

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH *INDULGENT*
DENGAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE*
REMAJA DI RT. 23 RW. 07 KABUPATEN BUNGO
PROVINSI JAMBI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



oleh:
SANTIA INDAH SAPUTRI
NIM. 20005059

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NONFORMAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

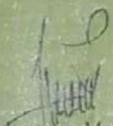
PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH *INDULGENT* DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* REMAJA DI RT. 23 RW. 07
KABUPATEN BUNGO PROVINSI JAMBI

Nama : Santia Indah Saputri
NIM : 20005059
Departemen : Pendidikan Non-Formal
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Departemen PNF


Dr. Ismaniar, M. Pd
NIP. 197606232005012002

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing


Dr. Mhd. Natsir, S.Sos., M. Pd
NIP. 19780206 2010121 002

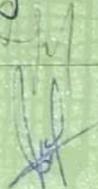
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Non-Formal, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Antara Pola Asuh *Indulgent* Dengan Kecanduan
Game Online Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo
Provinsi Jambi
Nama : Santia Indah Saputri
NIM : 20005059
Departemen : Pendidikan Non-Formal
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2024

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Mhd. Natsir, S.Sos., M. Pd	1. 
2. Penguji	: Dra. Wirdatul 'Aini, M. Pd	2. 
3. Penguji	: Dr. Lili Dasa Putri, M. Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Santia Indah Saputri
NIM/BP : 20005059/2020
Departemen/Prodi : Pendidikan Non Formal
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan Antara Pola Asuh *Indulgent* Dengan Perilaku
Kecanduan *Game Online* Remaja di RT 23 RW 07
Kabupaten Bungo Provinsi Jambi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat dan penciptakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 29 Juli 2024

Saya yang menyatakan,



Santia Indah Saputri

NIM. 20005059

ABSTRAK

Santia Indah Saputri, 2024. Hubungan Antara Pola Asuh *Indulgent* Dengan Perilaku Kecanduan *Game Online* Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kecanduan *game online* remaja, hal ini diduga oleh pola asuh *Indulgent* orang tua kepada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pola asuh *indulgent* yang diterapkan oleh orang tua kepada remaja, untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online* remaja dan untuk mengetahui gambaran hubungan antara pola asuh *indulgent* dengan perilaku kecanduan *game online* remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini yaitu remaja yang mengalami kecanduan *game online* di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *simple random sampling* dengan total sampel sebanyak 30 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Sedangkan, metode analisis dalam penelitian ini adalah *korelasi product moment*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pola asuh yang diberikan orangtua kepada remaja dikategorikan sangat tinggi pada penerapan pola asuh *indulgent* dikarenakan lebih dari setengah responden memilih jawaban tidak setuju (TS); 2) perilaku kecanduan *game online* remaja dikategorikan tinggi dikarenakan lebih dari setengah responden memilih jawaban setuju (S); 3) terdapat hubungan signifikan antara pola asuh *indulgent* dengan perilaku kecanduan *game online* remaja di RT.23 RW.07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi. Saran pada penelitian ini diharapkan kepada orang tua agar dapat memberikan pola asuh yang lebih perhatian dan peduli kepada remaja agar remaja tidak terbawa oleh efek negatif seperti kecanduan *game online*.

Kata Kunci: Indulgent, Game Online

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin,, segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pengasih dan lagi Maha Penyayang, berkat karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal Penelitian dengan judul “Hubungan Antara Pola Asuh *Indulgent* Dengan Perilaku Kecanduan *Game Online* Remaja Di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi”. Laporan proposal penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Departemen Pendidikan Non Formal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Departemen Pendidikan Non Formal (PNF), 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. Afdal, M. Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Ismaniar, M. Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Nonformal.
3. Ibu Dr. Lili Dasa Putri, M. Pd selaku Ketua Laboratorium Departemen Pendidikan Nonformal sekaligus dosen penguji skripsi.
4. Ibu Vevi Sunarti, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).

5. Bapak Dr. Mhd. Natsir, S.Sos., M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan arahan, masukan, bimbingan dan meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran sehingga memotivasi penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih Bapak, semoga selalu diberikan kesehatan dan kemudahan dalam segala urusan, aamiin.
6. Ibu Dra. Wirdatul ‘Aini, M. Pd selaku dosen penguji skripsi.
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen Departemen Pendidikan Nonformal serta karyawan/i yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa dua orang paling berjasa dalam hidup saya, Bapak Eriyanto dan Ibu Mardaleni, terimakasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas izin merantau dari kalian, atas pengorbanan, cinta, do’a, motivasi, semangat dan nasihat serta segala dukungan yang telah kalian berikan, kalian sangat berarti. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan, aamiin.
9. Kepada seluruh keluarga besar tersayang dan saudara terbaik, Fajrian Akmal, Yelni Nora, Sasminatur Rahmi, Mariani, Iis, Afdilla, Afif Fakhri, Paman-paman, Ante-ante, Alm. Ayah Ateh dan Alm. Ayah Abak serta lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terimakasih atas kepercayaan, nasihat dan dukungan yang kalian berikan.
10. Teman – teman terkasih (Feby Ariani, Rani Cantika Amelia, Fitri Leo Fani, Augus Mahertah P, Belia Amanda, Lizia Dahtul Rahmi, Silvia Wulan Dari,

dan Imanda Agustina Hadi) dan teman-teman lainnya dibalik layar yang telah memberikan bantuan dan semangat selama masa perkuliahan.

11. Semua teman-teman Pendidikan NonFormal Angkatan 20 yang telah memberikan kenangan selama perkuliahan.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuannya selama penulisan skripsi ini.
13. Terakhir, terimakasih untuk Santia Indah Saputri, *last but not last*, ya! Diri saya sendiri.

Padang, 10 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Asumsi Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Pustaka	14
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel	31
C. Instrumen dan Pengembangannya	31
D. Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR RUJUKAN	71
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Indeks Reliabilitas dan Klasifikasi	33
Tabel 2. Skala Linkert	35
Tabel 3. Presentase	36
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pola Asuh <i>Indulgent</i> Yang Diterapkan Orangtua Kepada Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel Kontrol ornagtua	38
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pola Asuh <i>Indulgent</i> Yang Diterapkan Orangtua Kepada Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel Pengambilan Keputusan	40
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pola Asuh <i>Indulgent</i> Yang Diterapkan Orangtua Kepada Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel Orangtua Memiliki Sifat Masa Bodoh	41
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Pola Asuh <i>Indulgent</i> Yang Diterapkan Orangtua Kepada Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel Pendidikan Bersifat Bebas	43
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Rekapitulasi Sub Variabel Pola Asuh <i>Indulgent</i> Yang Diterapkan Orangtua Kepada Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo.....	45
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel <i>Salience</i>	47
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel <i>Tolerance</i>	48
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel <i>Mood</i> <i>Modification</i>	50
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel	

	<i>Relapse</i>	51
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel	
	<i>Withdrawal</i>	53
Tabel 14.	Distribusi Frekuensi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel	
	<i>Conflict</i>	55
Tabel 15.	Distribusi Frekuensi Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Berdasarkan Sub Variabel	
	<i>Problem</i>	57
Tabel 16.	Distribusi Frekuensi Rekapitulasi Sub Variabel Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo	59
Tabel 17.	Koefisien Korelasi Variabel X dan Y	61
Tabel 18.	Pedoman Untuk emberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	28
Gambar 2. Histogram Sub Variabel Kontrol Orangtua	39
Gambar 3. Histogram Sub Variabel Pengambilan Keputusan	40
Gambar 4. Histogram Sub Variabel Orangtua Memiliki Sifat Masa Bodoh	42
Gambar 5. Histogram Sub Variabel Pendidikan Bersifat Bebas	44
Gambar 6. Histogram Rekapitulasi Sub Variabel Pola Asuh <i>Indulgent</i> Yang Diterapkan Orangtua	45
Gambar 7. Histogram Sub Variabel <i>Salience</i>	48
Gambar 8. Histogram Sub Variabel <i>Tolerance</i>	49
Gambar 9. Histogram Sub Variabel <i>Mood Modification</i>	51
Gambar 10. Histogram Sub Variabel <i>Relapse</i>	52
Gambar 11. Histogram Sub Variabel <i>Withdrawal</i>	54
Gambar 12. Histogram Sub Variabel <i>Conflict</i>	56
Gambar 13. Histogram Sub Variabel <i>Problem</i>	58
Gambar 14. Histogram Rekapitulasi Sub Variabel Perilaku Kecanduan <i>Game Onlilne</i> Remaja	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Data Responden di RT. 23 RW.07	77
Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	78
Lampiran 3. Angket Penelitian	81
Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Variabel (X)	85
Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Variabel (Y)	85
Lampiran 6. Validitas Variabel X	86
Lampiran 7. Validitas Variabel Y	87
Lampiran 8. Realibilitas Uji Coba Variabel X	88
Lampiran 9. Reliabilitas Uji Coba Variabel Y	90
Lampiran 10. R Tabel (Korelasi Pearson)	92
Lampiran 11. Hasil Penelitian	93
Lampiran 12. Tabel Distribusi Frekuensi	94
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian	112
Lampiran 14. Dokumentasi	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Republik Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki total warga negara yang cukup tinggi. Berdasarkan pada Data Badan Pusat statistik (BPS) tahun 2023 diketahui bahwa penduduk Indonesia memiliki jumlah 278,8 juta jiwa, dari jumlah penduduk tersebut yang berusia remaja yaitu sebanyak 64,16 juta jiwa atau sama dengan 23,18% dari total penduduk Indonesia.

Dengan jumlah usia remaja yang cukup tinggi tersebut, berarti negara Indonesia telah memiliki aset bangsa di usia produktif yang berharga apabila para remaja Indonesia memanfaatkan masa-masa produktifnya dengan baik sebagai bentuk pewaris cita-cita perjuangan bangsa yang merupakan sumber daya manusia yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembangunan (Wirdatul et al., 2019). Namun, menjadi remaja yang produktif seiring bermunculannya berbagai macam teknologi menjadi urgensi tersendiri bagi remaja.

Seiring dengan perkembangan teknologi ini membuat berbagai fitur mulai muncul dan mempengaruhi kehidupan remaja yang selanjutnya akan memberikan efek positif dan negatif terhadap penggunaannya. Salah satu efek negatifnya adalah munculnya perilaku kecanduan *game online* oleh remaja. Remaja cenderung mudah kecanduan *game online* daripada orang dewasa (T. P. D. Surbakti et al., 2023).

Berdasarkan platform Steam se-Asia Tenggara pada awal tahun 2024 dalam data VirtualSEA, Indonesia menjadi negara pengguna *game online* terbanyak mencapai 256 *game* di Steam. Hal tersebut didukung oleh survei (APJII) Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada 18 Desember 2023 sampai dengan 19 Januari 2024 yang dilakukan oleh 8.720 orang responden yang tersebar di 38 ibukota Indonesia, hasil survei menunjukkan bahwa tingkat pengguna internet tahun 2024 di Indonesia mencapai 79,5% dari jumlah populasi nasional. Generasi Z (1997-2012) sebesar 87,02%.

Seseorang dikatakan mengalami kecanduan apabila dalam satu hari orang tersebut melakukan kegiatan yang sama sebanyak lebih dari lima kali. Menurut Cooper dalam Kibtyah et al. (2023) mengungkapkan bahwa kecanduan ialah perilaku ketergantungan pada sesuatu yang disenangi. Didukung oleh Ratnasari & Oktaviani (2020) bahwa kecanduan bisa ada pada lingkup perilaku secara luas termasuk dalam kecanduan *game online*.

Menurut Smart (2010) seseorang suka permainan internet karena terbiasa melakukan permainan tersebut melebihi waktu. Faktor yang menjadi kecenderungan penyebab hal itu adalah karena kurangnya perhatian dari orangtua, frustrasi atau stress, kontrol orangtua yang lemah, kegiatan yang kurang, lingkungan sekitar dan pola asuh yang diberikan oleh orangtua (Wardayani et al., 2019). Baumrind (1971) menjelaskan bahwa ada empat jenis pola asuh orang tua yaitu *authoritarian parenting*, *authoritative parenting*, *permissive/indulgent parenting*, dan *uninvolved/neglectful parenting* (dalam Hundra & Septiana, 2020).

Pola asuh orangtua dapat ditinjau dari bagaimana orangtua dalam memberikan dan memenuhi kepentingan anak yang nantinya akan menjadi suatu ikatan emosional antara orangtua dengan anak sebagai salah satu figur orangtua di dalam keluarga sebagai pengasuh.

Teori ini didukung oleh Febrianti & Solfema (2021), yang mengungkapkan bahwa orangtua adalah pendidikan primer yang menghasilkan karakter dan perkembangan anak. Pembentukan perilaku remaja dimasa depan diduga karena pandangan, sikap dan tingkah laku yang diberikan orangtua (Afni, 2020).

Berdasarkan wawancara pada tanggal 24 Januari 2024 di RT. 23 RW. 07, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, kecanduan *game online* di RT. 23 RW. 07 jelas terlihat sangat memprihatinkan karena dari data 57 orang remaja yang di dapatkan dari ketua RT. 23 RW. 07. Berdasarkan observasi tanggal 24 – 27 Januari 2024 di ketahui ada 40 orang remaja yang mengalami permasalahan, seperti adanya remaja yang selalu berpikir ingin bermain *game online*, memperbanyak waktu main *game online*, menjadikan *game online* untuk meningkatkan perasaan menjadi lebih baik, ingin kembali bermain *game online* setelah pernah berhenti, timbul rasa gelisah jika tidak bermain *game online*, mengabaikan orang sekitar sehingga muncul konflik, dan mengabaikan kegiatan lain selain *game online* sehingga menimbulkan masalah. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada orang tua remaja, Ibu Melly selaku pedagang nasi di Lorong Saudara RT. 23 RW.07. Ibu Melly memiliki 2 orang anak laki-laki yang salah satunya duduk di bangku sekolah

menengah kejuruan dan memiliki perilaku kecanduan *game online*. Menurut tuturan beliau, anaknya sering menghabiskan waktu bermain *game online* setiap pulang sekolah hingga melupakan waktu istirahat dan mengabaikan perintah orang tua. Sedangkan, menurut laporan dari tetangga, anak Ibu Melly ini suka mengabaikan orang sekitarnya saat bermain *game online*.

Selain itu, penulis juga mengadakan wawancara dengan beberapa remaja pada tanggal 27 Januari 2024 di RT. 23 RW.07 di Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi salah satu bentuk kecanduan *game online* remaja yaitu banyak remaja yang bermain *game online mobile legend* saat berkumpul bersama teman-temannya. Setelah melakukan observasi penulis melakukan wawancara terhadap tiga orang remaja yang berinisial JPA, AN dan RP, dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa dua orang dari remaja masih menjalani pendidikan sekolah menengah atas/kejuruan dan satu lainnya remaja sekolah menengah pertama.

Berdasarkan fenomena kecanduan *game online* remaja, orangtua merupakan unit masyarakat terkecil yang paling dekat dengan remaja. Karena diduga ada permasalahan dalam memberikan pola asuh yang dilakukan oleh orangtua kepada anaknya maka remaja diduga menjadi kecanduan *game online*, hal ini didukung oleh sebuah studi yang dilakukan oleh Abedini, Zamani, Kheramand, dan Rajabizadeh (2012) menyebutkan bahwa pola asuh *indulgent* (permissif) dan *neglectful* (cuek) cenderung mempunyai hubungan yang positif dengan ketergantungan bermain *game online* (Adwitiya & Suminar, 2015). Hubungan positif ini dapat berarti bahwa jika orangtua dalam

sebuah keluarga menerapkan pola asuh *indulgent* atau cuek kepada remaja, yang dimana mereka sedang memiliki semangat yang tinggi untuk terjun di lingkungan sekitarnya maka remaja tersebut dapat terjerumus pada hal-hal yang mengkhawatirkan misalnya seperti kecanduan *game online* dikarenakan orangtua yang terlalu memanjakan atau bahkan tidak peduli dengan aktivitas yang dilakukan anak.

Kemudian, berdasarkan dari fenomena yang ditemukan diatas, penulis tertarik ingin meneliti apakah terdapat hubungan antara pola asuh *indulgent* dengan perilaku kecanduan *game online* remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan pada penelitian ini dapat diidentifikasi, sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dari orang tua.
2. Frustai atau stress.
3. Kontrol orang tua yang lemah.
4. Kegiatan yang kurang.
5. Lingkungan sekitar.
6. Pola asuh yang diberikan orangtua.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, serta berhubung karena adanya batasan akan waktu, biaya, dan kesempatan penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada aspek bimbingan pola asuh *indulgent* yang diberikan

orangtua kepada anaknya, dan berkaitan pula dengan hal itu peneliti akan terlihat hubungan antara pola asuh *indulgent* dengan kecanduan *game online* remaja RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pola asuh *indulgent* yang diterapkan orangtua kepada remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi?
2. Bagaimana perilaku kecanduan *game online* remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi?
3. Bagaimana hubungan antara pola asuh *indulgent* dengan perilaku kecanduan *game online* remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi?

E. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar merupakan suatu perkiraan atau suatu teori sementara, landasan berpikir, sangkaan yang dianggap benar.

Berdasarkan hal tersebut, maka asumsi pada penelitian ini adalah : perilaku kecanduan *game online* remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi berhubungan dengan pola asuh *indulgent* yang diberikan orangtua.

F. Tujuan Penelitian

Setelah peneliti membuat rumusan masalah dan asumsi penelitian tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui gambaran pola asuh *indulgent* yang diterapkan

orangtua kepada remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi.

2. Untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online* remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi.
3. Untuk mengetahui gambaran hubungan antara pola asuh *indulgent* dengan perilaku kecanduan *game online* remaja di RT. 23 RW. 07 Kabupaten Bungo Provinsi Jambi.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan tambahan referensi di dalam dunia pendidikan, terkhususnya dalam lingkup Departemen Pendidikan NonFormal, kemudian adapun manfaat penelitian ini secara umum yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan memberikan informasi secara tertulis tentang pentingnya penerapan pola asuh yang baik dalam pendidikan keluarga sebagai bagian dari pendidikan nonformal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, diharapkan dapat membuka sudut pandang masyarakat tentang efek pola asuh orangtua pada remaja.
- b. Bagi pemerintah daerah, diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai bahan informasi, gambaran dan saran bagi pemerintah daerah untuk menentukan strategi, arah dan kebijakan untuk mencegah perluasan adanya perilaku kecanduan *game online* remaja.

- c. Bagi orangtua, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pemahaman dan informasi bagi orangtua dalam menanggulangi dan menyikapi perilaku remaja yang kecanduan *game online*.
- d. Bagi remaja, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bentuk informasi tentang perilaku-perilaku kecanduan *game online* yang dilakukan oleh remaja itu sendiri agar para remaja itu tidak melakukan perilaku yang akan merugikan dirinya sendiri.

H. Definisi Operasional

Untuk menjauhi kekeliruan yang dapat menyebabkan kesalahpahaman pada penelitian, maka peneliti akan menjelaskan kedua variabel yang diteliti, yaitu :

1. Pola Asuh *Indulgent*

Pola asuh orangtua adalah sikap orangtua dalam mendidik dan mengajar nilai-nilai baik yang diberlakukan di masyarakat kepada anak (Ayun, 2017). Pola asuh *indulgent* adalah pola asuh dimana anak memiliki kebebasan untuk berbuat sesuatu sesuai dengan keinginan sendiri.

Berikut penjelasan terkait sub variabel pola asuh *indulgent* yang diberikan orang tua (variabel x) dan indikator-indikatornya dalam penelitian ini yang di dapatkan dari aspek-aspek pola asuh *indulgent* menurut Rahman, Mardhiah & Azhidar (Anggraeni & Rohmatun, 2020) :

- a. Sub variabel kontrol orang tua. Dalam pola asuh *indulgent* sub variabel ini bermakna bahwa orang tua sangat kurang dalam memberikan kontrol terhadap anak. Kontrol yang kurang tersebut berkaitan dengan kurangnya orang tua dalam

mengatur tingkah laku anak yang diharapkan sesuai dengan norma dan orang tua juga kurang memberi perhatian kepada anak terkait dengan pertemanan anak bersama teman-teman. Dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Orang tua tidak memperhatikan tingkah laku anak yang diharapkan sesuai dengan norma.
- 2) Orang tua kurang memberi perhatian kepada anak terkait dengan pergaulan anak bersama teman-teman.

b. Sub variabel pengambilan keputusan. Dalam pola asuh *indulgent* sub variabel ini bermakna bahwa anak diberikan wewenang untuk yang diberikan wewenang untuk mengambil segala keputusan tanpa adanya tanggapan dari orang tua, dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Orang tua memberikan wewenang kepada anak untuk mengambil keputusan.
- 2) Keputusan yang diambil anak tanpa adanya tanggapan dari orang tua.

c. Sub variabel orang tua memiliki sifat masa bodoh. Dalam pola asuh *indulgent* sub variabel ini bermakna bahwa orang tua berperilaku seperti orang yang cuek dan di dalam keluarga dengan tidak adanya terapan hukuman ketika anak melakukan suatu tindakan yang tidak sesuai dengan norma. Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) Orang tua bersikap tidak peduli pada anak.
- 2) orang tua tidak memberikan hukuman ketika anak melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma.

d. Sub variabel pendidikan bersifat bebas. Dalam pola asuh *indulgent* sub variabel ini bermakna bahwa anak diberikan kebebasan untuk menentukan

sekolah yang sesuai dengan kemauan anak. Namun tidak disertai dengan pendidikan moral dan agama. Orang tua tidak memberikan nasihat ketika anak berbuat kesalahan. Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) Anak diberi kebebasan untuk menentukan sekolah yang sesuai dengan kemauan anak.
- 2) Anak tidak diberikan pendidikan moral oleh orang tua.
- 3) Anak tidak diberikan pendidikan agama oleh orang tua.
- 4) Orang tua tidak memberikan nasihat ketika anak berbuat kesalahan.

Adapun yang dimaksudkan dengan pola asuh *indulgent* pada penelitian ini adalah orangtua yang sangat kurang dalam memberikan kontrol terhadap anak, anak yang mengambil keputusan tanpa tanggapan dari orangtua, orangtua memiliki sifat masa bodoh dan pendidikan bersifat bebas bagi anak.

2. Perilaku Kecanduan *Game Online* Remaja

Kecandaun *game online* adalah suatu kondisi atau perilaku berlebihan yang dilakukan seseorang saat bermain *game online*. Yee (2002) Kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol *impulsive* dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan kurang normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut (Abdi & Karneli, 2020).

Berikut penjelasan terkait sub variabel kecanduan *game online* (variabel Y) dan indikator-indikatornya dalam penelitian ini yang di dapatkan dari aspek-aspek kecanduan *game online* yang dialami remaja menurut Lemmens dkk (Pasapan et al., 2023) yaitu:

a. Sub variabel *saliency* yang berarti remaja selalu berpikir ingin bermain *game online*. Aspek ini berkaitan dengan dijadikannya *game online* sebagai kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku seseorang tersebut (kecanduan). Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) *Game online* mendominasi pikiran remaja.
- 2) *Game online* mendominasi perasaan remaja.
- 3) *Game online* mendominasi perilaku remaja.

b. Sub variabel *tolerance* yang berarti adanya sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal yang berkaitan dengan memperbanyak batasan waktu yang akan digunakan untuk melakukan aktifitas bermain *game online*. Dominannya pemain *game* tidak akan merasa cukup hingga mereka puas dalam memainkan *game*. Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) Memperbanyak batasan waktu yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas bermain *game online*.
- 2) Pemain *game online* tidak akan merasa cukup hingga mereka puas dalam memainkan *game*.

c. Sub variabel *mood modification* yang berarti pada aspek ini akibat bermain *game online* pemain *game* akan merasakan suatu perubahan *mood* yang meningkat dan akan membaik ketika sudah bermain *game*. Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) Pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan *mood* yang meningkat.
- 2) Pemain *game online* akan merasa membaik ketika sudah bermain *game*.

d. Sub variabel *relapse* yang berarti pada aspek ini pemain cenderung akan bermain *game* berulang kali dengan pola yang sama seperti pada pola awal bermain sehingga pemain akan susah untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya. Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) Pemain *game online* cenderung akan bermain *game* berulang kali dengan pola yang sama seperti pada pola awal bermain meski sempat berhenti bermain *game*.
- 2) Pemain akan susah untuk mengurangi waktu maupun intensitas (kadar/tingkatan) bermainnya.

e. Sub variabel *withdrawal* diartikan sebagai penarikan yang berkaitan dengan adanya perasaan atau emosi yang tidak menyenangkan karena secara tiba-tiba berhenti bermain atau mengurangi waktu untuk bermain sehingga pemain akan makin susah untuk menarik kebiasaan dirinya dari bermain *game online*.

- 1) Perasaan atau emosi tidak menyenangkan karena secara tiba-tiba berhenti bermain *game online*.
- 2) Perasaan atau emosi tidak menyenangkan karena mengurangi waktu untuk bermain.
- 3) Pemain *game online* susah untuk menarik kebiasaan dirinya dari bermain *game online*.

f. Sub variabel *conflict*, aspek ini muncul karena adanya benturan antara pemain dengan orang-orang di sekitarnya. Hal ini muncul karena pemain telah kecanduan *game online* sehingga mengabaikan orang-orang disekitarnya sehingga muncullah konflik. Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) Pemain mengalami benturan/bentrok dengan orang-orang sekitarnya.

2) Pemain *game online* bersifat mengabaikan orang-orang sekitarnya karena bermain *game online*.

g. Sub variabel *problem*, aspek *problem* ini berkaitan dengan masalah yang disebabkan karena waktu bermain *game* yang berlebihan. Masalah yang didapatkan oleh pemain *game online* bersifat sosial dan fisik. Dikarenakan hal ini lah, diketahui bahwa pentingnya memperhatikan pemberian pola asuh agar remaja tidak memiliki resiko *kecanduan game online*. Indikator pada sub variabel ini yaitu :

- 1) Pemain *game online* bermain *game* dengan waktu berlebihan.
- 2) Pemain *game online* akan mendapatkan masalah sosial.
- 3) Pemain *game online* akan mendapatkan masalah fisik.

Menurut Papalia dalam (Puspita, 2017) masa remaja pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun (12-19 tahun). Remaja berasal dari kata latin '*adolendence*' berarti tumbuh atau tumbuh dewasa.

Adapun yang dimaksud dengan perilaku kecanduan *game online* remaja dalam penelitian ini adalah tindakan remaja usia 12 sampai 19 tahun saat bermain *game online* yang menimbulkan beberapa masalah kepada diri remaja itu sendiri dengan indikator yang terkandung dalam aspek: *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *confict* dan *problem*.