

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE
PADA REMAJA AKHIR DI KOTA MEDAN**

Marlis Bohalima¹, Nancy Aritonang²

Email : marlis.bohalima@student.uhn.ac.id, nancyaritonang@uhn.ac.id
Fakultas Psikologi, Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah melihat Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Kota Medan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu : 1. Hasil hipotesis korelasi Pearson Product Moment ditemukan bahwa adanya hubungan negatif antara pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan, yang berarti semakin tinggi pola asuh orang tua maka semakin rendah kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan atau sebaliknya, semakin rendah pola asuh orang tua maka semakin tinggi kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan. 2. Hasil korelasi aspek pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online ditemukan bahwa aspek komunikasi dan aspek disiplin memiliki korelasi dengan kecenderungan adiksi game online. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa bentuk pola asuh yang diterapkan orang tua remaja Kota Medan adalah pola asuh demokratis. 3. Hasil dari kategorisasi variabel pola asuh orang tua berdasarkan pendidikan ditemukan bahwa tingkat pendidikan S1 memiliki mayoritas responden pada kategori tinggi dibandingkan SMA dan pada variabel kecenderungan adiksi game berdasarkan pendidikan ditemukan bahwa tingkat pendidikan S1 memiliki responden mayoritas pada kategorisasi rendah. 4. Hasil dari kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan aspek ditemukan aspek saillance (arti penting) memiliki mayoritas kategori sedang ke tinggi. Responden dalam sehari akan berusaha bermain game online dan mencari tempat tongkrongan yang memiliki wifi untuk bermain game online. 5. Kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan aspek ditemukan aspek Anticipation mayoritas pada kategori sedang.

Kata Kunci : Hubungan, Pola Asuh Orang Tua, Adiksi, Game Online, Remaja

Abstract

The purpose of this study was to see the Relationship between Parenting Patterns and the Tendency of Online Game Addiction in Late Adolescents in Medan City. Based on the results of the study, several things can be concluded, namely: 1. The results of the Pearson Product Moment correlation hypothesis found that there is a negative relationship between parenting patterns and the tendency of online game addiction in adolescents in Medan City, which means that the higher the parenting pattern, the lower the tendency of online game addiction in adolescents in Medan City or vice versa, the lower the parenting pattern, the higher the tendency of online game addiction in adolescents in Medan City. 2. The results of the correlation of aspects of parenting patterns with the tendency of online game addiction found that the communication aspect and the discipline aspect have a correlation with the tendency of online game addiction. Based on these results, it can be concluded that the form of parenting patterns applied by parents of adolescents in Medan City is democratic parenting. 3. The results of the categorization of parenting pattern variables based on education found that the S1 education level had the majority of respondents in the high category compared to high school and in the variable of game addiction tendencies based on education found that the S1 education level had the majority of respondents in the low category. 4. The results of the categorization of online game addiction tendencies based on aspects found that the saillance aspect (importance) had the majority in the medium to high category. Respondents in a day will try to play online games and look for hangouts that have wifi to play online games. 5. Categorization of online game addiction tendencies based on aspects found that the Anticipation aspect was mostly in the medium category.

Keywords : Relationships, Parenting Patterns, Addiction, Online Games, Teenagers

Pendahuluan

Perubahan zaman dalam kehidupan sehari-hari sangat berpengaruh di dalam kehidupan manusia, mulai dari teknologi, sumber informasi, hingga permainan. Pada era sekarang ini banyak anak-anak dan remaja menggunakan game online melalui smartphone nya baik itu di waktu senggang untuk menghilangkan rasa bosan hingga ada game online yang dijadikan sebagai perlombaan dalam turnamen dunia, tetapi game online membawa dampak buruk juga bagi seorang individu dalam kesehariannya yaitu kecanduan game online. Bermain game online dapat menyita waktu seseorang dan mengabaikan waktu untuk melakukan aktivitas lainnya, seperti makan, istirahat, bekerja atau belajar. Menurut Lemmens dkk (Sabilla et al., 2021), kecanduan game online adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan. Yee (A. S. Nur & Massang, 2016) juga berpendapat bahwa kecanduan game online adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Hasil Survey pada 1011 pemain game yang dilakukan oleh DailySocial (Julaeha & Fathimatuzzahro, 2022) dengan tujuan ingin mengetahui berapa banyak waktu yang dihabiskan oleh para pemain dalam seminggu untuk bermain game menemukan hasil 35,31% dari 1011 responden menghabiskan waktu 1 hingga 4 jam dalam seminggu untuk bermain game, pada urutan kedua 4-16 jam sebanyak 24,43%, di urutan ketiga dan keempat menghabiskan waktu 16-48 jam dan > 48 jam dalam seminggu bermain game online sebesar 20%. Salah satu kasus di Korea Selatan yaitu seseorang yang bernama Bayu meninggal dunia karena ditinggal kedua orang tuanya untuk bermain game selama 10 jam setiap hari, lalu di Rusia seorang remaja meninggal dunia karena asik bermain game online selama 22 hari berturut-turut. Yee (Fadhilah et al., 2019) berpendapat bahwa kecanduan game online adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Jap menyatakan bermain game online lebih dari 4 jam sehari dapat menjadi indikasi terjadinya adiksi bermain game online pada remaja di Indonesia. Menurut Rooji (Maulana, 2020) remaja menghabiskan 55 jam dalam seminggu untuk bermain game online.

Dari hasil survei kepada 19 orang remaja terdapat 17 orang (89,47%) yang bermain game online setiap hari, hal ini disusul dari hasil pernyataan no.4 yaitu para remaja akan merasa bosan jika tidak bermain game online dalam sehari yaitu sebanyak 14 orang (73,68%) dan juga pada pernyataan no.5 yaitu seorang yang adiksi adiksi game online akan secara terus menerus berusaha dan berambisi untuk menaikkan level pada game tersebut (Adawiyah & Suaedah, 2022).

Seseorang yang memiliki adiksi game online akan merasa ada yang kurang saat tidak bermain game online sehari, dikarenakan bermain game online menjadi aktivitas yang dominan dalam kehidupan sehari-hari, seorang remaja akan selalu mendorong dirinya untuk bermain game online. Ada 10 (52,63%) dari 19 remaja yang memiliki kelompok grup untuk bermain game online. Biasanya seorang remaja yang memiliki kelompok bermain game online menghabiskan lebih banyak waktu bermain game dikarenakan saat bermain game adanya komunikasi dan hal tersebut merupakan hal yang seru bagi seorang anak remaja (Jauhar et al., 2022).

Pada pernyataan “orang tua saya sering memarahi saya karena keasikan bermain game online” terdapat 13 remaja yang dimarahi saat keasikan bermain game online, hal tersebut adalah salah satu tindakan pola asuh orang tua otoriter. Begitu juga pada pernyataan “orang tua saya menahan handphone saya kalau terlalu sering bermain game online” terdapat 17 remaja (89,47%) yang menjawab “tidak” dan 2 remaja yang menjawab “ya”. Dari pernyataan “orang tua saya menasehati saya akan dampak buruknya game online kepada diri saya” terdapat 18 (94,74%) remaja yang menjawab “ya”, hal ini adalah salah satu Tindakan pola asuh demokratis. Pada pernyataan no. 9 semua responden memberikan jawaban “Ya”, saat para remaja bermain game online mereka akan keasikan dengan permainannya dan tidak menghiraukan orang-orang yang ada di sekitar nya untuk di ajak berkomunikasi atau ngobrol, hal itu dikarenakan adanya dorongan dari dalam diri seorang remaja untuk bermain game online secara terus menerus dan adanya rasa kepuasan saat bermain game online, remaja akan fokus untuk bermain game online untuk menyusun strategi permainannya. begitu juga dengan pernyataan no.10 dan 11 yaitu 13 orang remaja/responden bermain game online hingga larut malam, hal ini adalah salah satu dari aspek adiksi game online yaitu Saliency (arti-penting) yaitu saat

seseorang keasikan dengan internet mereka akan kehilangan ketertarikan pada kegiatan lain dan tertutup dari orang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Grusser, Thalemann dan Griggiths (2007) di German, menyatakan 7.069 pemain game online dengan usia rata-rata 21,1 tahun dan 11,9% memiliki kriteria pecandu game online (Arizona et al., 2020). Kemudian penelitian Gentile (2011) di Singapore, menyatakan dari 3.034 pelajar yang bermain game online didapatkan 7,6-9,9% pecandu game online. Lalu penelitian dari Demetrovics (Handika, 2021) di Hungary, menyatakan 3.415 pemain game online rata-rata berusia 21 tahun didapatkan 3,4% pecandu berat dan 15,2% pecandu menengah (Ramadhan, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Jaya (2012) di beberapa sekolah di daerah Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta, menemukan bahwa ada 45,3% atau 1.477 dari 3.264 pelajar yang bermain game online selama sebulan terakhir dan tidak mau berhenti. Pelajar tersebut bermain game online selama 4-5 hari perminggu dengan intensitas waktu selama 4 jam sehari dan dikategorikan sebagai kecanduan game online sebanyak 150 dari 1.477 pelajar dan dikategorisasikan kecanduan berat game online 89 dari 150 pelajar.

Liasna (A. H. Nur & Karismatika, 2019) mengatakan bahwa seseorang yang candu game online akan mengabaikan waktu makan dan waktu istirahat mereka untuk memperbanyak waktu bermain, individu juga beranggapan bahwa kehidupan nyata kurang memuaskan, mereka akan mengurangi interaksi sosial di kehidupan nyata dan hanya berinteraksi dengan orang-orang yang mereka anggap baik saja. Perilaku individu terbentuk karena adanya kebiasaan yang diharapkan, dapat dicontohkan jika seseorang terbiasa bermain game online maka akan membentuk perilaku tersebut yang akhirnya dapat menyebabkan kecanduan pada game online itu sendiri (Haryanto, 2019).

Menurut Yee (Puspitaningtyas, 2016), terdapat lima faktor kecanduan bermain game online, yaitu, yang pertama Relationship, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata, yang kedua Manipulation, yaitu didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor lain, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain, yang ketiga Immersion, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut, yang keempat Escapism, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata, yang kelima Achievement, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan (Herman & Setiawati, 2022b).

Pada kondisi ini seorang anak remaja memerlukan peran orang tua. Orang tua memiliki peran dalam membimbing perilaku anak dan mendidik untuk menjadi individu yang mandiri dan teratur. Pola asuh orang tua ialah suatu proses interaksi antara orang tua dan anak yang meliputi kegiatan seperti memelihara, mendidik, membimbing serta mendisiplinkan dalam mencapai proses kedewasaan baik secara langsung maupun tidak langsung (Octaviani & Oktaviansyah, 2022).

Menurut Santrock (Mulyawati & Christine, 2019) pola asuh adalah cara atau metode pengasuhan yang digunakan oleh orang tua agar anak-anaknya dapat tumbuh menjadi individu-individu yang dewasa secara sosial. Begitu juga Djamarah (2014) berpendapat bahwa pola asuh orang tua dalam keluarga berarti kebiasaan orang tua, Ayah dan ibu, dalam memimpin mengasuh dan membimbing anak dalam keluarga. jenis pola asuh setiap orang tua berbeda.

Menurut Wawan & Junaidi (2013) tiga jenis pola asuh orang tua dalam mendidik seorang anak yaitu, yang pertama pola asuh otoriter, yaitu pola asuh orang tua yang kaku, biasanya pola asuh ini membatasi ruang untuk seorang anak dan memaksa kehendak orang tua untuk dilakukan, bilamana aturan-aturan ini dilanggar orang tua akan memberikan hukuman pada anak, yang kedua adalah pola asuh demokratis, pola asuh ini memberikan keterbukaan antara orang tua dan anak, anak diberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapat, perasaan, dan keinginannya dan belajar untuk dapat menanggapi pendapat orang lain, yang ketiga adalah pola asuh permisif, pola asuh ini memberikan kebebasan pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua memberikan keputusan kepada anak tanpa adanya pertimbangan dari orang tua (Tjahyadi & Ersan Lanang Sanjaya,

Begitu juga pada orang tua YC, dapat kita lihat bahwa orang tua YC menerapkan pola asuh otoriter tetapi berakhir dengan pola asuh yang permisif, dari hasil wawancara orang tua YC mengatakan bahwa sudah menasehati subjek untuk mengurangi waktu bermain tetapi subjek melawan dan terkadang meninggalkan percakapan dengan orang tua nya, Orang tua subjek juga sering mengingatkan untuk waktunya belajar, waktunya makan, untuk melakukan kegiatan lain selain bermain game, dengan keadaan tersebut orang tua YC memberikan kebebasan karena orang tua subjek merasa YC sudah besar dan tahu apa yang harus subjek lakukan (Setyawan et al., 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yosephine (ANGGRAENI, 2021) pada 30 remaja akhir yang berusia 18-21 tahun di Jakarta dengan karakteristik sampel bermain game online dengan minimal bermain game online secara teratur selama 4-5 hari seminggu dan rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 4 jam setiap hari menemukan hasil terdapat hubungan yang positif antara pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja akhir di Jakarta. Hasil uji korelasi antara setiap dimensi pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online hanya ada dimensi authoritative yang menunjukkan tidak ada hubungan dengan kecenderungan adiksi game online, sedangkan hasil uji korelasi dengan dimensi authoritarian, neglect, dan permissive terdapat hubungan positif dan ada hubungan dengan kecenderungan adiksi game online (Herman & Setiawati, 2022a).

Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadly (SIMANJUNTAK, 2022) pada 45 orang subjek di Komplek Perumahan KPN Pagaruyung Batusangkar menemukan hasil 19 orang (42%) memiliki tingkat kecanduan bermain game online yang sangat tinggi dengan jenis pola asuh demokratis sebanyak 15 orang, 2 orang pola asuh otoriter dan 2 orang dengan pola asuh permisif, selanjutnya 16 orang (35%) memiliki tingkat kecanduan bermain game online tinggi dengan jenis pola asuh demokratis sebanyak 12 orang, dan 4 orang dengan jenis pola asuh permisif, selanjutnya 4 orang (8%) memiliki tingkat kecanduan sedang dengan jenis pola asuh permisif sebanyak 3 orang dan 1 orang dengan jenis pola asuh otoriter selanjutnya 6 orang (13%) memiliki tingkat kecanduan bermain game online rendah dengan jenis pola asuh otoriter sebanyak 6 orang (Juzailah & Ilmi, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua memiliki peranan penting bagi remaja untuk mendisiplinkan diri agar dapat mengatur waktu dalam bermain game online. Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Kota Medan.

Method

Pola asuh orang tua dapat diartikan sebagai suatu kesatuan sistem atau cara yang dilakukan oleh orang tua dalam rangka merawat, mendidik serta membimbing anaknya dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang, dengan adanya komunikasi, pemberian hadiah atau hukuman, serta kontrol disiplin. Pola asuh orang tua akan diukur menggunakan aspek pola asuh menurut Hurlock (2013) yaitu terdapat empat aspek pola asuh orang tua, diantara-Nya adalah kontrol orang tua, hukum dan hadiah, komunikasi, dan disiplin. Subjek penelitian ini adalah remaja akhir yang tinggal bersama dengan orang tua berusia 17-22 tahun yang memiliki smartphone dan yang sering bermain game online.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2017) Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan menyesuaikan diri berdasarkan kriteria atau tujuan tertentu (disengaja). Kriteria yang dipakai oleh peneliti adalah:

1. Remaja yang berusia 17-22 tahun, Laki-laki atau Perempuan
2. Remaja yang sering Bermain game online pada smartphone pribadi.
3. Remaja yang tinggal dengan orang tua.

Adapun jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan tabel Isaac dan Michael. Karena jumlah populasi masih dalam ukuran perkiraan dengan jumlah yang tak pasti, maka peneliti menggunakan penentuan populasi dengan menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan jumlah kesalahan populasi tak teringga (Arikunto, 2010).

Teknik pengumpulan data utama adalah dengan menggunakan skala psikologi sebagai alat ukur untuk mengungkapkan aspek – aspek dalam psikologis. Skala psikologi adalah suatu prosedur dalam pengambilan data yang mengungkapkan dalam konstruk atau konsep psikologi yang dapat menggambarkan aspek dalam kepribadian individu (Azwar, 2008). Pengambilan data dalam penelitian

ini dapat dilakukan secara online atau daring. Metode pengumpulan data adalah cara – cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2010). Metode penelitian yang dilakukan adalah menyebar angket atau kuesioner. Penelitian ini menggunakan metode angket atau kuesioner menggunakan skala Likert. Menurut Arikunto (2010) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan maksud agar responden bersedia memberikan informasi sesuai dengan permintaan pengguna. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner untuk menyusun skala pola asuh orang tua dan kecenderungan adiksi game online.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kota Medan pada remaja akhir yang berusia 17-22 tahun. Dalam penyebaran skala psikologi peneliti menggunakan google form. Adapun cara yang digunakan untuk mengumpulkan respons dari subjek penelitian adalah dengan cara menghubungi subjek secara langsung melalui Whatsapp dengan chat personal atau dalam grup.

Hasil Dan Pembahasan

Pada penelitian ini terdapat 348 sampel penelitian yaitu Remaja Kota Medan. Peneliti memaparkan pengkategorisasian setiap remaja yang menjadi responden penelitian ini, dimana pengkategorisasian ini didasarkan oleh jenis kelamin, usia, dan asal pendidikan.

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1. Skor Hipotetik dan Empirik

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmin	Xmax	Mean	Std. Dev	Xmin	Xmax	Mean	Std. Dev
Pola Asuh Orang Tua	14	56	35	7	17	53	39,04	5,55
Kecenderungan Adiksi Game online	13	52	32,5	6,5	13	52	32,63	6,56

Diketahui pada data hipotetik variabel Pola Asuh Orang Tua nilai Xmin adalah 14, nilai Xmax adalah 56, nilai Mean adalah 35 dan nilai Standard deviasi adalah 7, pada data empirik diketahui nilai Xmin adalah 17, nilai Xmax adalah 53, nilai Mean adalah 39,04, dan nilai Standard deviasi adalah 5,55. Pada variabel Kecenderungan adiksi game online diketahui data hipotetik nilai Xmin adalah 13, nilai Xmax adalah 52, nilai Mean adalah 32,5, dan nilai Standard deviasi adalah 6,5, pada data empirik diketahui nilai Xmin adalah 13, nilai Xmax adalah 52, nilai Mean adalah 32,63, dan Nilai Standard deviasi adalah 6,56. Diketahui pada variabel pola asuh orang tua nilai mean data hipotetik lebih kecil dibandingkan dengan nilai mean data empirik yang berarti pola asuh orang tua pada remaja Kota Medan cenderung tinggi. Pada variabel adiksi game online diketahui nilai mean data hipotetik lebih kecil dibandingkan dengan mean data empirik yang berarti kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan cenderung tinggi. Peneliti memaparkan hasil pengkategorian dari seluruh data yang diperoleh dari responden yang menjadi subjek penelitian. Hasil dari pengkategorian ini diperoleh dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, pengkategorisasian dibagi dalam tiga bentuk kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hubungan antara variabel X (pola asuh orang tua) dengan variabel Y (Kecenderungan adiksi game online). Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan pearson product moment dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05.

Tabel 2. Uji Hipotesis

Variabel	Pearson Correlatio	Sig (2-tailed)	N
Pola Asuh Orang Tua Kecenderungan adiksi game online	-0,157	0,003	348

Dari hasil analisis uji hipotesis diketahui nilai signifikan adalah 0,003 yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan dengan nilai Pearson Product Correlation sebesar -0,157 atau -15,7%, yang berarti adanya hubungan negatif antara pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan, semakin rendah pola asuh orang tua maka semakin tinggi kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan atau semakin tinggi pola asuh orang tua maka semakin rendah kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja akhir di Kota Medan. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan korelasi Pearson Product Moment menemukan hasil terdapat hubungan yang negatif antara pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online sebesar -0,157 atau -15,7%, maka dapat dikatakan semakin tinggi pola asuh orang tua maka semakin rendah tingkat kecenderungan adiksi game online atau semakin rendah pola asuh orang tua maka semakin tinggi tingkat kecenderungan adiksi game online.

Adiksi yang sedang marak terjadi pada remaja zaman sekarang adalah adiksi game online, yang ditandai dengan pemain yang bermain game online secara berlebihan, seakan-akan tidak ada hal lain yang ingin dikerjakan dan seolah-olah game online adalah hidupnya (Weinstein, 2010). Adiksi game online pada remaja berkaitan dengan pola asuh orang tua, sebagaimana dijelaskan Smart (2010) bahwa pola asuh orang tua menjadi faktor penyebab remaja mengalami adiksi game online. Penelitian yang dilakukan Xiuquin (2010) juga menjelaskan bahwa pola asuh orang tua yang tidak tepat mengakibatkan remaja mengalami adiksi game online. Peran Orang tua dapat mengurangi timbulnya kecenderungan kecanduan game online, dapat dilakukan melalui peningkatan pengawasan pada anaknya khususnya untuk bermain game online, mengingatkan dan membatasi waktu sekaligus diberikan tindakan tegas pada anaknya jika dirasa telah menggunakan waktu lama bermain game online.

Menurut Halawa & Christopher (2017) dalam mewujudkan perilaku disiplin yang baik pada anak usia sekolah, peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai dengan karakter anak menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pemahaman mengenai cara mendidik dan menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan pada anak serta didukung oleh pemahaman akan karakter anak lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi di dalam keluarga menjadi hal penting yang harus dipahami orang tua dalam mengajarkan kedisiplinan pada anak (Halawa, A., Christopher, 2017). Menurut Pas (2007) bahwa didikan dan pola asuh orang tua memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter dan perilaku pada aspek video game dengan durasi dan intensitas yang lama. Seperti pola asuh otoriter menggunakan pendekatan yang mengontrol remaja secara otoriter dan diiringi dengan hukuman.

Hasil uji korelasi aspek pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online ditemukan bahwa aspek kontrol orang tua dengan nilai korelasi -0,091 dan nilai signifikansi 0,089 dan aspek hukum dan hadiah dengan nilai korelasi -0,099 dan nilai signifikansi 0,066 tidak memiliki korelasi dengan kecenderungan adiksi game online, Hasil uji korelasi aspek pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online ditemukan bahwa aspek komunikasi dengan nilai korelasi yaitu -0,197** dan nilai signifikansi 0,000 dan disiplin dengan nilai korelasi yaitu -0,218** dan nilai signifikansi 0,000 memiliki korelasi dengan kecenderungan adiksi game online.

Pada hasil penelitian ini banyak responden memiliki orang tua yang memperhatikan kegiatan-kegiatan anak-anaknya sebagai remaja terutama pada kegiatannya diluar rumah dan orang tua para responden memberikan nasehat kepada remaja tentang perilaku-perilaku yang perlu dibatasi di usia remaja terutama dalam hal bermain game online, para remaja juga selalu meminta izin kepada orang tua nya jika ingin berkegiatan diluar. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa orang tua remaja Kota Medan yang menerapkan pola asuh demokratis. Hal ini terbukti dari hasil kategorisasi variabel pola asuh orang tua berdasarkan aspek yaitu aspek disiplin yang memiliki kategori tinggi paling banyak dibandingkan aspek lainnya. Hasil ini juga sesuai dengan pra-survei yang dilakukan peneliti pada latar belakang penelitian ini yang menemukan bahwa terdapat 18 orang (94,74%) yang memberikan nasehat dampak buruk game online pada remaja.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardayani (2019) yang menemukan hasil bahwa pola asuh orang tua yang paling banyak diterapkan dan memiliki korelasi adalah pola asuh demokratis pada remaja di SMP N 4 Semarang. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian oleh Akkaya (2021) yang menemukan hasil bahwa tingkat kesadaran orang tua mengenai dampak Game online pada anak usia dini menunjukkan perbedaan yang signifikan berdasarkan variabel independent usia anak mulai bermain game digital dan jenis permainan yang disukai anak. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Tiwa (2019) yang menemukan hasil sebanyak 31 orang (51,7%) remaja di SMA Kristen Zaitun, Manado memiliki orang tua dengan pola asuh demokratis.

Menurut Wawan dan Junaidi (2013) pola asuh demokratis ialah pola asuh orang tua yang berusaha mengarahkan aktivitas anak secara rasional, memberikan informasi dan penjelasan tentang dasar kebijaksanaan atau keputusan yang diambilnya serta mempertimbangkan implikasi jangka panjangnya. Corak hubungan antara orang tua bersifat memberi dan menerima, karena orang tua memberi kebebasan pada anak untuk berekspresi dan berani mengambil tindakan, meskipun anak tetap diawasi dan diberikan tanggung jawab serta didorong untuk mandiri dan dilatih untuk mengambil pertimbangan secara matang.

Hasil dari kategorisasi variabel pola asuh orang tua berdasarkan pendidikan ditemukan bahwa tingkat pendidikan S1 memiliki responden pada kategori tinggi lebih banyak dibanding SMA dan pada variabel kecenderungan adiksi game berdasarkan pendidikan ditemukan bahwa tingkat pendidikan S1 memiliki responden paling banyak pada kategorisasi rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2023) pada 106 mahasiswa (S1) angkatan 2019 di Universitas Prima Indonesia menemukan hasil adanya hubungan negatif antara variabel kontrol diri dengan adiksi game online, yang artinya semakin tinggi kontrol diri, maka tingkat adiksi game online semakin rendah. Subjek dengan tingkat adiksi game online tinggi memiliki tingkat kontrol diri berada pada kategori sedang dan rendah, dan cenderung memiliki skor rendah pada aspek mengontrol perilaku dan mengantisipasi peristiwa.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Erna (2023) pada 152 Mahasiswa laki-laki Universitas Merdeka Malang yang berusia 19-26 tahun menemukan hasil bahwa hubungan kecenderungan kecanduan game online dengan prestasi akademik signifikan yaitu semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah prestasi akademik Mahasiswa.

Game online pada saat ini menjadi salah satu permainan yang di jadikan hiburan sangat akrab pada kalangan anak muda khususnya pada kalangan remaja, sangat jarang para remaja tidak bermain game online, bahkan hampir semua pelajar pernah memainkan game online yang jadi hiburan untuk diri dan yang akhirnya menjadi kecanduan game online khususnya pada kalangan mahasiswa. Bermain game terlalu banyak bahkan terlalu sering dan terlalu intens yang dapat menimbulkan masalah besar dalam kehidupannya yang akan datang, terutama jika seseorang memiliki pengendalian diri untuk berhenti berganti pada game online, karena banyak waktu luang dan jadwal perkuliahan dan jadwal pelajar yang tidak terlalu ketat dibandingkan masa kecil mereka, mahasiswa merupakan kelompok pemain game online terbesar (Agustina,2020).

Hasil dari kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan aspek ditemukan aspek Sillance (arti penting) memiliki mayoritas kategori sedang ke tinggi. Responden dalam penelitian ini merasa bosan jika tidak bermain game online dalam sehari, responden akan berusaha untuk bermain game online, responden juga mencari tempat tongkrongan atau kafe yang memiliki wifi agar bisa bermain game online. Kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan aspek mayoritas pada kategori sedang.

Kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan aspek ditemukan aspek Anticipation (antisipasi) memiliki mayoritas kategori sedang paling banyak dibandingkan aspek lainnya. Para responden pada penelitian ini akan mengaktifkan notifikasi aplikasi game online nya untuk mendapatkan info terbaru tentang event atau hal terbaru yang ada pada aplikasi game tersebut, selain itu, teman-teman online para responden juga saling mengingatkan info terbaru dari game online yang mereka mainkan.

Hasil dari kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan jenis

kelamin ditemukan bahwa laki-laki lebih banyak dalam kategori sedang. Menurut penelitian Reiss (2013) yang mengemukakan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain game, karena bagian otak merespon kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif bermain game online. Hal ini menjadi daya tarik laki-laki yang menyukai tantangan dibandingkan dengan perempuan. Berdasarkan

hasil riset Newzoo (2017) Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer terbanyak sekitar 43,7 juta gamer diantaranya 56% berjenis kelamin laki-laki (Anonim, 2017).

Hasil kategorisasi variabel kecenderungan adiksi game online berdasarkan usia ditemukan bahwa usia 19 tahun paling banyak pada kategori sedang yaitu 20 orang (83,3%) dan usia 22 tahun paling banyak pada kategori tinggi yaitu 24 orang (42,1%). Ariati (2015) menyatakan bahwa game online merupakan aktivitas yang sifatnya menghibur saat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang. Menurut Sa'id, A. (2017) pada masa remaja madya ini sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puji sehingga masa ini disebut masa merindu puja, yaitu sebagai gejala remaja.

Hasil studi yang dilakukan Maulida (2018) menunjukkan seperempat dari jumlah total gamer memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, di mana persentasenya masing-masing 27%. Selain itu 24% lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Pengguna smartphone dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan mobile game dengan persentase 17% dari basis gamer di Indonesia.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu :

1. Hasil hipotesis korelasi Pearson Product Moment ditemukan bahwa adanya hubungan negatif antara pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan, yang berarti semakin tinggi pola asuh orang tua maka semakin rendah kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan atau sebaliknya, semakin rendah pola asuh orang tua maka semakin tinggi kecenderungan adiksi game online pada remaja Kota Medan.
2. Hasil korelasi aspek pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi game online ditemukan bahwa aspek komunikasi dan aspek disiplin memiliki korelasi dengan kecenderungan adiksi game online. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa bentuk pola asuh yang diterapkan orang tua remaja Kota Medan adalah pola asuh demokratis.
3. Hasil dari kategorisasi variabel pola asuh orang tua berdasarkan pendidikan ditemukan bahwa tingkat pendidikan S1 memiliki mayoritas responden pada kategori tinggi dibandingkan SMA dan pada variabel kecenderungan adiksi game berdasarkan pendidikan ditemukan bahwa tingkat pendidikan S1 memiliki responden mayoritas pada kategorisasi rendah.
4. Hasil dari kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan aspek ditemukan aspek *sailence* (arti penting) memiliki mayoritas kategori sedang ke tinggi. Responden dalam sehari akan berusaha bermain game online dan mencari tempat tongkrongan yang memiliki wifi untuk bermain game online.
5. Kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan aspek ditemukan aspek *Anticipation* mayoritas pada kategori sedang. Para responden mendapatkan informasi tentang game online yang dimainkan mereka melalui notifikasi aplikasi dan juga dari teman-teman online.
6. Hasil dari kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan jenis kelamin ditemukan bahwa laki-laki lebih mayoritas pada kategori sedang dibandingkan dengan perempuan.
7. Hasil dari kategorisasi kecenderungan adiksi game online berdasarkan usia ditemukan bahwa usia 19 tahun mayoritas pada kategori sedang dan usia 22 tahun mayoritas pada kategori tinggi.

Referencess

- Adawiyah, R., & Suaedah, S. (2022). Pola Asuh Orang Tua Pada Minat Belajar Siswa Di Smpn 15 Kota Bekasi. *Research And Development Journal Of Education*, 8(2), 808. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V8i2.12884>
- Anggraeni, A. Y. U. R. (2021). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Di Rt 01 Rw 01 Kelurahan Asemrowo Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya*. <http://repository.unusa.ac.id/id/eprint/7414>
- Arizona, M., Yuandra, R. F., & Gultom, P. L. (2020). Hubungan Lamanya Bermain Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Siswa Sma Negeri 1 Delitua Kec. Deli Tua Kab. Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Kesmas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.36656/Jpksy.V3i1.366>
- Fadhilah, T. N., Handayani, D. E., & Rofian, R. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 249.

- Marlis Bohalima, Nancy Aritonang| Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Kota Medan
<https://doi.org/10.23887/Jp2.V2i2.17916>
- Handika, D. A. (2021). Pengelolaan Kelas, Minat Belajar, Penggunaan Handphone, Rasa Percaya Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp 3 Palembang. *Horizon*, 1(2), 420–436. <https://doi.org/10.22202/Horizon.V1i2.4747>
- Haryanto, Y. (2019). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Mahasiswa Di Yogyakarta*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Herman, R., & Setiawati, S. (2022a). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jambura Journal Of Community Empowerment*, 23–35. <https://doi.org/10.37411/Jjce.V3i1.1261>
- Herman, R., & Setiawati, S. (2022b). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jambura Journal Of Community Empowerment*, 2(1), 23–35. <https://doi.org/10.37411/Jjce.V3i1.1261>
- Jauhar, S., Muin, A., Aras, L., & Hikma, R. S. (2022). Hubungan Antara Pola Asuh Orangtua Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jppsd: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 87. <https://doi.org/10.26858/Pjppsd.V2i1.30994>
- Julaeha, E., & Fathimatuszahro, A. (2022). Dampak Pola Asuh Single Parent Terhadap Minat Belajar Anak. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.24235/Prophetic.V5i1.11171>
- Juzailah, J., & Ilmi, I. M. B. (2022). Hubungan Emotional Eating, Citra Tubuh, Dan Tingkat Stres Dengan Imt/U Remaja Putri Di Smk Negeri 41 Jakarta Tahun 2022: The Relationship Between Emotional Eating, Body Image, And Stress Level With The Bmi-For-Age In Female Adolescents At Smk Negeri 41 Ja. *Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 14(2), 271–284. <https://jurnalgizi.unw.ac.id/index.php/Jgk/article/view/345> (Accessed: 25 July 2023).
- Maulana, M. A. (2020). *Hubungan Antara Tingkat Stres Belajar Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Smk Negeri 2 Jember*. Fakultas Keperawatan. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/101427>
- Mulyawati, Y., & Christine, C. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 2(1), 21–25. <https://doi.org/10.55215/Jppguseda.V2i1.990>
- Nur, A. H., & Karismatika, I. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 7 Jember Tahun Pelajaran 2017–2018. *Success: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Nur, A. S., & Massang, B. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua, Konsep Diri, Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Ix Smp Negeri Di Kota Merauke. *Suska Journal Of Mathematics Education*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.24014/Sjme.V2i2.2067>
- Octaviani, N., & Oktaviansyah, A. D. (2022). *Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sma Institut Indonesia Semarang*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/104751>
- Puspitaningtyas, A. R. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sd Muhammadiyah 1 Panji Situbondo Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 4(2), 61–70. <https://doi.org/10.26858/Pjppsd.V2i1.30994>
- Ramadhan, B. I. (2022). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja*. Universitas Islam Riau.
- Sabilla, M., Fitria, L., & Sefriani, R. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Smk N 9 Padang. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia “Yptk” Padang*, 82–86. <https://doi.org/10.35134/Jpti.V8i2.49>

Marlis Bohalima, Nancy Aritonang| Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Kota Medan

Setyawan, I. A., Setiawati, O. R., Dharmawan, A. K., & Pramesti, W. (2021). Pengaruh Stres Dengan Perilaku Olahraga Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 241–247. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.593>

Simanjuntak, N. T. R. Y. P. (2022). *Pengaruh Intensi Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di Sma Gajah Mada Medan*.

Tjahyadi, A. V., & Ersan Lanang Sanjaya, E. L. (2021). *Peran Self-Esteem Dan Stress Terhadap Harassment Pada Pemain Online Game Dewasa Awal*. <http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/6225>