013). Effective parenting during the early adolescent transition. In *Family Transitions*. <https://doi.org/10.4324/9780203772393>
- Habibi. (2020). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar SI PAUD)*. Deepublish.
- Johnson, D., Jones, C., Scholes, L., & Carras, M. C. (2013). *Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review*.
- Kuss, D. J., & Lopez-Fernandez, O. (2016). Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research. *World Journal of Psychiatry*, 6(1). <https://doi.org/10.5498/wjp.v6.i1.143>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mathy, R. M., & Cooper, A. (2003). The duration and frequency of internet use in a nonclinical sample: Suicidality, behavioral problems, and treatment histories. *Psychotherapy*, 40(1–2). <https://doi.org/10.1037/0033-3204.40.1-2.125>
- Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 217–223. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>
- Mulyasanti Pande, N. P. A., & Marheni. Adijanti. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online

- Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Papalia E. Diane. (2021). Experience Human Development, Fourteenth Edition. In *McGraw-Hill Education, 2 Penn Plaza, New York, NY 10121, 14(4)*.
- Pápay, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Kökönyei, G., Felvinczi, K., Oláh, A., Elekes, Z., & Demetrovics, Z. (2013). Psychometric properties of the problematic online gaming questionnaire short-form and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(5), 340–348. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0484>
- Santrock, J. W. (2019). Life-span development, 7th ed. In *Life-span development, 7th ed.*
- Sulistiyowati, E., & Dianasari, A. (2020). Play Therapy Art Expression Media Menggambar Untuk Mengurangi Stress Peserta Didik Dalam Mengerjakan Tugas Pembelajaran Daring. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)*, 4(2). <https://doi.org/10.26740/Bikotetik.V4n2.P68-73>
- Ulfiana, D. (2018). *Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Usia Dini Yang Menjadi Pecandu Game Online (Studi Tentang Kecenderungan Anak Usia Dini Dalam Permainan Game Online Disurabaya)* (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).
- Yee, N. (2002). Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPGs., 1–14. <http://www.nickyee.com/facets/home.html>