

**HUBUNGAN ANTARA PERHATIAN ORANG TUA
DENGAN PERILAKU REMAJA YANG KECANDUAN
GAME ONLINE DI KELURAHAN JAYA SETIA
PROVINSI JAMBI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
FEBY ARIANI
NIM. 18005068

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

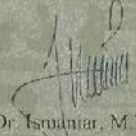
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PERSETUJUAN SKRIPSI


HUBUNGAN ANTARA PERHATIAN ORANG TUA DENGAN PERILAKU
REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI KELURAHAN JAYA
SETIA PROVINSI JAMBI

Nama : Feby Ariani
Nim /TM : 18005068/2018
Departemen : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Mengetahui,
Kepala Departemen
Pendidikan Luar Sekolah


Dr. Ismantiar, M.Pd
NIP. 19760623 200501 2 022

Padang, November 2022
Disetujui,
Dosen Pembimbing


Vevi Sunarti, S.Pd., M.Pd
NIP. 1982121 4200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI




PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim Penguji Departemen Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Perilaku Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Kelurahan Jaya Setia Provins: Jambi
Nama : Feby Ariani
NIM : 18005068
Departemen : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Pembimbing : Vevi Sunart, S.Pd., M.Pd	1. 
2. Penguji 1 : Dr. Ismaniar, M.Pd	2. 
3. Penguji 2 : Dr. Lili Dasa Putri, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Feby Ariani
NIM/BP : 18005068/2018
Departemen : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Perilaku
Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Kelurahan
Jaya Setia Provinsi Jambi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila kemudian hari ditemukan atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab untuk menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari berbagai pihak, saya ucapkan terimakasih.

Padang, November 2022

Saya yang menyatakan



Feby Ariani

NIM.18005068

ABSTRAK

Feby Ariani. 2022. Hubungan antara Perhatian Orang Tua dengan Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online di Kelurahan Jaya Setia. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tidak baiknya perilaku remaja yang kecanduan *game online*. Salah satu faktor penyebabnya yaitu rendahnya perhatian orang tua terhadap remaja. Tujuan penelitian ini adalah; (1) Mengetahui gambaran perhatian orang tua terhadap remaja di Kelurahan Jaya Setia. (2) Mengetahui gambaran perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia. (3) untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis korelasional yang bertujuan meneliti korelasi antara variabel perhatian orang tua dengan variabel perilaku remaja yang kecanduan *game online*. Populasi penelitian ini sebanyak 108 remaja. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *stratified random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 remaja. Teknik pengumpulan data berupa angket dan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Teknik analisis data menggunakan rumus *persentase* dan *Spearman Rho*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) Gambaran perhatian orang tua pada remaja di Kelurahan Jaya Setia berdasarkan 5 sub variabel dikategorikan rendah. (2) Gambaran perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia berdasarkan 3 sub variabel dikategorikan tinggi. (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua dengan perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia.

Kata Kunci:*Perhatian Orang Tua; Game Online*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Perhatian Orang Tua dengan Perilaku Remaja yang Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Jaya Setia Provinsi Jambi”

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Departemen Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Ismaniar, M.Pd. selaku Ketua Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr.MHD, Natsir, M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Ibu Dr. Setiawati, M.Si selaku Ketua Laboratorium Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Bapak Drs.Wisroni, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan nasehat akademik kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi

6. Ibu Vevi Sunarti, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dorongan, arahan serta selalu meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen serta karyawan/karyawati Departemen Pendidikan Luar Sekolah
8. Teristimewa Bapak Ayeng Ariyanto dan alm.Arwen serta Ibu Elfianti selaku orang tua dan Ardian selaku adik penulis yang selalu memberikan semangat dan berdoa demi kesuksesan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Terspesial Asko Fernando selaku calon suami penulis yang memberikan semangat, mendengarkan curhat serta mengajak dan memfasilitasi penulis untuk *healing* demi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga dukungan, bantuan, bimbingan, dan petunjuk yang diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis	26
BAB III	27
METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	27
C. Instrumen dan Pengembangannya	29
D. Pengumpulan Data	30
E. Jenis Data dan Sumber Data	31

F. Teknik Analisis Data.....	31
Daftar Pustaka	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Data Remaja yang Aktif Bermain Game Online diKelurahan Jaya Setia.....	3
Tabel 2.	Populasi Penelitian.....	28
Tabel 3.	Sampel Penelitian.....	28
Tabel 4.	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Bimbingan.....	34
Tabel 5.	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Pemberian Nasehat.....	35
Tabel 6.	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Melakukan Pengawasan.....	37
Tabel 7.	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Motivasi.....	38
Tabel 8.	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Penghargaan dan Hukuman.....	40
Tabel 9.	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan 5 Sub Variabel	41
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan Sub Variabel Prioritas.....	43
Tabel 11.	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan Sub Variabel Konflik.....	45
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan Sub Variabel Pengulangan.....	46
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan 3 Sub Variabel.....	48
Tabel 14.	Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 2.	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Bimbingan.....	35
Gambar 3.	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Pemberian Nasehat.....	36
Gambar 4.	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Melakukan Pengawasan.....	38
Gambar 5.	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Motivasi.....	39
Gambar 6.	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Penghargaan dan Hukuman.....	41
Gambar 7.	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan 5 Sub Variabel	42
Gambar 8.	Histogram Mengenai Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan Sub Variabel Prioritas.....	44
Gambar 9.	Histogram Mengenai Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan Sub Variabel Konflik.....	46
Gambar 10.	Histogram Mengenai Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan Sub Variabel Pengulangan.....	47
Gambar 11.	Histogram Mengenai Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online Berdasarkan 3 Sub Variabel.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Responden di Kelurahan Jaya Setia.....	73
Lampiran 2. Kisi-kisi.....	74
Lampiran 3. Angket Penelitian.....	76
Lampiran 4. Validitas Variabel X.....	81
Lampiran 5. Reliabilitas Variabel X.....	82
Lampiran 6. Validitas Variabel Y.....	84
Lampiran 7. Reliabilitas Variabel Y.....	85
Lampiran 8. Olah Data Variabel X.....	87
Lampiran 9. Reliabilitas Variabel X.....	88
Lampiran 10. Distribusi Frekuensi.....	90
Lampiran 11. Olah Data Variabel Y.....	98
Lampiran 12. Reliabilitas Variabel Y.....	99
Lampiran 13. Distribusi Frekuensi.....	101
Lampiran 14. Daftar Nama Remaja yang Kecanduan Game Online.....	106
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian Dari Pembimbing.....	107
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas.....	108
Lampiran 17. Surat Rekomendasi Kesbangpol.....	109
Lampiran 18. Dokumentasi.....	110

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki jumlah penduduk yang tinggi. Berdasarkan Data di BPS (Badan Pusat statistik) pada tahun 2022 bahwa penduduk Indonesia memiliki jumlah 275,77 juta jiwa, dari jumlah penduduk tersebut yang berusia remaja yaitu sebanyak 31,5 juta jiwa. Dengan jumlah penduduk yang cukup besar, Indonesia memiliki tantangan untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat, membuka lapangan pekerjaan seluas-luasnya, meningkatkan pelayanan publik serta infrastruktur dengan tujuan agar pembangunan nasional yang lebih baik.

Negara Indonesia memiliki jumlah penduduk usia remaja cukup besar. Dengan jumlah usia remaja yang cukup besar itu, Indonesia bisa menjadikan itu sebagai aset bangsa sekaligus akan menjadi masalah apabila remaja tersebut tidak dibina dengan baik. Maka sudah seharusnya para remaja Indonesia menjadi lebih produktif di usia tersebut. Menjadi seorang remaja yang produktif dan juga berprestasi, sudah pasti menjadi keinginan bagi setiap remaja di Indonesia. Karena dengan memiliki banyak prestasi, maka akan membuat orang tua menjadi bangga. Namun, untuk bisa berkomitmen agar bisa mengubah diri menjadi remaja yang berprestasi tentunya bukanlah menjadi sesuatu hal yang mudah untuk dilakukan. Ditambah, dengan bermunculannya berbagai macam teknologi yang membuat remaja merasakan dampak buruk dari munculnya teknologi yang canggih. Karena pada bidang komunikasi dan informasi telah banyak menyediakan program yang

mampu untuk diakses secara online seperti bermain *game online*, bekerja *online*, belajar *online*, belanja *online*, melamar pekerjaan *online* bahkan mencari jodohpun dilakukan secara *online* (Syur'aini,dkk 2018).

Sekarang sudah banyak teknologi yang mudah diakses dan digunakan kapanpun dan dimanapun. Alat komunikasi yang canggih atau yang biasa disebut dengan ponsel cerdas, yang sekarang ini menjadi kebutuhan bagi semua orang. Banyak remaja yang salah dalam memanfaatkan *handphone*. Jika remaja salah dalam memanfaatkan *handphone* akan mempengaruhi pembangunan nasional yang lebih baik. Jika dilihat sekarang ini kebanyakan remaja yang memanfaatkan *handphone* untuk memainkan *game online*. Berdasarkan data dari laporan *we are social* pada Januari 2022 negara dengan pemain *game online* terbanyak di dunia yaitu Filipina 96,4%, Thailand 94,7%, dan Indonesia menduduki posisi ke 3 sebanyak 94,5%. Adapun perangkat yang digunakan untuk bermain *game online* yaitu *handphone* 88,8%, Laptop atau desktop 48,5%, dan melalui tablet 10,4% data tersebut diperoleh berdasarkan laporan dari *we are social* pada Februari 2022.

Fenomena yang terjadi pada remaja tersebut menjadi suatu hal yang harus diperhatikan. Adanya *game online* sudah membuat resiko baru bagi para remaja, yaitu resiko kecanduan *game online*. Kecanduan jika diartikan secara umum adalah ketergantungan yang melibatkan fisiologis dan psikologis yang ada pada suatu hal. Salah satu bentuk dari kecanduan itu adalah *game online*. Seseorang dikatakan pecandu *game* baik itu *online* atau tidak apabila telah memainkan *game online* itu sudah lebih dari 3 jam dalam sehari lalu sudah berlangsung selama lebih

dari 3 bulan. Dan rata-rata pecandu *game online* menghabiskan waktu 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online* (Saputra, 2017).

Sukkyung pada 2017 mengatakan bahwa survei ketergantungan *game online* Korean Creative Contents Agency (dalam Emira Fitri, 2018) yang menunjukkan 14% terdapat pada siswa Sekolah Dasar, 22% pada siswa Sekolah Menengah, dan 18% terdapat pada siswa SMA di Korea Selatan yang telah memainkan *game online* selama lebih dari 2 jam setiap hari. Di Indonesia berdasarkan hasil penelitian Ikkal, dkk (2021) pada siswa kelas X MA Plus Al Mujammil bahwa waktu bermain *game online* paling sebentar 1 jam sebanyak 30,7% responden dan 26,9% responden paling lama yaitu 5 jam.

Penelitian menemukan bahwa di Indonesia kebanyakan yang kecanduan *game online* tersebut adalah remaja yang dikatakan oleh Putro dan Nurjanah (dalam Fransisca,2015). Di KelurahanJaya Setia yang mayoritas penduduknya adalah anak-anak dan remaja yang juga menunjukkan adanya tanda kecanduan *game online* pada remaja. Berikut tabel remaja yang aktif bermain *game online* pada Agustus 2022.

Tabel 1. Data Remaja yang Aktif Bermain Game Online di Kelurahan Jaya Setia

Jenjang Pendidikan	Jumlah	Kecanduan
Kelas 6 SD	31 orang	23 orang
SMP	93 orang	51 orang
SMA	47 orang	34 orang
Total	171 orang	108 Orang

Sumber : Wawancara Dengan Lurah Jaya Setia Provinsi Jambi

Remaja yang terdapat di Kelurahan Jaya Setia berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlahnya yaitu 171 remaja dan yang kecanduan *game online* sebanyak 108 remaja. Kecanduan *game online* pada remaja diduga penyebabnya karena orang tua yang kurang memberikan perhatian, sedikitnya kegiatan keseharian dengan banyaknya waktu luang yang tersedia dan pengaruh teman sebaya yang sudah kecanduan *game online*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Smart (2010) yang mengatakan bahwasannya kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya perhatian dari orang terdekat, sedang stress, lemahnya kontrol dari orang tua, sedikitnya kegiatan atau aktivitas keseharian, faktor dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi pada Januari hingga Agustus 2022 gejala remaja yang sudah kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia yaitu berperilaku kasar, sulitnya mengontrol perasaan marah, berbicara menggunakan kata-kata kasar ketika sedang bermain *game*, dan sulit untuk berhenti bermain *game online* ketika sedang mendapatkan kemenangan berturut-turut. Perilaku remaja yang kecanduan *game online* menjadikan *game online* sebagai prioritas dalam hidupnya sehingga mengabaikan kegiatan lain. Perilaku tersebut seperti, malas belajar, malas sekolah, malas mengerjakan tugas di rumah, malas mengaji, dan terlibat konflik. Hal itu sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anderson (dalam Emria Fitri 2018) menunjukkan bahwa seseorang yang bermain *game* aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif.

Kemudian remaja tersebut yang memiliki perilaku adiktif yakni mengarah dengan berperilaku seperti berlebihan, kompulsif, tidak bisa mengendalikan diri, dan merusak secara fisik maupun psikologis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gentile (dalam Emira Fitri, 2018) di Negara Amerika yang menunjukkan bahwa sekitar 5% remaja mempunyai tanda-tanda kecanduan *game online* yang berperilaku patologis yaitu mental emosional. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Lemmens (dalam Emria Fitri, 2018) yang melihat bahwa banyaknya *game online* memberikan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik hingga dapat menjadi kecanduan dalam *game online*. Menurut Lemmens (dalam Emria Fitri, 2018) dampak psikis yang ditimbulkan seperti pikiran jadi terus berfikir tentang *game* yang dimainkan dan untuk dampak secara fisik terpapar radiasi dari komputer dan *handphone* yang bisa mengganggu fungsi saraf mata dan otak.

Berdasarkan fenomena perilaku remaja yang kecanduan *game online*, orangtua yang merupakan orang yang paling terdekat dengan remaja. Dengan kurangnya perhatian yang diberi oleh orang tua sebagai orang terdekatnya yang mengakibatkan remaja menjadi kecanduan *game online*. Hal itu juga didukung oleh pendapat Puput (2018) bahwa orang tua harus memberikan perhatian kepada anak, karena orangtua merupakan pembina dan seorang pendidik pertama yang sangat diperlukan untuk masa depan anak.

Berdasarkan fenomena di atas penulis tertarik untuk meneliti apakah terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia Provinsi Jambi.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dapat dikenali berdasarkan latar belakang masalah di atas yakni sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap perilaku remaja.
2. Adanya pengaruh dari pergaulan teman sebaya yang kurang baik.
3. Fasilitas yang tersedia untuk bermain *game online*.
4. Kurangnya kegiatan keseharian.
5. Tersedianya waktu luang .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, serta berhubung karena waktu, biaya, dan kesempatan peneliti terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada aspek kurangnya perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap perilaku remaja yang kecanduan *game online*, dan berhubungan dengan itu juga peneliti akan melihat hubungan antara perhatian orang tua dengan perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia Provinsi Jambi.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia Provinsi Jambi?

E. Tujuan Penelitian

Beranjak dari masalah yang penulis kemukakan dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perhatian orang tua ke remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia Provinsi Jambi.
2. Untuk mengetahui perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia Provinsi Jambi.
3. Untuk dapat melihat hubungan antara perhatian orang tua dengan perilaku remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Jaya Setia Provinsi Jambi.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Sebagai rujukan bagi pembaca yang membutuhkan pengetahuan yang berkaitan dengan perhatian orang tua dan perilaku remaja yang kecanduan *game online*.

2. Secara Praktis

a. Bagi orangtua

Agar dapat memberikan informasi kepada para orang tua tentang bagaimana bentuk perhatian yang tepat kepada remaja. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan agar orang tua menjadi lebih mengawasi remaja dalam penggunaan *game online*.

b. Bagi masyarakat

Agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagaimana mestinya.

c. Bagi peneliti

Sebagai sarana belajar serta berlatih dalam mengungkapkan problematika serta menyusun karya ilmiah, serta menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan hasilnya dapat dijadikan bahan baru dalam penelitian selanjutnya.

G. Definisi Operasional

1. Perhatian Orang Tua

Muniarti Sulastri (dalam Ruri Prabowo, 2015) juga menggambarkan bahwa perhatian orang tua itu dapat dilihat dari beberapa peringatan yang diberikan oleh orang tua, lalu teguran yang dikatakan oleh orang tua, pemenuhan kebutuhan fasilitas belajar. Menurut pendapat Mamik (2015) bahwa ada beberapa indikator perhatian orangtua yaitu bimbingan orang tua, pemberian nasehat, mengawasi lingkungan bermain, dan pemberian motivasi. Adapun perhatian yang diberikan oleh orang tua yang dirumuskan oleh Dalyono dan Slameeto (dalam Yumia,dkk 2020) seperti memberikan nasehat dan bimbingan, melakukan pengawasan, memenuhi kebutuhan, memberikan penghargaan dan memberikan hukuman apabila melakukan kesalahan, memperhatikan kesehatan, memberikan kondisi yang nyaman dan tentram, menegakkan kedisiplinan serta mengatur waktu luang.

Jadi, yang dimaksud dengan perhatian orang tua dalam penelitian ini yaitu sebuah tindakan dan perkataan dari orang tua yang berupa memberikan bimbingan, pemberian nasehat, melakukan pengawasan,memberikan motivasi, memberikan penghargaan dan hukuman.

2. Perilaku Remaja Kecanduan Game Online

Perilaku kecanduan *game online* berdasarkan pemaparan Lemmens, dkk (dalam Emira Fitri, 2018) yakni mengakses komputer atau *handphone* secara berkesinambungan sehingga terjadi permasalahan pada aspek sosial, emosional dan tidak mampu untuk mengendalikan permainan. Menurut Lemmens(dalam Emira Fitri, 2018) ada beberapa aspek untuk menjelaskan terkait dengan

kecanduan *game online*, yaitu: *salience, mood modification, tolerance, relapse, withdrawal, conflict, problems*. Adapun menurut pendapat Yee (dalam Emira Fitri,2018) merupakan perilaku seseorang yang lemah dalam hal mengontrol dan mengendalikan diri untuk tidak memainkan *game online* sehingga waktunya dialokasikan untuk bermain *game*.

Jadi, yang dimaksud dengan perilaku kecanduan *game online* dalam penelitian ini yakni tindakan bermain *game online* yang menimbulkan beberapa masalah pada aspek prioritas, konflik, dan pengulangan.