

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN  
KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA  
REMAJA DIDESA RANTAU KETAKA KECAMATAN  
LUNANG KABUPATEN PESISIR SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana  
Pendidikan Luar Sekolah



Oleh  
VERA JUMAINI  
NIM. 17005096/2017

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

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

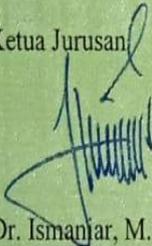
**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN  
BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA RANTAU  
KETAKA KECAMATAN LUNANG KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Nama : Vera Jumaini  
NIM/BP : 17005096/2017  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2022

Mengetahui,

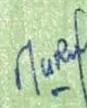
Ketua Jurusan



Dr. Ismanjar, M. Pd

NIP. 197606232005012002

Dosen Pembimbing



Dr. Syur'aini, M. Pd

NIP. 195905131986092001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul skripsi** : Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan  
Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Rantau  
Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan

**Nama** : Vera Jumaini

**NIM/BP** : 17005096/2017

**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2022

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Syur'aini, M. Pd	1. 
2. Penguji : Prof. Dr. Jamaris, M. Pd	2. 
3. Penguji : Vevi Sunarti, S. Pd., M. Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vera Jumaini  
NIM : 17005096  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Judul : Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Bermain *Game Online* pada Remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan yang mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Padang, Januari 2022

Saya yang menyatakan,



Vera jumaini

NIM. 17005096

## ABSTRAK

Vera Jumaini. 2022. Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan . Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya tingkat kecanduan bermain *game online* di kalangan remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan. Tujuan penelitian ini untuk melihat apakah terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang ada di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah sebanyak 33 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 25 remaja dengan penarikan sampel *Purposive Random Sampling*. Jenis data dalam penelitian ini adalah data tentang bagaimana bentuk pola asuh orang tua dan tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan. Teknik pengumpulan data berupa angket dan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Teknik analisis data menggunakan persentase dan spearman Rho.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan. Saran pada penelitian ini diharapkan orang tua di Desa Rantau Ketaka dapat menerapkan pola asuh yang tepat pada anak, agar anak tidak terlibat ke dalam kecanduan bermain *game online*.

**Kata kunci :** Pola Asuh Orang Tua, Kecanduan, *Game online*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Bermain *Game online* pada Remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan”

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan 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 Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Alim Harun Pamungkas, S.Pd, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Setiawati M.Si selaku Ketua Laboratorium Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dr. Irmawita, M.Si selaku Pembimbing Akademik (PA), yang telah membimbing dan membantu kelancaran dalam proses perkuliahan.

6. Ibu Dr. Syur'aini, M.Pd selaku Pembimbing Skripsi, yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah serta Karyawan/ti yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teristimewa kedua orang tua beserta keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan berdo'a demi kesuksesan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman sejurusan Pendidikan Luar Sekolah, khususnya angkatan 2017 yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan, dan masukan, baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini
10. Pihak Kenagarian dan remaja di Desa Rantau Ketaka Lunang yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam mengumpulkan data penelitian
11. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan selama penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga segala dukungan, bantuan, bimbingan, dan petunjuk yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal 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, Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERSETUJUAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Asumsi Penelitian .....	9
G. Manfaat Penelitian .....	9
H. Definisi Operasional. ....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Landasan Teori .....	14
B. Penelitian Relevan .....	31
C. Kerangka Berpikir .....	32
D. Hipotesis.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Populasi dan Sampel .....	34
C. Instrumen dan Pengembangan .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	39
E. Teknik Analisis Data. ....	39

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan .....	48
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data remaja yang aktif bermain <i>game online</i> di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan .....	7
Tabel 2 Skala Likert .....	36
Tabel 3 Indeks Reliabilitas.....	37
Tabel 4 Reliabilitas Variabel X.....	38
Tabel 5 Reliabilitas Variabel Y.....	38
Tabel 6 Distribusi frekuensi Pola Asuh Orang Tua di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.....	42
Tabel 7 Distribusi frekuensi kecanduan bermain <i>game online</i> pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.....	45
Tabel 8 Interval Koefisien.....	47

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Kerangka Berpikir .....	32
Gambar 2 Histogram Histogram Pola Asuh Orang Tua .....	43
Gambar 3 Histogram Kecanduan Bermain Game Online.....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Responden.....	65
Lampiran 2 Kisi-kisi .....	66
Lampiran 3 Angket Penelitian .....	68
Lampiran 4 Rekapitulasi Uji Coba Variabel (X) .....	72
Lampiran 5 Rekapitulasi Uji Coba Variabel (X) .....	74
Lampiran 6 Reliabilitas Uji Coba Instrumen Variabel (X).....	76
Lampiran 7 Reliabilitas Uji Coba Instrumen Variabel (X).....	78
Lampiran 8 Tabel Harga Kritik Dari r .....	80
Lampiran 9 Tabulasi Data Variabel (X) .....	81
Lampiran 10 Tabulasi Data Variabel (X).....	83
Lampiran 11 Data Frekuensi Instrumen Variabel (X) .....	85
Lampiran 12 Data Frekuensi Instrumen Variabel (Y) .....	93
Lampiran 13 Koefisien korelasi variabel X dan Y.....	104
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian dari Pembimbing .....	105
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	106
Lampiran 16 Surat Rekomendasi Kesbangpol.....	107
Lampiran 17 Dokumentasi .....	108

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada masa modern ini dan teknologi berkembang sangat pesat yang serba digital mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Kehidupan sehari-hari manusia saat ini sangat bergantung dengan teknologi, karena teknologi telah ada sejak lama. Seiring berjalannya waktu teknologi berkembang begitu pesat sejalan dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi ini mempunyai peran dan dampak dalam berbagai segi kehidupan, (Affandi, 2018).

Dengan kemajuan teknologi informasi saat sekarang ini berbagai informasi yang ada di belahan dunia dengan mudah kita dapatkan dengan cepat. Fenomena yang dapat kita rasakan pada saat sekarang ini menjadikan dunia akan terasa begitu sempit karena kecepatan akses informasi dan komunikasi di seluruh bagian dunia (Pamungkas, 2018). Dengan satu genggaman kita bebas untuk berselancar di dunia untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Tentu dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi ini memberikan pengaruh ke dalam berbagai segi kehidupan masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia yang kaya dengan adat istiadat dan kebudayaan (Pamungkas & Wahyudi, 2020). Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) data pada tahun 2020, Indonesia terletak pada urutan ke-8 di dunia dalam penggunaan internet yang aktif sebanyak 82 juta orang. Berdasarkan jumlah keseluruhan yang menggunakan internet 80% diantaranya ialah remaja dengan rentang usia 13-19

tahun. Data ini disampaikan oleh direktur Pemberdayaan Informatika (Tangkary dalam Koinfo, 2020).

Di Indonesia pada saat ini bisa dilihat teknologi sangat berpengaruh terhadap berbagai segi kehidupan seperti dalam bidang perekonomian, kebudayaan, dalam kehidupan sehari-hari bahkan juga dalam dunia pendidikan. Internet bukan hanya dapat diakses oleh masyarakat yang ada di kota namun juga bisa diakses oleh masyarakat yang ada di desa.

Menurut data APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) rata-rata pengguna yang mengakses internet setiap harinya lebih dari 8 jam. Berbagai bentuk informasi baik dari segi positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses, dan dengan secara perlahan tanpa disadari mengubah pola pikir dan cara pandang masyarakat (Tim APJII, 2020).

Beberapa aspek akan dipengaruhi dengan berkembangnya kemajuan di bidang teknologi. Berkat kemajuan teknologi saat ini banyak kemudahan yang dapat dirasakan dalam bidang pendidikan. Bukan hanya memudahkan dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi juga memberi pengaruh dalam berbagai segi kehidupan kita. Terlebih pada kondisi dan situasi Covid-19 yang sedang terjadi pada saat sekarang ini internet memberikan peran penting dalam membantu kita untuk memperlancar kegiatan sekolah maupun urusan pekerjaan lainnya. Contohnya melakukan kegiatan belajar mengajar dan rapat melalui internet seperti penggunaan *E-Learning*, *Zoom Meeting*, *Google classroom*, dan banyak aplikasi penunjang lainnya (Gusmanti et al., 2021; Oktarina, 2020). Namun tidak hanya dampak positif, kehadiran teknologi juga memberikan dampak yang negatif

seperti sosial media, *game online* dan aplikasi lainnya jika tidak digunakan dengan sebagaimana mestinya.

Menurut Rizki (2017) *game online* dapat memberikan adiksi atau efek kecanduan yang dapat menyebabkan pengguna-penggunanya sulit untuk berhenti melakukan hal tersebut. Di Indonesia kecanduan terhadap *game online* sudah merebak mulai dari anak usia TK, sampai SMA bahkan mahasiswa sekalipun. Para pelajar tersebut lebih memilih bermain *game online* daripada belajar. Bermain game merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan sebagai sebuah hiburan. *Game online* sendiri berasal dari dua bahasa Inggris yang digabungkan, yang *game* yang memiliki arti bermain sedangkan *online* memiliki arti dalam jaringan (daring) maka memiliki arti permainan yang dilakukan di dalam jaringan. Dengan artian kata lainnya adalah sebuah permainan yang membutuhkan jaringan untuk dapat dimainkan.

Semakin berkembangnya teknologi *internet*, *game online* juga berkembang begitu pesat dengan hadirnya aplikasi-aplikasi *game* terbaru. Aplikasi ini dapat dengan mudah di download di *smartphone* yang kita miliki. Maka dengan itu setiap orang yang memiliki *smartphone* akan semakin mudah mengakses game kapan saja dan di mana saja.

*Game online* sendiri memiliki dampak baik dari segi positif bahkan negatif. Dampak positif bagi orang yang bermain *game online* salah satunya adalah sebagai penghilang stres dan penghibur disaat waktu luang sebaliknya *game online* juga memberikan dampak negatif salah satunya adalah memberikan efek kecanduan pada pemainnya dan mengabaikan hal-hal lain seperti perubahan

perilaku baik ke orang tua, guru, dan masyarakat sekitar. Menurut data statistik dari APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) di Indonesia 16,5 persen adalah pecandu *game online*. Rata-rata yang memainkan *game online* adalah remaja. Pengaruh *game online* ini perlu mendapat perhatian penting di Indonesia.

Peran orang orang tua atau pola pengasuhan yang sesuai di era modern ini sangat mempengaruhi karakter dan kedisiplinan remaja. Menurut Jamaris (2018), orang tua sebagai sumber pendidikan yang utama utama dan pertama baik dalam segi jasmani dan rohani anak agar tercapainya tujuan pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga nantinya anak mampu untuk masuk ke dalam lingkungan masyarakat. Menurut Milandhara (2018) orang tua memberikan peran penting dalam upaya membentuk perilaku disiplin pada remaja. Dengan pengasuhan orang tua yang sesuai terhadap perkembangan anak maka akan menciptakan karakter yang kuat pada anak nantinya. Pola asuh merupakan cara membimbing anak atau cara memimpin anak. Pendidikan informal yang diterima anak sangat mempengaruhi bagaimana bentuk karakter dan kedisiplinan anak di masa yang akan datang.

Menurut Syuraini (2016) orang tua merupakan tempat pertama anak mendapatkan pendidikan, keluarga memiliki peran penting sebagai pondasi untuk membentengi diri dari berbagai hal yang dapat menjerumuskan pada sesuatu yang tidak diinginkan. Sangat penting dalam upaya membentuk karakter anak di era modern ini memberikan pengasuhan yang tepat pada remaja. Untuk itu orang tua sebisa mungkin dapat menerapkan konsep kedisiplinan pada remaja seperti

pemberian perhatian, komunikasi yang baik akan sangat memberikan pengaruh pada pembentukan karakter remaja.

Peran orang tua begitu penting untuk membentuk perilaku anak. Orang tua berkewajiban untuk membimbing dan mengarahkan serta mengenalkan kehidupan sosial, norma-norma serta bagaimana bentuk kehidupan masyarakat sosial yang ada di sekitar kita. Pada masa remaja merupakan masa di mana para remaja memasuki masa pencarian jati diri serta mengenal hal-hal baru dalam kehidupannya, oleh sebab itu dibutuhkan pengawasan dari orang tua terhadap remaja (Putri & Syuraini, 2020). Dengan adanya kontrol terhadap beberapa kegiatan yang dilakukan para remaja untuk mengantisipasi adanya penyimpangan hal ini akan mempengaruhi cara pandang dan pengambilan keputusan remaja di masa yang akan datang. Pembentukan tingkah laku yang diterapkan oleh remaja sangat dipengaruhi pola asuh orang tua saat berada di lingkungan keluarga (Kurnia, 2007).

Remaja yang candu terhadap permainan *game online* disebabkan oleh faktor-faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Menurut Young dalam Hardiningsih (2020) menyebutkan bahwa kecanduan bermain *game online* ialah bentuk tingkah laku yang menginginkan untuk terus menerus bermain dan tidak bisa terkontrol atau tidak memiliki kemampuan untuk menghentikan hal tersebut. Kecanduan sendiri menyebabkan pemain ingin terus-menerus bermain dan mengabaikan kegiatan lainnya seperti sekolah dan belajar. Permainan *game online* yang mengasyikkan menjadikan pemainnya lupa diri, tidak tau waktu dan melupakan kegiatan lainnya. Smart dalam Tiwa, Palandeng, & Bawotong (2019)

mengatakan ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang bisa dikatakan sebagai pecandu *game online* yaitu stress, perhatian yang kurang dari orang terdekat seperti keluarga terutama orang tua, dan pola asuh orang tua yang tidak tepat. Kurangnya perhatian orang tua pada anak merupakan salah satu penyebab anak mencari kegiatan lainnya yang membuat mereka merasa nyaman dan dilakukan secara terus menerus yang menyebabkan terjadinya kecanduan.

Menurut dr. Siste dari penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 permasalahan kecanduan *game online* di Indonesia lebih besar dibandingkan dengan Negara Korea Selatan. World Health Organization (2018) dalam Erik & Syenshie (2020) menyatakan adiksi *game online* termasuk dalam gangguan mental yang dikenal sebagai *Gaming Disorder*. *Gaming Disorder* merupakan golongan kecanduan terhadap non zat atau kecanduan perilaku seperti adiksi gawai, media sosial, dan *game online*.

Realita perilaku kecanduan bermain *game online* pada usia remaja Indonesia pada saat ini sudah sangat memprihatinkan, bukan hanya dialami oleh remaja yang tinggal di perkotaan namun juga dirasakan oleh para remaja yang berada di desa. Di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan salah satu contohnya banyak dari remaja di sini bisa dikategorikan sebagai pengguna *game online* yang aktif bermain game setiap harinya. Hal ini bisa dikatakan setelah dilakukannya observasi terdapat beberapa remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan yang sering bermain *game online* setiap harinya. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Table 1. Data remaja yang aktif bermain *game online* di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan**

No	Nama	Usia	Jenis kelamin
1	Hesty ismaida	16 tahun	P
2	Aziva kania	13 tahun	P
3	Geno pradero	17 tahun	L
4	Lusi Ikhwana	16 tahun	P
5	Alisia putri abelta	15 tahun	P
6	Ferdian	18 tahun	L
7	Marson wahid	17 tahun	L
8	Roka Putra	17 tahun	L
9	Adit	16 tahun	L
10	Indah putri	18 tahun	P
11	Arga	16 tahun	L
12	Esi	15 tahun	P
13	Imis cantika	19 tahun	P
14	Aldo berlian putra	18 tahun	L
15	Fakhri Hakim	14 tahun	L
16	Ringgo	15 tahun	L
17	Felisa putri	13 tahun	P
18	Morin cantika	17 tahun	P
19	Siti Linggo Sari	14 tahun	P
20	Akbar dwi Putra	16 tahun	L
21	Dimas	15 tahun	L

**Sumber:**Hasil wawancara pada remaja di Desa Rantau Ketaka

Data di atas didapatkan dengan melakukan wawancara oleh peneliti, untuk mengetahui apakah para remaja di Desa Rantau Ketaka bisa dikatakan sebagai pecandu *game online*. Didapatkan berdasarkan hasil wawancara terdapat 21 remaja yang mengalami kecanduan *game online* dengan masuk ke semua aspek kecanduan *game online*. Dari 21 remaja sebanyak 9 remaja mengatakan bahwa ia sulit untuk berhenti apabila sudah bermain *game online*, sebanyak 6 remaja mengatakan bahwa mereka bermain game lebih dari 4 jam setiap harinya dan sebanyak 6 orang lagi mengatakan bahwa tidak memikirkan efek negative dari bermain *game online*.

Adiksi game yang di maksud pada penelitian ini ditandai dengan pemain bermain game secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Rooij, 2014). Individu dapat dikatakan mengalami kecanduan bermain *game online* ketika individu tersebut menghabiskan waktu lebih dari 4 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan situs permainan *game online* (Choi, 2009). Menurut Chen dan Chang (2008) terdapat lima komponen atau aspek kecanduan bermain *game online*, yakni mengalami pelebaran batas waktu dari hari ke hari untuk bermain *game online*, selalu mengalami dorongan yang kuat untuk terus menerus bermain *game online*, merasa tidak mampu menjauhkan diri dari permainan *game online*, mengalami persoalan atau permasalahan yang menyangkut tentang interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan, dan kebanyakan waktu digunakan untuk mengakses kegiatan yang berkaitan dengan *game online*.

Menurut Ferrarri (2015) kecanduan *game online* sering menimbulkan sesuatu yang negatif, dengan melakukan penundaan, banyak waktu yang terbuang sia-sia. Tugas-tugas menjadi terbengkalai bahkan bila diselesaikan menjadi tidak maksimal. Penundaan juga bisa mengakibatkan seorang anak kehilangan kesempatan dan peluang yang datang. Menurut Halawa dan Chirstopher (2017) dalam mewujudkan perilaku disiplin yang baik bagi remaja, peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai karakter remaja menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Pola asuh orangtua merupakan sikap orangtua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap yang dilakukan orangtua antara lain mendidik, membimbing, serta mengajarkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma-norma yang dilakukan dimasyarakat (Suwono, 2012). Pola asuh ini juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak selain hubungannya dengan ibunya.

Mengenai para remaja yang gemar bermain *game online* ini para orang tua khawatir akan dampak buruk yang ditimbulkan dari efek kecanduan yang berlebihan. Hal ini sudah terlihat banyak dampak negatif dari kecanduan *game online* ini seperti tidur larut malam, malas mengerjakan tugas sekolah, jarang membantu orang tua dan banyak kegiatan lain yang ditinggalkan dan lebih memilih untuk bermain game setiap harinya menurut (karyanta, 2015).

Fenomena yang ditemukan dilapangan banyak dari orang tua remaja yang tinggal di Desa Rantau ketika mengabaikan penerapan pola asuh yang diterapkan pada anak. Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan pada remaja di atas, 10 orang mengatakan orang tua tidak peduli dengan apa yang dilakukan anak, 5 orang remaja mengatakan orang tua membebaskan mereka untuk melakukan apapun, 3 remaja mengatakan orang tua mereka sibuk bekerja dan 3 orang lainnya mengatakan orang tua terkadang menegur anak jika sudah terlalu lama bermain game.

Masing-masing orang tua mempunyai cara sendiri untuk mendidik anaknya dan memberikan pengasuhan dan kasih sayang pada anak. Terdapat beberapa orang tua yang berkomunikasi intens dan mengawasi anak dalam beberapa kegiatan yang dilakukan dan ada pula beberapa orang tua cuek dan

kurang memberikan perhatian pada anak. Dari penjelasan di atas salah satu pembentukan karakter pada remaja adalah pola asuh orang tua yang diterapkan pada anak. Dengan fenomena yang telah dibahas di atas yaitu kecanduan bermain *game online* dan pola asuh orang tua maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Bermain *Game online* pada Remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka penulis mengidentifikasi masalah yang diteliti sebagai berikut:

1. Pola asuh orang tua yang kurang tepat yang di terapkan pada remaja.
2. Remaja memiliki kecanduan bermain *game online* setiap harinya.
3. Kurangnya pemahaman remaja akan efek negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan terhadap permasalahan yang hendak diteliti agar tidak terlalu luas, maka dari itu peneliti membatasi pada permasalahan pola asuh orang tua yang kurang tepat yang diterapkan pada remaja.

Smart (2010) mengemukakan bahwa faktor faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan game online adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan,

dan pola asuh orangtua yang salah. Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecanduan game online.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada penelitian ini adalah:

1. Untuk melihat gambaran pola asuh orang tua pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan.
2. Untuk melihat gambaran tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan.
3. Untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan.

#### **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi merupakan pendapat awal atau dasar pemikiran peneliti yang akan dijadikan pijakan dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini bertitik tolak dari asumsi bahwa hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka kec. Lunang kab. Pesisir Selatan.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik

- a. Untuk memperkaya referensi kajian sosiologi mengenai pola asuh orang tua terhadap bentuk kecanduan bermain *game online* pada remaja.
  - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian yang selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi remaja, mengetahui dampak atau efek yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*.
  - b. Bagi orang tua, agar nantinya mampu mengontrol dan memberi pemahaman bahwa akan bahaya dari kecanduan bermain *game online* bagi remaja.
  - c. Menambah referensi dan pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan akan pentingnya pemahaman akan kemajuan teknologi.

#### **H. Defenisi Operasional**

Agar terhindar dari kesalahpahaman pada penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini yakni:

##### **1. Pola asuh orang tua**

Menurut Santrock (2009) pola asuh adalah cara orang tua menerapkan pendidikan dasar pada anak sebagai upaya untuk menumbuhkan kepribadian anak. Melalui pola asuh yang diberikan orang tua terhadap anak diharapkan nantinya anak mampu untuk masuk dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Pola asuh orang tua menjadi penentu terhadap keberhasilan dari penerapan pendidikan karakter anak oleh keluarga. Menurut Santrock (2009) terdapat tiga jenis pola asuh yaitu sebagai berikut:

a. Pola asuh Otoriter

Pola asuh otoriter merupakan pengasuhan yang cenderung keras dan deskriminatif. Anak dituntut untuk menuruti semua bentuk suruhan dan larangan yang diberikan orang tua. Kebebasan anak untuk bertindak atau berpendapat sangat dibatasi.

b. Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis merupakan adanya penerimaan orang tua terhadap kemampuan yang dimiliki anak dan memberikan kebebasan terhadap anak dalam berpendapat. Orang tua melibatkan anak dalam berbicara dan berpendapat mengenai kebutuhan anak namun anak harus mempertanggungjawabkan atas dirinya sendiri tanpa mengandalkan orang tua.

c. Pola asuh permisif

Pola asuh permisif merupakan pola asuh yang cenderung membebaskan anak untuk menentukan apa yang menjadi keinginan anak. Orang tua tidak memberikan pengawasan atau pengarahan terhadap anak, anak diberi kebebasan penuh. Sehingga anak berbuat dengan sesuka hati hingga terkadang menentang norma-norma yang ada.

Pola asuh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana pola pengasuhan orang tua terhadap anak di dalam kehidupannya sehari-hari seperti membagi waktu antara bermain dan belajar dan kegiatan-kegiatan lainnya.

## **2. Kecanduan Bermain *Game online***

Menurut Maurice Andrew (2017) kecanduan merupakan sebuah perilaku yang berlebihan yang mendominasi pada pemikiran yang terjadi terus-menerus

dan berulang. Seseorang bisa dikategorikan sebagai pecandu *game online* apabila bermain lebih dari 4 jam sehari. Chen dan Chang dalam Sriyanah (2015) mengatakan bahwa terdapat empat aspek kecanduan dalam bermain *game online*, sebagai berikut:

a. *Compulsion* (dorongan)

Hal ini berkaitan dengan dorongan yang timbul dalam diri seseorang. Dorongan tersebut menyebabkan seseorang sulit untuk menahan diri untuk terus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Adalah sebuah usaha yang dilakukan guna menghindarkan diri terhadap sesuatu. Seseorang yang sudah candu terhadap permainan *game online* sulit untuk menjauhkan diri atau keluar dari zona nyamannya tersebut, hal inilah yang mengakibatkan seseorang sulit untuk jauh diri sesuatu yang berhubungan dengan *game online*.

c. *Tolerance* (toleransi)

Yang dimaksud dengan toleransi adalah sebuah penerimaan terhadap sikap diri saat berbuat suatu hal. Untuk para pecandu permainan *game online* mereka sangat sulit berhenti bermain selain ketika sudah merasa puas barulah mereka akan berhenti.

d. *Interpersonal and health-related problems* (hubungan interpersonal dan kesehatan)

Hal ini berhubungan dengan berinteraksi dengan orang lain termasuk permasalahan kesehatan. Seorang yang dikategorikan sebagai orang pecandu

bermain *game online* akan lebih terlihat tidak mepedulikan hubungan interpersonal-nya dengan orang lain. Mereka hanya berfokus pada game tanpa mepedulikan lingkungan sekitar. Begitu juga dengan masalah kesehatan mereka kerap kurang memperhatikan masalah kesehatan seperti mandi, pola makan dan waktu tidur yang tidak teratur.

Dalam penelitian ini aspek-aspek yang mempengaruhi kecanduan *game online* ialah, *Compulsion* (dorongan), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi) dan *Interpersonal and health-related problems* (hubungan interpersonal dan kesehatan). Semakin tinggi aspek kecanduan maka semakin tinggi pula tingkat perilaku kecanduan bermain *game online*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pendidikan Keluarga sebagai Pendidikan Luar Sekolah**

Pendidikan di artikan sebagai mengusahakan dengan kesadaran dan perencanaan demi suasana belajar dan proses pembelajaran aktif untuk perkembangan diri. Sedangkan menurut Djamarah (2014) keluarga yaitu suatu institusi dibentuk karena adanya ikatan perkawinan untuk membentuk keluarga bahagia dan sejahtera lahir dan batin. Berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pendidikan dilaksanakan dengan tiga jalur yaitu jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pada kenyataannya pendidikan formal dilaksanakan disekolah, pendidikan nonformal di masyarakat, dan pendidikan informal di keluarga. Pendidikan informal merupakan bagian dari pendidikan luar sekolah termasuk kepada satuan-satuan pendidikan di sistem pendidikan Nasional.

Selanjutnya Setiawati, Jamaris dan Rusdinal (2020) mejelskan keluarga sebagai sarana pendidikan yang pertama dan utama dalam pembentukan karakter terutama dalam pengembangan nilai-nilai sosial anak. pendidikan keluarga dapat diartikan pendidikan yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar yang terjadi dalam pergaulannya. Sebagaimana dikatakan oleh Setiawati dan Syur'aini (2018) seorang anak yang sebenarnya adalah ketergantungan kepribadian kepada orang lain. Hal ini menjelaskan bahwa orang lain dapat diartikan orang tua atau orang pertama yang dikenali anak. Maka dapat

dikatakan bahwa perkembangan anak terdapat peran orang tua. Peran keluarga menurut Riana & dkk (2012) sebagai berikut:

a. Sumber memberi kasih sayang

Keluarga yang secara tulus kepada anaknya tentu akan memberikan anak rasa nyaman serta terlindungi yang akan memberikan perkembangan fisik dan mental anak.

b. Pengasuh dan pemelihara

Salah satu kewajiban bagi orang tua kepada anaknya yaitu mengasuh atau membimbing anak sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak. ketepatan dalam mengasuh serta memelihara anak akan berdampak kepada perkembangan anak yang baik.

c. Tempat mencurahkan isi hati

Setiap anak memiliki berbagai hal yang ingin disampaikan kepada orang lain. Salah satu tempat untuk mencurahkan hati yaitu orang tua. Orang tua meluangkan waktu untuk mendengarkan isi hati anaknya memberikan rasa aman kepada anak saat bercerita.

d. Membimbing dalam hubungan pribadi

Salah satu peran orang tua yaitu membimbing anak. menjalani aspek kehidupan, anak membutuhkan bimbingan dari orang tua agar dalam menjalankan kehidupan lebih baik.

Maka dapat disimpulkan pendidikan keluarga atau pendidikan informal termasuk kepada Pendidikan Luar Sekolah. Pendidikan Keluarga adalah suatu pendidikan di dapat dalam keluarga dan orang tua sebagai pendidik yang

mengajarkan berbagai hal baik untuk mengembangkan kepribadian anak, emosional, sikap sesuai dengan norma-norma sosial.

## **2. Pola Asuh**

### **a. Pengertian Pola Asuh**

Dalam KBBI pola asuh terdiri dari dua kata yakni “pola” yang berarti cara kerja kemudian “asuh” yang berarti bimbing atau pimpin maka pola asuh merupakan cara membimbing anak atau cara memimpin anak. Sedangkan orang tua menurut Nasution dalam Akbar (2015) adalah orang yang memiliki tanggung jawab mengenai segala sesuatu yang terjadi di dalam keluarga yaitu ayah dan ibu.

Pola asuh menurut Euis dalam Fitriyani (2015) adalah serangkaian interaksi yang mendalam dan orang tua mengajarkan anak mengenai kecakapan hidup. Pola asuh ialah sederetan kegiatan orang tua dalam rangka mendidik anak sehingga anak memiliki kecakapan hidup sehingga nantinya mampu untuk memiliki kemampuan dalam menjalani kehidupan. Istilah pola asuh menurut Maccoby dalam Jannah (2012) adalah menjelaskan tentang bagaimana orang tua dalam berkomunikasi dengan anak dan harapan orang tua terhadap anak, mengasuh anak dan memenuhi setiap kebutuhan yang dibutuhkan oleh anak dalam upaya mencukupi segala hal yang dibutuhkan anak agar tercapainya harapan yang diinginkan orang tua.

Menurut Khon Mu'tadin dalam Handayani & Lestari (2021) pola asuh adalah rangkaian interaksi antara anak dan orang tua, pengasuhan adalah kegiatan

membimbing, mengarahkan, mendidik serta melindungi anak merupakan suatu bentuk usaha orang tua demi masa depan anak agar tercapai tugas-tugas perkembangan anak. Hubungan orang tua dengan anak yang harmonis akan sangat berpengaruh dalam kehidupan anak. Orang tua dan anak yang harmonis akan membuat semua pihak mengerti dengan hak dan kewajiban masing-masing.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh adalah rangkaian kegiatan orang tua sebagai bentuk usaha mendidik, membimbing, mengarahkan, mengajar dan memberikan perlindungan pada anak agar nantinya mampu menjalani kehidupan di masa yang akan datang agar mampu masuk ke dalam lingkungan masyarakat dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang ada.

#### **b. Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua**

Pola asuh orang tua memiliki beberapa jenis yang diterapkan terhadap anak. Menurut Santrock (2009) pola asuh dibagi menjadi tiga jenis yakni sebagai berikut:

##### 1) Pola asuh Otoriter

Pola asuh otoriter ialah cara pengasuhan yang keras dan deskriminatif. Anak dituntut untuk menuruti semua bentuk suruhan dan larangan yang diberikan orang tua. Kebebasan anak untuk bertindak atau berpendapat sangat dibatasi. Orang tua memiliki kecenderungan untuk membatasi pergerakan anak dan tidak banyak melakukan komunikasi secara verbal. Tidak hanya itu, orang tua juga jarang mengapresiasi apa yang telah dicapai oleh anak, dan lebih suka

memberikan hukuman, serta cenderung mengekang. Kebebasan anak untuk bertindak atau berpendapat sangat dibatasi.

## 2) Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis merupakan adanya penerimaan orang tua terhadap kemampuan yang dimiliki anak dan memberikan kebebasan terhadap anak dalam berpendapat. Orang tua melibatkan anak dalam berbicara dan berpendapat mengenai kebutuhan anak namun anak harus mempertanggungjawabkan atas dirinya sendiri tanpa mengandalkan orang tua. Orang tua seharusnya memberikan pengarahan terhadap anak mengenai tindakan yang dilakukan haruslah mampu untuk menumbuhkan sifat mandiri pada anak. Bukan hanya itu pola asuh ini juga menuntut orang tua untuk berwibawa dalam berkomunikasi dan memberi masukan kepada setiap masalah yang dimiliki anak, serta mendukung kecakapan dan kecenderungan yang dimiliki anak dan mendukung segala kegiatan anak selagi hal yang dilakukan itu bersifat positif. Pada pola asuh ini orang tua menerapkan beberapa aturan yang praktis pada anak seperti peraturan pemakaian gadget seperti durasi dan waktu penggunaan (Nugroho, 2017).

## 3) Pola asuh permisif

### a) Permisif Memanjakan (*permissive-indulgent parenting*)

Salah satu bentuk pola asuh yaitu *permissive indulgent parenting* di mana orang tua mengasuh anak dengan cara memanjakan anak secara berlebihan tanpa kendali pada setiap aktivitas yang dilakukan anak. Anak dapat dengan bebas melakukan kegiatan yang mereka sukai tanpa adanya teguran jika melakukan

kesalahan hal ini juga yang dapat menyebabkan anak menjadi orang yang egois karena anak merasa setiap keinginannya pasti akan terpenuhi.

b) Permisif tidak peduli (*permissive-indifferent parenting*)

Orang tua terlalu membebaskan anak hingga tidak peduli dengan segala kegiatan yang dilakukan anak. pada *Permissive indifferent parenting* orang tua kurang mengawasi dan memberikan pengarahan terhadap kegiatan yang dilakukan anak di mana anak diberi kebebasan sepenuhnya menentukan apa yang menjadi keinginan anak. Sehingga anak bertindak dengan sesuka hati hingga terkadang menentang norma-norma yang ada.

Berdasarkan pemaparan mengenai jenis pola asuh, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak jenis cara pengasuhan yang memiliki ciri-ciri tersendiri dari jenis pola asuhnya. Cara orang tua dalam mengasuh dalam membesarkan anak tentu berbeda-beda karena orang tua mempunyai cara sendiri yang menurutnya benar, sehingga pola asuh yang diterima setiap anak tidak sama (Santika dalam Suherman, 2019).

**c. Aspek-aspek Pola Asuh**

- 1) musyawarah, sebagai contoh: ketika membuat peraturan di dalam rumah hendaklah anak diikutsertakan dalam pengambilan keputusan. Hal ini akan membuat anak merasa penting kehadirannya di dalam keluarga.
- 2) Bebas namun terkendali, sebagai contoh: mempertimbangkan setiap keinginan yang disampaikan oleh anak contohnya seperti bermain bersama teman-teman, mengerjakan tugas, keluar malam hal ini perlu dipertimbangkan namun dengan beberapa syarat atau aturan yang harus dipenuhi.

- 3) Arahan orang tua, sebagai contoh : orang tua berperan dalam memberikan contoh yang baik kepada anak. memberikan pemahaman mengenai apa yang baik untuk dilakukan dan begitu pula dengan sebaliknya tentang perbuatan yang dilarang untuk dilakukan.
- 4) Perhatian dan bimbingan orang tua, misalnya : jika seorang anak melakukan perbuatan yang terpuji atau suatu perbuatan yang baik maka sebagai orang tua hendaklah memberikan pujian pada anak. begitu pula sebaliknya jika anak melakukan kesalahan berilah teguran pada anak agar tidak melakukan kesalahan yang sama.
- 5) Saling menghormati, sebagai contoh: di dalam keluarga pentingnya rasa saling menghormati antar anggota keluarga, seperti tegur sapa, tolong menolong, saling menghargai satu sama lain.
- 6) Komunikasi yang baik, sebagai contoh: keluarga terutama orang tua perlu membangun komunikasi yang baik dengan anaknya agar anak tidak sungkan menceritakan sesuatu dan bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti, sehingga orang tua dapat memberikan solusi terhadap suatu persoalan yang dialami anak dan anak lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan orang tua.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua**

Terdapat beberapa faktor yang menjadi pendorong penerapan pola asuh pada anak. Menurut Soekanto (2009) faktor-faktor yang melatarbelakangi pola asuh orang tua sebagai berikut:

### 1) Lingkungan Tempat Tinggal

Lingkungan tempat tinggal merupakan faktor hal yang dapat menentukan bagaimana bentuk pola asuh yang akan diberikan oleh orang tua kepada anak (Hurlock, 2013). Sebagai contoh: pola asuh keluarga yang tinggal di pedesaan dan perkotaan tidaklah sama. Untuk orang tua yang tinggal di daerah perkotaan akan cenderung akan lebih banyak mengawasi anak mereka mengingat lingkungan pergaulan di perkotaan cukup beragam dan perlunya pengawasan orang tua. Hal ini tidak sama dengan anak yang orang tuanya tinggal di pedesaan orang tua tidak terlalu khawatir terhadap lingkungan pertemanan anak.

### 2) Pendidikan Orang Tua

Tinggi rendahnya pendidikan orang tua juga berpengaruh dalam mengasuh anak, karena kurangnya wawasan dalam mendidik anak akan menjadikan orang tua cenderung bersikap otoriter terhadap anak, berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Adawiah (2017), mengungkapkan bahwa latar belakang pendidikan orang tua yang tinggi cenderung telah siap dan memahami anak sehingga dapat memberikan pengasuhan sesuai kebutuhan anak. Sebaliknya latar belakang pendidikan orang tua yang rendah cenderung kurang memahami bagaimana menerapkan pengasuhan yang sesuai dan tepat bagi perkembangan anak. Dapat disimpulkan bahwa latar belakang pendidikan orang tua mempunyai peranan penting dalam penerapan pola asuh yang tepat pada anak, terdapat cara tersendiri dalam memberikan pengasuhan pada anak sesuai dengan apa yang mereka ketahui.

### 3) Status Ekonomi dan Latar Belakang Pekerjaan Orang Tua

Status Ekonomi dan Latar Belakang Pekerjaan Orang Tua dapat berpengaruh terhadap cara pengasuhan orang tua. Ekonomi yang cukup dalam suatu keluarga, fasilitas yang lengkap dan lingkungan yang mendukung, tentu akan menghasilkan pola pengasuhan yang berbeda dengan keluarga yang memiliki perekonomian cukup rendah yang hanya cukup untuk makan saja. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hendrawan (2012) perbedaan kelas sosial juga merupakan salah satu penyebab terdapatnya sudut pandang yang lain bagi orang tua dalam membesarkan dan mendidik anak. Peneliti mengatakan bahwa perbedaan status sosial ekonomi pada suatu keluarga mempengaruhi model penerapan pola asuh pada anak. Oleh sebab itu dapat peneliti simpulkan orang tua yang berstatus perekonomian yang kurang cenderung lebih memaksakan anak dan kurang toleran terhadap anak dibandingkan status perekonomian orang tua yang cukup. Namun orang tua yang perekonomian yang cukup kebanyakan menuruti semua keinginan anak sehingga menyebabkan sifat manja pada anak.

### 4) Jumlah Anak

Jumlah anak didalam keluarga juga berdampak pada pola asuh yang diberikan, di mana jumlah anak yang banyak dalam keluarga menjadikan anak kurang diperhatikan. Kebanyakan yang terjadi orang tua yang memiliki banyak anak cenderung kurang memberikan pengasuhan, di mana anak kurang diperhatikan karena harus membagi perhatian terhadap anak yang lain. Hendrawan (2012), mengatakan bahwa keluarga yang memiliki satu sampai tiga orang anak bahkan lebih akan kesulitan membagi waktu sehingga orang tua

kurang intensif dalam memberikan perhatian dan pendidikan pada anak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa jumlah anak menjadi salah satu hal yang mempengaruhi bentuk pola asuh yang diterapkan orang tua pada anak. Jika orang tua memiliki banyak anak maka waktu mereka akan terbagi untuk masing-masing anak sehingga tidak memperoleh hasil yang optimal.

#### 5) Usia Orang Tua

Selain yang sudah dijelaskan di atas, usia orang tua juga berpengaruh terhadap pemberian pola asuh pada anak. Rentang usia orang tua yang jauh dengan anak memiliki cara berkomunikasi yang berbeda dibandingkan rentang usia orang tua yang cukup dekat dengan anak. Menurut Adawiah (2017), mengatakan bahwa orang tua yang masih muda akan dapat mengikuti perkembangan zaman sehingga tidak terlalu memaksakan anak sehingga lebih menerapkan pola asuh yang demokratis dan permisif. Kematangan usia untuk menjadi orang tua sangat perlu dipertimbangkan sebab kondisi ini menjadi penentu bagaimana masa depan seorang anak karena orang tua merupakan contoh pertama yang akan menjadi panutan bagi anak nantinya.

## **2. Kecanduan Game Online**

### **a. Pengertian *Game online***

*Game online* merupakan dua kata dalam bahasa Inggris yang digabungkan, *game* yang memiliki arti bermain sedangkan *online* memiliki arti dalam jaringan (daring) maka memiliki arti permainan yang dilakukan di dalam jaringan. Dengan artian kata lainnya adalah sebuah permainan yang membutuhkan jaringan untuk dapat dimainkan.

*Game online* merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan dalam gadget, umumnya permainan ini dimainkan dengan bersama pengguna internet lainnya. Burhan dalam Sakti (2018) mengartikan *game online* sebagai permainan dalam komputer di mana dimainkan oleh multipemain menggunakan jaringan internet”.

Menurut Young dalam Purnomo (2019) *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan secara virtual, di mana seseorang dapat berinteraksi dengan pemain lainnya untuk menyelesaikan suatu misi dan mendapatkan skor tertinggi untuk memenangkan permainan”.

#### **b. Pengertian Kecanduan Bermain *Game online***

Kecanduan merupakan bentuk perilaku seseorang yang tidak sehat terjadi dengan terus menerus dan sulit diberhentikan. (Yee dalam Temu, 2017). Menurut Chaplin dalam Santoso (2013) kecanduan adalah kondisi ketergantungan terhadap suatu obat-obatan. Sedangkan Sarafino dalam Dinata (2017) menjelaskan suatu keadaan atau kondisi seseorang yang ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis yang disebabkan karena mengonsumsi suatu zat. Seseorang yang ketergantungan secara psikologis mendorong seseorang untuk memenuhi hasratnya mendapatkan efek menyenangkan.

Menurut pendapat Yee (2007) mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* secara umum adalah tingkah laku seseorang yang terus-menerus ingin bermain tanpa bisa mengendalikan kegiatan yang dilakukan tersebut. Sedangkan menurut Young dalam Hardiningsih (2020) menyebutkan bahwa kecanduan terhadap permainan online adalah bentuk perilaku yang tidak dapat

yang tidak bisa dikendalikan dan tidak memiliki kemampuan untuk menghentikan kegiatan tersebut.

Berdasarkan defenisi yang dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku kecanduan bermain *game online* ialah aktivitas yang menghabiskan waktu untuk bermain dilakukan seseorang secara terus-menerus bermain tanpa memiliki daya untuk menghentikannya.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter dalam Sabila (2020) menjelaskan beberapa komponen yang menjadi kriteria atau patokan seseorang dikatakan apakah seseorang tersebut kecanduan atau tidak terhadap game online. Yaitu sebagai berikut:

- 1) *Salience*: pengguna *game online* memiliki hasrat bermain seharian.
- 2) *Tolerance*: semakin meningkatnya penggunaan waktu untuk bermain.
- 3) *Mood modification*: dalam bermain pengguna sampai lupa terhadap aktivitas lain.
- 4) *Relapse*: cenderung untuk memiliki keinginan bermain kembali.
- 5) *Withdrawal*: apabila tidak bermain game akan merasa ada yang kurang atau merasa tidak senang.
- 6) *Conflict*: bermain secara berlebihan yang mengakibatkan pertengkaran antara sesama pemain.
- 7) *Problems*: pemain tidak mempedulikan kegiatan yang lain yang mengakibatkan munculnya suatu permasalahan.

### c. Gejala Kecanduan *Game Online*

Seseorang yang memiliki kecanduan terhadap permainan online, akan menunjukkan gejala-gejala fisik sebagai berikut:

- 1) *Carpal tunnel syndrome* (bentuk gangguan pada saraf di pergelangan lengan, seperti jari tangan menjadi tegang)
- 2) Gangguan pola tidur atau *insomnia*.
- 3) Mata menjadi sakit.
- 4) Pusing.
- 5) Muncul rasa nyeri pada badan karena terlalu lama bermain.
- 6) Hilangnya nafsu makan.
- 7) Kurang memperhatikan kebersihan diri karena sibuk bermain (Adam,2012).

### d. Intensitas Kecanduan *Game Online*

Dalam Calvert, dkk. (2009) memaparkan intensitas seseorang dalam bermain *game online* yang berlebihan seperti menghabiskan lebih dari 4 jam dalam sehari akan menjadikan seseorang ketergantungan terhadap bermain online. Kemudian Horrigan (2000) memaparkan dalam Achmad (2010), untuk mengetahui intensitas seseorang dalam bermain *game online*, yaitu frekuensi dalam bermain dan lama penggunaannya dalam mengakses *game online*. Menurut The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology membagi jenis pengguna *game online* dilihat dari intensitasnya:

1. Tinggi (lama seseorang bermain lebih dari 40 jam per bulan)
- 2) Sedang (lama seseorang bermain kisaran 10-40 jam per bulan)

3) Rendah (lama bermain tidak sampai 10 jam per bulan)

Selanjutnya Piyeke (2014) menyatakan lama lama penggunaan aplikasi *game online* yang tidak sampai 3 jam tergolong normal, sedangkan yang lebih dari 3 jam tergolong tidak normal.

**e. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online***

Chen dan Chang dalam Nirwanda & Ediati (2016) mengatakan bahwa terdapat empat aspek yang menyebabkan seseorang menjadi candu dalam bermain *game online*, sebagai berikut:

1) *Compulsion* (dorongan)

Hal ini berkaitan dengan dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal. Dorongan tersebut menyebabkan seseorang sulit untuk menahan keinginan menggunakan *gadget* untuk bermain *online*.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Adalah sebuah cara yang dilakukan yang bertujuan menghindarkan diri terhadap sesuatu. Seseorang yang sudah candu terhadap permainan *game online* sulit untuk menjauhkan diri atau keluar dari zona nyamannya tersebut, hal inilah yang mengakibatkan seseorang sulit untuk jauh diri sesuatu yang berhubungan dengan *gadget*.

3) *Tolerance* (toleransi)

Yang dimaksud dengan toleransi adalah sebuah sikap menerima keadaan diri saat berbuat suatu hal. Untuk para pecandu permainan *game online* mereka sangat sulit berhenti bermain selain ketika sudah merasa puas barulah mereka akan berhenti.

4) *Interpersonal and health-related problems* (hubungan interpersonal dan kesehatan)

Hal ini berhubungan dengan bagaimana seseorang menjalin hubungan terhadap orang lain termasuk permasalahan kesehatan. Seorang yang dikategorikan sebagai orang pecandu bermain *game online* akan lebih terlihat tidak mepedulikan hubungan interpersonal-nya dengan orang lain. Mereka hanya berfokus pada game tanpa mepedulikan lingkungan sekitar. Begitu juga dengan masalah kesehatan mereka kerap kurang memperhatikan masalah kesehatan seperti mandi, pola makan dan waktu tidur yang tidak teratur.

**f. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online***

Ciri-ciri seseorang yang dikategorikan kecanduan terhadap *game online* menurut Adam dalam Lestari (2018) sebagai berikut:

- 1) Seseorang yang bermain satu permainan saja selama 4 jam atau lebih
- 2) Mau mengorbankan uang hanya untuk membeli voucher dan mengupgrade item dan karakter game
- 3) Memainkan permainan yang sama, dalam jangka waktu yang lama
- 4) Akan marah apabila tidak dibolehkan untuk bermain *game online*
- 5) Memiliki teman yang banyak dari komunitas game tersebut
- 6) Apabila membahas game akan sangat bersemangat
- 7) Apabila sedang di warnet, akan lebih mementingkan untuk bermain *game online* dari pada yang lainnya.
- 8) Merasa menjadi karakter dalam permainan tersebut.
- 9) Berusaha mengatur waktu khusus agar bisa bermain *game online* sendiri.

### **g. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Bermain Game Online**

Menurut Immanuel dalam Sandya & Ramadhani (2021) mengatakan terdapat dua hal yang dapat memberikan pengaruh pada para pecandu *game online* ini yaitu faktor internal dan external. Faktor internal merupakan pengaruh yang muncul yang bersumber dari dalam diri dengan faktor eksternal adalah pengaruh yang bersumber dari luar diri yang dapat menyebabkan adiksi pada pemainnya. Untuk lebih jelasnya diuraikan dibawah sebagai berikut:

#### 1) Faktor internal

- a) Keinginan, timbulnya kemauan yang tinggi dalam diri agar bisa bermain *game online* seperti ingin mengalahkan lawan, mendapatkan skor yang tinggi, dan permainan yang menyenangkan. Karena *game online* dirancang sedemikian rupa untuk membuat para pengguna menyukai permainan yang sudah dibuat.
- b) Bosan, hal inilah yang menyebabkan banyaknya pengguna banyak memainkan *game online*. Karena sering merasa bosan maka melakukan hal-hal yang menyenangkan seperti bermain *game online* tentu sangat cocok dilakukan.

#### 2) Faktor eksternal

- a) Lingkungan pertemanan, kurangnya kontrol orang tua dan banyaknya pengaruh teman sebaya sangat mempengaruhi hal tersebut.
- b) Interaksi sosial yang kurang, merasa kurang memiliki kompetensi sosial maka mencari sesuatu yang lebih menyenangkan melalui permainan *game online*.

#### **h. Dampak Kecanduan Bermain *Game Online***

Dari kecanduan bermain ada efek yang dapat ditimbulkan akibat kecanduan bermain *game online* ini yaitu ada yang positif dan ada juga negatif yang ditimbulkan. Berikut penjelasan terkait beberapa dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* sebagai berikut:

Dampak positif

a) Kegiatan yang menyenangkan

Dari banyak aktivitas yang kita lakukan memang seringkali menimbulkan rasa bosan. Dengan bermain *game online* dapat menghilangkan rasa stres dan bosan.

b) Mengasah kemampuan dalam tim

Di dalam permainan online seringkali membutuhkan kerja sama tim untuk dapat memperoleh kemenangan. Oleh karena itu dapat melatih komunikasi secara aktif antar anggota tim untuk menyusun strategi agar meraih kemenangan.

c) Melatih respon cepat berpikir dalam mengambil tindakan.

d) Memiliki banyak teman

Biasanya di dalam permainan *game online* penggunanya berasal dari berbagai macam daerah bahkan dari berbagai macam Negara. Dengan bermain *game online* memperluas lingkup pertemanan.

e) Menambah kemampuan Bahasa Inggris

Pada beberapa *game online* memang dirancang menggunakan bahasa Inggris, jadi para pengguna *game online* biasanya mempunyai kemampuan bahasa

Inggris yang cukup baik karena terbiasa menggunakan bahasa Inggris ketika bermain.

- 1) Dampak negatif
  - a) Boros, karena membeli kuota terus-menerus untuk bermain game.
  - b) Kecanduan yang berlebihan,
  - c) Merusak mata, karena menghabiskan waktu berjam-jam menatap layar *handphone* yang dapat menyebabkan mata berair dan perih. Pada kasus yang lebih parah dapat menyebabkan mata minus dan mengharuskan menggunakan kacamata.
  - d) Melalaikan tugas dan kewajiban, terlalu menyenangkan bermain hingga melupakan kewajiban seperti sholat, belajar, dll.
  - e) Kurang tidur, orang yang bermain *game online* banyak mengorbankan waktu istirahat demi bisa bermain game yang berakibat nantinya mengabaikan kegiatan lain seperti sekolah dan belajar.

### **3. Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja**

Menurut Syuraini (2020) orang tua sebagai wadah pertama bagi anak mendapatkan pendidikan, keluarga memiliki peran penting sebagai pondasi untuk membentengi diri dari berbagai hal yang dapat menjerumuskan pada sesuatu yang tidak diinginkan. Dengan adanya kontrol terhadap beberapa kegiatan yang dilakukan para remaja agar nantinya tidak salah dalam mengambil keputusan hal ini akan mempengaruhi cara pandang dan pengambilan keputusan pada remaja di kemudian hari.

Seluruh orang tua wajib untuk memberikan bimbingan dan pengarahan pada remaja terutama pada era yang serba digital ini sebagai bentuk usaha memperkenalkan kehidupan bermasyarakat yang mengandung norma-norma (Yusuf, 2012). Lingkungan sosial memiliki peran dalam pembentukan perkembangan remaja, karena sifat ragu-ragu yang ada pada remaja, yakni belum mampu memutuskan sesuatu dengan tepat (Singgih, 2008). Remaja akan mencontoh apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya. Keluarga sebagai lingkungan yang terdekat dengan anak akan memutuskan sesuatu berdasarkan apa yang dilihat dan diamati di dalam keluarganya. Pembentukan karakter remaja selanjutnya akan sangat dipengaruhi oleh tingkah laku orang tua (D. A Kurnia, 2007).

Smart dalam Santoso (2013) mengatakan bahwa seseorang yang sering bermain internet adalah orang-orang yang sulit untuk mengatur waktu untuk bermain. Sebagian besar orang tua membiarkan anak untuk bermain internet sebagai penenang anak. Hal ini lah salah satu penyebab anak sudah terbiasa bermain game yang dilakukan berulang-ulang dan menjadikan bermain game sebagai sebuah kebiasaan. Permainan *Game online* apabila dimainkan tanpa kontrol, sampai lupa waktu dapat menjadikan seseorang kecanduan (Pramudiarja dalam Nugraheni, 2017). Dalam artikel yang ditulis Lammens dalam Setiaji & Virlia (2016) berdasarkan penelitian para ahli mengatakan bahwa remaja sangat mudah menjadi kecanduan terhadap permainan *game online* dari pada orang dewasa.

Menurut Sarwono (2008), keadaan orang tua yang mendukung anak dapat dilihat dari peran dan tanggung jawab yang ada padanya, serta melaksanakan tugas perkembangan terutama pada keluarga seperti memberikan anak kebebasan untuk berpendapat, melakukan komunikasi yang baik dengan anak, serta memberikan motivasi pada remaja dalam mencari jati diri (Wawomeo dalam Nugraheni, 2017). Ada banyak faktor yang mendorong terbentuknya karakter remaja menurut (Surbakti, 2009) mulai dari lingkungan, budaya, sistem kepercayaan, perekonomian, pendidikan dan pola asuh orang tua.

Peran pola asuh orang tua sangat berpengaruh dalam membentuk dan mengembangkan karakter anak, lantaran orang tua sebagai orang yang sangat lekat dalam keseharian anak, di mana anak mulai belajar dan mencontoh dari apa yang dilakukan orang tua sehari-hari (Kartono, 2011). Dari hasil penelitian Rohner, Khaleque dan Cournoyer dalam (Jumaini et al., 2015) memaparkan bahwa perkembangan kepribadian anak juga dipengaruhi oleh pengalaman yang didapat anak sewaktu kecil.

Beberapa faktor yang menjadi penyebab seseorang candu terhadap permainan *game online* yaitu kurangnya perhatian orang tua, stress, lingkungan sekitar serta pola asuh orang tua yang kurang tepat. Menurut (Smart dalam Tiwa et al., 2019). Pola asuh orang tua akan berdampak pada perkembangan karakter seorang anak, maka dari itu diperlukan pola asuh yang sesuai yang diterapkan pada remaja serta mengajarkan dan mengarahkan anak agar mampu hidup di tengah masyarakat dan menjalani norma-norma yang ada.

## **B. Penelitian Relevan**

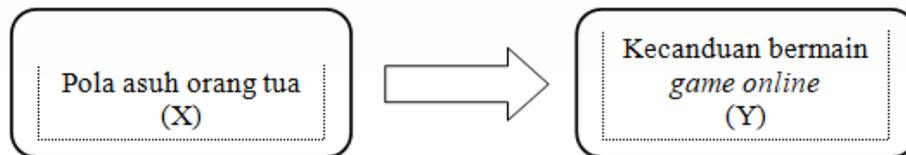
1. Penelitian ini dilakukan Artini, Nyandra, & Suarjana (2019) dengan judul “Hubungan pola asuh terhadap perilaku *game online* di SMK Kesehatan PGRI Denpasar”. Hasil penelitian mengatakan semakin tinggi pola asuh maka semakin jarang perilaku *game online* pada remaja.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni (2017) dengan judul “Pola Asuh orang tua pada remaja kecanduan bermain *game online*” Hasil penelitiannya dilakukan menyebutkan bahwa banyak terdapat 2 pola asuh yang diterapkan oleh orang tua yaitu pola asuh demokratis dan pola asuh permisif.
3. Penelitian Kardina (2020) dengan judul penelitian “peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada usia sekolah di kota Palopo”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan tingkat kecanduan bermain *game online* pada anak dapat diminimalisir oleh orang tua dengan pemberian pengawasan.

## **C. Kerangka berpikir**

Kerangka berpikir ialah dasar pemikiran dari sebuah penelitian. Merupakan landasan berpikir yang nantinya akan membantu peneliti untuk mengembangkan kajian permasalahannya. Untuk lebih jelas kerangka berpikir pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Variabel (X) : Pola asuh orang tua

Variabel (Y) : Kecanduan bermain *game online*



**Gambar 1. Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis atau anggapan dasar ialah jawaban sementara pada permasalahan yang sedang diteliti. Dugaan jawaban tersebut bersifat sementara, nanti akan diuji dengan dengan kebenaran data yang dikumpulkan melalui penelitian. Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan, hipotesis sementara yang diajukan peneliti ialah terdapat hubungan antara Pola asuh orang tua terhadap kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan dapat peneliti simpulkan sebagai berikut :

1. Gambaran pola asuh orang tua di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan kurang baik terlihat dari responden memilih alternatif jawaban tidak setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa pola asuh yang diberikan oleh orang tua kepada remaja kurang tepat, baik dari segi pola asuh demokratis, otoriter maupun permisif.
2. Gambaran kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan cukup tinggi terlihat dari responden memilih alternatif jawaban jawaban tidak setuju. Hal ini membuktikan bahwa masih tingginya tingkat kecanduan bermain *game online* di kalangan remaja.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.

**B. Saran**

1. Diharapkan orang tua di Desa Rantau Ketaka dapat menerapkan pola asuh yang sesuai pada anak, sehingga anak tidak terlibat ke dalam kecanduan bermain game online.
2. Diharapkan kepada orang tua untuk mampu mengarahkan anak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam upaya mempersiapkan diri untuk bersaing di masa yang akan datang.
3. Disarankan kepada para remaja agar mampu membatasi diri dalam bermain, mampu mengontrol diri agar tidak menimbulkan kecanduan.
4. Diharapkan kepada peneliti lain agar dapat memilih variabel lain yang juga ada hubungannya terhadap hubungan pola asuh orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak: Studi Pada Masyarakat Dayak di Kecamatan Halong Kabupaten Balangan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1).
- Affandi. (2018). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. YNHW.
- Akbar, M. A. (2015). *Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak (Studi Empiris Pada Komunitas Pedagang Kaki Lima di Alun-Alun Kaliwungu Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal)*. Universitas Negeri Semarang.
- Amalia, A., & Natsir, M. (2017). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga dengan Kenakalan Remaja. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2).
- Artini, D. A. E. Y., Nyandra, M., & Suarjana, N. (2019). Hubungan Pola Asuh Terhadap Perilaku *Game online* di SMK Kesehatan PGRI Denpasar. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*.
- Azizah, N. (2019). Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1).
- Baumrind, D. (1991). The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. *The Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56–95. <https://doi.org/10.1177/02724316911111004>
- Casmini, C. (2007). *Emotional Parenting*. Pilar Medika.
- D. A Kurnia. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Perpustakaan Nasional.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan *Game online* Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial. *Jom FISIP*, 4(2).
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain *Game online* dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2).
- Fitriyani, L. (2015). Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak. *Lentera*, XVIII(1).
- Gusmanti, R., Hatimah, I., & Saepuddin, A. (2021). The Effectiveness of The Learning Process Homeschooling as a School Alternatives in the Time of the Covid-19 Pandemic. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2).
- Handayani, P. A., & Lestari, T. (2021). Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Moral dan Pola Pikir Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Hardiningsih, R. (2020). *Gambaran Kecanduan Bermain Game online*

*Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja di Sma Panca Budi Medan.* Universitas Medan Area.

- Hendrawan, T. (2012). *Hubungan antara Pola Asuh Orangtua dengan Prestasi Belajar Siswa di MI Miftahul Iman Kecamatan Kedung Kandang Kelurahan Lesanpuro Kota Malang.* Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan.* Penerbit Erlangga.
- Ismaniar, I., Jamaris, J., & Wisroni, W. (2018). Pentingnya Pemahaman Orang Tua tentang Karakteristik Pembelajaran AUD dalam Penerapan Model Environmental Print Berbasis Keluarga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 93–100. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.9>
- Jannah, H. (2012). Bentuk Pola Asuh Orang Tua dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia di Kecamatan Ampek Angkek. *Pesona PAUD*, 1(2).
- Jumaini, Elita, V., & Nauli, F. A. (2015). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Kepercayaan Diri Remaja di Kelurahan Kulim. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari*, 2(2).
- Kardina, K. (2020). *Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game online Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo.* Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Kartono, K. (2011). *Kenakalan Remaja.* Raja Grafindo Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Pengasuhan Positif.* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kominfo. (2020). *Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta.* Kominfo.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja.* Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika.
- Maurice, A. S. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jeffray*, Vol. 15 No. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjx8p-m0YrzAhU\\_4HMBHfWGAX0QFnoECBQQAQ&url=https%3A%2F%2Fmedia.neliti.com%2Fmedia%2Fpublications%2F257119-pengaruh-kecanduan-game-online-siswa-sma-076d064a.pdf&usg=AOvVaw2yPE82rC9IRSL](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjx8p-m0YrzAhU_4HMBHfWGAX0QFnoECBQQAQ&url=https%3A%2F%2Fmedia.neliti.com%2Fmedia%2Fpublications%2F257119-pengaruh-kecanduan-game-online-siswa-sma-076d064a.pdf&usg=AOvVaw2yPE82rC9IRSL)
- Milandhara, P. (2018). *Peran Orang Tua dalam Menanamkan Disiplin Pada Anak Usia 4-5 Tahun.* Universitas Negeri Jakarta.

- Murni, S. (2017). Optimalisasi Pengawasan Orang Tua Terhadap Bahaya Pelecehan Seksual Pada Anak di Era Digital. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2).
- Murni, S. (2019). Peran Keluarga dalam Menangani Emosi Negatif dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1).
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi *Game online* dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Empati*, 5(1).
- Nugraheni, D. T. (2017). *Pola Asuh Orangtua Pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Oktarina, A. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MEMBANTU MAHASISWA DALAM MEMPELAJARI MATERI LARUTAN ELEKTROLIT DAN NONELEKTROLIT. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16047>
- Pamungkas, A. H. (2018). Pemanfaatan Experiential Learning untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Pamungkas, A. H., & Wahyudi, W. A. (2020). Covid-19, Family, and Information Literacy. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1).
- Priyatna, S. E. (2020). *Analisis Statistik Sosial Rangkaian Penelitian Kuantitatif Menggunakan SPSS*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnomo, Y. (2019). *Hubungan Intensitas Bermain Game online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Putri, S. M., & Syuraini, S. (2020). Gambaran Perhatian Orang Tua Terhadap Anak dalam Mengikuti B Setara SMP/MTS di PKBM Farilla Ilmi Kecamatan Koto Tangah Program Paket. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3).
- Rizki, N. (2017). pengaruh *game online* terhadap konsentrasi dan prestasibelajar siswa kelas V sekolah dasar. *Universitas Muhammdiyah Purwokerto*. <http://repository.ump.ac.id/1344/>
- Sabila, L. (2020). *Pengaruh Family Functioning, Loneliness dan Jenis Kelamin Terhadap Adiksi Game online Pada Remaja*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sakti, M. D. S. (2018). *Orientasi dan Hasrat Gamer dalam Bermain Game online di Warnet Galaxy PC 1 Jember*. Universitas Jember.
- Samsudin. (2017). *Sosiologi Keluarga*. Pustaka Pelajar.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain *Game*

- online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. Jurnal Imiah Psikologi, 9(1).*
- Santoso, T. W. (2013). *Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas Viii di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)*. Universitas Negeri Semarang.
- Santrock, J. W. (2009). *Perkembangan Anak Edisi 11*. Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2008). *Psikologi Remaja*. Raja Grafindo Persada.
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika, 9(2)*.
- Singgih, G. D. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. BPK Gunung Mulia.
- Soekanto, S. (2009). *Sosiologi Keluarga*. Rineka Cipta.
- Sriyanah, S. (2015). *Pengaruh Kecanduan Game online terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik (edisi revisi 2010)* (Ed. Rev. 2). PT. Rineka Cipta.
- Suherman, R. N. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah.
- Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Surbakti, E. . (2009). *Kenalilh Anak Remaja Anda*. Elex Media.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Games dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, 1(1)*.
- Syuraini, S. (2016). Penguatan Pendidikan Keluarga dalam Pembangunan Masyarakat Desa. *Conference: Seminar Nasional Kompetensi Pendamping Pembangunan Desa*.
- Syuraini, S. (2020). Efektifitas Model Kerjasama Parenting Bagi Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini.

*KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1).

- Temu, L. O. M. G. (2017). *Keterampilan Sosial dengan Kecanduan Bermain Game online Pada Remaja*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Tim APJII. (2020). Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. *APJII*.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *E-Journal Keperawatan(e-Kp)*, 7(1).
- Yee, N. (2007). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yelvina, & Syuraini. (2018). Gambaran Kepedulian Orang Tua Terhadap Pendidikan Remaja di Jorong sungai Cubadak Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota. *SPEKTRUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(4). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i4.101741>
- Yusuf A. Muri. (2005). *Metodologi Penelitian (dasar-dasar penyelidikan ilmiah)*. UNP Press.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.