



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 4217-4231

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh *Problematic Online Game Use* Dengan Pola Pengasuhan Permisif Orangtua Pada Remaja Sekolah Pasca Pandemi Covid 19

Fifin Dwi Purwaningtyas^{1✉}, Nur Irmayanti², Jeanny Christian Sembiring³, Miftakhul Jannah A.W⁴

Psikologi Universitas Wijaya Putra

Email: fifin@uwp.ac.id[✉]

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ada dua: (1) untuk mengetahui hubungan antara Penggunaan Game online Bermasalah (POGU) dan Pola Asuh Permisif pada remaja sekolah setelah pandemi Covid-19, dan (2) untuk mengidentifikasi terjadinya Penggunaan Game online Bermasalah (POGU) pada remaja sekolah pasca pandemi Covid-19, khususnya terkait Pola Asuh Permisif. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif yaitu desain non-eksperimental. Faktor-faktor yang diselidiki mencakup tantangan yang terkait dengan keterlibatan dalam aktivitas game online dan berbagai pendekatan yang digunakan oleh orang tua dalam praktik membesarkan anak mereka. Penelitian ini terdiri dari sampel 151 remaja (74 laki-laki dan 77 perempuan) berusia antara 12 dan 24 tahun yang terlibat dalam aktivitas game online. Temuan menunjukkan bahwa persamaan regresi $Y = 6,990 + 0,454X$, disertai dengan nilai p signifikan secara statistik sebesar 0,000 ($<0,05$), mendukung penerimaan hipotesis. Secara khusus, penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif antara Penggunaan Game online Bermasalah dan pola asuh permisif di kalangan remaja sekolah. Oleh karena itu, terdapat korelasi positif antara Penggunaan Game online Bermasalah dengan penerapan gaya pengasuhan permisif pada anak. Dampak pola asuh permisif menyumbang 31,9% dari keseluruhan pengaruh, dan sisanya sebesar 68,1% disebabkan oleh variabel atau penyebab lain. Remaja terlibat dalam aktivitas berpartisipasi dalam game online karena banyak motivasi yang mendasari keputusan mereka untuk memainkan game tersebut. Motivasi bermain game online disebabkan oleh mengalami emosi negatif sebanyak 67 orang (44,4%), mengalami emosi positif sebanyak 56 orang (37,1%), dan merasa netral atau tidak terpengaruh sebanyak 28 orang (18,5%).

Kata Kunci: *Pathological Online Game Use, Problematic Online Game Use, Pola Asuh Permisif, Pandemi Covid-19*

Abstract

The objectives of this study were twofold: (1) to investigate the association between Problematic Online Game Use (POGU) and Permissive Parenting in school adolescents following the Covid-19 pandemic, and (2) to identify the occurrence of Problematic Online Game Use (POGU) in school adolescents after the Covid-19 pandemic, specifically in relation to Permissive Parenting. The research methodology employed in this study is quantitative in nature, namely non-experimental in design. The factors under investigation encompassed challenges associated with engaging in online gaming activities and the various approaches employed by parents in their child-rearing practices. The study comprised a sample of 151 adolescents (74 males and 77 females) between the ages of 12 and 24 who engaged in online gaming activities. The findings indicate that the regression equation $Y = 6.990 + 0.454X$, accompanied by a statistically significant p value of 0.000 (<0.05), supports the acceptance of the hypothesis. Specifically, it suggests a positive association between Problematic Online Game Use and permissive parenting among school teenagers. Therefore, a positive correlation exists between Problematic Online Game Use and the adoption of a permissive parenting style in children. The impact of permissive parenting accounts for 31.9% of the overall influence, with the remaining 68.1% being attributed to other variables or causes. Adolescents engage in the activity of participating in online games due to many motivations underlying their decision to play such games. The motivations for engaging in online gaming were attributed to experiencing negative emotions by 67 individuals (44.4%), experiencing positive emotions by 56 individuals (37.1%), and feeling neutral or unaffected by 28 individuals (18.5%).

Keywords: *Pathological Online Game Use, Problematic Online Game Use, Permissive Parenting, Pandemic Covid-19*

PENDAHULUAN

Epidemi Covid-19, yang telah berlangsung selama dua tahun, telah menimbulkan efek transformatif pada kognisi dan wacana ilmiah dalam konteks Indonesia. Karena penutupan sekolah, anak-anak terpaksa melakukan kegiatan pendidikan berbasis rumah. Sebagai akibat dari penerapan langkah-langkah menjaga jarak fisik, anak-anak juga disarankan untuk tidak melakukan aktivitas bermain di luar ruangan bersama teman-temannya di luar batas tempat tinggal mereka. Ringkasnya, terlihat adanya kecenderungan di kalangan anggota keluarga untuk mengalokasikan lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan perangkat elektronik, termasuk televisi, ponsel, tablet, komputer, *game online*, dan penggunaan internet. Akibatnya, sejumlah besar remaja menunjukkan preferensi untuk terlibat dalam aktivitas *game online* dibandingkan mendedikasikan waktunya untuk kegiatan akademis selama epidemi COVID-19. Meskipun ada epidemi COVID-19, remaja sudah terbiasa melakukan aktivitas *game online* secara rutin. *Game online* telah muncul

sebagai genre hiburan digital yang sangat dicari, mendapatkan daya tarik yang signifikan dan menyebar ke berbagai demografi, terutama di kalangan remaja.

Video game dan bentuk *game online* lainnya telah berkembang seiring dengan internet. Adams & Rollings (Immanuel, 2009) mendeskripsikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana setiap pemain menggunakan komputernya sendiri yang terhubung ke permainan tersebut melalui jaringan, seringkali internet. Demografi game internet mencakup persentase remaja yang cukup besar. 56% siswa AS melaporkan bermain *game online* (Jones, 2003). Menurut penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, 97% remaja berusia 12-17 tahun bermain video game (Jones, 2003). Yee, (2002) tentang kecanduan internet, masalah dengan internet (termasuk *game online*) dalam kehidupan nyata dapat menyebabkan kesulitan di sekolah, kesehatan, keuangan, dan hubungan.

Remaja (berusia antara 12 dan 19 tahun) terbukti menunda tugas sekolah dan tanggung jawab lainnya demi bermain video game (Kircaburun et al., 2020). Seperti yang terjadi di Taiwan, permasalahan ini berpotensi berakibat fatal. Chong Rong-yu, seorang gamer berusia 23 tahun dari Taiwan, ditemukan tewas di tempat nongkrong online ("Again, Gamer Found Dead," 2012). Pemuda tersebut diduga memiliki jantung yang lemah dan meninggal karena kelelahan setelah menghabiskan 23 jam bermain game internet berturut-turut.

Banyak artikel akademis merinci evolusi game internet. Sejumlah konsep, seperti "Kecanduan *Game online*", "Penggunaan *Game online* yang Patologis", "Perilaku Kecanduan *Game online*", dan "Penggunaan *Game online* yang Bermasalah" (POGU), digunakan untuk menganalisis dampak berbahaya dari bermain video *game online*. Hal ini menggambarkan fakta bahwa definisi literatur mengenai efek berbahaya dari *game online* menggunakan bahasa yang berbeda. Masih menjadi perdebatan apakah istilah "kecanduan" sebaiknya digunakan dalam studi penggunaan internet dan karakteristik terkaitnya. Menurut Hance & Brown (Kim & Kim, 2010) berpendapat bahwa istilah "kecanduan" tidak tepat bila digunakan untuk menggambarkan dampak negatif dari bermain video *game online* karena DSM IV-TR mengaitkan istilah tersebut dengan penyalahgunaan narkoba dan perilaku tidak normal seperti perjudian. Menurut Kim & Kim, (2010) menyatakan bahwa tidak seperti perilaku abnormal yang dijelaskan oleh DSM IV-TR, *game online* memiliki serangkaian ciri yang unik. Hal ini disebabkan oleh kepercayaan luas bahwa aspek sosial dari bermain *game online* adalah daya tarik utama bagi banyak pemain.

Perilaku bermain *game online* bermasalah (POGU) ditandai dengan bermain game secara berlebihan meskipun berdampak negatif pada kehidupan pribadi dan profesional seseorang mengutip dari Charlton dan Danforth. (Kim & Kim, 2010) Istilah "pengguna *game online* bermasalah" (POGU) digunakan di sini sesuai dengan definisi yang diberikan oleh (Kim & Kim, 2010). "untuk menggambarkan orang-orang yang terlibat dalam penggunaan *game online* secara berlebihan yang mengakibatkan hasil negatif." Definisi di atas memberikan gambaran tentang individu yang menggunakan internet secara berlebihan dan dampak buruknya terhadap kehidupan mereka; ini adalah POGU. Gejala penggunaan *game online* bermasalah (POGU) adalah sebagai berikut, seperti dijelaskan oleh (Kim & Kim, 2010): (a) peningkatan investasi dan sumber daya terkait game, (b) peningkatan perasaan bahagia saat bermain, (c) peningkatan toleransi terhadap efek *game online*, (d) kehilangan kendali dan penolakan terhadap perilaku bermasalah, dan (e) lebih memilih pengalaman hidup di dunia maya dibandingkan dunia nyata.

Sangat sedikit penelitian yang dilakukan tentang POGU. Kepuasan hidup, efikasi diri akademis, kecemasan, dan kesepian semuanya telah dikaitkan dengan POGU dalam penelitian sebelumnya. (Kim & Kim, 2010). Peneliti juga mempertimbangkan pentingnya pengawasan orang tua dalam mencegah dampak buruk di kalangan remaja terkait kemunculan media digital, khususnya *game online*. Salah satu aspek yang dianggap mempunyai dampak besar terhadap perilaku remaja adalah pola asuh orang tua yang mereka jalani. Hal ini sesuai dengan temuan (Mathy & Cooper, 2003) bahwa pengaruh budaya dan masyarakat, selain pengaruh dari keluarga sendiri, mungkin mempunyai peran dalam membentuk perilaku seseorang. Kasih sayang, pola asuh, dan pembekalan kecakapan hidup berasal dari keluarga, sedangkan teladan, pola asuh, pendidikan, agama, norma, dan tekanan teman sebaya berasal dari konteks budaya dan sosial. Meskipun remaja mungkin menghabiskan lebih sedikit waktu dengan orang tuanya dan lebih banyak waktu dengan teman sebayanya, keyakinan dan nilai-nilai orang tuanya tetap mempunyai dampak yang besar terhadap perkembangan mereka, (Papalia E. Diane, 2021).

Temuan ini menguatkan temuan Kusumawati dkk., (2017), yang menemukan korelasi antara keterlibatan orang tua dan kecanduan video game remaja. Siswa yang masuk dalam kategori "rendah" sebanyak 14 orang, "sedang" sebanyak 36 orang, dan "tinggi" sebanyak 3 orang sesuai dengan analisis distribusi frekuensi indikator pola asuh orang tua dengan perilaku gangguan kecanduan *game online* yang dilakukan oleh Masya & Candra, (2016). Menurut Park (Kusumawati et al., 2017) Gaya pengasuhan mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak, dan gaya ini bisa sangat bervariasi. Menurut Rini (Misnawati, 2016), game berbasis LAN (atau "*game online*") adalah subset spesifik dari game

yang mendukung LAN. Permainan adalah kegiatan yang menghibur dengan batasan, rintangan, dan imbalan yang pasti atas keberhasilan dan kegagalan. Mereka yang kecanduan bermain video *game online* cenderung mencurahkan banyak waktu dan tenaga untuk aktivitas tersebut, menganggapnya sebagai prioritas utama yang harus selalu dipenuhi (Mulyasanti Pande & Marheni. Adijanti, 2015). Waluyo (dalam Mulyasanti Pande & Marheni. Adijanti, 2015) jika dia menghabiskan lebih dari dua jam sehari bermain *game online*, dia telah menunjukkan tanda-tanda seorang pecandu game. Kecanduan *game online* mungkin dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua. Menurut dalam Habibi, (2020) Mengasuh anak, proses mendidik dan mengajar anak-anak melalui interaksi dengan mereka, sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka yang sehat.

Ketergantungan remaja terhadap bermain video game berkaitan dengan keterlibatan orang tua. Otoritarianisme dan pengarahan orang tua berhubungan dengan berkurangnya waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain video game. Remaja cenderung tidak menentang keinginan orang tuanya ketika mereka dibesarkan di bawah gaya pengasuhan direktif otoriter dengan aturan yang ketat dan mengganggu. Dengan gaya pengasuhan direktif non-otoriter, orang tua mempertahankan kontrol yang ketat tanpa terlalu mengganggu, sehingga memberikan kebebasan kepada remaja untuk terlibat dalam aktivitas lain, seperti bermain *game online*, tanpa menarik perhatian yang tidak perlu pada diri mereka sendiri (Baumrind, 2013).

Menurut Ulfiana, (2018) menemukan bahwa anak-anak yang orang tuanya memiliki pendekatan pengasuhan yang lebih liberal lebih besar kemungkinannya mengalami kecanduan video game. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang orang tuanya tidak terlibat aktif dalam kehidupannya memiliki rata-rata empiris kecanduan video game tertinggi. Pola asuh yang tidak terlibat adalah jenis pola asuh yang paling buruk. Pendekatan dalam membesarkan anak seperti ini berarti bahwa orang tua kurang mempunyai hak untuk menentukan nasib anak remajanya dan kurang memberi perhatian pada anak remajanya. Remaja menggunakan video game sebagai pelampiasan stres emosional dan mental orang tuanya.

Para peneliti berpendapat bahwa POGU terkait dengan pola asuh berdasarkan uraian di atas, yang menunjukkan bahwa penanaman nilai oleh orang tua tercermin dalam gaya pengasuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah remaja di sekolah pasca-Covid 19 menunjukkan gaya pengasuhan yang lebih permisif akibat penggunaan *game online* (POGU) yang bermasalah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil metode kuantitatif, non-eksperimental. Permasalahan yang dihadapi saat bermain *game online* dan pola asuh orang tua merupakan dua faktor yang berbeda. 151 orang yang mengambil bagian dalam penelitian ini berusia antara 12 hingga 24 tahun dan semuanya merupakan gamer internet aktif.

Purposive sampling digunakan dalam penyelidikan ini, dengan mempertimbangkan karakteristik populasi sampel. Sugiyono, (2018) mengemukakan bahwa Skala Kecanduan *Game online* dapat digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi apakah individu memenuhi kriteria untuk mengalami kecanduan *game online*. Google form, sebuah aplikasi web yang dibuat untuk memperluas akses informasi, dapat digunakan sebagai langkah awal dalam proses pencarian lokasi partisipan penelitian.

Topik pembahasannya berkaitan dengan alat musik. Kuesioner berfungsi sebagai instrumen pengukuran dalam percobaan ini. Para peneliti menggunakan Skala Penggunaan *Game online* Bermasalah (Pápay et al., 2013) sebagai alat untuk menilai variabel minat, yaitu penggunaan *game online* bermasalah (POGU). Skala POGU merupakan skala yang menunjukkan unidimensi dan terdiri dari 12 komponen. Dokumentasi awal alat ukur ini disiapkan dalam bahasa Inggris, dan selanjutnya dilakukan upaya untuk menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia. Temuan penilaian validitas skala Penggunaan *Game online* menunjukkan bahwa 12 item telah dianggap valid. Validitas hasil ditentukan dengan membandingkan nilai r hitung yang diperoleh dengan nilai r tabel kritis (0,159). Apabila nilai yang diperoleh lebih besar dari nilai kritis maka barang tersebut dianggap sah. Selain itu, reliabilitas skala Penggunaan *Game online* dinilai menggunakan koefisien Cronbach alpha dengan nilai sebesar 0,937. Nilai ini berada di atas ambang batas yang direkomendasikan yaitu 0,60, yang menunjukkan bahwa skala tersebut dianggap dapat dipercaya.

Kerangka teoritis dan alat pengukuran yang dikembangkan oleh Baumrind, (2013) berfungsi sebagai landasan untuk membangun skala untuk menilai gaya pengasuhan yang berbeda. Skala gaya pengasuhan permisif terdiri dari total sembilan item. Skala Likert terdiri dari pilihan jawaban mulai dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), hingga sangat setuju (ST). Temuan dari penilaian skala gaya pengasuhan menunjukkan bahwa kesembilan item tersebut dianggap sah. Validitas temuan ditentukan dengan membandingkan koefisien korelasi observasi (r hitung) dengan koefisien korelasi kritis (r tabel) sebesar 0,159. Jika koefisien korelasi observasi lebih besar dari koefisien korelasi kritis, maka item tersebut dianggap valid. Sedangkan reliabilitas skala pola asuh orang tua dinilai dengan menggunakan koefisien alpha Cronbach. Dalam

hal ini nilai koefisien yang diperoleh sebesar 0,961 berada di atas ambang batas yang dapat diterima yaitu 0,60. Oleh karena itu, skala tersebut dianggap dapat dipercaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambaran Responden Penelitian

Sebanyak 151 remaja bermasalah (74 laki-laki dan 77 perempuan) berusia antara 12 dan 24 tahun dengan orang tua yang permisif dan kecanduan game berpartisipasi dalam penelitian ini. Rincian usia responden diberikan untuk setiap bagian kuesioner penelitian. Terdapat 36 siswa berusia 14–16 tahun (23,8%), 80 siswa berusia 17–19 tahun (52,9%), 29 siswa berusia 20–23 tahun (sekitar 4%) dan 6 siswa berusia 23–24 tahun (sekitar 4%) secara keseluruhan.

Responden survei penelitian ini terbagi hampir merata antara laki-laki dan perempuan. Totalnya ada 77 perempuan (51%) dan 74 laki-laki (49%). Peserta survei pemain biasanya menjelaskan bagaimana mereka menghabiskan waktu bermain game. Dari mereka yang bermain, 19,6% menghabiskan waktu kurang dari 2 jam untuk melakukannya, 42,3% bermain selama 3 jam, dan 38,1% menghabiskan lebih dari 3 jam untuk melakukannya.

Sebaran alasan responden bermain *game online* memberikan wawasan terhadap sampel penelitian. Persentase masyarakat yang merasa negatif terhadap bermain video *game online* sebanyak 44,4%, persentase yang merasa positif sebanyak 35,9%, dan persentase yang tidak merasakan apa-apa sebanyak 6,1% atau sebanyak 28 orang.

Distribusi emosi pemain ketika terlibat dalam *game online* diselidiki dengan meminta mereka mengisi kuesioner. Dua puluh orang (13,2% dari total) mengatakan bermain *game online* membuat mereka merasa frustrasi atau kesal, 34 orang (22,5% dari total) mengatakan mereka apatis, dan 97 orang (64,2%) mengatakan mereka sangat senang atau puas.

Hasil Uji Validitas

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

No.	r Hitung	Keterangan
1	0,724	Valid
2	0,752	Valid
3	0,788	Valid
4	0,745	Valid
5	0,759	Valid

6	0,744	Valid
7	0,744	Valid
8	0,787	Valid
9	0,753	Valid
10	0,771	Valid
11	0,825	Valid
12	0,831	Valid

Temuan analisis validitas skala Penggunaan *Game online* menunjukkan bahwa ke-12 item tersebut dapat dianggap reliabel dan valid. Apabila r hitung lebih besar dari ambang batas r tabel yaitu 0,159 maka item tersebut sah.

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

No.	r Hitung	Keterangan
1	0,887	Valid
2	0,832	Valid
3	0,862	Valid
4	0,892	Valid
5	0,870	Valid
6	0,880	Valid
7	0,876	Valid
8	0,871	Valid
9	0,887	Valid

Kesembilan item pada skala gaya pengasuhan ditemukan valid dalam analisis validitas. Apabila r hitung lebih besar dari ambang batas r tabel yaitu 0,159 maka item tersebut sah.

Uji Reliabilitas

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

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

Tabel 4. Hasil Reliabilitas Skala Pola Asuh *Permisif*

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

Jika nilai r pada salah satu dari dua tabel hasil uji reliabilitas di atas lebih dari 0,60, maka nilai skala tersebut dianggap reliabel. Skala Penggunaan *Game online* Bermasalah telah dianggap dapat dipercaya dan berkualitas sangat baik, dengan koefisien reliabilitas alpha cronbach sebesar $0,937 > (0,60)$. Skala Pola Asuh Permisif dinilai kredibel berdasarkan nilai koefisien Cronbach alpha sebesar $0,961 > (0,60)$.

Hasil Uji Normalitas

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

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

Tabel 5 menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki nilai sig (p-value) yang signifikan secara statistik pada tingkat yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi nominal (= 0,05). Hal ini konsisten dengan distribusi normal, baik untuk "pengasuhan permisif" dan "penggunaan *game online* yang bermasalah".

Hasil Uji Linieritas

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

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

Sig hasil di atas, Sig divergensi linearitas, dapat dilihat pada tabel 2. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan tabel ANOVA dan SPSS 25.00 versi Windows. kurang dari 0,05 dengan faktor 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat linier.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 7. Hasil Nilai Anova

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

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

Tabel 8. Nilai Koefisien

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

Permasalahan *game online* berhubungan dengan pola asuh yang lebih longgar yang ditunjukkan dengan nilai koefisien ($Y = 6,990 + 0,454X$). Dibandingkan dengan remaja yang orang tuanya kurang toleran, remaja yang orang tuanya lebih permisif lebih besar kemungkinannya untuk ikut serta dalam Penggunaan *Game online* Bermasalah.

Berdasarkan persamaan regresi linier, koefisien ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prevalensi *game online* bermasalah sebesar 0,454 poin persentase untuk setiap peningkatan satu poin persentase. Pola asuh permisif dikaitkan dengan masalah game internet remaja, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi positif. Konstanta (a) bernilai 0 untuk Penggunaan *Game online* Merepotkan pada persamaan regresi linier menghasilkan nilai 6,990 untuk pola asuh permisif.

Tabel 9. Hasil model summary

Model	R	R Square
1	0,565	0,319

Pentingnya nilai estimasi R sebesar 0,565 disajikan pada tabel sebelumnya. Analisis koefisien denominator (R Square) menunjukkan bahwa POGU mempengaruhi pola asuh Permisif hanya sebesar 31,9%, dan sisanya sebesar 68,16% disebabkan oleh faktor lain.

Pembahasan

Hasil analisis uji data statistik menggunakan regresi linier sederhana yang dilakukan pada penelitian ini mendukung hipotesis bahwa bermain *game online* bermasalah berpengaruh positif terhadap pola asuh permisif pada remaja usia sekolah ($Y = 6,990 + 0,454X$, sig p = 0,000 [0,05]). Oleh karena itu, orang tua cenderung mengabaikan penggunaan *game online* yang berlebihan oleh anak-anak mereka.

Namun, orang tua yang memiliki anak dengan tingkat Penggunaan *Game online* Bermasalah yang rendah cenderung bersikap sombong. Berdasarkan persamaan regresi linier, koefisien ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prevalensi *game online* bermasalah sebesar 0,454 poin persentase untuk setiap peningkatan satu poin persentase. Pola asuh permisif dikaitkan dengan masalah game internet remaja, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi positif. Karena konstanta (a) pada persamaan regresi linier

menunjukkan bahwa Penggunaan *Game online* Bermasalah mempunyai nilai 0, maka kita dapat memberikan nilai 6,990 pada pola asuh permisif.

Sampel penelitian ini mencakup 151 anak muda (74 laki-laki dan 77 perempuan) berusia antara 12 dan 24 tahun yang menunjukkan perilaku bermain *game online* yang bermasalah dan orang tuanya mengadopsi pendekatan pasif dalam mengatur asupan media mereka, dan hal ini konsisten dengan temuan tersebut. Dari total responden, terdapat 36 (atau 23,8%) pada rentang usia 14-16 tahun, 80 (17-19) pada rentang usia 17-19 tahun, 29 (20-22%) pada rentang usia 20-22 tahun (19,2 %), dan 6 (atau 4%) pada rentang usia 23-24 tahun.

Peserta dalam penelitian ini juga telah mengisi kuesioner tentang waktu yang mereka habiskan dalam permainan. Dari mereka yang bermain, 19,6% menghabiskan waktu kurang dari 2 jam untuk melakukannya, 42,3% bermain selama 3 jam, dan 38,1% menghabiskan lebih dari 3 jam untuk melakukannya. Mereka yang telah menyelesaikan studi tentang apa yang mendorong gamer online juga berbagi motivasi mereka bermain. Persentase masyarakat yang merasa negatif terhadap bermain video *game online* sebanyak 44,4%, persentase yang merasa positif sebanyak 35,9%, dan persentase yang tidak merasakan apa-apa sebanyak 6,1% atau sebanyak 28 orang.

Selain itu, peserta diminta mengisi survei berdasarkan perasaannya selama bermain game virtual. Dua puluh orang (13,2% dari total) mengatakan bermain *game online* membuat mereka merasa frustrasi atau kesal, 34 orang (22,5% dari total) mengatakan mereka apatis, dan 97 orang (64,2%) mengatakan mereka sangat senang atau puas.

Hal ini sesuai dengan temuan (Mathy & Cooper, 2003), Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor di luar keluarga dekat seseorang dapat berperan dalam membentuk perilaku seseorang. Keluarga adalah sumber cinta, pengasuhan, dan pengembangan keterampilan hidup yang penting, sementara lingkungan sosial dan budaya yang lebih luas membentuk individu melalui teladan, pendidikan, agama, konvensi masyarakat, dan tekanan teman sebaya. Nilai-nilai dan gagasan remaja terus dibentuk sejak masa kanak-kanak, meskipun faktanya mereka menghabiskan lebih sedikit waktu dengan orang tua dan lebih banyak waktu dengan teman-temannya (Papalia E. Diane, 2021).

Hal ini membenarkan hasil penelitian terbaru (Kusumawati et al., 2017) yang menemukan adanya hubungan antara partisipasi orang tua dengan kecanduan video game pada remaja. Pengujian distribusi frekuensi indikator orang tua dengan perilaku gangguan adiksi *game online* didapatkan 14 anak masuk dalam kelompok "rendah", 36 siswa masuk dalam kategori "sedang", dan 3 siswa masuk dalam kategori "tinggi" (Masya & Candra, 2016). Park (Kusumawati et al., 2017) berpendapat bahwa berbagai gaya pengasuhan orang

tua mempengaruhi perkembangan anak. Rini (Misnawati, 2016) menyatakan bahwa game berbasis LAN (atau "*Game online*") merupakan subset dari semua game yang memiliki fungsi LAN.

Baik Anda menang atau kalah, permainan itu menghibur karena menghadirkan tantangan yang harus dihadapi. Menurut penelitian Mulyasanti Pande & Marheni. Adijanti, (2015), gamer kompulsif menempatkan *game online* di atas segalanya. Seseorang bisa saja mengalami kecanduan Waluyo Online Games apabila ia menghabiskan waktu lebih dari dua jam setiap hari untuk memainkannya (dalam Mulyasanti Pande & Marheni. Adijanti, 2015). Orang tua dapat berperan dalam mencegah anak-anak mereka mengembangkan kecanduan video game internet. Menurut Habibi, (2020), pola asuh yang baik berarti memberikan bimbingan dan pengajaran kepada anak dalam konteks hubungan orang tua yang mengasuh dan saling percaya.

Kecanduan video game pada remaja ada kaitannya dengan cara orang tua membesarkan mereka. Kecanduan video game lebih jarang terjadi pada remaja yang orang tuanya menerapkan pendekatan yang lebih ketat dan disengaja dibandingkan dengan teman sekelasnya. Terdapat hubungan antara pola asuh otoriter orang tua dengan kepatuhan anak remajanya. Remaja dapat dengan aman terlibat dalam aktivitas lain, seperti bermain *game online*, tanpa takut akan teguran atau hukuman ketika orang tua mereka menggunakan gaya pengasuhan direktif yang non-otoriter. (Baumrind, 2013).

Ulfiana, (2018) mengidentifikasi korelasi antara anak-anak dari orang tua dengan metode pengasuhan yang lebih permisif dan kecanduan video game remaja. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak yang orang tuanya tidak tertarik dengan kehidupan mereka lebih mungkin mengalami kecanduan game. Ketidakhadiran dan ketidaktertarikan adalah contoh praktik pengasuhan anak yang buruk. Orang tua yang mengambil pendekatan ini cenderung melepaskan otonomi remajanya dan kurang memberi perhatian pada anak remajanya. Saat orang tua merasa kewalahan, remaja beralih ke video game sebagai cara untuk bersantai.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini, kami menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis bahwa keterlibatan remaja dalam *game online* berisiko berhubungan positif dengan gaya pengasuhan permisif orang tua mereka. Oleh karena itu, orang tua cenderung mengabaikan penggunaan *game online* yang berlebihan oleh anak-anak mereka.

Namun, orang tua yang memiliki anak dengan tingkat Penggunaan *Game online* Bermasalah yang rendah cenderung bersikap sombong. Berdasarkan persamaan regresi linier, koefisien ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prevalensi *game online* bermasalah sebesar 0,454 poin persentase untuk setiap peningkatan satu poin persentase. Pola asuh permisif dikaitkan dengan masalah game internet remaja, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi positif. Karena nilai Penggunaan *Game online* bermasalah adalah 0, maka persamaan regresi linier menghasilkan nilai konstanta sebesar 6,990 untuk pola asuh permisif.

Terdapat 67 orang yang merasa negatif terhadap bermain *game online*, 56 orang merasa positif, dan 28 orang tidak terlalu peduli. Selain itu, peserta diminta mengisi survei berdasarkan perasaannya selama bermain game virtual. Terdapat 20 orang yang emosinya terkena dampak negatif akibat bermain video *game online*, 34 orang tidak terpengaruh emosinya, dan sebanyak 97 orang emosinya terdongkrak.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan pentingnya pengaruh budaya dan sosial di luar keluarga terhadap perkembangan dan perilaku individu. Keluarga adalah sumber cinta, pengasuhan, dan pengembangan keterampilan hidup yang penting, sementara lingkungan sosial dan budaya yang lebih luas membentuk individu melalui teladan, pendidikan, agama, konvensi masyarakat, dan tekanan teman sebaya. Banyaknya waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk bermain video *game online*. Menurut Waluyo, ia bisa menjadi seorang gamer jika menghabiskan waktu kurang lebih dua jam setiap hari untuk bermain video *game online*. Orang tua dapat berperan dalam mencegah anak-anak mereka mengembangkan kecanduan video game internet.

Menurut Habibi, pola asuh adalah membimbing pola asuh dan perkembangan anak sedemikian rupa sehingga memberikan manfaat bagi anak secara keseluruhan. Kecanduan video game pada remaja ada kaitannya dengan cara orang tua membesarkan mereka. Kecanduan video game lebih jarang terjadi pada remaja yang orang tuanya menerapkan pendekatan yang lebih ketat dan disengaja dibandingkan dengan teman sekelasnya. Terdapat hubungan antara pola asuh otoriter orang tua dengan kepatuhan anak remajanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baumrind, D. (2013). Effective parenting during the early adolescent transition. In *Family Transitions*. <https://doi.org/10.4324/9780203772393>
- Habibi. (2020). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar S1 PAUD)*. Deepublish.

- Immanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. 19.
- Jones, S. (2003). Let The Games Begin: Gaming Technology And Entertainment Among College Students. *Pew Internet & American Life Project*.
- Kim, M. G., & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.010>
- Kircaburun, K., Alhabash, S., Tosuntaş, Ş. B., & Griffiths, M. D. (2020). Uses and Gratifications of Problematic Social Media Use Among University Students: a Simultaneous Examination of the Big Five of Personality Traits, Social Media Platforms, and Social Media Use Motives. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 525–547. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9940-6>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mathy, R. M., & Cooper, A. (2003). The duration and frequency of internet use in a nonclinical sample: Suicidality, behavioral problems, and treatment histories. *Psychotherapy*, 40(1–2). <https://doi.org/10.1037/0033-3204.40.1-2.125>
- Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 217–223. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>
- Mulyasanti Pande, N. P. A., & Marheni. Adijanti. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Papalia E. Diane. (2021). Experience Human Development, Fourteenth Edition. In *McGraw-Hill Education, 2 Penn Plaza, New York, NY 10121*. (Vol. 14, Issue 4).
- Pápay, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Kökönyei, G., Felvinczi, K., Oláh, A., Elekes, Z., & Demetrovics, Z. (2013). Psychometric properties of the problematic online gaming questionnaire short-form and prevalence of problematic

- online gaming in a national sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(5), 340–348. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0484>
- Sugiyono. (2018). Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.
- Ulfiana, D. (2018). Pola asuh orang tua pada anak usia dini yang menjadi pecandu game online. *JURNAL SOSIOLOGI UNIVERSITAS AIRLANGGA*, 1–47.
- Yee, N. (2002). Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPGs. *Http://Www.Nickyee.Com/Facets/Home.Html*, 1–14.
<http://www.nickyee.com/facets/home.html>.