

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hipotesis yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala pola asuh permisif dan skala kecanduan *game online*, dengan kriteria subjek mahasiswa aktif, dengan rentang usia 18-25 tahun dan bermain *game online* 3-4 jam dalam sehari. Teknik pengambilan subyek dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu korelasi *Product moment*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil analisis data terdapat hubungan yang positif antara pola asuh permisif dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa ($r= 0,581$; $p= 0,001$; $p<0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

Kata Kunci : Pola asuh permisif, Kecanduan *Game Online*, Mahasiswa

ABSTRAK

This study aims to look at the relationship between permissive parenting and online game addiction in college students. The hypothesis proposed is that there is a positive relationship between permissive parenting and online game addiction in college students. The power collection method used in this study uses a permissive parenting scale and an online game addiction scale, with the subject criteria being active students, with an age range of 18-25 years and playing online games 3-4 hours a day. The technique of taking subjects in this study using purposive sampling technique. The data analysis technique used is Product moment correlation. Based on the results obtained from the results of data analysis, there is a positive relationship between permissive parenting and online game addiction in students ($r = 0.581$; $p = 0.001$; $p < 0.05$). This shows that the hypothesis proposed in this study is accepted.

Keywords: *Permissive parenting, Online Game Addiction, College Students*