

**PENGARUH POLA ASUH PERMISIF DAN KONTROL DIRI TERHADAP  
KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA  
DI SMA X BATAM**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh derajat Sarjana Psikologi



**Disusun Oleh:**

**Febi Damayanti**

**30701900075**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG  
2023**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PENGARUH POLA ASUH PERMISIF DAN KONTROL DIRI TERHADAP KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMA NEGERI 16 BATAM

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Febi Damavanti  
30701900075

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal



Titin Suprihatin, S. Psi, M. Psi, Psikolog

16 Agustus 2023

UNISSULA

Semarang, 16 Agustus 2023

جامعہ سلطان ابو جعفر الاسلامیہ

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi



Joko Kuncoro, S. Psi., M. Si

NIK. 210799001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH POLA ASUH PERMISIF DAN KONTROL DIRI TERHADAP  
KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA  
DI SMA X BATAM**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

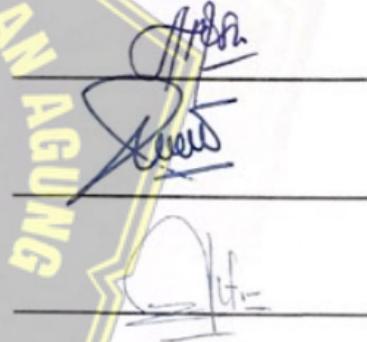
**Febi Damayanti**  
Nim : 30701900075

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2023

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Ratna Supradewi, S.Psi, M.Psi, Psikolog
2. Luh Putu Shanti Kusumaningsih, M.Psi, Psikolog
3. Titin Suprihatin, S.Psi, M.Psi, Psikolog



Skripsi ini telah diterima sebagai persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 22 Agustus 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Sultan Agung

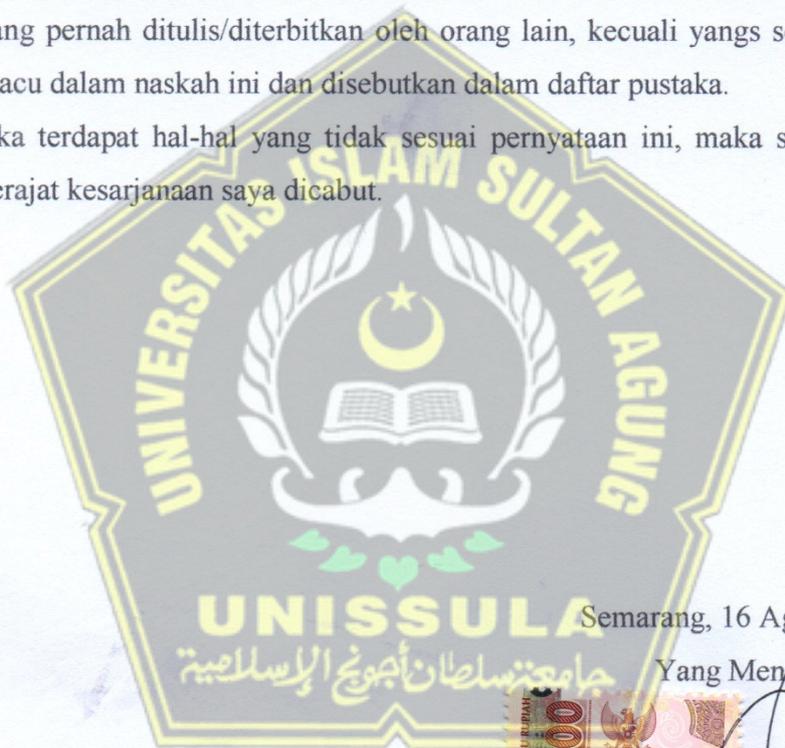


Joko Kuncoro, S. Psi., M. Si  
NIK. 210799001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Febi Damayanti dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.



Semarang, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



**Febi Damayanti**  
**NIM. 30701900075**

## MOTTO

“Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera menuju kepadanya dan mereka tinggalkan engkau (Muhammad) sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah “Apa yang ada di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan,” dan Allah pemberi rezeki yang terbaik.”

(QS. Al-Jumu'ah : 11)

“Jika hendak mengenal orang mulia, Lihatlah kepada kelakuan dia.  
Jika hendak mengenal orang yang berilmu, Bertanya dan belajar tiadalah jemu.”

(Gurindam 12, Pasal 5)



## PERSEMBAHAN

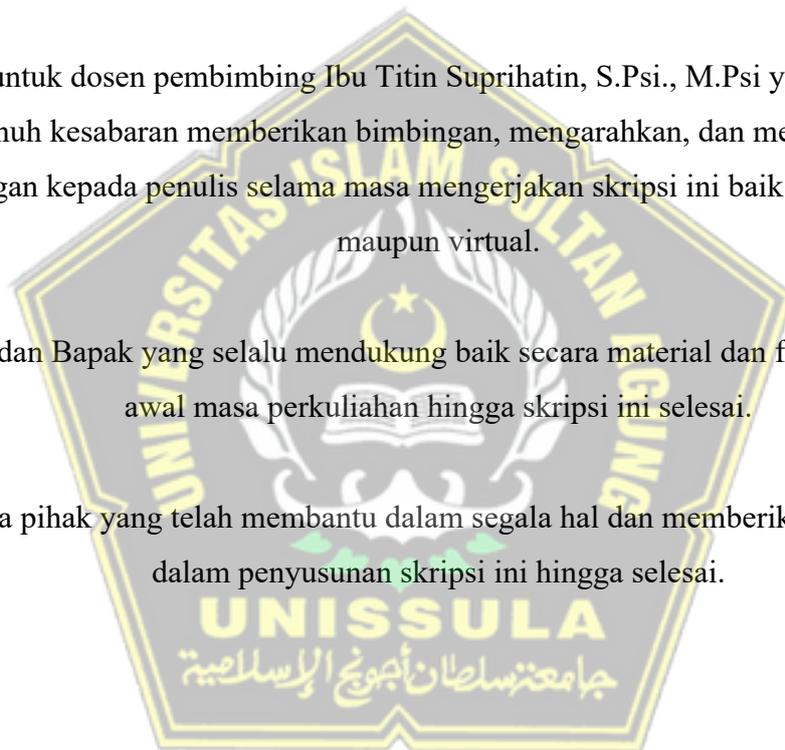
Atas izin Allah Subhanahu Wa Ta'ala,  
saya persembahkan karya ini kepada :

Almamater penulis sendiri yaitu Universitas Islam Sultan Agung yang telah menjadi tempat penulis berproses dari menuntut ilmu sarjana di dalam kelas, mengembangkan relasi diluar kelas, dan berorganisasi dengan banyak bertemu orang-orang yang hebat untuk dapat dijadikan motivasi penulis.

Teruntuk dosen pembimbing Ibu Titin Suprihatin, S.Psi., M.Psi yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, mengarahkan, dan memberikan dukungan kepada penulis selama masa mengerjakan skripsi ini baik secara offline maupun virtual.

Mama dan Bapak yang selalu mendukung baik secara material dan finansial sedari awal masa perkuliahan hingga skripsi ini selesai.

Semua pihak yang telah membantu dalam segala hal dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis dapat merasakan begitu banyak limpahan karunia-Nya. Sehingga, penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pola Asuh Permisif dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMA X BATAM”. Dalam proses penulisan skripsi, peneliti menyadari banyak kesulitan yang berdatangan. Akan tetapi, atas bantuan dan petunjuk dari Allah SWT serta pihak-pihak yang mendukung sehingga skripsi dan studi S1 di Universitas Islam Sultan Agung Semarang dapat diselesaikan oleh penulis dengan sebaik-baiknya.

Dengan setulus hati dan rasa syukur penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang .
2. Ibu Titin Suprihatin, S.Psi., M.Psi., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau dan dengan penuh kesabaran untuk terus membimbing, mengarahkan, dan dukungan sehingga skripsi dapat diselesaikan.
3. Bapak Abdurrohman, S.Psi., M.Si selaku dosen wali yang memberi arahan dan selalu mendukung penulis didalam studi selama ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Unissula selaku pendidik yang telah memberikan ilmu-ilmunya serta pembelajaran selama masa perkuliahan dan menasehati sehingga penulis mendapatkan wawasan dan pengalaman yang sangat berharga dalam proses perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha dan Perpustakaan serta seluruh Karyawan Fakultas Psikologi Unissula yang telah membantu dan memudahkan dalam urusan administrasi hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak dan Ibu Guru SMA Negeri 16 Batam yang telah memberikan izin atas penelitian ini dilaksanakan.
7. Seluruh Siswa/i SMA Negeri 16 Batam yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, penulis mengucapkan terima kasih atas kerja sama dan

kesediaannya membantu penulis untuk mengisi kuesioner penelitian skripsi ini.

8. Mama, Daffa dan Bapak yang selalu mendoakan penulis dan menjadikan penulis tumbuh menjadi wanita yang kuat sehingga skripsi ini besar harapan dan tekad penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan sesegera mungkin.
9. Hani, Aldya Putri Qolbi, dan Amalia Febriyanti Jamal yang selalu membantu penulis untuk menjadi perantara mengumpulkan *hardfile* skripsi kepada pembimbing penulis. Sehingga, penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya walaupun berada jauh dari Semarang.
10. Humaisyah, Dila Suriyati, Nitenia, Dewi, dan Annisa yang telah membantu penulis dengan meluangkan waktunya dalam proses penyebaran skala uji coba dan penelitian kepada siswa/i di SMA Negeri 16 Batam.
11. Yudha Prasetya yang senantiasa selalu meluangkan waktu untuk menemani, membantu, memberikan semangat dan membangunkan kepercayaan penulis dalam situasi apapun walaupun diiringi dengan sedikit air mata. Mungkin akan banyak kalimat terimakasih yang akan membuat penuh lembar ini, sehingga penulis singkat dengan mendo'akan semoga Yudha Prasetya senantiasa diberi kelancaran dalam segala urusan di hidupnya, segera dimudahkan skripsinya, diberikan kesuksesan, kebahagiaan, kesehatan, serta tetap saling menguatkan bersama.
12. Untuk teman-teman penulis Belo, Farid, Diba, Fachan, Alis dan kak Risa yang sudah menjadi teman diskusi dalam menyelesaikan skripsi. Serta Nana, Nisa, dan Nanda yang telah kebersamai sedari awal masuk perkuliahan yang selalu menemani penulis di kos serta menjadi penghibur dikala dunia sedang tidak baik-baik saja.
13. Lila, Itang, Rizal, Zidan, Arya, dan Vio yang mana telah mewarnai hidupku yang kurang bewarna dengan berawal dipertemukan di organisasi kemudian menjadi dekat sehingga selalu menjadi teman kuliner, keliling Semarang, nongkrong di burjo sui sambil main uno dan menelusuri pulau Jawa

bersama-sama selama beberapa tahun terakhir ini, terimakasih. Terimakasih sudah jalan yang jauh bersama.

14. Semua pihak yang telah membantu memberikan do'a, semangat, dan dukungan kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga do'a baik kembali lagi kepada kalian yang memberikannya, amin.
15. Terakhir, untuk diri ini yang sudah kuat dan mau untuk bertahan sejauh ini ditengah badai besar menerpa. Terimakasih, sudah mampu menyelesaikan sarjanamu dan tumbuh menjadi wanita yang jauh lebih dewasa dalam perbuatan maupun pikiran walaupun terpaksa. Manusia hanya berencana namun allah yang berkehendak.

Penulis menyadari dalam proses mengerjakan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Karena, kesempurnaan itu sendiri hanya milik Allah SWT. Meskipun demikian, besar harapan penulis semoga skripsi yang dibuat ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca atau semua pihak yang membutuhkan terkhusus dalam bidang psikologi.

Semarang, 16 Agustus 2023

Febi Damayanti

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kecenderungan Adiksi Game Online.....	9
1. Pengertian Kecenderungan Adiksi Game Online.....	9
2. Aspek-Aspek Adiksi Game Online.....	11
3. Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Game Online.....	14
B. Pola Asuh Permisif.....	17
1. Pengertian Pola Asuh Permisif.....	17
2. Aspek-Aspek Pola Asuh Permisif.....	18
C. Kontrol Diri.....	19
1. Pengertian Kontrol Diri.....	19
2. Aspek-Aspek Kontrol Diri.....	20
D. Hubungan Antara Pola Asuh Permisif, Kontrol Diri dan Kecenderungan Adiksi Game Online.....	22
E. Hipotesis.....	24

BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Identifikasi Variabel.....	26
B. Definisi Operasional.....	26
1. Kecenderungan Adiksi Game Online.....	26
2. Pola Asuh Permisif.....	27
3. Kontrol Diri.....	27
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel.....	29
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	29
D. Metode Pengumpulan Data.....	29
1. Skala Adiksi Game Online.....	30
2. Skala Pola Asuh Permisif.....	30
3. Skala Kontrol Diri.....	31
E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur.....	32
1. Validitas.....	32
2. Uji Daya Beda Aitem.....	33
3. Reliabilitas Alat Ukur.....	33
F. Teknik Analisis.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Orientasi Kacah dan Pelaksanaan Penelitian.....	35
1. Orientasi Kacah Penelitian.....	35
2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	36
B. Pelaksanaan Penelitian.....	44
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	44
1. Uji Asumsi.....	44
2. Uji Hipotesis.....	46
D. Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Skor Kecenderungan Adiksi Game Online.....	48
2. Deskripsi Skor Pola Asuh Permisif.....	49
3. Deskripsi Skor Kontrol Diri.....	50

E. Pembahasan.....	52
F. Kelemahan Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN.....	65



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Kelas X dan XI SMA X BATAM.....	28
Tabel 2. Blueprint Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	30
Tabel 3. Blueprint Skala Pola Asuh Permisif.....	31
Tabel 4. Blueprint Skala Kontrol Diri.....	32
Tabel 5. Sebaran Distribusi Aitem Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	37
Tabel 6. Sebaran Distribusi Aitem Skala Pola Asuh Permisif.....	38
Tabel 7. Sebaran Distribusi Aitem Skala Kontrol Diri.....	38
Tabel 8. Uji Coba Alat Ukur.....	39
Tabel 9. Sebaran Distribusi Aitem Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	40
Tabel 10. Daya Beda Aitem Skala Pola Asuh Permisif.....	41
Tabel 11. Daya Beda Aitem Skala Kontrol Diri.....	42
Tabel 12. Susunan Nomor Baru pada Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	42
Tabel 13. Susunan Nomor Baru pada Skala Pola Asuh Permisif.....	43
Tabel 14. Susunan Nomor Baru pada Skala Kontrol Diri.....	43
Tabel 15. Data Subjek Penelitian.....	44
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas.....	45
Tabel 17. Norma Kategori Skor.....	48
Tabel 18. Deskripsi Skor Skala Adiksi <i>Game Online</i> .....	48
Tabel 19. Kategorisasi Skor Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i> .....	49
Tabel 20. Deskripsi Skor Skala Pola Asuh Permisif.....	50
Tabel 21. Kategorisasi Skor Subjek Pola Asuh Permisif.....	50
Tabel 22. Deskripsi Skor Skala Kontrol Diri.....	51
Tabel 23. Kategorisasi Skor Skala Kontrol Diri.....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kategorisasi Skor Subjek pada Kecenderungan Adiksi <i>Game Online</i>	49
Gambar 2. Kategorisasi Skor Subjek pada Pola Asuh Permisif.....	50
Gambar 3. Kategorisasi Skor Subjek pada Kontrol Diri.....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Skala Uji Coba.....	66
Lampiran B Tabulasi Skala.....	80
Lampiran C Uji Daya Beda Aitem Dan Estimasi Reliabilitas Skala Uji Coba...	111
Lampiran D Skala Penelitian .....	118
Lampiran E Tabulasi Skala Penelitian .....	131
Lampiran F Uji Normalitas, Linearitas, Multikolinearitas, Dan Hipotesis.....	177
Lampiran G Surat Izin Penelitian Dan Dokumentasi Penelitian.....	185



**PENGARUH POLA ASUH PERMISIF DAN KONTROL DIRI TERHADAP  
KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMA X  
BATAM**

Febi Damayanti  
Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Sultan Agung  
Email: febidamayanti15@std.unissula.ac.id

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Populasi pada penelitian ini ialah siswa/i SMA X BATAM kelas X dan XI yang berjumlah 207 responden sebagai sampel untuk penelitian. Penelitian ini teknik menggunakan teknik *cluster sampling*. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 3 skala yaitu pola asuh permisif dengan koefisien reliabilitas 0,943 , skala kontrol diri dengan koefisien reliabilitas 0,947 , dan kecenderungan adiksi *game online* dengan koefisien reliabilitas 0,942. Teknik analisis data memakai analisis regresi berganda dan korelasi parsial. Hasil dari uji hipotesis pertama menunjukkan nilai  $R = 0,341$  dengan signifikansi 0,000 ( $p < 0,01$ ) artinya pola asuh permisif dan kontrol diri dapat memprediksi adanya kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM secara signifikan. Hasil uji korelasi parsial dengan mengontrol antara pola asuh permisif dan kecenderungan adiksi *game online* menunjukkan nilai  $r_{x_1y} = 0,190$  dengan signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ) terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online*. Hasil uji korelasi parsial dengan mengontrol antara kontrol diri dan kecenderungan adiksi *game online* memperoleh skor  $r_{x_2y}$  sebesar -0,292 dengan signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ), bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online*.

Kata kunci : Kecenderungan adiksi *game online*, pola asuh permisif, kontrol diri, remaja SMA

**THE INFLUENCE OF PERMISSIVE PARENTING PATTERN AND SELF-CONTROL ON ONLINE GAME ADDICTION TRENDS IN ADOLESCENTS AT SMA X BATAM**

Febi Damayanti  
Faculty of Psychology  
Sultan Agung Islamic University  
Email: febidamayanti15@std.unissula.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of permissive parenting and self-control on the tendency of online game addiction in adolescents at SMA X BATAM. The population in this study were students of SMA X BATAM grades X and XI, totaling 207 respondents as the sample for the study. This research technique uses cluster sampling technique. The measurement tool used in this study consisted of 3 scales, namely permissive parenting with a reliability coefficient of 0.943, a self-control scale with a reliability coefficient of 0.947, and the tendency of online game addiction with a reliability coefficient of 0.942. Data analysis techniques using multiple regression analysis and partial correlation. The results of the first hypothesis test show that the value of  $R = 0.341$  with a significance of 0.000 ( $p < 0.01$ ) means that permissive parenting and self-control can significantly predict the tendency of online game addiction in adolescents at SMA X BATAM. The results of the partial correlation test by controlling between permissive parenting and online game addiction tendencies showed a value of  $r_{x1y} = 0.190$  with a significance of 0.000 ( $p < 0.01$ ) there was a positive relationship between permissive parenting and online game addiction tendencies. The results of the partial correlation test by controlling between self-control and online game addiction tendencies obtained an  $r_{x2y}$  score of -0.292 with a significance of 0.000 ( $p < 0.01$ ), that there is a negative relationship between self-control and online game addiction tendencies.*

*Keywords: The tendency of online game addiction, permissive parenting, self-control, high school adolescents*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kesehatan mental mempunyai banyak implikasi yang penting bagi individu untuk mengeksplorasi identitas, perilaku rasional, dan meraih sehat mental serta perilaku di masa depan. Sayangnya, permasalahan kesehatan mental pada remaja dan dewasa saat ini mencapai angka yang memprihatinkan. Di Amerika Serikat sendiri, 21% individu berusia 18 tahun ke atas memiliki gangguan mental, sementara prevalensi di Asia sekitar 13,9% (National Institute of Mental Health, 2020). Berdasarkan data dari Survei Kesehatan Mental Remaja Nasional Indonesia (I-NAMHS), ditemukan bahwa satu dari tiga remaja (15,5 juta) di Indonesia dengan usia 10-17 tahun mengidap gangguan mental, dengan fobia sosial dan gangguan kecemasan umum yang paling banyak, yaitu sekitar 3,7% (Salma, 2022).

Salah satu penyebab terjadinya gangguan kesehatan mental, terutama kecemasan dan depresi, pada remaja adalah adiksi bermain *game online* (Choi dkk., 2018; Karaca dkk., 2020; Krossbakken dkk., 2018). Beberapa penelitian di Indonesia menyatakan bahwa remaja yang memiliki kecenderungan adiksi *game online* dapat mengalami gangguan mental yang membutuhkan terapi (Erik & Syenshie, 2020; Nihayah dkk., 2021). Pada tahun 2019 lalu, seorang anak harus dirawat di Rumah Sakit Jiwa Dr Soeharto Heerdjan Jakarta karena kecenderungan adiksi *game online* (Wirawan, 2019). Beberapa penelitian dan fenomena ini menunjukkan bahwa kecenderungan adiksi *game online* sangat besar dampaknya pada kesehatan mental seorang remaja.

*Game online* adalah salah satu media hiburan yang dapat mempengaruhi seseorang dengan mempunyai dampak yang buruk bagi dunia pendidikan, khususnya untuk para pelajar. Studi yang telah dilaksanakan oleh Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) yang meneliti *game* di Indonesia menyatakan bahwa seperempat dari jumlah total pemain *game* berusia 16 s/d 24 tahun mencapai 27% pada rentang usia tersebut termasuk pada golongan usia

remaja. Survei yang diadakan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2014 menunjukkan bahwa 49% remaja laki-laki dan 51% remaja perempuan kecenderungan adiksi *game online* (Rahayuningrum dkk., 2022). Penjelasan diatas selaras dengan fenomena yang ada di RSJ DR. Soeharto Heerdjan Jakarta yang berasal dari survei terhadap 643 remaja di Jakarta memperoleh sebanyak 31,4% anak remaja yang telah terdeteksi kecenderungan adiksi *game online* dengan kasus yang kian meningkat dari 2017-2019 (Rahmayani & Rozali, 2021). Penelitian pada siswa-siswi di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta menunjukkan hasil sebesar 21,1%, atau sebanyak 312 dari 1.477 partisipan yang bermain *game online* selama lebih 2 hingga 3 jam per hari (Jap dkk., 2013).

Fenomena *game online* yang sedang marak menjadi bahan hiburan ini cukup mengejutkan. Seiring berkembangnya teknologi *game online* semakin populer muncul berbagai macam pendapat terhadap efek dari *game online*. Banyak orang tua yang menyebutkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif baik dari kalangan anak-anak hingga remaja, tetapi juga banyak *gamers* yang menyatakan *game online* dapat memberikan efek positif untuk mereka. Sekarang sangat banyak remaja yang terkena dampak dari *game online* secara negatif maupun positif (Ariantoro, 2016). Menurut Adams dan Rollings (Rahmayani & Rozali, 2021), *game online* ialah suatu permainan dengan dapat diakses oleh banyak sekali pemain dengan syarat perangkat-perangkat yang dikenakan pemain dihubungkan dengan jaringan internet.

Menurut Ariantoro (2016), *game online* memiliki dampak negatif seperti mendorong seseorang untuk melakukan berbagai hal yang negatif, berkata kasar ataupun kotor, menelantarkan aktivitas di dunia nyata terutama pekerjaan yang diberikan oleh guru di kelas, pola makan dan istirahat yang tidak teratur, pemborosan uang untuk membeli poin atau karakter yang teradapat dalam *game online* yang sedang dimainkan, dan mengganggu untuk kesehatan. Selain itu, kecenderungan adiksi *game online* juga sangat mempengaruhi aspek-aspek kehidupan remaja, di antaranya aspek kesehatan, psikologis, akademik, dan sosial (Novrialdy, 2019).

Fenomena kecenderungan adiksi *game online* ini dijumpai salah satunya di SMA X BATAM, pada wawancara yang telah dilaksanakan peneliti tanggal 1 November 2022 pada siswa yang duduk di kelas X SMA X BATAM dengan inisial “F, Y, dan A”:

*“Sering main Game online sampai lupa waktu gitu kak, pernah sehari itu sampai dari pagi sampe malam dikamar cuma buat main Game online. Motivasi main game ini sih karena aku bukan anak yang suka main keluar gitu terus nemu Game online jadi makin betah dirumah deh kak. Orang tua sejauh ini melarang sih kalau udah seharian gitu di depan laptop tapi kalau udah ditegur yauda aku ganti aktifitas lain jadi nonton tv atau serial yang mau aku tonton kak. Orang tua ku tetap negur kalau hal itu salah kak tapi selebihnya orang tua nyerahin sama aku selagi itu masih aman dan ga kelewatan. Kalau untuk lupa makan sih engga ya kak tetep inget kalau perut lagi laper hehhee atau kadang disamping laptop ada cemilan gitu kak. Sejak naik kelas sebelas ini aku udah jarang main sampe seharian full gitu kak, karena mungkin udah punya banyak kegiatan juga di sekolah sampai sore pulang kerumah tinggal capeknya aja kak main ya paling berapa menit doang deh.” (F, perempuan)*

*“Main Game online terlama aku ya cuma 3-4 jam gitu kak kayaknya deh, karena aku ga terlalu suka mainnya sama kayak capek aja gitu harus ngabisin waktu depan hp terusan. Aku anak ketiga dari empat bersaudara kakak aku dua cewek jadi kalau aku main game terusan bisa habis aku diomelin sama mereka berdua hahaha. Aku tu lebih suka ngabisin waktu main sama temen-temen kayak duduk ngobrol sambil ngopi di coffee shop di sana itu kaka tau main bola sehabis pulang sekolah atau sekedar duduk ngerokok depan rumah temen-temen gitu. Pola asuh dari orang tua aku juga ga ngejang sebenarnya buat aku main Game online, tapi emang menurut aku aja Game online kurang pas aja sama aku mungkin juga temen-temen aku ga yang game banget gitu anaknya jadi ga kecanduan deh.” (Y, laki-laki)*

*“Aku kalau udah ketemu hp pasti yang dicari duluan game sih kak, setiap jumat malam tuh aku begadang sampe pagi bahkan siang demi main game apalagi tau kalau besoknya libur jadi kayak makin jadi deh aku main game nya kak hehe. Aku anak tunggal juga kak jadi kalau ga main game ya pasti sepi dong gada temen dirumah. Mama sama papa aku kan kerja pulang kerja yaudah kan capek jadi semuanya masuk kamar masing-masing deh, mereka juga ga ngelarang aku buat main game lama-lama gitu jadi ya aman hahaha. Pola asuh orang tua aku ga pernah ngelarang ini itu kak, mama papa ngebebasin banget jadi aku ga merasa terkejang. Game online itu emang seru banget kak apalagi kalau udah nemu temen di dalam Game online itu pasti jadi makin seru mainnya tapi ya gitu bikin lupa sama waktu*

*dan aktivitas wajib lainnya, makan juga sampe sering lupa kak kalau udah asik tuh.” (A, laki-laki)*

Dari ketiga wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa remaja yang gemar bermain *game online* telah menghabiskan waktu hingga berjam-jam. Dari ketiga subjek diatas, salah satunya menghabiskan waktu dengan bermain *game online* yang rela bergadang hingga siang. Subjek juga sering melupakan aktivitas di dunia nyata seperti makan, mengerjakan tugas, dan aktivitas lainnya. Alasan yang didapatkan dari wawancara tersebut ialah dimana para remaja gemar bermain *game online* karena tidak suka bermain diluar atau biasa disebut anak rumahan, bosan, dan di rumah merasa kesepian dikarenakan anak tunggal. Selain itu, remaja juga kurang memiliki manajemen waktu yang baik dan merasa bahwa didikan orang tua mereka yang tidak mengekang sehingga mengizinkan subjek untuk menghabiskan waktu berjam-jam bermain *game online*. Berdasarkan jawaban tersebut dapat dikatakan bahwa remaja terindikasi mengalami kecenderungan adiksi *game online* yang dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dirumah.

Hasil penelitian Griffiths (2004) menyatakan bahwa pemain *game online* pada remaja laki-laki 93,2, dan dewasa laki-laki 79,6%, serta remaja perempuan 6,8%, dan dewasa perempuan 20,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa remaja laki-laki lebih banyak mengakses *game online* dan yang paling sedikit adalah remaja perempuan bahwa tidak hanya remaja saja yang bisa mengalami kecanduan bermain *game online*, akan tetapi orang dewasa kemungkinan dapat mengalaminya. Hal ini didukung oleh penelitian Allan Reiss (2013), yang menemukan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain game. Bagian otak merespons kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika laki-laki bermain *game* dari pada wanita, sehingga hal tersebut menjadi penyebab laki-laki sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada wanita. Laki-laki lebih terpacu dan senang untuk menyelesaikan tahapan-tahapan yang terdapat dalam *game* tersebut. Hal ini didukung oleh teori Adams and Rollings (2007) yang menyebutkan bahwa dalam sebuah permainan *game online*, ada tantangan dan level yang berbeda yang dapat mengakibatkan

seseorang menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikannya. Hal tersebut akan meningkatkan aktivitas dalam bermain *game online*, dimana kebutuhan bermain *game online* dengan waktu terus menerus akan mencapai sebuah kepuasan atau menyelesaikan level pada *game* tersebut. Laki-laki sering bermain *game online* dan sering lupa waktu dikarenakan pada *game* tersebut terdapat level dan tingkatan yang berbeda, semakin tinggi levelnya semakin sulit *game* tersebut untuk dimenangkan dan mereka cenderung berkompetisi dengan temannya. Sehingga hal tersebut menjadi daya tarik terkhusus untuk laki-laki yang lebih menyukai tantangan dibandingkan perempuan untuk menyelesaikan permainan tersebut agar mendapatkan kepuasan ketika berhasil memperoleh hasil yang terbaik.

Di Indonesia terdapat 54,1% Remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan *game online* yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri yang menggunakan waktu untuk bermain *game online* 2-10 jam per minggu (Gurusinga, 2020). Tanda yang biasanya terjadi yaitu bermain hampir setiap hari dan dalam waktu yang sama atau terhitung lebih dari 4 jam maka muncul masalah yaitu gangguan psikologi, gangguan muskuloskeletal, gangguan penglihatan yang mengakibatkan perilaku kecanduan game, aspek sosial, sulit berkonsentrasi proses belajar mengajar, menurunnya motivasi belajar, pemborosan uang jajan yang sangat mempengaruhi semua aktivitas sehari-hari termasuk kualitas tidur (Novrialdy, 2019). Penelitian lainnya menemukan sebuah studi di Finlandia bahwa kecanduan *game* terjadi pada anak umur 12-18 tahun serta menunjukkan 4,7% anak perempuan dan 5,3% oleh anak laki-laki yang bermain *game online*, di korea selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam per minggu dan ini sama dengan negara lainnya dimana kecanduan *game online* sangat populer dikalangan remaja (Price, 2011).

Menurut penelitian Masya & Candra (2016), ada banyak faktor dapat mempengaruhi kecenderungan adiksi *game online*, meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Di masa remaja yang sangat rentan untuk anak terkontaminasi oleh *game online* agar tidak ketinggalan jaman atau sekedar mengikuti teman sehingga dapat membuatnya adiksi setiap hari. Faktor internal yang bisa

mengakibatkan terjadinya kecenderungan adiksi *game online*, yaitu: 1. Kinginan yang tinggi pada remaja untuk mendapatkan skor yang tinggi pada *game online*; 2. Remaja sering merasa bosan ketika sedang dirumah maupun di sekolah; 3. Sulit untuk memprioritaskan kegiatan yang penting lainnya dalam keseharian; dan 4. Kurangnya kontrol diri pada diri remaja. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mengakibatkan terjadinya kecenderungan adiksi *game online* pada remaja, yaitu: 1. Lingkungan sekitar yang minim terkendali dengan banyaknya remaja yang bermain *game online*; 2. Hubungan sosial yang tidak baik; 3. *game online* menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan; dan 4. Orang tua menaruh harapan pada anak sangat besar dan lupa akan kebersamaan keluarga menjadi terlupakan.

Pola asuh permisif diidentifikasi oleh orang tua yang telah mendidik anak sebagaimana anak diperlakukan layaknya orang yang dewasa, cenderung bebas, anak diberikan keleluasaan dalam melakukan apa saja yang diinginkan. Pola asuh permisif memberikan kontrol yang sangat amat longgar (Jones dkk., 2022) dan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan apa saja tanpa diberikan pengawasan yang cukup. Pola asuh permisif merupakan salah satu pola asuh dimana orang tua memberikan kelonggaran penuh terhadap anak. Pola asuh yang digunakan oleh orang tua pada anak mengakibatkan anak tersebut mengalami kecenderungan adiksi *game online*.

Smart menyatakan dalam (Irawan & Siska W., 2021) bahwa faktor yang bisa mengakibatkan kecenderungan adiksi *game online* ini yaitu kurang mendapatkan perhatian dari orang terdekat yang menyebabkan remaja mengalami stress, minim kontrol dari para orangtua, sedikit memiliki kegiatan yang positif, lingkungan sekitar, serta pola asuh orangtua yang terbilang salah. Orang tua merupakan orang pertama yang dapat membentuk kontrol diri dalam diri anak. Sehingga, anak dapat belajar dari bagaimana orang tua dirumah bersikap dan berperilaku pada anak di kehidupan sehari-hari termasuk pola asuh yang digunakan (Irawan & Siska W., 2021).

Penelitian sebelumnya, yang dilakukan di SMPN 2 Rambang, Kabupaten Muara Enim menghasilkan bahwa pola asuh permisif ini berpengaruh terhadap kontrol diri siswa SMPN 2 Rambang Kabupaten Muara Enim. Dengan

terbuktinya hasil dari perhitungan uji keberartian koefisien yang memperoleh kategori tinggi. Dikatakan kategori tinggi di sebabkan dari pola asuh permisif orang tua merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi rendahnya kontrol diri pada siswa. Adapun faktor yang menjadi pengaruh dari lainnya yaitu dari dalam diri individu ataupun lingkungannya. Orang tua merupakan orang pertama yang bisa membentuk kontrol diri dalam diri pada anak, sehingga anak tentunya akan belajar dari orang tua bagaimana dirumah bersikap ataupun berperilaku pada anak dalam kehidupan sehari-hari termasuk pola asuh yang di implementasikan (Ani dkk., 2020).

Penelitian mengenai pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada remaja yang dilakukan oleh Minggu (2020) didapatkan hasil yaitu pola asuh permisif berada pada kategori yang tinggi, yang dilihat pada kategorisasi pola asuh permisif, pada tingkat presentase yang tinggi ada 74 orang (74%), pada kategori sedang ada 26 orang (26%), dan kategori rendah tidak ada sama sekali atau 0 (0%). Hal ini menyatakan subjek dalam penelitian ini terdapat dalam pola asuh permisif yang tinggi. Dengan demikian, semakin tinggi pola asuh permisif maka akan semakin tinggi kecenderungan adiksi *game online* terhadap remaja, begitupula sebaliknya semakin rendah pola asuh permisif maka semakin rendah kecenderungan adiksi *game online* terhadap remaja. Pola asuh permisif membagikan sebesar 7,2% pada kecenderungan adiksi *game online* pada remaja, dan sisanya sebesar 0,928% yang diakibatkan dari variabel lain.

Penelitian lainnya yang dilakukan Sari & Astuti (2020) menyebutkan individu dengan kontrol diri yang tinggi pasti memakai internet sebagai jembatan bermain *game online* dengan cara yang sehat dilihat dari kebutuhan serta memiliki batasan dalam bermain *game online*, sehingga tidak mendapatkan dampak adiksi dalam bermain *game online*. Namun sebaliknya, individu dengan mempunyai kontrol diri yang rendah akan memakai internet sebagai media dalam bermain *game online* menggunakan batas waktu yang berlebihan sehingga menyebabkan adiksi dalam bermain *game online*.

Berdasarkan paparan diatas mengenai fenomena, latar belakang masalah, dan penelitian terdahulu. Pola asuh permisif dan kontrol diri dapat menyebabkan

kecenderungan adiksi *game online* pada anak remaja. Dengan wawancara awal yang telah dilakukan pada beberapa siswa/i di SMA X BATAM mempunyai kemungkinan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai kecenderungan adiksi *game online* yang terjadi. Sehingga kecenderungan adiksi *game online* dapat disebabkan oleh pola asuh permisif dan kontrol diri yang rendah pada remaja. Dari latar belakang tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengkaji lebih lanjut mengenai “Pengaruh Pola Asuh Permisif dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMA X BATAM”.

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang diambil dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh antara pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan pada penelitian ini ialah untuk mengetahui “Pengaruh Pola Asuh Permisif dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMA X BATAM”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini akan menjadi sumber tambahan ilmu dan literatur terutama untuk bidang psikologi perkembangan terkait kecenderungan adiksi *game online* pada remaja jika dikaitkan dengan pola asuh permisif dan kontrol diri.

#### b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah untuk memberikan informasi tentang seberapa besar pengaruh pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X Batam.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kecenderungan Adiksi *Game Online*

#### 1. Pengertian Kecenderungan Adiksi *Game Online*

Adiksi merupakan suatu perilaku yang sangat tidak sehat berlangsung secara terus-menerus dan sangat sulit untuk di selesaikan oleh individu yang terkena adiksi tersebut (Yee, 2006). Adiksi atau kecanduan merupakan suatu kebiasaan yang sering dilakukan dalam aktivitas tertentu seperti penggunaan dalam suatu zat dan terlepas dari pengaruhnya yang mampu merusak diri baik secara fisik, mental, sosial, finansial, hingga spiritual (Peele, 1987).

Menurut Laili (2015), adiksi adalah suatu ketergantungan yang secara berulang terhadap kegiatan walaupun hal-hal tersebut menimbulkan dampak negatif bagi diri sendiri ataupun sekitarnya. Ketika seseorang mulai mengalami adiksi terhadap sesuatu, orang tersebut bisa menimbulkan kesakitan tersendiri apabila tidak mendapatkan sesuatu yang membuat orang tersebut adiksi. Akan tetapi, kelebihan dari sesuatu tersebut dapat membuat kesehatan mereka menurun. Goodman (Walters & Gilbert, 2000) menyebutkan adiksi merupakan proses suatu perilaku dapat berfungsi untuk menciptakan kesenangan dan dapat memberikan cara untuk keluar dari zona yang membuat seseorang tidak nyaman, ditandai dengan adanya kegagalan yang berulang dalam mengendalikan perilakunya dan keberlanjutan perilaku tersebut mendapatkan konsekuensi yang negatif atau tidak mampu lagi untuk *handle* perilakunya sendiri.

Menurut Yee (2006), kecenderungan adiksi *game online* merupakan suatu perilaku yang mana individu akan secara terus-menerus bermain *game online* dengan menghabiskan waktu yang banyak di dunia nyata dan kemungkinan individu tersebut tidak lagi dapat mengontrol ataupun mengendalikan perilakunya. Kecenderungan adiksi *game online* adalah salah satu jenis dari adiksi yang diakibatkan dari teknologi internet atau yang biasa dikenal dengan *internet addictive disorder*. Dalam hal ini dapat memberikan

dampak adiksi, salah satunya yaitu *Computer game Addiction* yakni berlebihan dalam artian bermain *game online* (Ulfa, 2017).

Kecenderungan adiksi *game online* merupakan suatu kondisi dimana individu terjebak dalam kebiasaan yang sangat kuat dan tidak dapat terpisahkan dari bermain *game online*, dengan kenaikan durasi, frekuensi ataupun jumlah dalam melaksanakan hal tersebut, tanpa ada keinginan untuk mengkhawatirkan hal negatif yang akan di dapatkan (Akbar, 2020).

Kecenderungan adiksi *game online* menjelaskan suatu sikap yang di defenisikan berlebihan dalam menggunakan *gadget* ataupun video *game* sehingga yang memainkannya tidak mampu untuk kontrol sikap yang berlebihan ini akan berdampak dalam masalah sosial maupun emosional (Lemmens dkk., 2009). Menurut Handayani (2020), menjelaskan bahwa kecenderungan adiksi *game online* merupakan proses kondisi ketergantungan oleh seseorang yang bermain *game online*, baik dari segi waktu ataupun intensitasnya dalam bermain dapat mengakibatkan dampak negatif bagi kehidupannya.

Berdasarkan DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, edisi kelima), adiksi *game online* memiliki kriteria diagnostik seperti berikut. Penggunaan Internet yang terus-menerus dan berulang-ulang untuk bermain *game*, seringkali dengan pemain lain, menyebabkan gangguan atau tekanan yang signifikan secara klinis seperti yang ditunjukkan oleh lima (atau lebih) hal berikut dalam jangka waktu 12 bulan:

- a. Keasyikan dengan *game online*. (Saat sedang melakukan aktivitas, individu memikirkan tentang permainan yang dimainkan sebelumnya atau mengantisipasi permainan berikutnya; *game online* menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari).

**Catatan:** Gangguan ini berbeda dengan perjudian *online*.

- b. Gejala penarikan diri saat *game online* dihentikan. (Gejala-gejala ini biasanya berupa mudah tersinggung, cemas, atau sedih, namun tidak ada tanda-tanda fisik penghentian farmakologis).

- c. Toleransi; kebutuhan untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*.
- d. Upaya yang gagal untuk mengontrol partisipasi dalam *game online*.
- e. Hilangnya minat terhadap hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari, dan kecuali, *game online*.
- f. Melanjutkan penggunaan *game online* secara berlebihan meskipun mengetahui masalah psikososial.
- g. Telah menipu anggota keluarga, terapis, atau orang lain mengenai jumlah bermain *game online*.
- h. Penggunaan *game online* untuk melepaskan diri atau menghilangkan suasana hati yang negatif (misalnya perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan).
- i. Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, atau peluang pendidikan atau karier yang signifikan karena partisipasi dalam *game online*.

Pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa adiksi merupakan suatu kebiasaan perilaku dalam aktivitas di dunia nyata secara berulang dengan menghabiskan waktu secara berlebihan akibat terlalu nyaman dengan kegiatan yang sedang dilakukannya serta dapat menimbulkan dampak negatif dalam diri seseorang. Sedangkan kecenderungan adiksi *game online* merupakan suatu perilaku maupun kondisi individu yang disebabkan oleh internet yang dilakukan secara terus-menerus dan tidak bisa terlepas dari *game online* yang sedang di mainkan tanpa memperdulikan dampak-dampak negatif yang akan di dapatkan pada kehidupan sehari-harinya.

## 2. Aspek-Aspek Adiksi *Game Online*

Menurut Yee (2006), aspek-aspek dari individu yang mengalami adiksi *game online*, yang meliputi:

- a. Cemas, marah serta frustrasi ketika tidak bermain *game online*.
- b. Timbul perasaan bersalah ketika sedang bermain.

- c. Tetap melanjutkan permainan walaupun sudah tidak menikmati *game* yang di mainkan.
- d. Teman maupun keluarga mulai berpendapat bahwa terdapat sesuatu yang tidak baik dengan individu akibat *game online*.
- e. Mulai mendapatkan masalah terhadap kehidupan sosial.
- f. Masalah dalam finansial ataupun hubungan sosial dengan orang lain.

Menurut Chen & Chang (2008), termuat lima aspek adiksi *game online*, yang terdiri dari:

- a. *Compulsion* (kompulsif atau sugesti untuk melakukan secara berulang), ialah suatu sugesti yang timbul dari dalam diri individu untuk melaksanakan suatu hal dengan berulang yang mana hal ini adalah sugesti untuk selalu bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (Penarikan Diri), adalah cara menjauhkan diri dari suatu hal. Individu dengan adiksi *game online* akan merasa tidak mungkin untuk menjauh dari segala hal yang berhubungan dengan *game online*.
- c. *Tolerance* (Toleransi), diartikan dengan menerima kondisi diri dalam melakukan sesuatu. Pada umumnya, toleransi ini berhubungan pada banyaknya waktu yang telah dihabiskan dalam melakukan sesuatu seperti salah satunya bermain *game online*. Umumnya yang bermain *game online* tidak dapat dengan cepat berhenti bermain sehingga memiliki kepuasan tersendiri.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan *interpersonal* dan kesehatan), ialah permasalahan yang berhubungan dengan interaksi individu pada orang lain serta dengan masalah kesehatan. Orang-orang yang adiksi *game online* ini cenderung tidak memperdulikan keadaan hubungan *interpersonal* yang mereka punya karena mereka hanya fokus dengan *game online*. Sama halnya dengan masalah kesehatan, orang-orang yang adiksi *game online* mengabaikan kesehatan misalnya jam tidur yang berantakan, kebersihan badan tidak terjaga, dan pola makan yang berubah tidak teratur.

- e. *Time Management* (manajemen waktu), dalam hal ini *time management* merupakan kemampuan mengatur waktu antara bermain *game online* dengan menjalankan kegiatan yang lain termasuk tidur, makan, dan sebagainya.

Menurut Lemmens dkk. (2009), terdapat tujuh aspek adiksi *game online*, sebagai berikut :

- a. *Salience*, sekiranya bermain *game online* membuat suatu kegiatan yang sangat penting yang ada pada hidup individu dan mengontrol pemikiran, tingkah laku, serta perasaannya.
- b. *Tolerance*, ketika individu mulai lebih sering untk bermain, sehingga meningkat jumlah waktu yang digunakan untuk bermain.
- c. *Mood modification*, yang mengarah terhadap kemahiran subjektif terhadap bermain *game*, mereka mengarungi perasaan yang puas dan ketenangan.
- d. *Withdrawal*, merupakan perasaan yang tidak nyaman atau muncul efek fisik ketika bermain *game online* dikurangi hingga dihentikan, seperti murung, mudah marah, hingga tremor.
- e. *Relapse*, merupakan suatu kecenderungan untuk melaksanakan aktifitas bermain *game* secara terus-menerus, yang mana merasa sudah lama tidak melakukannya kemudian kambuh menjadi lebih parah.
- f. *Conflict*, mengarah pada permasalahan antara pemain *game* dan orang-orang yang berada disekitar mereka (konflik interpersonal), masalah dengan kegiatan lain (sekolah, hobi, pekerjaan, kehidupan sosial, dan minat)) atau pada individu itu sendiri yang takut akibat berlebihan menghabiskan waktu bermain *game* (konflik intrapsikis).
- g. *Problem*, terdapat konflik yang disebabkan dari penggunaan *game* secara berlebihan. Konflik itu dapat timbul pada individu itu sendiri seperti perasaan subjektif yang kehilangan control dan konflik intrapsikis.

Dari beberapa kumpulan teori di atas, maka disimpulkan bahwa ada beberapa aspek adiksi *game online* antara lain *compulsion* (kompulsif atau sugesti untuk melakukan secara berulang), *withdrawal* (penarikan diri),

*tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dan *time management* (manajemen waktu).

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi *Game Online*

Menurut Yee (2006), mengatakan ada faktor yang dapat mempengaruhi individu adiksi dalam bermain *game online* :

- a. *Relationship*, adanya kemauan untuk berinteraksi dengan lawan main, selain itu terdapat kemauan individu untuk mendapatkan dukungan sedari awal dari lawan main dan yang mendekati konflik maupun tajuk yang ada pada kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, berdasarkan dari pemain yang menjadikan lawan main sebagai objek dan memanipulasinya untuk kepuasan diri ataupun kekayaan diri. Pemain yang mengandalkan faktor ini tentu akan senang berlaku curang, sangat senang menjelek, dan suka mengguguli lawan main.
- c. *Immersion*, pemain yang sangat termotivasi untuk menjadi orang lain. Individu seperti itu menyukai alur cerita yang berasal dari “dunia fantasi” dengan menciptakan karakter yang sesuai dengan cerita legenda dan sejarah pada dunia sesuai kemauan individu.
- d. *Escapism*, yang berawal dari *gamer* yang gemar bermain pada dunia maya hanya untuk sementara dengan upaya melupakan, menghilangkan stress, menyembunyikan ataupun konflik dalam kehidupan nyata.
- e. *Achievement*, berambisi untuk menjadi kuat dalam dunia virtual, dengan item-item yang dijadikan sebagai simbol kekuasaan, serta pencapaian tujuan.

Menurut Masya & Chandra (2016), terdapat faktor yang dapat mempengaruhi individu dalam bermain *game online* bisa dilihat dari dalam (internal) ataupun dari luar individu (eksternal), sehingga menyebabkan adiksi *game online* pada remaja.

a. Faktor internal:

- 1) Keinginan, remaja mempunyai kemauan yang besar untuk dapat meraih skor tinggi pada *game online*, *game online* itu mengatur supaya *gamer* semakin penasaran dan ingin meraih skor yang lebih tinggi.
- 2) Bosan, perasaan yang sering dialami remaja ketika di rumah atau di sekolah merupakan ketidakmampuan untuk memprioritaskan aktivitas penting lainnya menjadi akibat dari munculnya adiksi terhadap *game online*.
- 3) Kontrol diri, kurangnya kontrol pada remaja dimana remaja tidak mengantisipasi dampak negatif yang akan di dapatkan dari *game online* yang berlebihan.

b. Faktor eksternal:

- 1) Lingkungan, kondisi sekitar kurang pemantauan karena teman-teman yang lain disekitarnya bermain *game online*.
- 2) Hubungan Sosial, sedikit individu yang memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik, sehingga remaja menentukan pilihan alternatif dengan bermain *game online* dijadikan aktifitas yang mengasikkan.
- 3) Harapan, orang tua menanamkan harapan tinggi terhadap anak untuk menyertakan berbagai aktifitas semisal kursus ataupun les. Alhasil, kebutuhan utama anak yang meliputi bermain dan berkumpul bersama teman ataupun keluarga seketika terlewatkan.

Menurut Aqila (2010), terdapat beberapa faktor dari orang tua yang dapat berpengaruh adiksi *game online*. Banyak orang tua menjadikan bermain *game online* merupakan salah satu cara untuk menenangkan anak dan jika dilakukan berulang kali maka anak jadi terbiasa untuk terus bermain *game online*, yaitu:

- a. Kurang perhatian dari orang terdekat, individu beranggapan bahwa kehadirannya hanya akan diketahui jika mereka bisa menguasai kondisi.

Individu akan sangat senang jika menarik perhatian orang dekatnya, terutama orang tua.

- b. Depresi, individu menggunakan media untuk keluar dari depresi dengan bermain *game online*. Hal itu dilakukan secara berulang dengan keseruan yang dibawa oleh *game online* yang membuat individu mengalami adiksi.
- c. Kurang kontrol, Orang tua memanjakan anak dengan memfasilitasi apa saja, kondisi tersebut memberikan efek yang menimbulkan adiksi. Anak yang tidak bisa akan memunculkan perilaku yang berlebihan.
- d. Kurang kegiatan, pengangguran merupakan aktifitas yang tidak menyenangkan. Karena minimnya aktifitas, bermain *game online* seringkali dijadikan jalan keluar utama.
- e. Lingkungan, perilaku individu selain dibentuk dari keluarga terutama dari sekolah, bermain bersama teman dapat membentuk perilaku individu. Meskipun *game online* tidak diperkenalkan dirumah, individu dapat mengenali *game online* karena pergaulannya di luar rumah.
- f. Pola Asuh, pola asuh tentu sangat penting terhadap perilaku individu. Oleh karena itu, sedini mungkin orang tua harus lebih hati-hati dalam menerapkan pola asuh.

Berdasarkan penjelasan terkait, maka dapat ditarik kesimpulan terdapat faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* seperti keinginan untuk berinteraksi dengan lawan main, bermain *game online* untuk melupakan, menghindari dan membuang stress ataupun masalah yang sedang terjadi di kehidupan nyata, keinginan untuk menjadi kuat dalam lingkungan di dalam dunia virtual, kurang perhatian dari orang terdekat, pengaruh dari lingkungan yang ada di sekitar dan pola asuh yang telah digunakan oleh orang tua terhadap anak.

## B. Pola Asuh Permisif

### 1. Pengertian Pola Asuh Permisif

Menurut Hurlock (1997), pola asuh permisif di definisikan sebagai sikap kebebasan atau diberikan kelonggaran dari orang tua. Pada pola asuh ini, orang tua tidak banyak mengarahkan, sedikit mengatur anaknya, sedikit dalam membimbing anak, serta membiarkan anaknya bebas mengatur dirinya sendiri.

Menurut Santrock dkk. (2002) menyatakan bahwa pola asuh ini tercantum di dalamnya *undemanding* dan *responsive*, dengan dicirikan orang tua sangat melepaskan kebebasan terhadap anak dalam berbagai macam hal dengan minim kontrol dan bimbingan oleh orang tua. Anak dibebaskan untuk melakukan berbagai macam hal yang diinginkannya.

Pola asuh permisif merupakan pola asuh yang membiarkan anak bebas tanpa pengawasan orang tua, bahkan perhatian maupun kontrol orang tua pada anak terbilang sangat minim. Kelebihan dari pola asuh permisif anak dapat dengan mudah untuk menentukan apa yang mereka hendaki. Akan tetapi, jika anak tidak bisa untuk mengendalikan dan mengontrol diri sendiri, anak justru sangat mudah pula untuk terjerumus pada hal-hal dengan konteks negatif (Hidayatulloh, 2022).

Pola asuh permisif adalah pola asuh yang membiarkan anak untuk berperan sesuai apapun keinginannya, para orang tua tidak akan memberikan pengendalian maupun hukuman pada anak yang ditandai dengan kebebasan yang diberikan tanpa batas terhadap anak untuk berperan sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah mengarahkan maupun aturan kepada anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri sekalipun kadang bertentangan pada norma sosial (Ayun, 2017).

Pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pola asuh permisif merupakan pola asuh yang memberikan kelonggaran pada anak untuk memutuskan apa yang diinginkannya tanpa ada campur tangan orang tua baik secara tindakan, pengawasan maupun perhatian terhadap anaknya.

## 2. Aspek-Aspek Pola Asuh Permisif

Menurut Hurlock (1997) pengasuhan pola asuh permisif ini terdapat aspek-aspek yang terdiri:

- a. Kontrol terhadap anak kurang, dalam hal ini sangat minim memberikan perhatian pada anak dengan siapa saja anak berteman dan sama sekali tidak memberikan arahan perilaku pada anak sesuai dengan norma sosial.
- b. Pengabaian keputusan, melepaskan anak dalam mengambil berbagai keputusan sendiri tanpa harus dipertimbangkan oleh orang tua.
- c. Orang tua bersifat masa bodoh, orang tua tidak memperdulikan anaknya serta tidak menghukum anaknya atas perbuatan atau perilaku yang telah melanggar melanggar norma.
- d. Pendidikan bersifat bebas, anak bebas memilih sekolah mana yang diinginkannya, orang tua sama sekali tidak menasihati bila anaknya melakukan kesalahan, dan kurang memperhatikan pendidikan anak.

Menurut Baumrind (1971), terdapat 4 aspek pola asuh permisif, yaitu sebagai berikut.

- a. Kurang pemberian bimbingan. Orang tua yang menerapkan pola asuh permisif menerapkan kurangnya arahan, panduan, dan pengawasan kepada anak. Orang tua cenderung memberikan anak kebebasan yang lebih besar untuk membuat keputusan dan bertindak sesuai keinginan anak tanpa banyak campur tangan atau arahan yang kuat.
- b. Tidak menghukum. Orang tua jarang atau bahkan tidak memberikan konsekuensi atau hukuman yang tegas atas perilaku negatif atau pelanggaran yang dilakukan oleh anak. Orang tua cenderung lebih mengutamakan kenyamanan, kebahagiaan, dan kebebasan anak daripada penerapan aturan yang keras atau hukuman yang tegas.
- c. Kekuasaan anak lebih besar daripada orang tua. Anak memiliki tingkat pengaruh dan kendali yang lebih besar dalam mengambil keputusan dan menentukan tindakan dibandingkan dengan peran dan otoritas orang tua.

- d. Anak diberikan kebebasan secara luas. Anak diberikan ruang yang besar untuk mengambil keputusan, mengeksplorasi, dan bertindak sesuai keinginan tanpa banyak batasan atau campur tangan yang kuat dari orang tua.

Santrock (2002) menjelaskan aspek-aspek pola asuh permisif yaitu sebagai berikut.

- a. *Indifferent* (tidak peduli). Orang tua sangat tidak ikut campur dalam kehidupan anak dan aspek ini diasosiasikan dengan ketidakmampuan anak secara sosial, khususnya kurang kendali diri. Anak memiliki pemikiran bahwa aspek kehidupan orang tua lebih penting daripada aspek kehidupan anak, sehingga orang tua tidak memedulikan anak.
- b. *Indulgent* (memanjakan). Orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak tetapi menetapkan sedikit batasan atau kendali dan aspek ini diasosiasikan dengan inkompetensi sosial anak, khususnya kurang kendali diri. Orang tua membiarkan anak melakukan apa saja yang diinginkan dan hasilnya anak susah untuk mengendalikan perilaku sendiri, serta akan selalu mengharapkan kemauan terpenuhi.

Berdasarkan uraian diatas, maka aspek-aspek dari pola asuh permisif adalah kontrol terhadap anak yang kurang, pengabaian dalam keputusan, orang tua bersifat masa bodoh (tidak memperdulikan anak), dan pendidikan untuk anak bersifat bebas dalam memilih sekolah.

### C. Kontrol Diri

#### 1. Pengertian Kontrol Diri

Menurut Tangney dkk. (2004), kontrol diri ialah suatu kemampuan individu untuk dapat menetapkan perilakunya sesuai dengan standar mencakup moral, aturan serta nilai dimasyarakat guna dapat membawa perilakunya kearah yang lebih positif. Menurut Calhoun & Acocella (1990), kontrol diri diartikan suatu kemampuan baik secara perilaku, psikologis, dan fisik individu yang membentuk dirinya sendiri. Pengertian tersebut menguatkan pada kemampuan dalam mengontrol hal yang perlu di berikan

sebagai bekal untuk membentuk pola perilaku pada individu yang meliputi dari keseluruhan proses yang dapat membangun diri individu yang berupa pengaturan fisik, psikologis, dan perilaku.

Goldfried & Merbaum (1973) mengartikan kontrol diri suatu kesanggupan dalam membimbing, merangkai, mengarahkan dan mengatur bentuk perilaku yang mampu membawa individu kearah perbuatan yang positif. Goldfried menambahkan kontrol diri yang lemah pada individu mengarahkan pada perbuatan negatif, yang akan merugikan dirinya dan orang di sekitarnya. Individu yang kurang mampu dalam mengontrol dirinya dari dorongan-dorongan yang bersifat negatif, maka mereka akan dominan untuk berperilaku agresif.

Kontrol diri diartikan oleh Rahayuningsih (2011) dengan suatu kegiatan pengendalian tingkah laku. Pengendalian tingkah laku yang memiliki makna, yaitu dengan melaksanakan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum memutuskan sesuatu dalam bertindak. Selain itu, kontrol diri adalah suatu kemampuan dalam mengelola dan mengontrol perilaku sesuai dengan kondisi maupun situasi dalam menampilkan diri saat menjalankan sosialisasi untuk mengubah perilaku, mengendalikan perilaku, menarik perhatian yang sesuai dalam lingkungan sosial, menyenangkan orang lain dan menutupi perasannya.

Berdasarkan beberapa pengertian-pengertian diatas maka bisa diartikan bahwa kontrol diri ialah suatu kemahiran dalam mengelola perilaku, psikologis, ataupun fisik individu dengan membawanya pada konsekuensi yang positif. Namun, individu yang kalah dalam mengontrol diri akan terbawa dorongan kearah yang negatif.

## 2. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Berdasarkan Tangney dkk. (2004), terdapat 5 aspek-aspek dari kontrol diri, yaitu sebagai berikut.

- a. *Self-discipline* (Kedisiplinan diri). Kemampuan individu mendisiplinkan diri dengan artian individu bisa memfokuskan diri untuk melakukan

setiap pekerjaan dan tugasnya. Individu dengan *self-discipline* mampu menahan dirinya dari berbagai hal yang bisa untuk mengganggu konsentrasinya.

- b. *Non-impulsive* (Aksi yang tidak impulsif). Individu yang cenderung untuk melaksanakan sesuatu dengan tidak tergesa-gesa, bersifat hati-hati, dan pertimbangan tertentu. Saat individu sedang bekerja, mereka cenderung tidak gampang untuk terganggu. Orang yang tergolong *non-impulsive* dapat bersikap dengan santai saat bertindak dan memutuskan.
- c. *Healthy habits* (Pola hidup sehat). Suatu kemahiran individu dalam mengatur perilaku sehat bagi individu tersebut. Dengan demikian, individu yang menggunakan gaya hidup sehat tentunya menolak segala sesuatu yang bisa berdampak negatif pada dirinya, walaupun itu menyenangkan. Selain itu, individu dengan gaya hidup sehat lebih menganggap penting apapun yang bisa memberikan dampak positif untuk dirinya meskipun dampak itu tidak dapat diterima secara langsung.
- d. *Work ethic* (Etika dalam mengerjakan sesuatu). Berhubungan dengan penilaian individu terhadap pengaturan diri dalam pelayanan etika kerja. Seseorang dapat melakukan pekerjaan dengan baik tanpa terpengaruh oleh apapun di luar tugas yang dikerjakannya, walaupun itu menyenangkan. Orang dengan *work ethic* dapat memperhatikan pekerjaan yang dilaksanakan.
- e. *Self-reliability* (Kehandalan). Individu ini akan secara konsisten dalam mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

Menurut Averill (1973), menyatakan kontrol diri dengan panggilan kontrol personal yang diartikan dengan kontrol pribadi. Dalam hal ini, menjadi lima aspek-aspek, yaitu:

- a. Mengontrol Perilaku (*Behavioral Control*), terdapat suatu tanggapan dari individu yang mampu kemampuan untuk langsung memberikan pengaruh terhadap kondisi yang tidak disukai dengan melakukan perbuatan yang nyata.

- b. Mengontrol Stimulus (*Stimulus Modifiability*), kemampuan untuk dapat mengetahui kapan dan bagaimana suatu keadaan yang tidak diinginkan akan dihadapi dengan cara menjauhi atau mencegah stimulus, dan memberhentikan stimulus sebelum waktunya berakhir.
- c. Memperoleh Informasi (*Information Again*), kemampuan dalam mengantisipasi kejadian individu saat mencegah terjadinya sesuatu tidak disukai sesudah individu menerima informasi atau persepsi mengenai kejadian tersebut.
- d. Mengontrol kognitif (*Cognitive Control*), kemampuan dalam menafsirkan Peristiwa, ancaman ataupun kesulitan yang ada dimodifikasi dengan cara dinetralisir dengan memperhatikan segisegi positif secara objektif.
- e. Mengambil Keputusan (*Decision Control*), merupakan kemampuan individu untuk menentukan hasil atau tujuan yang diinginkan serta tindakan yang dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek dari kontrol diri meliputi *self-discipline* (kedisiplinan diri), *non-impulsive* (aksi yang tidak impulsif), *healthy habits* (pola hidup sehat), *work ethic* (etika dalam mengerjakan sesuatu), dan *self-reliability* (kehandalan).

#### **D. Hubungan Antara Pola Asuh Permisif, Kontrol Diri dan Kecenderungan Adiksi *Game Online***

Remaja yang dibesarkan dalam lingkungan yang menerapkan pola asuh permisif mempunyai kemampuan kontrol diri yang rendah dan lebih rentan terhadap perilaku adiksi, yang mana termasuk kecenderungan adiksi *game online*. Kontrol diri memainkan peran penting dalam mengatur waktu dan jumlah waktu yang ditempatkan ketika sedang bermain *game online*.

Seseorang yang memiliki kontrol diri yang baik lebih mampu membatasi waktu bermain *game online* dan mempunyai kemampuan untuk berhenti pada waktu perlu. Kecenderungan adiksi *game online* merupakan sebuah keadaan dimana seseorang memiliki kecanduan terhadap *game online* dan membutuhkan

sangat banyak waktu dan usaha untuk berhenti bermain *game online*. Seseorang yang mendapat perlakuan pada pola asuh permisif yang rendah dan kontrol diri yang buruk lebih rentan terhadap kecenderungan adiksi *game online*.

Secara umum, pola asuh permisif dan kontrol diri mempunyai keterkaitan yang dapat mempengaruhi adiksi remaja dalam bermain *game online*. Salah satu karakteristik dari pola asuh permisif adalah minim dalam memperhatikan dan kontrol kepada anak, yang mana bisa menyebabkan *game online* menjadi sebuah pelampiasan remaja akibat kurang diperhatikan. Karena orang tua adalah sumber utama yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak secara langsung, pola asuh yang diterapkan maka sangat menentukan pembentukan karakter anak ketika dewasa. Terutama pada masa remaja yang sangat kritis dan memerlukan pencarian identitas, dukungan dari keluarga terutama orang tua akan menjadi faktor penguat yang sangat dibutuhkan remaja.

Terlebih, ketika orang tua tidak begitu memedulikan atau memantau anaknya, akan timbul perasaan pada anak bahwa apa pun yang mereka lakukan tidak memiliki arti buruk. Tanpa pengawasan yang dibutuhkan, orang tua dengan pola asuh permisif dapat mempengaruhi penguatan kontrol diri anak yang sedang bertransisi ke remaja. Karena tidak diperhatikan dan tidak akan ada yang tahu, perlahan-lahan remaja yang hanya sekedar suka bermain *game online* mengembangkan rasa candu atau adiksi yang sulit dikendalikan. Kurangnya kontrol diri ini timbul baik karena lingkungan sekitar, yaitu orang tua yang permisif, mau pun dari diri sendiri yang tidak pernah diberikan batasan. Maka demikian, pola asuh orang tua yang permisif berhubungan dengan pembentukan kontrol diri seorang remaja, yang dapat mempengaruhi adiksi remaja terhadap *game online*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Lesmana, 2020) pola asuh orang tua dalam hal kecenderungan adiksi *game online* memperlihatkan bahwa pada kecenderungan otoriter mempunyai hubungan yang signifikan dengan kecenderungan adiksi *game online*. Artinya jika individu dibesarkan dari pola asuh otoritarian dapat mempengaruhi kecenderungan adiksi *game online*, dengan demikian kecenderungan adiksi *game online* mempunyai hubungan yang

signifikan dan mempunyai nilai korelasi positif, kecuali aspek otoriter tidak ada kaitannya dengan kecenderungan adiksi *game online* positif, kecuali untuk dimensi autoritatif yang tidak mempunyai kaitan terhadap kecenderungan adiksi *game online*.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Astuti, 2020) terdapat hubungan negatif antara kontrol diri terhadap kecanduan *game online* sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa dan begitupun sebaliknya, semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada siswa. Kontribusi pada kontrol diri terhadap kecanduan *game online* sebesar 28,6% sedangkan sisanya 71,4% yang dipengaruhi oleh faktor lain meliputi ketidakmampuan individu dalam menyusun prioritas, rasa bosan yang dirasakan oleh individu, tentunya pengaruh lingkungan sekitar individu, dan sebagainya.

Dalam penelitian lain (Minggu, 2020), memperoleh hasil pola asuh permisif dalam kategori tinggi yang dapat dilihat dari kategorisasi pola asuh permisif menggunakan tingkat presentase yang tinggi terdapat 74 orang (74%), kategori sedang terdapat 26 orang (26%), dan kategori rendah 0 (0%). Dengan demikian, subjek pada penelitian ini berada dalam pola asuh yang tinggi. Tingginya pola asuh permisif dapat menjadi faktor untuk remaja yang terkena kecenderungan adiksi *game online* dan bisa mempengaruhi kegiatan keseharian remaja karena tidak bisa dalam mengontrol diri bermain *game online* (Pranitika dkk., 2014). Pola asuh permisif ialah pola asuh yang mempunyai ciri yang di dominasi pada anak, orang tua memberikan kebebasan, minim bimbingan maupun arahan dari orang tua, kontrol dan perhatian orangtua sangat minim (Ulfiani Rahman, 2015).

### **E. Hipotesis**

Berdasarkan hubungan antara variabel bebas dan variabel tergantung diatas, maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini untuk menguji kebenarannya adalah sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan antara pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja.

2. Terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif dengan kecenderungan adiksi *game online*, dimana semakin tinggi pola asuh permisif maka akan semakin tinggi kecenderungan adiksi *game online*.
3. Terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecenderungan adiksi *game online*, yang mana semakin rendah kontrol diri maka akan semakin tinggi kecenderungan adiksi *game online*.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Variabel**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan angka-angka yang diperoleh melalui pengumpulan data, penafsiran terhadap data, pengambilan data, serta penampilan dari hasilnya (Sugiyono, 2007). Identifikasi variabel bertujuan untuk membentangkan batasan yang jelas mengenai variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis variable, sebagai variabel bebas (*independent*) dan variabel tergantung (*dependen*) yakni:

- Variabel bebas : Pola asuh permisif dan kontrol diri
- Variabel tergantung : Kecenderungan adiksi *game online*

#### **B. Definisi Operasional**

##### **1. Kecenderungan Adiksi *Game Online***

Kecenderungan adiksi *game online* merupakan suatu kondisi individu yang berhubungan dengan suatu kebiasaan yang disebabkan oleh teknologi internet yang sangat kuat dan tidak dapat dilepas yaitu permainan yang dimainkan secara *online*, setiap saat hingga terjadi peningkatan waktu secara terus-menerus dalam melakukan permainan *online* dengan tidak memperdulikan akibat negatif yang akan didapatkan dikemudian hari kelak.

Skala adiksi *game online* disusun yang didasari dari aspek-aspek adiksi *game online* menurut Chen dan Chang (2008) yang kemudian di modifikasi dari penelitian (Ayu, 2019), meliputi *compulsion*, *withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal And Health-Related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dan *Time Management* (Mengatur Waktu). Semakin tinggi skor pada skala adiksi *game online* , maka akan semakin tinggi kecenderungan adiksi *game online*. Sebaliknya, semakin rendah skor pada skala adiksi *game online*, maka akan semakin rendah pula kecenderungan adiksi *game online*.

## 2. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif merupakan proses mendidik anak dengan membebaskan anak tanpa adanya pengawasan dari orang tua, tidak memberikan bimbingan ataupun pengarahan dari orang tua, dibebaskan dalam hal apapun serta perhatian dari orang tua sangat kurang. Orang tua yang menerapkan proses mendidik ini selalu memperbolehkan apa saja yang diinginkan oleh anak tanpa adanya larangan.

Pola asuh permisif diungkap menggunakan skala pola asuh permisif yang disusun berdasarkan dengan aspek-aspek dari (Hurlock, 1997), yang meliputi kontrol terhadap anak kurang, pengabaian keputusan, orang tua bersifat masa bodoh, dan pendidikan bersifat bebas. Semakin tinggi skor pada skala, maka akan semakin tinggi pola asuh permisif orang tua yang diterapkan. Sebaliknya, semakin rendah skor pada skala, maka akan semakin rendah pula pola asuh permisif orang tua.

## 3. Kontrol Diri

Kontrol diri ialah suatu kemauan individu dalam menahan diri dengan sadar dalam situasi apapun baik secara fisik, psikologis, dan perilaku, sehingga individu dapat menahan hal negatif dalam dirinya atau menahan emosi pada diri sendiri dengan mengarah pada tindakan-tindakan yang positif.

Kontrol diri dalam penelitian ini diungkap menggunakan skala yang disusun berdasarkan dari aspek-aspek menurut Tangney (2004) yang kemudian di modifikasi dari penelitian (Hutasuhut, 2021), yaitu *Self-discipline* (Kedisiplinan diri), *Non-impulsive* (Aksi yang tidak impulsif), *Healthy habits* (Pola hidup sehat), *Work ethic* (Etika dalam mengerjakan sesuatu), dan *Self-reliability* (Kehandalan). Semakin tinggi skor pada skala kontrol diri, maka akan semakin tinggi kontrol diri pada remaja. Begitupun sebaliknya, semakin rendah skor pada skala kontrol diri, maka akan semakin rendah pula kontrol diri pada remaja.

### C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan unit observasi yang memenuhi persyaratan atau kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu, sehingga populasi adalah sumber untuk menarik kesimpulan (Nur, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan siswa/i SMA X BATAM dari angkatan 2022/2023 untuk dijadikan sebagai populasi. Karakteristik populasi dalam penelitian adalah siswa/i aktif kelas X dan XI SMA X BATAM yang yang gemar bermain *game online* dengan berusia 15-19 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh dari SMA X BATAM, populasi penelitian berjumlah 964 siswa/i yang terdiri dari 334 siswa laki-laki dan 630 siswa perempuan.

**Tabel 1. Populasi Kelas X dan XI SMA X BATAM**

No	Rombel	L	P	Jumlah
1	X IPA-1	12	28	40
2	X IPA-2	13	25	38
3	X IPA-3	15	24	39
4	X IPA-4	13	24	37
5	X IPA-5	15	24	39
6	X IPA-6	11	30	41
7	X IPA-7	15	38	38
8	X IPS-1	10	31	41
9	X IPS-2	14	29	43
10	X IPS-3	14	26	40
11	X IPS-4	18	22	40
12	X IPS-5	13	27	40
13	XI IPA-1	10	26	36
14	XI IPA-2	12	25	37
15	XI IPA-3	12	24	36
16	XI IPA-4	13	25	38
17	XI IPA-5	13	23	36
18	XI IPA-6	11	24	35
19	XI IPS-1	15	20	35
20	XI IPS-2	12	20	32
21	XI IPS-3	12	21	33
22	XI IPS-4	13	22	35
23	XI IPS-5	14	20	34
24	XI IPS-6	9	23	32
25	XI IPS-7	13	22	35
26	XI IPS-8	12	22	34
<b>Total</b>				<b>964</b>

## 2. Sampel

Sampel merupakan suatu bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah yang diambil dari karakteristik yang telah ditentukan oleh populasi (Sugiyono, 2015). Sampel pada penelitian ini merupakan siswa SMA X BATAM dengan jumlah 207 siswa/i.

## 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah pengambilan sampel secara mendasar untuk mengetahui berapa sampel dan menggunakan populasi yang disebutkan penelitian (Jufrizen & Sitorus, 2021). Dalam penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan *cluster sampling*, dimana proses pengambilan sampel bila subjek yang diteliti besar atau luas dengan berdasarkan populasi yang sudah ditentukan (Hidayat, 2007). Setelah itu, pengambilan sampel dilakukan secara acak menggunakan *spinner*. Dalam penelitian ini, SMA X BATAM dipilih sebagai *cluster*, kemudian untuk kelas X dan XI jurusan IPA dan IPS dipilih masing-masing 4 kelas, sehingga di peroleh masing-masing individu pada setiap kelas tersebut.

### D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dari Herdayati & Syahril (2019) merupakan alat untuk mengumpulkan informasi maupun data factual yang akan digunakan sebagai dasar penelitian. Penyusunan penelitian ini memakai metode skala *Likert*, dimana terdapat empat atau lebih pertanyaan yang dikombinasikan untuk mendapatkan nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Dalam menjawab skala *Likert*, responden menentukan tingkat persetujuan terhadap pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia pada kuesioner (Sugiyono, 2015). Sumber data yang diambil dengan cara menyebarkan kuesioner menggunakan *google form* dengan mengumpulkan jawaban dari kuesioner yang disebarkan kepada para remaja kelas X dan XI angkatan 2022/2023 di SMA X BATAM. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala pola asuh permisif, skala kontrol diri dan skala adiksi *game online*.

## 1. Skala Adiksi *Game Online*

Skala adiksi *game online* yang disusun menyesuaikan berdasarkan aspek-aspek oleh Chen dan Chang (2008) yang di modifikasi dari penelitian Ayu (2019). Dalam penelitian ini digunakan 5 aspek dengan 8 aitem aspek *compulsion*, 8 aitem aspek *withdrawal* (penarikan diri), 8 aitem aspek *Tolerance* (toleransi), 8 aitem aspek *Interpersonal And Health-Related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dan 8 aitem aspek *Time Management* (Mengatur Waktu).

**Tabel 2. Blueprint Skala Adiksi *Game Online***

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Compulsion</i>	1,3,4,7	2,5,6,8	8
2	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	9,10,14,15	11,12,13,16	8
3	<i>Tolerance</i> (toleransi)	17,22,21,24	18,19,20,23	8
4	<i>Interpersonal And Health-Related Problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	27,28,29,32	26,25,30,31	8
5	<i>Time Management</i> (Mengatur Waktu)	33,34,36,39	35,37,38,40	8
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

Skala adiksi *game online* dibuat memakai model skala *likert* yang dimuat dalam empat jawaban alternatif. Penilaian aitem untuk pernyataan favorable, yaitu jika menjawab pernyataan Sangat setuju (SS) maka akan dikenakan skor 4, jawaban Setuju (S) akan dikenakan skor 3, kemudian skor 2 untuk jawaban Tidak setuju (TS), dan skor 1 untuk jawaban Sangat tidak setuju (STS). Adapun penilaian per aitem untuk pernyataan unfavorable, yaitu memperoleh skor 1 jika menjawab Sangat setuju (SS), skor 2 untuk jawaban Setuju (S), kemudian skor 3 untuk jawaban Tidak setuju (TS), dan skor 4 untuk jawaban Sangat tidak setuju (STS).

## 2. Skala Pola Asuh Permisif

Penyusunan skala pola asuh permisif menyesuaikan dengan aspek-aspek dari (Hurlock, 1997). Skala pola asuh permisif terdiri dari 36 aitem yang terbagi menjadi 4 aspek, yaitu 10 aitem untuk aspek kontrol terhadap anak

kurang, 10 aitem untuk aspek pengabaian keputusan, 8 aitem untuk aspek orang tua bersifat masa bodoh, dan 8 aitem untuk aspek Pendidikan bersifat bebas. Berikut merupakan detail *blueprint* skala pola asuh permisif.

**Tabel 3. Blueprint Skala Pola Asuh Permisif**

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Kontrol terhadap anak kurang	3,4,5,9,6	1,2,7,8,10	10
2	Pengabaian keputusan	14,15,16,17,20	11,12,13,19,18	10
3	Orang tua bersifat masa bodoh	21,22,23,26	25,24,27,28	8
4	Pendidikan bersifat bebas	30,31,34,35	29,32,33,36	8
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>36</b>

Skala pola asuh permisif ini tersusun dari empat alternatif pilihan jawaban pada masing-masing pernyataan yang mempunyai nilai berjenjang. Penilaian aitem untuk pernyataan favorable, yaitu jika menjawab pernyataan Sangat Setuju (SS) maka akan dikenakan skor 4, jawaban Setuju (S) akan dikenakan skor 3, kemudian skor 2 untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk penilaian per aitem untuk pernyataan unfavorable, yaitu memperoleh skor 1 jika menjawab Sangat Setuju (SS), skor 2 untuk jawaban Setuju (S), kemudian skor 3 untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan skor 4 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS).

### 3. Skala Kontrol Diri

Penelitian ini menggunakan skala kontrol diri yang disusun berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Tangney (2004) yang kemudian di modifikasi dari penelitian (Hutasuhut, 2021). Dikategorikan ke dalam 5 aspek, 8 aitem aspek *Self-discipline* (Kedisiplinan diri), 8 aitem *Non-impulsive* (Aksi yang tidak impulsif), 8 aitem *Healthy habits* (Pola hidup sehat), 8 aitem *Work ethic* (Etika dalam mengerjakan sesuatu), dan 8 aitem *Self-reliability* (Kehandalan). Berikut merupakan detail *blueprint* skala kontrol diri.

**Tabel 4. Blueprint Skala Kontrol Diri**

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Self-discipline</i> (Kedisiplinan diri)	1,2,5,8	3,4,6,7	8
2	<i>Non-impulsive</i> (Aksi yang tidak impulsif)	9,10,12,13	11,14,15,16	8
3	<i>Healthy habits</i> (Pola hidup sehat)	17,20,21,24	18,19,22,23	8
4	<i>Work ethic</i> (Etika dalam mengerjakan sesuatu)	25,26,29,30	28,27,31,32	8
5	<i>Self-reliability</i> (Kehandalan)	33,34,38,39	36,35,37,40	8
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

Skala kontrol diri dibuat menggunakan model skala *likert* yang dibuat dalam empat jawaban alternatif. Penilaian aitem untuk pernyataan favorable, yaitu jika menjawab pernyataan Sangat setuju (SS) maka akan dikenakan skor 4, jawaban Setuju (S) akan dikenakan skor 3, kemudian skor 2 untuk jawaban Tidak setuju (TS), dan skor 1 untuk jawaban Sangat tidak setuju (STS). Adapun penilaian per aitem untuk pernyataan unfavorable, yaitu memperoleh skor 1 jika menjawab Sangat setuju (SS), skor 2 untuk jawaban Setuju (S), kemudian skor 3 untuk jawaban Tidak setuju (TS), dan skor 4 untuk jawaban Sangat tidak setuju (STS).

#### E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur

##### 1. Validitas

Validitas mengukur sejauh mana instrumen mempunyai relevansi dengan tujuan pengukuran aktual (Azwar, 2017). Alat ukur bisa terbilang baik jika alat tes tersebut dapat menjalankan fungsinya sebagai fungsinya dan dapat menghasilkan ketepatan dengan diperoleh hasil yang akurat dan cermat sesuai pada tujuan dilaksanakannya pengukuran dalam pelaksanaan penelitian ini.

Skala pada penelitian ini menerapkan validitas isi (*content validity*), yang diartikan dalam tipe validitas yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengungkap suatu trait atau konstruk teoritis yang akan diukur (Azwar,

1986). Validitas isi yang dimuat pada penelitian ini memperoleh melalui *expert judgement*, yaitu berasal dari dosen pembimbing peneliti.

## 2. Uji Daya Beda Aitem

Hal ini bertujuan untuk membedakan antara nilai item dengan nilai total dalam penelitian. Uji daya beda aitem dapat dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara nilai aitem dengan nilai skala. Pengujian daya beda aitem pada penelitian ini menggunakan program IBM SPSS (*Statistical product and service solution*) versi 20.

Kriteria pemilihan item didasarkan pada korelasi total item dengan  $r_{ix} > 0,30$ , sehingga jika aitem mempunyai nilai  $< 0,30$  maka bisa terbilang bahwa aitem tersebut mempunyai daya beda tinggi dan begitupun sebaliknya. Jika ada aitem pada aspek yang tidak memenuhi untuk kriteria, maka bisa untuk menurunkan batasan menjadi  $\geq 0,25$  (Azwar, 2012).

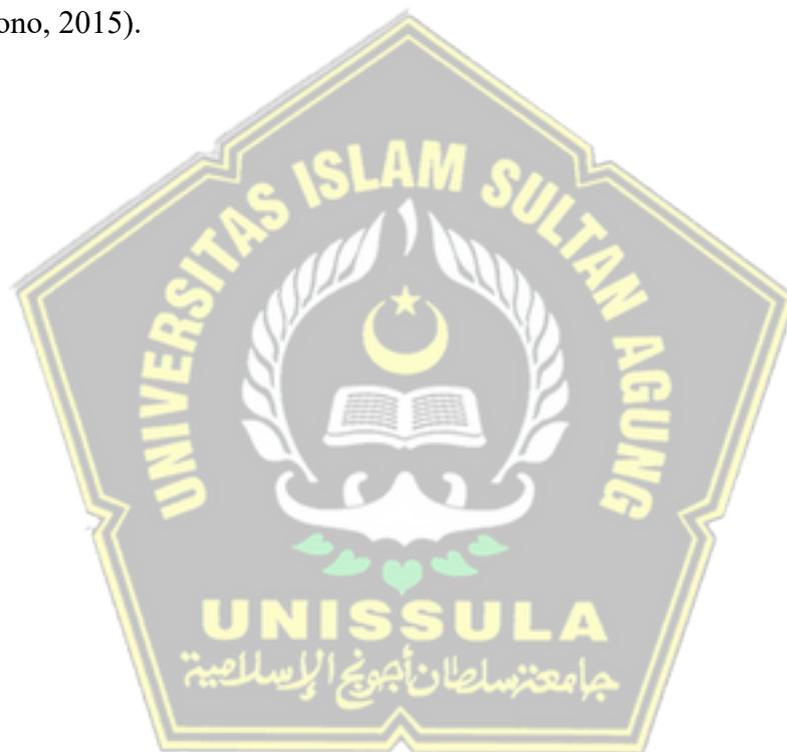
## 3. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas ialah sebuah pengujian untuk mengukur sejauh mana alat ukur memberikan hasil yang stabil dan konsisten. Pengujian ini sangat penting guna mengetahui konsistensi seluruh alat ukur (Azwar, 2015). Metode pada penelitian ini memakai metode *Alpha Cronbach* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Packages for Social Science*) versi 20.0.

Hasil yang diperoleh dapat dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas menunjukkan angka 0 hingga 1,00. Jika, angka koefisien reliabilitas semakin mendekati angka 1,00 dapat dikatakan pengukuran yang baik. Adapun alat ukur yang digunakan yaitu skala pola asuh permisif, skala kontrol diri, serta skala adiksi *game online*.

## F. Teknik Analisis

Teknik analisis data adalah sebuah metode untuk mengolah serta memproses data untuk dapat menjadi menghasilkan informasi yang valid. Regresi linear berganda (*multiple regression*) dan korelasi parsial digunakan sebagai teknik analisis data pada penelitian ini. Regresi linear berganda merupakan salah satu proses untuk melakukan prediksi yang melibatkan antara dua atau lebih variabel yaitu variabel pemberi pengaruh dan variabel terpengaruh. Variabel-variabel tersebut memiliki sifat yang saling terkait atau terdapat hubungan sebab akibat (Sugiyono, 2015).



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Orientasi Kanchah dan Pelaksanaan Penelitian**

##### **1. Orientasi Kanchah Penelitian**

Orientasi kanchah pada penelitian dengan tahapan penelitian paling penting yaitu dengan persiapan segala sesuatu berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Persiapan penelitian ini diawali dengan menetapkan lokasi untuk melaksanakan penelitian. Adapun lokasi penelitian ini bertepatan di SMA X BATAM yang berlokasi di Jl. Jend. S. Parman, Jl. Manyar 6 No.16, Mangsang, Kec. Sei Beduk, Kota Batam, Kepulauan Riau. Yang terdiri dari dua jurusan yaitu IPA dan IPS. SMA Negeri 16 terdiri dari 7 gedung dengan 1 gedung 3 lantai, 5 gedung 2 lantai, dan 1 gedung 1 lantai yang digunakan untuk kantor guru. Selain itu, memiliki panggung yang biasa digunakan pentas seni, laboratorium sains, laboratorium komputer, mushola, dan pos satpam. Kemudian sekolah ini juga terdiri dari berbagai fasilitas lainnya yaitu tempat parkir motor maupun mobil, berbagai laboratorium seperti laboratorium lapangan olahraga, kantin, dan unit kesehatan siswa (UKS).

Tahap selanjutnya setelah penentuan dan observasi lokasi penelitian yaitu mengadakan wawancara kepada beberapa siswa SMA X BATAM. Kemudian, peneliti meminta data siswa SMA X BATAM untuk mengetahui jumlah populasi. Jumlah siswa secara keseluruhan adalah 1413 orang yang terdiri dari 476 untuk kelas X, 488 untuk kelas XI, dan 485 untuk kelas XII dengan memiliki dua jurusan atau peminatan IPA dan IPS. Dalam penelitian ini menggunakan kelas X dan XI saja dengan 299 siswa/i yang dipilih secara acak. Namun, total yang mengisi kuesioner hanya 272 siswa/i, dengan 207 siswa/i yang memenuhi kriteria.

Keputusan peneliti mengikutsertakan SMA X BATAM sebagai lokasi untuk penelitian adalah dengan mempertimbangkan beberapa hal, sebagai berikut:

- a. SMA X BATAM mempunyai siswa dan siswi dengan permasalahan yang telah sesuai terhadap masalah yang akan diteliti.
- b. Karakteristik subjek dan jumlah subjek sesuai terhadap ketentuan kriteria penelitian.
- c. Telah mendapat persetujuan dan di izinkan oleh pihak SMA X BATAM untuk melaksanakan penelitian.

Setelah mempertimbangkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian di SMA X BATAM.

## 2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Persiapan yang dilaksanakan pada penelitian ini bertujuan untuk menyokong pelaksanaan penelitian guna berjalan dengan lancar, dimana persiapan dalam penelitian yang termasuk perizinan untuk menggunakan alat ukur, uji coba alat ukur, estimasi diskriminasi aitem, ser uji reabilitas alat ukur.

### a. Persiapan Perizinan

Perizinan merupakan bagian paling penting sebelum melakukan penelitian di tempat yang dituju. Perizinan pertama surat yang dikeluarkan secara resmi oleh Fakultas Psikologi Unissula dengan nomor surat 631/C.1/Psi-SA/VI/2023 yang ditujukan kepada Kepala Sekolah SMA X BATAM.

### b. Penyusunan Alat Ukur

Penelitian kuantitatif menggunakan alat ukur dalam proses mengumpulkan data. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian dengan mengumpulkan data yang kemudian disusun dari aitem-aitem yang berasal dari penjabaran aspek pada satu variabel.

Dalam penelitian yang dilakukan ini peneliti menggunakan 3 skala psikologi, yaitu skala pola asuh permisif, skala kontrol diri, dan skala adiksi *game online*. Terdapat banyak pernyataan yang wajib untuk dijawab oleh para subjek penelitian ini dengan disediakan 4 opsi jawaban dengan memiliki 2 aitem yakni *favorable* dan *unfavorable*. Pemilihan 4 alternatif jawaban

tersebut bertujuan agar peneliti lebih mudah dalam menarik kesimpulan. Terdapat 4 alternatif jawaban pada kuesioner penelitian ini dengan masing-masing skor yaitu sangat setuju (SS) dengan skor 4, setuju (S) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Skala pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

### 1. Skala Adiksi *Game online*

Skala adiksi *Game online* disusun menyesuaikan berdasarkan aspek-aspek oleh Chen dan Chang (2008) yang di modifikasi dari penelitian (Ayu, 2019). Total aitem pada penelitian ini untuk skala adiksi *game online* dengan berjumlah 40 item yang meliputi 20 item *favourable* dan 20 item *unfavourable*. Pemberian nomor aitem kontrol diri dilihat pada table 7 dibawah :

**Tabel 5. Sebaran Distribusi Aitem Skala Adiksi *Game Online***

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Compulsion</i>	1,3,4,7	2,5,6,8	8
2	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	9,10,14,15	11,12,13,16	8
3	<i>Tolerance</i> (toleransi)	17,22,21,24	18,19,20,23	8
4	<i>Interpersonal And Health-Related Problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	27,28,29,32	26,25,30,31	8
5	<i>Time Management</i> (Mengatur Waktu)	33,34,36,39	35,37,38,40	8
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

### 2. Skala Pola Asuh Permisif

Skala pola asuh permisif pada penelitian ini dirangkai dengan menyesuaikan aspek pola asuh permisif oleh (Hurlock, 1997), dimana pola asuh permisif merupakan salah satu pola asuh yang memperbolehkan apapun keinginan dan keputusan anak tanpa mendapatkan aturan dirumah. Total aitem pola asuh permisif sebanyak 36 aitem yang meliputi 18 aitem *favourable* dan 18 aitem *unfavourable*. Pemberian nomor aitem skala pola asuh permisif dilihat pada table dibawah :

**Tabel 6. Sebaran Distribusi Aitem Skala Pola Asuh Permisif**

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Kontrol terhadap anak kurang	3,4,5,9,6	1,2,7,8,10	10
2	Pengabaian keputusan	14,15,16,17,20	11,12,13,19,18	10
3	Orang tua bersifat masa bodoh	21,22,23,26	25,24,27,28	8
4	Pendidikan bersifat bebas	30,31,34,35	29,32,33,36	8
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>36</b>

### 3. Skala Kontrol Diri

Skala kontrol diri disusun dengan menyesuaikan berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Tangney (2004) yang kemudian di modifikasi dari penelitian (Hutasuhut, 2021). Total aitem pola asuh permisif sebanyak 40 aitem yang meliputi 20 aitem *favourable* dan 20 aitem *unfavourable*. Pemberian nomor aitem kontrol diri dilihat pada table dibawah :

**Tabel 7. Sebaran Distribusi Aitem Skala Kontrol Diri**

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Self-discipline</i> (Kedisiplinan diri)	1,2,5,8	3,4,6,7	8
2	<i>Non-impulsive</i> (Aksi yang tidak impulsif)	9,10,12,13	11,14,15,16	8
3	<i>Healthy habits</i> (Pola hidup sehat)	17,20,21,24	18,19,22,23	8
4	<i>Work ethic</i> (Etika dalam mengerjakan sesuatu)	25,26,29,30	28,27,31,32	8
5	<i>Self-reliability</i> (Kehandalan)	33,34,38,39	36,35,37,40	8
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

### c. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba alat ukur ini dilakukan pada tanggal 13 Juni 2023. Uji coba alat ukur ini dilakukan tentunya untuk melakukan pengukuran pada reliabilitas skala dan daya beda aitem *favorable* dan *unfavorable* yang dilaksanakan sebelum penelitian. Uji coba dilaksanakan dengan cara membagikan kuesioner secara langsung kepada 202 siswa/i di SMA X BATAM. Berikut rincian uji coba alat ukur:

**Tabel 8. Uji Coba Alat Ukur**

No.	Kelas	Jumlah Keseluruhan	Jumlah yang Mengisi
1.	X IPA-2	38 siswa/i	20 siswa/i
2.	X IPA-7	38 siswa/i	8 siswa/i
3.	X IPS-3	40 siswa/i	9 siswa/i
4.	XI IPA-6	35 siswa/i	34 siswa/i
5.	XI IPS-1	35 siswa/i	31 siswa/i
6.	XI IPS-8	34 siswa/i	30 siswa/i
<b>Total</b>		<b>220 siswa/i</b>	<b>132 siswa/i</b>

### d. Uji Daya Beda dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur

Uji daya beda aitem dapat dilaksanakan apabila alat ukur telah diselesaikan oleh subjek. Penelitian ini menggunakan *Statistical Packages for Social Science*) versi 20 for Windows. Daya beda suatu item dapat dikatakan tinggi jika memiliki koefisien korelasi  $>0,30$  dan daya beda suatu item dikatakan rendah jika memiliki koefisien korelasi  $<0,30$  (Azwar, 2019). Hasil hitung uji daya beda aitem dan reliabilitas pada tiap skala adalah sebagai berikut :

#### 1) Skala Adiksi *Game Online*

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda didapatkan 40 aitem dengan 35 aitem berdaya beda tinggi serta 5 aitem dengan berdaya beda rendah. Koefisien daya beda aitem tinggi berkisar antara 0,328 hingga 0,731. Koefisien daya beda aitem rendah berkisar antara -0,502 hingga 0,265. Estimasi reliabilitas skala adiksi *game online* menggunakan *alpha cronbach's* dari 35 aitem dengan nilai 0,942 maka dapat dikatakan reliabel. Rincian aitem adalah berikut:

**Tabel 9. Sebaran Distribusi Aitem Skala Adiksi *Game Online***

No	Aspek	Butir		DBT		DBR		Total
		F	UF	F	UF	F	UF	
1	<i>Compulsion</i>	1,3,4,7	2*,5*,6,8	4	2	0	2	8
2	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	9,10,14,15	11,12,13*,16	4	3	0	1	8
3	<i>Tolerance</i> (toleransi)	17,22,21,24	18,19,20*,23	4	3	0	1	8
4	<i>Interpersonal And Health-Related Problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	27,28,29,32	26,25,30,31	4	4	0	0	8
5	<i>Time Management</i> (Mengatur Waktu)	33,34,36,39	35*,37,38,40	3	4	1	0	8
<b>Total</b>				<b>19</b>	<b>16</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>40</b>

Keterangan: \*aitem dengan daya beda rendah

DBT : Daya Beda Tinggi

DBR : Daya Beda Rendah

## 2) Skala Pola Asuh Permisif

Dari hasil perhitungan daya beda aitem pada 36 item, didapatkan 29 aitem berdaya beda tinggi dan adapun aitem yang memiliki nilai aitem berdaya beda rendah dengan total 7 aitem. Koefisien daya beda aitem tinggi berkisar antara 0,316 hingga 0,726, koefisien daya beda rendah berada pada rentang -0,517 hingga 0,281. Estimasi reliabilitas skala pola asuh permisif menggunakan *alpha cronbach* dari 29 aitem senilai 0,943 sehingga tergolong reliabel.

**Tabel 10. Daya Beda Aitem Skala Pola Asuh Permisif**

No	Aspek	Butir		DBT		DBR		Total
		F	UF	F	UF	F	UF	
1	Kontrol terhadap anak kurang	3,4,5*,9,6	1*,2,7,8,10	4	4	1	1	10
2	Pengabaian keputusan	14,15,16*,17,20*	11,12,13,19*,18	3	4	2	1	10
3	Orang tua bersifat masa bodoh	21,22,23,26	25,24,27,28*	4	3	0	1	8
4	Pendidikan bersifat bebas	30,31,34,35	29*,32,33,36	4	3	0	1	8
<b>Total</b>				<b>15</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>36</b>

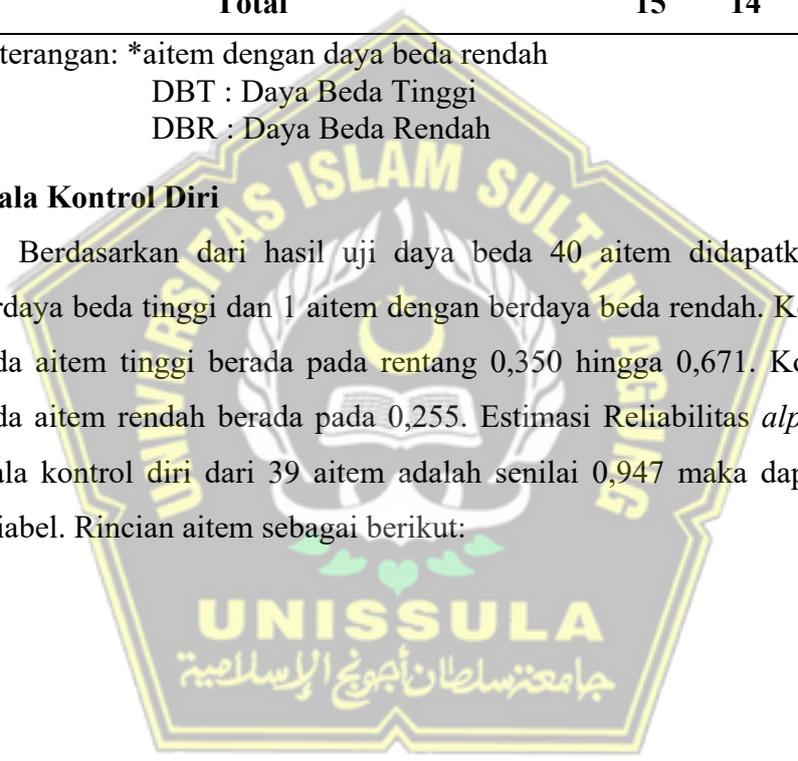
Keterangan: \*aitem dengan daya beda rendah

DBT : Daya Beda Tinggi

DBR : Daya Beda Rendah

### 3) Skala Kontrol Diri

Berdasarkan dari hasil uji daya beda 40 aitem didapatkan 39 aitem berdaya beda tinggi dan 1 aitem dengan berdaya beda rendah. Koefisien daya beda aitem tinggi berada pada rentang 0,350 hingga 0,671. Koefisien daya beda aitem rendah berada pada 0,255. Estimasi Reliabilitas *alpha cronbach* skala kontrol diri dari 39 aitem adalah senilai 0,947 maka dapat dikatakan reliabel. Rincian aitem sebagai berikut:



**Tabel 11. Daya Beda Aitem Skala Kontrol Diri**

No	Aspek	Butir		DBT		DBR		Total
		F	UF	F	UF	F	UF	
1	<i>Self-discipline</i> (Kedisiplinan diri)	1,2,5,8	1,2,5,8	4	4	0	0	8
2	<i>Non-impulsive</i> (Aksi yang tidak impulsif)	9,10,12,13	11,14,15,16	4	4	0	0	8
3	<i>Healthy habits</i> (Pola hidup sehat)	17,20,21,24	18,19,22,23	4	4	0	0	8
4	<i>Work ethic</i> (Etika dalam mengerjakan sesuatu)	25,26,29,30	28,27,31,32	4	4	0	0	8
5	<i>Self-reliability</i> (Kehandalan)	33,34,38,39*	36,35,37,40	3	4	1	0	8
<b>Total</b>				<b>19</b>	<b>20</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>40</b>

Keterangan: \*aitem dengan daya beda rendah  
 DBT : Daya Beda Tinggi  
 DBR : Daya Beda Rendah

#### e. Penomoran Ulang

##### 1. Skala Adiksi *Game Online*

Tahap berikutnya melakukan penomoran ulang dengan menghapus aitem yang berdaya beda rendah dan hanya menggunakan aitem berdaya beda tinggi dalam penelitian. Dibawah ini merupakan penomoran ulang skala adiksi *game online*, yaitu:

**Tabel 12. Susunan Nomor Baru pada Skala Adiksi *Game Online***

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Compulsion</i>	1,3(2),4(3),7(5)	6(4),8(6)	6
2	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	9(7),10(8),14(11),15(12)	11(9),12(10),16(13)	7
3	<i>Tolerance</i> (toleransi)	17(14),22(18),21(17),24(20)	18(15),19(16),23(19)	7
4	<i>Interpersonal And Health-Related Problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	27(23),28(24),29(25),32(28)	26(22),25(21),30(26),31(27)	8
5	<i>Time Management</i> (Mengatur Waktu)	33(29),36(31),39(34)	34(30),37(32),38(33),40(35)	7
<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>21</b>	<b>35</b>

## 2. Skala Pola Asuh Permisif

Tahap berikutnya adalah melakukan penomoran ulang dengan menghapus aitem yang berdaya beda rendah dan menyertakan aitem berdaya beda tinggi dalam penelitian. Kemudian dapat dilakukan penomoran baru dalam skala pola asuh permisif sebagai berikut :

**Tabel 13. Susunan Nomor Baru pada Skala Pola Asuh Permisif**

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Kontrol terhadap anak kurang	3(2),4(3),9(7), 6(4)	2(1),7(5),8(6), 10(8)	8
2	Pengabaian keputusan	14(12),15(13), 17(14)	11(9),12(10), 13(11),18(15)	7
3	Orang tua bersifat masa bodoh	21(16),22(17), 23(18),26(21)	25(20),24(19), 27(22)	7
4	Pendidikan bersifat bebas	30(23),31(24), 34(27),35(28)	32(25),33(26), 36(29)	7
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>14</b>	<b>29</b>

## 3. Skala Kontrol Diri

Tahap selanjutnya, yaitu penomoran ulang sesuai dengan penomoran yang baru memungkinkan aitem dengan perbedaan rendah dihapus dan aitem dengan perbedaan tinggi digunakan dalam penelitian. Penomoran baru pada skala kontrol diri sebagai berikut :

**Tabel 14. Susunan Nomor Baru pada Skala Kontrol Diri**

No	Aspek	Butir		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	<i>Self-discipline</i> (Kedisiplinan diri)	1,2,5,8	3,4,6,7	8
2	<i>Non-impulsive</i> (Aksi yang tidak impulsif)	9,10,12,13	11,14,15,16	8
3	<i>Healthy habits</i> (Pola hidup sehat)	17,20,21,24	18,19,22,23	8
4	<i>Work ethic</i> (Etika dalam mengerjakan sesuatu)	25,26,29,30	28,27,31,32	8
5	<i>Self-reliability</i> (Kehandalan)	33,34,38,	36,35,37, 40(39)	7
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>20</b>	<b>39</b>

## B. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah uji coba alat ukur untuk memperoleh hasil daya beda aitem rendah serta memperoleh aitem yang berdaya beda tinggi yang kemudian diterapkan untuk mengambil data pada pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 Juni 2023 dengan membagikan kuisioner secara tatap muka melalui *google form* pada 272 siswa/i SMA X BATAM yang terdiri dari 4 kelas X dan 4 kelas XI. Teknik dalam penentuan sampel penelitian dengan menggunakan *cluster sampling*. Peneliti dibantu oleh teman peneliti untuk membagikan link *google form* kepada subjek dan mendampingi di setiap kelas yang sudah di tentukan.

**Tabel 15. Data Subjek Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah Keseluruhan	Jumlah yang Mengisi
1.	X IPA-1	40 siswa/i	40 siswa/i
2.	X IPA-5	39 siswa/i	39 siswa/i
3.	X IPS-1	41 siswa/i	39 siswa/i
4.	X IPS-4	40 siswa/i	40 siswa/i
5.	XI IPA-3	36 siswa/i	34 siswa/i
6.	XI IPS-4	38 siswa/i	27 siswa/i
7.	XI IPS-3	33 siswa/i	31 siswa/i
8.	XI IPS-6	32 siswa/i	22 siswa/i
<b>Total</b>		<b>299 siswa/i</b>	<b>272 siswa/i</b>

## C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

### 1. Uji Asumsi

Uji asumsi merupakan tingkatan pertama yang harus dilakukan sebelum menganalisis data. Uji asumsi terdiri dari penghitungan normalitas, linieritas, dan multikolinearitas yang diterapkan pada masing-masing variabel yang diteliti. Analisis data dalam uji asumsi dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 20.0 *for Windows*.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat normal atau tidak normal distribusi data dalam variabel. Penelitian ini menggunakan teknik uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov-Z* dengan berada pada taraf

yang signifikan 0,05. Apabila nilai menunjukkan ( $>$ ) 0,05 atau 5% berarti data tersebut berdistribusi normal, dan sebaliknya.

**Tabel 16. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Mean	Std. Deviasi	KS-Z	Sig	P	Ket.
Pola Asuh Permisif	60,55	18,017	1,190	0,118	$>0,05$	Normal
Kontrol Diri	108,53	18,420	0,849	0,467	$>0,05$	Normal
Kecenderungan adiksi <i>Game online</i>	83,01	11,253	0,849	0,467	$>0,05$	Normal

#### b. Uji Linearitas

Uji linieritas berguna untuk melihat hubungan linier atau non-linier pada variabel yang diteliti secara signifikan. Uji linieritas dalam penelitian ini memakai uji  $F_{\text{linear}}$  dengan menggunakan SPSS. Hasil analisis uji linieritas pada penelitian yang dilakukan ini antara variabel pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* memperoleh sebesar koefisien  $F_{\text{linier}} = 83.597$  dengan taraf signifikan 0,000 ( $p < 0,05$ ). Sehingga variabel interaksi pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* memiliki hubungan secara linear. Sedangkan uji linearitas antara variabel kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* memperoleh  $F_{\text{linear}} = 90.699$  dengan taraf signifikansi  $p = 0,000$  ( $p < 0,01$ ). Sehingga variabel kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* memiliki hubungan linier.

#### c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas mempunyai tujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara variabel bebas yang diteliti pada model regresi. Uji multikolinearitas dilakukan menggunakan teknik regresi dan dapat diketahui dengan berpacu pada skor pada *Variance Inflation Factor* (VIF) yang menunjukkan nilai  $< 10,00$  dan skor *tolerance*  $> 0,10$  sehingga menandakan bahwa penelitian dapat dikatakan bebas dari multikolinearitas (Priyatno, 2016).

Hasil uji multikolinieritas dalam penelitian ini memperoleh hasil skor *Variance Inflation Factor* (VIF) sebesar  $2,354 < 10,00$  dan skor *tolerance* sebesar  $0,425 > 0,10$ . Menunjukkan skor  $< 10,00$  dan skor *tolerance*  $> 0,10$

sehingga dapat dikatakan tidak terdapat hubungan multikolonieritas terhadap variabel bebas.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Hipotesis Pertama

Uji regresi yang telah dilakukan antara variabel pola asuh permisif dan kontrol diri pada kecenderungan adiksi *game online* memperoleh  $R=0,584$  dengan  $p=0,000$  ( $p<0,01$ ). Hasil menyatakan bahwa terdapat hubungan antara Pengaruh Pola Asuh Permisif dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMA X BATAM. Skor koefisien prediktor pola asuh permisif 0,150 dan koefisien prediktor skor kontrol diri -0,232 dengan skor konstan sebesar 99,090. Persamaan garis regresi memperoleh  $Y=0,150X_1 + (-0,232X_2) + 99,090$ . Dalam hal ini, persamaan garis menunjukkan bahwa rata-rata skor kecenderungan adiksi *game online* (Kriteria Y) pada Siswa SMA di Kota Semarang mengaruhi perubahan sebesar 0,150 pada setiap unit perubahan yang terjadi pada variabel pola asuh permisif (Prediktor  $X_1$ ) dan terjadi perubahan sebesar -0,232 pada setiap unit terjadi perubahan terhadap variabel kontrol diri (Prediktor  $X_2$ ).

Variabel pola asuh permisif dan kontrol diri memperoleh sebanyak 34,1% terhadap kecenderungan adiksi *game online* koefisien determinasi hasil  $R^2$  0,341 sedangkan 65,9% yang terpengaruh oleh faktor lainnya. Kesimpulan hipotesis pertama diterima bahwa variable bebas pola asuh permisif dan kontrol diri berpengaruh terhadap variable tergantung kecenderungan adiksi *game online*.

### b. Hipotesis Kedua

Uji korelasi dalam hipotesis kedua memakai uji parsial untuk menetapkan ada atau tidak hubungan antara variabel bebas dan variabel tergantung, dengan mengontrol salah satu variabel tergantung. Hasil dari uji korelasi antara pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* dengan mengontrol variabel kontrol diri memperoleh  $r_{x_1y}$  sebesar 0,190 dengan signifikansi sebesar 0,000 ( $p<0,01$ ), dengan artian terdapat hubungan

positif antara pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Sehingga hipotesis kedua diterima. Variabel pola asuh permisif memberikan sumbangan efektif terhadap variabel adiksi *game online* sebesar 12,75%.

### c. Hipotesis Ketiga

Pada hipotesis ketiga, uji korelasi memakai uji korelasi parsial. Hasil uji korelasi antara kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* dengan mengontrol variabel pola asuh permisif memperoleh skor  $r_{xy}$  sebesar -0,292 dengan signifikansi 0,000 ( $p < 0,01$ ), dengan artian bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Dengan demikian, hipotesis ketiga diterima. Variabel kontrol diri memberikan sumbangan efektif terhadap variabel adiksi *game online* sebesar 21,39%.

## D. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi data variabel pada penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi nilai-nilai yang diperoleh dari subjek pada kaitannya dengan pengukuran, serta informasi tentang variabel yang diteliti dan mempunyai fungsi menjadi gambaran keadaan subjek. Kategori normatif subjek penelitian menggunakan model distribusi normal dengan asumsi skor sampel berdistribusi normal. Penelitian ini memiliki tujuan untuk berbagi pada subjek dalam kelompok yang berbeda, dibagi sesuai dengan atribut yang diukur (Azwar, 2015).

Pada distribusi normal terdapat enam bagian yang dapat di klasifikasikan dengan satuan standar deviasi (STD). memiliki tiga tanda negatif dibagian kiri dan tiga tanda positif lainnya di sebelah kanan. Distribusi normal kelompok pada subjek pada penelitian ini dibagi menjadi 5 satuan deviasi, dengan demikian diperoleh 6/5-1,2 SD pada masing-masing kategori. Tipe normal kategori pada penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel 17. Norma Kategori Skor**

Rentang Skor	Kategorisasi
$X \leq \mu - 1,5 \sigma$	Sangat Rendah
$\mu - 1,5 \sigma < X \leq \mu - 0,5 \sigma$	Rendah
$\mu - 0,5 \sigma < X \leq \mu + 0,5 \sigma$	Sedang
$\mu + 0,5 \sigma < X \leq \mu + 1,5 \sigma$	Tinggi
$\mu + 1,5 \sigma < X$	Sangat Tinggi

Ket:  $\mu$  = Mean hipotetik;  $\sigma$  = Standar deviasi hipotetik

### 1. Deskripsi Skor Kecenderungan Adiksi *Game Online*

Skala adiksi *game online* mencakup 35 aitem yang mempunyai daya beda aitem tinggi dan setiap aitem diberi skor dari 1 sampai 4. Skor minimum yang kemungkinan diperoleh yaitu 35 berasal dari (35 x 1), skor tertinggi yang akan didapatkan subjek yaitu 140 yang berasal dari (35 x 4). Rentang skor pada skala sebesar 105 berasal dari (140-35) kemudian terbagi menjadi enam satuan standar deviasi dengan demikian diperoleh nilai standar deviasi yaitu 17,5 dari ((140-35):6), dengan mean hipotetik sebesar 87,5 dari ((140+35):2).

Skor minimum empirik adalah 58, skor maksimum empirik adalah 110, mean empirik adalah 83,01 dan standar deviasi empirik adalah 11,253. Deskripsi skor kecenderungan adiksi *game online* sebagai berikut:

**Tabel 18. Deskripsi Skor Skala Adiksi *Game Online***

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	58	35
Skor Maksimum	110	140
Mean ( $\mu$ )	83,01	87,5
Standar Deviasi (SD)	11,253	17,5

Berdasarkan mean empirik, dapat dinyatakan bahwa rentang skor subjek tergolong tinggi yaitu 83,01. Berikut norma kategorisasi skala adiksi *game online* :

**Tabel 19. Kategorisasi Skor Kecenderungan Adiksi *Game Online***

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentasi
$113,75 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
$96,25 < X \leq 113,75$	Tinggi	29	14,0%
$78,75 < X \leq 96,25$	Sedang	105	50,7%
$61,25 < X \leq 78,75$	Rendah	69	33,3%
$X \leq 61,25$	Sangat Rendah	4	1,9%
<b>Total</b>		<b>207</b>	<b>100%</b>

**Gambar 1. Kategorisasi Skor Subjek pada Kecenderungan Adiksi *Game Online***

Berdasarkan tabel norma kategorisasi skor skala adiksi *game online* di atas bisa diketahui bahwasannya ada 4 subjek yang mempunyai skor sangat rendah, 69 subjek dengan memperoleh skor rendah, 105 subjek dengan memperoleh skor sedang, 29 subjek dengan memperoleh skor tinggi, dan 0 subjek dengan memperoleh skor sangat tinggi. Adapun kategorisasi subjek kecenderungan adiksi *game online* tergolong sangat rendah.

## 2. Deskripsi Skor Pola Asuh Permisif

Skala pola asuh permisif memiliki 29 item dengan daya beda item tinggi serta setiap item diberikan skor dari 1 hingga 4. Skor minimum yang mungkin akan didapatkan yaitu 29 berasal dari  $(29 \times 1)$  dan skor tertinggi yang akan diperoleh subjek adalah 116 berasal dari  $(29 \times 4)$ . Rentang skor skala yaitu 87 didapatkan dari  $(116-29)$  yang terbagi menjadi enam satuan deviasi standar, dengan didapatkan nilai deviasi standar sebesar 14,5 yang didapatkan dari  $((116-29):6)$ , dengan mean hipotetik yaitu 72,5 dari  $((116+29):2)$ .

Skor minimum empirik adalah 29, skor maksimum empirik adalah 106, mean empirik adalah 60,55 dan standar deviasi empirik adalah 18,017. Deskripsi skor pola asuh permisif yaitu:

**Tabel 20. Deskripsi Skor Skala Pola Asuh Permisif**

	<b>Empirik</b>	<b>Hipotetik</b>
Skor Minimum	29	29
Skor Maksimum	106	116
Mean ( $\mu$ )	60,55	72,5
Standar Deviasi (SD)	18,017	14,5

Berdasarkan mean empirik, dapat dideteksi bahwa rentang skor pada subjek tergolong tinggi yakni 60,55. Norma kategorisasi pada skala pola asuh permisif yaitu:

**Tabel 21. Kategorisasi Skor Subjek Pola Asuh Permisif**

<b>Norma</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentasi</b>
$94,25 < X$	Sangat Tinggi	10	4,8%
$79,75 < X \leq 94,25$	Tinggi	20	9,7%
$65,25 < X \leq 79,75$	Sedang	49	23,7%
$50,75 < X \leq 65,25$	Rendah	59	28,5%
$X \leq 50,75$	Sangat Rendah	69	33,3%
<b>Total</b>		<b>207</b>	<b>100%</b>

**Gambar 2. Kategorisasi Skor Subjek pada Pola Asuh Permisif**

Tabel norma kategorisasi skor skala pola asuh permisif di atas dapat dinyatakan bahwa ada 69 subjek yang mempunyai nilai skor sangat rendah, 59 subjek dengan memperoleh skor rendah, 49 subjek dengan memperoleh skor sedang, 20 subjek dengan memperoleh skor tinggi, dan 10 subjek dengan memperoleh skor sangat tinggi. Adapun kategorisasi subjek skala pola asuh permisif tergolong sangat rendah.

### 3. Deskripsi Skor Kontrol Diri

Skala kontrol diri terdiri atas 39 item yang memiliki daya beda item tinggi dan setiap item diberi skor dari 1 hingga 4. Nilai minimum yang kemungkinan akan diperoleh adalah 39 yang berasal dari (39 x 1), skor tertinggi akan diperoleh subjek adalah 156 yang asalnya dari (39 x 4). Rentang skor skala sebesar 117 yang berasal dari (156-39) terbagi menjadi

enam satuan deviasi standar, sehingga didapatkan nilai deviasi standar yaitu 19,5 dari  $((156-39):6)$ , dengan mean hipotetik senilai 97,5 dari  $((156+39):2)$ .

Skor minimum empirik adalah 57, skor maksimum empirik adalah 156, mean empirik adalah 108,53 serta standar deviasi empirik adalah 18,420. Berikut merupakan deskripsi skor kontrol diri:

**Tabel 22. Deskripsi Skor Skala Kontrol Diri**

	<b>Empirik</b>	<b>Hipotetik</b>
Skor Minimum	57	39
Skor Maksimum	156	156
Mean ( $\mu$ )	108,53	97,5
Standar Deviasi (SD)	18,420	19,5

Berdasarkan mean empirik, bisa diketahui bahwa rentang skor subjek tergolong tinggi adalah 108,53. Norma kategorisasi pada skala kontrol diri yaitu :

**Tabel 23. Kategorisasi Skor Skala Kontrol Diri**

<b>Norma</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentasi</b>
$126,75 < X$	Sangat Tinggi	36	1,4%
$107,25 < X \leq 126,75$	Tinggi	66	12,1%
$87,75 < X \leq 107,25$	Sedang	77	37,2%
$68,25 < X \leq 87,75$	Rendah	25	31,9%
$X \leq 68,25$	Sangat Rendah	3	17,4%
<b>Total</b>		<b>207</b>	<b>100%</b>



**Gambar 3. Kategorisasi Skor Subjek pada Kontrol Diri**

Berdasarkan tabel norma kategorisasi skor skala kontrol diri yang telah di paparkan bisa diketahui bahwasannya terdapat 3 subjek yang mempunyai skor sangat rendah, 25 subjek dengan memperoleh skor rendah, 77 subjek dengan memperoleh skor sedang, 66 subjek dengan memperoleh skor tinggi, dan 36 subjek dengan memperoleh skor sangat tinggi. Adapun kategorisasi subjek skala kontrol diri tergolong sedang.

### E. Pembahasan

Tujuan dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah untuk mengetahui pengaruh pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Hasil yang tertuang pada penelitian yang dilaksanakan terdapat hipotesis pertama menunjukkan bahwa adanya hubungan antara pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM dengan perolehan koefisien regresi ( $R$ )=0,584 dan signifikansi yaitu 0,000 ( $p < 0,01$ ) yang artinya terdapat hubungan antara pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA di Kota Batam, sehingga hipotesis pertama diterima. Koefisien determinasi untuk pola asuh permisif dan kontrol diri yaitu 0,341. Hasil tersebut menunjukkan pola asuh permisif dan kontrol diri mempengaruhi kecenderungan adiksi *game online* sebesar 34,1% sedangkan 65,9% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Hasil daripada hipotesis pertama didukung oleh riset yang sebelumnya dilakukan oleh Özgür (2016), yang menjelaskan bahwa orang tua yang memiliki pola asuh permisif cenderung berlebihan dalam memberikan kasih sayang. Hal tersebut mengakibatkan toleransi yang berlebihan dalam hubungan anak dan orangtua, sehingga remaja yang hidup di bawah pola asuh seperti ini memiliki kontrol diri yang kurang baik dan memiliki tingkat kecenderungan adiksi *game online* yang besar. Hal ini diperkuat dengan hasil dari penelitian lainnya yang menyatakan bahwasannya pola asuh orang tua seringkali menyebabkan kesulitan individu dalam melakukan kontrol diri (Morris dkk., 2007). Terdapat penelitian serupa yang menyatakan orang tua memiliki pola asuh permisif dengan cenderung sangat minim untuk menuntut apapun dari anak, namun hal tersebut justru berbahaya sebab tidak adanya gambaran yang jelas mengenai apa yang patut dilakukan atau tidak patut dilakukan (Anandari, 2013). *Game online* boleh saja dimainkan, namun orangtua yang memiliki pola asuh permisif tidak memberi batasan yang jelas seperti berapa lama waktu yang diperbolehkan untuk bermain atau tanggung jawab apa yang harus diselesaikan sebelum dan sesudah bermain. Kaburnya batasan-batasan tersebut menjadikan anak rentan mengalami

kecenderungan adiksi *game online*. Lebih lanjut, hubungan antara kontrol diri dan kecenderungan adiksi *game online* juga diamati oleh Anandari (2013) dimana pada penelitiannya, orang tua yang memiliki pola asuh permisif memberikan ruang terbuka bagi anak dalam berekspresi, namun berbanding terbalik dengan pengawasan yang diberikan, sehingga anak tidak memiliki kontrol diri tentang apa yang seharusnya dilakukan atau tidak dilakukan termasuk ketika bermain *game online*. Maka dapat disimpulkan bahwa ketiga variable saling berhubungan didukung oleh penelitian Lukman & Firdaus (2021) yang menyatakan bawa anak yang memiliki adiksi terhadap *game online*, cenderung mempunyai kontrol diri yang lemah, dimana perilaku kontrol diri dipengaruhi oleh pola asuh.

Hipotesis yang kedua yaitu ada hubungan antara pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Uji korelasi antara pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* dengan mengontrol variabel kontrol diri memperoleh  $r_{xy}$  sebesar 0,190 dengan signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ). Menunjukkan hipotesis kedua diterima. Hasil yang telah dicapai menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu mengenai hubungan pola asuh dengan adiksi *game online*, dimana ditemukan bahwa terdapat perbedaan perilaku *game online* pada pola asuh yang berbeda-beda. Lebih spesifik disebutkan terdapat tingkat adiksi *game online* yang tinggi serta durasi permainan yang lebih lama pada anak yang mendapatkan pola asuh permisif (Artini dkk., 2019). Penelitian lainnya juga menemukan bahwa terdapat hubungan pola asuh permisif dengan perilaku adiksi *game online* pada hasil uji korelasi, dimana menyatakan hubungan positif yang signifikan pada korelasi koefisiensi sebesar 0.175. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kusumawati dkk. (2017) mencoba membandingkan tingkat kecenderungan adiksi *game online* pada beberapa pola asuh. Hasil yang didapatkan juga senada dengan penelitian yang disebutkan sebelumnya, dimana remaja dengan pengasuhan permisif mengalami tingkat adiksi serta durasi bermain yang tinggi bahkan daripada pola asuh otoriter. Hal ini disebabkan karena remaja tidak mendapatkan intensitas kontrol dan

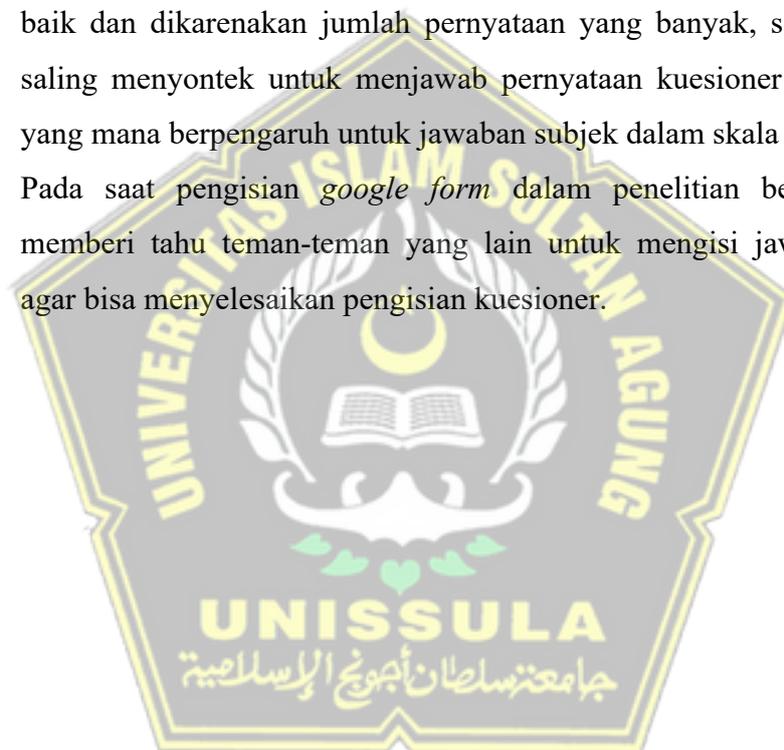
perhatian yang baik dari orangtua, sehingga remaja berusaha melampiaskan atau bahkan mencari kehangatan yang tidak didapatkan dengan mengalihkan perhatian untuk bermain *game online*.

Hipotesis yang ketiga yaitu adanya hubungan antara kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Korelasi antara kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* dengan mengontrol variabel pola asuh permisif memperoleh skor  $r_{xy}$  sebesar -0,292 dengan signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ). Mengartikan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM. Hasil penelitian ini selaras dengan riset lain, salah satunya yang dilakukan oleh Sari & Astuti (2020) ditemukan bahwa semakin tinggi nilai kontrol diri maka akan semakin rendah pula tingkat adiksi yang dialami oleh siswa. Budhi & Indrawati (2016) menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan pemikiran tentang *Game online* yang mendominasi kehidupan individu, dimana hal tersebut merupakan salah satu aspek dalam kecenderungan adiksi *Game online*. Dapat dikatakan bahwa kurangnya pengendalian secara kognitif ternyata memiliki peran yang signifikan terhadap perilaku kecenderungan adiksi *Game online*. Sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa, pengendalian diri ialah ketika inidividu yang memiliki kemampuan dalam menunda kesenangan dengan melakukan pertimbangan yang bijak demi mencapai sesuatu yang lebih memiliki manfaat. Dalam hal ini, individu dengan kontrol diri yang tinggi akan memiliki kemampuan yang telah disebutkan sebelumnya dan tidak mudah mengalami kecenderungan adiksi *game online* (Puspita & Mulyana, 2018). Selaras dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa penyebab seseorang mengalami adiksi *game online* antara lain perasaan bosan, kurang mampu dalam bergaul, dan yang paling disoroti ialah kurang mampu mengatur prioritas dimana hal tersebut termasuk dalam kurangnya pengendalian atau kontrol diri (Young & De Abreu, 2017).

## F. Kelemahan Penelitian

Beberapa kelemahan ataupun kekurangan dalam berlangsungnya penelitian ini dilakukan adalah:

1. Saat penelitian dilaksanakan, siswa/i tidak memiliki aktifitas belajar seperti biasanya disekolah, dengan demikian tidak semua siswa/i yang hadir di kelas dan keadaan sedikit tidak terkendali, yang mana berpengaruh pada saat pengisian skala penelitian.
2. Siswa kurang memahami bagaimana cara pengisian kuesioner dengan baik dan dikarenakan jumlah pernyataan yang banyak, sehingga siswa saling menyontek untuk menjawab pernyataan kuesioner dengan cepat yang mana berpengaruh untuk jawaban subjek dalam skala penelitian.
3. Pada saat pengisian *google form* dalam penelitian beberapa siswa memberi tahu teman-teman yang lain untuk mengisi jawaban “tidak” agar bisa menyelesaikan pengisian kuesioner.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat:

1. Pola asuh permisif dan kontrol diri yang berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi *game online*. Variabel tersebut dapat memprediksi kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM.
2. Hasil hipotesis kedua adalah terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM dengan artian bahwa hipotesis kedua diterima.
3. Hasil hipotesis ketiga adalah terdapat hubungan negatif antara kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja di SMA X BATAM dengan artian bahwa hipotesis ketiga diterima.

#### **B. Saran**

Berikut beberapa saran mengacu kepada hasil penelitian:

##### **1. Bagi Subjek**

Saran yang dapat diberikan kepada para siswa/i SMA X BATAM ialah dapat meningkatkan kontrol diri masing-masing agar dapat menyikapi dengan baik pola asuh orang tua yang diterapkan oleh orang tua masing-masing di rumah, sehingga mampu membawa diri masing-masing agar tidak terjerumus kedalam hal-hal yang dapat menghancurkan diri sendiri.

##### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti berikutnya dengan ketertarikan persoalan keterlibatan siswa, diharapkan untuk dapat meneliti lebih mendalam mengenai pola asuh permisif dan kontrol diri terhadap kecenderungan adiksi *game online* dengan subjek yang representative guna mendapatkan data yang lebih akurat. Selain itu, peneliti juga dapat melibatkan sampel dari persebaran yang lebih luas

dengan memilih sekolah-sekolah dengan lingkungan akademik yang berbeda untuk diikutsertakan dalam penelitian.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adam & Rollings. (2007). Game online. Dari [http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf) (diakses 26 Agustus 2023).
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan dampak perilaku kecanduan game online terhadap kesehatan remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5<sup>th</sup> ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Anandari, Dwi Rezky. (2013). Perbedaan kecanduan game online pada remaja laki-laki ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua. *Diploma thesis*, Universitas Negeri Makassar.
- Ani, S. P., Harapan, E., & Sari, K. (2020). Pengaruh pola asuh permisif orang tua terhadap self-control pada siswa kelas VII SMPN 2 Rambang kabupaten Muara Enim. *Jurnal Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan & Konseling*, 5(1), 56–64.
- Aqila. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game (cet. 1)*. Yogyakarta: A+Plus Books.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *Jutim*, 1(1), 45–50.
- Artini, D. A. E. Y., Made, N., & Suarjana, N. (2019). Hubungan pola asuh terhadap perilaku game online di SMK kesehatan PGRI Denpasar. *SINTESA Prosiding*, 409–418. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=Dewa Ayu Eka Yuni&middleName=&lastName=Artini&affiliation=&country=>
- Averill, J. R. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286–303. <https://doi.org/10.1037/h0034845>
- Ayu, Nabila Zahra. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Skripsi thesis*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ayun, Q. (2017). Pola asuh orang tua dan metode pengasuhan dalam membentuk kepribadian anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul*

*Athfal*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>

- Baumeister, R. F., Tangney, J. P., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 2(April 2004), 54.
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology*, 4(1, Pt.2), 1-103. <https://doi.org/10.1037/h0030372>
- Baumrind, D. (2005). Patterns of parental authority and adolescent autonomy. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 108, 61–69. <https://doi.org/10.1002/cd.128>
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15382>
- Calhoun, F. & Acocella, J. R. (1990). *Psikologi tentang penyesuaian dan hubungan kemanusiaan (edisi ketiga)*. IKIP Semarang Press, Semarang
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51.
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: esports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph15122850>
- Dina Audi, F. (2012). Kontrol diri terhadap perilaku agresif ditinjau dari usia satpol pp kota semarang. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 1(2), 34–40. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sip>
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–76. <http://www.jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/view/14>
- Goldfried, M. R., & Merbaum, M. (1973). Behavior change through self-control. Holt, Rinehart & Winston.
- Griffiths, M. (2004). Online Computer Gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(23): 302-412

- Gurusinga, M.F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2). <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM>
- Handayani, E. P. (2020). Effectiveness of aversion conditioning techniques to reduce online game addiction on class XI students of SMAN 3 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 155–161.
- Herdayani & Syahrial. (2019). *Desain penelitian dan teknik pengumpulan data dalam penelitian*.
- Hidayatulloh, A. (2022). Analisis pola asuh orang tua terhadap motivasi belajar siswa di masa pandemi. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 183–188. <https://doi.org/10.55681/nusra.v3i1.163>
- Hurlock, E. B., (1997). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hutasuhut, C. N. (2021). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online di smartphone pada remaja. *Skripsi thesis*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Irawan, S., & Siska W., D. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 1–5. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Jones, M. S., Pierce, H., & Chapple, C. L. (2022). Early adverse childhood experiences and self-control development among youth in fragile families. *Youth and Society*, 54(5), 806–832. <https://doi.org/10.1177/0044118X21996378>
- Jufrizen, & Sitorus, T. S. (2021). Pengaruh motivasi kerja dan kepuasan kerja terhadap kinerja dengan disiplin kerja sebagai variabel intervening. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial dan Humaniora*, 1(1).
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigation of the online game addiction level, sociodemographic characteristics and social anxiety as risk factors for online game addiction in middle school students. *Community Mental Health Journal*, 56(5), 830–838.

<https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>

- Krossbakken, E., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., King, D. L., Molde, H., Finserås, T. R., & Torsheim, T. (2018). A cross-lagged study of developmental trajectories of video game engagement, addiction, and mental health. *Frontiers in Psychology*, 9(NOV), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02239>
- 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>
- Laili, Fitri Marifatul. (2015). Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Doctoral dissertation*, State University of Surabaya.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lukman, & Firdaus, F. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain PUBG. *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 1(6), 31–48.
- 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>
- Minggu, Alexia Marselin Se (2020). Hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan game online pada remaja. *Skripsi thesis*, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Morris, G. D., Wood, P. B., & Dunaway, R. G. (2007). Traditionalism or low self-control?: Explaining the health-risk behaviors of American Indian youth. *Sociological Inquiry*, 77(2), 194–218. <https://doi.org/10.1111/j.1475-682X.2007.00187.x>
- National Institute of Mental Health. (2020). NIMH» Mental illness. In *Nimh.Nih.Gov*. <https://www.nimh.nih.gov/health/statistics/mental-illness.shtml>
- Nihayah, U., Oktaviana, A. M., Saefitri, W., Zainuddin, H., & Gurnianingsih, T.

- S. (2021). Strategi konseling dalam menumbuhkan kesehatan mental pada penderita gaming disorder. *AL-DIN: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 7(2), 76–89. <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v7i2.2382>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nur, S. (2013). Konflik, stres kerja dan kepuasan kerja pengaruhnya terhadap kinerja pegawai pada universitas khairun ternate. *Jurnal EMBA*, 1(3), 739–749. <https://doi.org/10.1109/siu.2009.5136498>
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2018). Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja. *Penerbitan Artikel Ilmiah Mahasiswa, Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Özgür, H. (2016). The relationship between internet parenting styles and Internet usage of children and adolescents. *Computers in Human Behavior*, 60, 411–424. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.081>
- Peele, S. (1987). A moral vision of addiction: How people's values determine whether they become and remain addicts. *Journal of Drug Issues*, 17(2), 187–215. <https://doi.org/10.1177/002204268701700205>
- Pira, Damiri, D. S., & Tanod, M. J. (2009). Upaya meminimalisir kecanduan game online dengan pendekatan konseling kelompok melalui teknik self management pada siswa kelas VII SMP Dwipa Karya Mandiri tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling STKIP PGRI Bandar Lampung*.
- Pranitika, M., Hendriyani, R., & Mabruri, M. I. (2014). Hubungan emotion focused coping dengan game online addiction pada remaja di game centre bagian semarang barat dan selatan. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*, 6(1), 24–27.
- Price, H.O. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations, and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc
- Puspita, S. T. A., & Mulyana, O. P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 1-4.
- Rahayuningrum, D. C., Weni Sartiwi, Apriyeni, E., & Wella, D. (2022). Adiksi game online pada remaja. *Jurnal Abdimas Saintika*, 4(1), 70–75. <http://jurnal.syedzasaintika.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1390>
- Rahayuningsih, Yulia Dwi. (2011). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku

- konsumtif pada mahasiswa. *Skripsi thesis*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmayani, D. K., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game online pada remaja yang bermain free fire di Jakarta. *Psychommunity: Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul*, 148–158.
- Salma. (2022). *Indonesia national adolescent mental health survey (i-namhs): one-third of indonesian teens have mental disorders*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Santrock, J. W., Johnson, C., & Patterson, C. (2002). *A topical approach to life-span development*. New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J.W. (2002). *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Syntax Idea*, 2(6), 1–8.
- Shochib. (2013). *Pola asuh orang tua dalam membantu anak mengembangkan disiplin diri*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)* (2nd editio). Alfabeta.
- Tripambudi, B., & Indrawati, E. S. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pembelian gadget pada mahasiswa teknik industri universitas diponegoro. *Jurnal EMPATI*, 7(2), 597–603. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21683>
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr.subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Walters, G. D., & Gilbert, A. A. (2000). Defining addiction: Contrasting views of clients and experts. *Addiction Research and Theory*, 8(3), 211–220. <https://doi.org/10.3109/16066350009004421>
- Wirawan, J. (2019). Anak kecanduan game online: “Memegang pisau” dan “memukul wajah ibu”, dirawat di rumah sakit jiwa. *BBC News Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (Eds). (2017). *Internet addiction in children and*

*adolescents: Risk factors, assessment, and treatment.* Springer publishing company.

Yusuf, S. (2006). *Psikologi perkembangan anak dan remaja.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

