**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH PERMISIF ORANG TUA DENGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA REMAJA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Tiska Mayzura1, Anwar2 dan Nikmah Sofia Afiati3**

12Universitas Mercu Buana Yogyakarta

12Tiskamayzuraa@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online*  pada remaja sekolah menengah pertama. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan positif antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Subjek penelitian yang digunakan sebanyak 70 remaja sekolah menengah pertama. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala kecanduan bermain *game online*  dan skala pola asuh permisif orang tua. Hasil korelasi *product moment* menunjukkan bahwa korelasi antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* adalah (rxy) = 0,529 (p < 0,01) berati ada korelasi yang positif antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan hipotesis diterima. Variabel pola asuh permisif orang tua dalam penelitian ini mempunyai sumbangan efektif sebesar 28% terhadap variabel kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Hal ini sekaligus menengaskan pengaruh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 72%.

**Kata kunci**: Kecanduan Bermain *Game Online,* Pola Asuh Permisif Orang Tua, Remaja.

**THE RELATIONSHIP BETWEEN PERMISSIVE PARENTING STYLE WITH ADDICTION TO PLAYING ONLINE GAMES IN JUNIOR HIGH SCHOOL ADOLESCENTS**

**Tiska Mayzura1, Anwar2 dan Nikmah Sofia Afiati3**

12Mercu Buana University Yogyakarta

12Tiskamayzuraa@gmail.com

This study aims to determine the relationship between permissive parenting style with addiction to playing online games in junior high school adolescents. The hypothesis that was proposed there is a positive relationship between permissive parenting style with addiction to playing online games in junior high school adolescents. The research subjects that are used were 70 junior high school adolescents. Data collection methods in this study use a scale of addiction to play online games and permissive parenting style scale. The product moment correlation results show that the correlation between permissive parenting style with addictions to playing online games is (rxy) = 0.529 (p <0.01) means there is a positive correlation between permissive parenting style with addictions to playing online games in junior high school adolescents. Based on the results of the study found that the hypothesis was accepted. The variable permissive parenting style in this study has an effective contribution of 28% to the variable addiction to play online games in junior high school adolescents. This also emphasizes the effect of other variables not examined in this study by 72%.

***Keywords****: Online Gaming Addiction, Permissive Parenting style, Adolescent.*

**PENDAHULUAN**

Masa remaja merupakan periode masa peralihan atau transisi dari kanak-kanak menuju dewasa (Santrock, 2003). Menurut Hurlock (1999) awal masa remaja berlangsung dari 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun. Pada masa ini juga remaja mulai memasuki sekolah menengah pertama untuk meneruskan pendidikan dari sekolah dasar. Piaget dalam Samiudin (2017) menambahkan periode yang dimulai pada usia 12 atau 13 tahun merupakan anak remaja yang sama dengan siswa remaja sekolah menengah pertama. Pada masa ini banyak sekali perubahan yang akan dirasakan oleh remaja mulai dari perubahan biologis, psikologis, sosial, kognitif dan moral (Santrock, 2003). Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Moral atau perilaku merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dipahami oleh seorang remaja sehingga remaja mampu mengenali dirinya sendiri dan bertingkah laku yang sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat (Istoqomah, 2016). Pada masa remaja terjadi perubahan perkembangan mendasar yang sangat berpengaruh terhadap eksistensi dan perannya dalam berbagai dimensi kehidupan.

Pada masa ini para remaja sangat mudah terpengaruh oleh teman sebayanya. Santrock (2003) menyebutkan bahwa tekanan untuk mengikuti perilaku teman sebaya menjadi sangat kuat di masa remaja. Seorang remaja pada masa ini akan berusaha dengan cara apapun agar tetap diterima oleh kelompok teman sebayanya. Salah satu usaha seorang remaja lakukan agar tetap diterima oleh kelompoknya adalah mengikuti ajakan-ajakan temannya untuk mengikuti kegiatan tertentu yang sedang teman-temannya lakukan atau ikuti. Salah satu kegiatan yang diikuti oleh remaja adalah bermain *game online*. *Game* *online* didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital di dunia maya yang dapat terhubungan dengan puluhan orang sekaligus serta dengan berbagai macam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, juga dapat merangsang pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik, karena masing-masing pemain akan berusaha untuk mencapai patokan yang bersifat unggul (Williams ddk., 2009).

Pada tahapan ini juga, remaja mulai mampu dalam berfikir secara logis dalam memecahkan masalah secara sistematis (Santrock, 2012). Mulai dari apa yang harus mereka kerjakan atau prioritas utama yang mereka kerjakan, bagaimana cara memecahkan masalah dan bahkan sudah mengetahui mana yang baik dan buruk bagi dirinya sendiri. Seharusnya dalam penggunaan *game online* remaja bisa berfikir tepat dan logis dalam penggunaanya hanya sebagai sarana *refreshing* sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang proposional (Laili, 2015). Akan tetapi pada kenyataannya banyak sekali remaja yang tidak mengunakan waktu untuk bermain *game* *online* secara wajar dan proposional atau logik melainkan bermaian *game online* secara berlebihan. Pada masa ini seharunya remaja memprioritaskan waktunya untuk belajar dari pada bermain *game online*.

Perkembangan dunia teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online* (Pratiwi, Andayani, & Karyanta, 2012). *Game online*  inilah yang selalu menjadi salah satu solusi pada saat bosan. Bukan hanya anak- anak yang sering bermain *game*, banyak orang-orang dewasa yang sering juga menjadikan game ini menjadi suatu aktifitas yang dapat membuat semangat kembali saat bosan. Selain sebagai hal yang menguntungkan karena bisa menghibur di saat bosan.

*Game online* lebih banyak digemari oleh remaja karena remaja memiliki waktu luang dan tanggung jawab yang rendah dibandingkan orang dewasa serta remaja memilki waktu yang lebih fleksibel (Griffith dkk., 2004). Ketika *game online* secara terus menurus dimainkan menjadi suatu alternative untuk mengisi waktu luang anak dari pada belajar dan menganggu aktivitas sehari-hari dari sini lah kecanduan pada *game online* akan muncul. Adiksi atau kecanduan *game online* adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari *game online* dan komputer yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Adiksi *game* 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).

Yee (2006) menemukan 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* kecanduan terhadap *game online*. Hasil penelitian ini juga menunjukan bahwa pemain *game online* kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir dan kesempatan pendidikan serta menjadikan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Chen dan Chang (2008) mengatakan bahwa kecanduan *game online* adalah menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dalam penggunaan yang berlebihan yang berdampak pada penglihatan, penurunan berat badan, kebingungan realitas, mengalami ilusi, serta hubungan sosial yang kurang baik. Kecanduan juga dapat terjadi dalam penggunaan internet, yaitu sebagai ketidakmampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktivitas sehingga melalaikan keluarga dan teman (Lee & Holim, 2007). Menurut Chen dan Chang (2008) terdapat lima komponen kecanduan bermain *game online*, yakni *tolerance, compulsive, withdrawal, health-related problem,* dan *time management*.

Adiksi atau kecanduan *game online* telah menjadi masalah global akibat masifnya perkembangan teknologi. Kuss (2013) menyebutkan prevalensi yang telah didapatkan di dunia terkait dengan adiksi *game online* yaitu sekitar 0,2% di Jerman. Berdasarkan hasil survei nasional yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018 bahwa sebanyak 17,1% pengguna internet menggunakan internet untuk bermain *game online*. Imanuel (2009) menemukan bahwa dari 75 siswa yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah. Penelitian ini menunjukan mahasiswa yang bermain *game online* adalah pecandu menengah.

 Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 september 2019 diadaptkan 4 remaja yang mengalami kecanduan *game online* dengan masuk ke semua aspek kecanduan game online yaitu 1) tidak memiliki batas tolerasi waktu dalam bermain *game online* dari hari-ke hari 2) selalu memilki dorongan untuk bermain *game online* secara terus-menurus demi mencapai kepuasan 3) individu merasa sulit untuk membatasi diri agar agar berhenti dalam aktivitas bermain yang berhubungan dengan *game online* 4) mengkesampingkan dampak negatif pada kesehatan yang ditimbulkan dari bermain *game online* seperti pola tidur dan makan 5) individu lebih banyak menghabiskan waktu mengakses *game online*. Sedangkan 2 remaja lain hanya kesulitan dalam membatasi tolerasi yang berhubungan dengan *game online*, terobsesi secara terus menerus dan sulit untuk membatasi diri agar tidak bermain *game online* saja. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa 4 dari 6 siswa mengalami kecanduan *game online*.

Dari berbagai macam indikasi tersebut dapat dikatakan bahwa remaja memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi. Tingginya kecanduan *game online* pada remaja dapat remaja tersubut hubungan interpersonal yang kurang baik di lingkungan sekitarnya, padahal lingkungan salah satu peran kunci dalam pembentukan perilaku positif maupun negatif pada anak, lingkungan yang ideal mampu memberikan dorongan atau motivasi, pendampingan dan pengawasan terhadap apa yang dilakukan oleh remaja (Santrock, 2013). Sikap orang-orang yang berada di lingkungan sekitar, kelekatan dan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari erat kaitannya dengan kecanduan *game online* (Choi dkk., 2004). Hal tersebut menjadi penting bagi orang terdekat agar secara intens menjalin komunikasi yang baik dengan remaja pecandu *game online* sehingga menjadi pendamping dan teman bagi para remaja pencandu *game online* (Primantyo, 2012).

Penelitian mengenai kecanduan *game online* penting dilakukan karena kecanduan *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak (Soleman, 2009).

Menurut Smart (2010) ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan dalam bermain *game online* adalah sebagai berikut: 1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat; 2) Depresi; 3) Kurang control; 4) Kurang kegiatan; 5) Lingkungan; 6) Pola Asuh. Berdasarkan sejumlah faktor-faktor tersebut, yang akan dikaji lebih lanjut adalah faktor pola asuh orangtua, peneliti memilih pola asuh orang tua untuk diteliti dalam penelitian ini sebagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online.* 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.

Terdapat perbedaan yang berbeda-beda dalam mengelompokkan pola asuh orang tua dalam mendidik anak, yang antara satu dengan yang lainnya hampir mempunyai persamaan. Menurut Hurlock, 1999 mengemukakan ada tiga jenis pola asuh orang tua terhadap anaknya, yakni: 1) Pola Asuh Otoriter; 2) Pola Asuh Demokratis; 3) Pola Asuh Permisif. Dari berbagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* diatas, peneliti memilih faktor pola asuh permisif orang tua sebagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Alasanya karena perilaku dan karekteristik anak dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi bagaimana cara orang tua dirumah menerapkan pola asuh kepada anak-anaknya.

Pola asuh permisif orang tua pada anak memberikan kebebasan penuh kepada anak-anak mereka untuk melakukan semua hal mereka ingin lakukan termasuk untuk bermain game secara terus menerus dan menyebabkan kecanduan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Kusumawati dkk., 2017 mengatakan pola asuh permisif orang tua dengan gaya pengasuhan yang mengabaikan pengontrolan, kurang menuntut dan tidak adanya hukuman pada remaja cendrung memperbolehkan remaja untuk melakukan segalanya. Termasuk didalamnya orang tua memberikan izin bahkan tidak membatasi waktu anak dalam melakukan aktivatas bermain *game online.* Abedini dkk., (2012) juga menambahkan pola asuh permisif orang tua cendrung memiliki hubungan positif dengan kecanduan *game online* pada remaja.

Pola asuh permisif merupakan pola asuh yang ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cendrung bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa atau muda, ia diberikan kelonggaran seluas-luasnya untuk apa saja yang dikehendaki (Hurlock, 1999). Sedangkan menurut Yatim dan Irwanto (1991) mengatakan pola asuh permisif orang tua ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri. Anak tidak tahu apakah perilakunya benar atau salah karena orang tua tidak pernah memberi tahu bahwa perilaku tersebut benar atau salah. Akibatnya anak berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, tidak peduli apakah hal itu sesuai dengan norma masyarakat atau tidak. Keadaan lain pada pola asuh ini adalah anak-anak bebas bertindak dan berbuat.

Jadi pola asuh permisif yaitu orang tua serba membolehkan seorang anak berbuat apa saja. Orang tua membebaskan anak untuk berperilaku sesuai dengan apa yang diinginkan oleh sang anak. Orang tua memiliki kehangatan dan menerima apa adanya. Kehangatan, cenderung memanjakan, dituruti keinginnannya. Sedangkan menerima apa adanya akan cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk berbuat apa saja. Pola asuh permisif orang tua bersikap terlalu lunak, tidak berdaya, memberi kebebasan terhadap anak tanpa adanya norma-norma yang harus diikuti oleh mereka. Mungkin karena orang tua sangat sayang (*over affection*) terhadap anak atau orang tua kurang dalam pengetahuannya. Sedangkan anak yang dididik secara permisif cenderung mengembangkan tingkah laku yang agresif secara terbuka atau terang-terangan (Badingah, 1993).

Menurut Hurlock (1999) aspek-aspek pola asuh permisif orang tua meliputi: 1) kontrol yang longgar terhadap anak 2) hukuman dan hadiah tidak diberikan 3) semua keputusan diserahkan kepada anak 4) orang tua bersikap bodoh atau acuh tak acuh 5) pendidikan bersifat bebas. Remaja cenderung lebih suka bersama dengan teman sebayanya, namun orangtua masih perlu memberikan kontrol dan penerimaan dalam taraf tertentu terhadap perilaku remaja (Baumrind, 1991). Kontrol dan penerimaan terhadap perilaku tersebut merupakan dua dimensi yang membentuk pola asuh orangtua terhadap anaknya (Baumrind, 1991). Anak, sebagai penerima pola asuh, memunculkan perilaku-perilaku tertentu sebagai respon dari pola asuh tersebut. Remaja, utamanya yang masih menempuh pendidikan, belum bisa lepas dari lingkungan orangtua (Monks dkk., 2006). Secara langsung maupun tidak langsung, pola asuh orangtua turut berpengaruh dalam perilaku bermain *game online* ini. Klasifikasi pola asuh Baumrind (1991) akan dijadikan patokan untuk mengkaji hubungan antar keduanya.

Menurut Ferrarri (1995) 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. Orang tua dengan pola asuh permisif dapat menghambat eksplorasi personal dan pemikiran abstrak remaja. Sebagai hasilnya remaja tersebut cenderung kurang mampu mengontrol diri (Feist, 2006).

Dalam kaitannya dengan *game online*, anak tersebut akan terpuaskan oleh fitur dari *game online* yang dapat memenuhi ide-ide kreatifnya dan cenderung kesulitan dalam mengontrol diri dalam keterlibatannya dengan *game online*. Menurut Gradistia (2015) dalam gaya pengasuhan permisif baik kontrol maupun responsivitas dari orang tua kurang dirasakan oleh anak. Hal ini berdampak pada kurangnya kemampuan mengontrol diri dalam keterlibatan dengan *game online* dan kecenderungan anak mencari pemenuhan kebutuhan bersosial dalam *game online*.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas mengenai pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bernian *game online* pada remaja sekolah menengah pertama, maka rumusan masalah yang diajukan adalah “apakah ada hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama?”

METODE

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni kecanduan bermain *game online*  sebagai variabel terikat dan pola asuh permisif orang tua sebagai variabel bebas. Subjek penelitian adalah remaja sekolah menengah pertama 13-17 tahun di SMPN 17 Tanjung Jabung Timur yang terdiri dari 70 siswa remaja. Menurut Griffith dkk (2004) anak remaja lebih banyak waktu luang untuk bermain *game online.* Sehingga peneliti memilih remaja pelajar sebai subjek dalam penelitian.

Metode yang digunakan berupa *self-raport* berbentuk skala. Skala yang digunakan adalah Skala Kecanduan Bermain *Game* *Online* oleh Chen dan Chang (2008) dengan mengacu kepada aspek kecanduan bermain *game online* yaitu,(1) *tolerance,* (2) *compulsive,* (3) *withdrawal,* (4) *health-related problem,* dan (5) *time management*. Skala kecanduan bermain *game online* terdiri dari 25 aitem dengan koefisien validasi 0,280 - 0,803. Koefisien reliabilitas sebesar 0,961.

Pola asuh permisiif pada penelitian ini diukur dengan menggnkan Skala Pola Asuh Permisif Orang Tua yang disusun oleh peniliti dengan mengacu pada aspek pola asuh orang tua menurut Hurlock, 1999 dengan aspek yang meliputi: (1) kontrol yang longgar terhadap anak (2) hukuman dan hadiah tidak diberikan (3) semua keputusan diserahkan kepada anak (4) orang tua bersikap bodoh atau acuh tak acuh (5) pendidikan bersifat bebas. Skala Pola Asuh Permisif Orang Tua terdiri dari 27 aitem dengan Koefisien validasi antara 0,262 - 0,587. Koefisien reliabilitas 0,896.

Analisis data dilakukan dengan metode korelasi *Product Moment* dari Pearson, untuk melihat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil deskripsi statis ti kecanduan bermain *game online* dan pola asuh permisif orang tua pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 1**

**Deskripsi Statistik Data Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Kecanduan bermian *game online* | Pola asuh permisif orang tua |
| Data Hipotetik | **Min** | 25 | 27 |
| **Maks** | 100 | 108 |
| **Mean** | 62,5 | 67,5 |
| **SD** | 12,5 | 13,5 |
| Data Empirik | **Min** | 48 | 33 |
| **Maks** | 98 | 96 |
| **Mean** | 70,61 | 65,47 |
| **SD** | 11,219 | 13,233 |

Berdasarkan deskripsi data diatas, dapat dilakukan kategoriasi baik pada variabel kecanduan bermain *game online* maupun pada variabel pola asuh permisif orang tua dengan mengelompokkan data dalam 3 kategori yaitu, rendah, sedang dan tinggi. Hasil kategorisasi skor Skala Kecanduan Bermain *Game Online*  dan Skala Pola Asuh Permisif Orang Tua yang dimiliki subjek pada Tabel berikut ini.

**Tabel 2**

**Kategorisasi Kecanduan Bermain *Game Online***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kategori | Frekuensi | Presentase |
| Tinggi | 31 | 44,3% |
| Sedang | 37 | 52,9% |
| Rendah | 2 | 2,9% |
| Total | **70** | **100** |

**Tabel 3**

**Kategorisasi Pola asuh Permisif Orang Tua**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kategori | Frekuensi | Presentase |
| Tinggi | 4 | 5,7% |
| Sedang | 54 | 77,1% |
| Rendah | 12 | 17,1% |
| Total | **70** | **100** |

Berdasarkan hasil kategorisasi data kecanduan bermain *game online* dapat diketahui bahwa ada subjek yang memiliki tingkat kecanduan bermian *game online*  yang tinggi sebanyak 31 subjek (44,3 %), sedangkan 37 subjek (52,9%) memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* yang sedang, dan 2 subjek (2,9%) yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* yang rendah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan bermian *game online* pada remaja sekolah menengah pertama cendrung sedang. Sedangkan berdasarkan hasil kategorisasi data pola asuh permisif orang tua dapat diketahui bahwa subjek yang memiliki tingkat pola asuh permisif orang tua tinggi ada 4 subjek (5,7%), sedangkan 54 subjek (89,9%) memiliki tingkat pola asuh orang tua yang sedang, dan 12 subjek (17,1%) yang memiliki tingkat pola asuh permisif yang rendah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pola asuh permisifpada remaja cenderung sedang. Berdasarkan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk kecanduan bermain *game online* diperoleh K-S Z = 0,195 (p > 0,050) berarti sebaran data mengikuti sebaran data normal. Selanjutnya untuk variabel pola asuh permisif orang tua diperoleh K-S Z = 0,057 (p > 0,050) berarti sebaran data variabel pola asuh permisif orang tua mengikuti sebaran data yang normal. Berdasarkan data yang menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada variabel kecanduan bermain *game online* dan pola asuh permisif orang tua mengikuti distribusi normal. Berdasarkan data hasil uji linearitas kedua variabel tersebut mempunyai nilai koefisien linier sebesar F = 25,533 (p ≤ 0,050) berarti hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama merupakan hubungan yang linier. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* yang artinya hipotesis yang diajukan pada penelitian ini diterima. Koefisien determinasi (R²) yang diperoleh sebesar 0,280 yang menunjukkan bahwa variabel pola asuh permisif orang tua memiliki kontribusi 28% terhadap kecanduan bermain *game online* dan sisanya 72% berhubungan dengan faktor lain yang tidak di teliti oleh peneliti. Penelitian ini ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama, dengan menggunakan subjek penelitian yang berjumlah 70 orang remaja sekolah menengah pertama untuk pengambilan data.hasil penelitian menunjukkan bahawa ada hubungan posisitif yang sangat signifikan antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama dengan nilai korelasi (rxy) = 0,529 (p ≤ 0,01) yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh orang tua dianggap menjadi salah satu faktor penting dalam meningkakan kecanduan bermain *gama online*  pada remaja.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abedini dkk., (2012) bahwa pola asuh permisif orang tua memiliki hubungan positif dengan kecanduan *game online* pada remaja. Orang tua yang memberikan kebebasan tanpa ada perhatian kepada anak akan menyebabkan anak berperilaku tidak disiplin mengenai dirinya sendiri termasuk di dalamnya untuk bermain *game online.* Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Smart (2010), bahwa pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor peneyebab remaja mengalami kecanduan bermain *game online*

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kim, Jeong dan Zhong ( dalam Anandari, 2016) menyatakan kurangnya perhatian dan kotrol orang tua terhadap remaja dapat memicu remaja mengalami kecanduan bermain *game online,* sementara itu remaja yang mendapatkan komunikasi yang lebih intensif dan dengan kontrol yang baik dari orang tua dapat menurunkan resiko untuk tidak kecanduan bermain *game online.* Orang tua yang demikian dikenal sebagai orang tua dengan pola asuh permisif.

Setiap remaja memiliki tingkat pola asuh permisif orang tua yang berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat dari kategorisasi pola asuh permisif orang tua pada remaja, dari 70 subjek penelitian sebanyak 4 subjek (5,7%) memiliki pola asuh permisif orang tua tinggi, 54 subjek (77,1%) yang memiliki tingkat pola asuh permisif orang tua sedang, dan 12 subjek (17,1%) yang memiliki tingkat pola asuh permisif orang tua rendah.

Hasil kategorisasi kecanduan bermian *game online* pada remaja sekolah menengah pertama menunjukkan dari 70 subjek penelitian, 31 subjek (44,3%) memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi, 37 subjek (52,9%) memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* sedang, dan 2 subjek (29 %) memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* rendah. Kecanduan bermain *game online* merupakan penggunaan secara berlebihan atau komplusif terhadap *game online* sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari. Salah satu dampak yang dirasakan pada remaja yang mengalami kecanduan game online ialah remaja tersebut mengalami permasalahan di bidang akademik, sosial, kesehatan fisik dan psikis. Hal ini sejalan dengan penelitian Yee (2002) yang menyatakan kecanduan bermain *game online*  dalam kehidupan nyata dapat menimbulkan masalah akademis masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak (Soleman, 2009).

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua dengan gaya asuh yang membebaskan anak dalam menentukan perilaku atau tanpa kontrol cendrung dapat membuat anak menjadi kecanduan dalam bermain *game online* pada. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin pola asuh permisif orang tua maka semakin tinggi kecanduan bermain *game online* pada remaja sekolah menengah pertama. Sebaliknya, semakin rendah pola asuh permisif orang tua, maka semakin rendah kecanduan bermian *game online*  pada remaja sekolah menengah pertama. Pola asuh permisif orang tua memiliki kontribusi 28% terhadap kecanduan bermian *game online* yang dialami remaja sekolah menengah pertama dan sisanya 72% berhubungan dengan faktor-faktor lain, seperti: kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan dan Lingkungan. Pada hasil kategorisasi dapat disimpulkan bahwa secara umum remaja sekolah menengah pertama memiliki kecanduan bermain *game online* pada kategori sedang dengan jumlah 37 orang (52,9%). Sedangkan pola asuh permisif orang tua yang dimiliki remaja sekolah menengah pertama secara umum juga berada pada kategori sedang dengan jumlah 54 orang (77,1%). Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dan pola asuh permisif orang tua pada remaja sekolah menengah pertama mayoritas berada pada kategori sedang.

Adapun saran dari peneliti bagi orang tua, peneliti berharap untuk dapat memahami penerapan pola asuh yang baik bagi remaja, agar remaja dapat berkembang sesuai yang diharapkan. Orang tua disarankan untuk menghindari pemberian pola asuh permisif secara berlebihan kepada anak remaja karena tipe pola asuh permisif dapat berpengaruh terhadap kedisiplinan anak dalam menjalankan perilaku di kehidupan sehari-hari. Orang tua juga diharapkan untuk memberikan penjelasan kepada anak mengenai *game online,* bahwasanya *game online* hanya sebatas hiburan saja bukan untuk dilakukan secara terus-menerus dan menganggu aktivitas yang seharusnya dilakukan, agar para remaja mampu menegendalikan dan membatasi perilaku di dalam pemakain *game online.* Bagi peneliti yang berminat untuk penelitian sejenis atau mengembangkan penelitian, sebaiknya peneliti selanjutnya dapat juga memperhatikan faktor-faktor lain seperti faktor kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan dan lingkungan.yang dapat mempengaruhi kecanduan bermain *game online*, karena dalam penelitian ini pola asuh permisif orang tua hanya memengaruhi kecanduan bermian *game online* sebesar 28%, sedangkan sisanya 72% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abedini, Y., Zamani, B.E., Kheramad, A., & Rajabizadeh, G. (2012). Impact of mothers’ occupation status and parenting styles on level of self control,addiction to computer games, and educational progrss of adolesent. *Addict & health*, *4*(3-4), 102-110.

Ali, M., & Asrori. (2012). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Anandari, D. R. (2016). Permissive parenting style and its risks to tringger online game addiction among children. *Psychology forum UMM,* 773-781.

Andreas, K. S., Deny, T. A., & Erandaru. (2018). Perancangan film semi dokumenter Mencegah perilaku kecanduan smartphone pada remaja usia 12-18 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna,* *1*(12), 1-9.

Arikunto, S. (2006). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan validitas.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar , S. (2017). Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2. Yogyakarta: Pustaks Belajar.

Badingah, S. (1993). Agresivitas remaja kaitannya dengan pola asuh, tingkah laku agresif orang tua dan kegemaran menonoton film keras*. Tesis*.Depok: Universitas Indonesia.

Baumrind, D. (1991)*.* The influence of parenting style on adolescent competence and substance use*. The Journal of Early Adolescence*, *11*(1), 56-95.

Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Journal cyberpsychology and behavior, 8*(2), 110-113.

Casmini. (2007). *Emotional parenting*. Yogyakarta: P\_idea.

Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi*. Cetakan ke-15. Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Chen, C.Y. & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online Game addiction due to user’s liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, *3*(1), 38-51.

Choi K.S; Ryu, E.J; Seo J.S; Nam B.W.; (2004). The relationship of internet addiction: Depression, and suicidal ideation in adolescents. *Korean Association of Medical Journal, 34*(1), 102-110.

Cournoyer, D., Rohner, R., & Khaleque, A. (2007). Introduction to parental acceptance rejection theory, methods, evidence, and implications. Diakses 4 Maret 2019 dari <http://csiar.unconn.edu.com>.

Ferrari, J.R., Johnson, J.L., & McCown,M.G. (1995). *Procrastination and task avoidance*. London: Sage publication.

Feist, J., & Gregory, J.F. (2006). *Theories of Personality Sixth Edition*. United States: McGraw-Hill Companies. Inc.

Griffiths, M.D., Billieux, J., Kuss, & Karila, L., (2013). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade*. Current Pharmaceutical Design, 1*(4), 397–413.

Griffiths M. D., Mehroof., & Mehwash. (2010). Game online addiction: The role of sensation, seeking, self-control, neuroticism, aggression, sate anxiety, and trait anxiety”. *Journal of Cyberpsychology,* *Behavior, And Social Networking. 13*(3), 313-316.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behavior*, *7*(4), 479-487.

Gradistia B. F. (2015). *Perbedaan tingkat kecanduan game online pada remaja antargaya pengasuhan*. *skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Halawa, A., & Christoper, J. (2017).Hubungan pola asuh orang tua terhadap kedisiplinan remaja di SMPK santo vincentius surabaya. *Jurnal keperawatan Stikes William booth,* 1-10.

Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi Kelima). Penerjemah: Istiwidayati & Soedjarwo.Jakarta: Erlangga.

Ihromi, T.O. (2000). *Bunga rampat : Sosiologi keluarga*. Yayasan Obor. Jakarta.

Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Universitas Indonesia.

Istiqomah, K. (2016). *Dampak game pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas V SD Islam Al Madina Semarang*. *Skripsi.* Semarang:Universitas Islam Negeri Walisongo.

Kuss, D.J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, *6*(1), 125-137.

Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths., & van de Mheen, D. (2011). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors*. Computers in Human Behavior, 29*(5), 1987–1996. doi:10.1016/j.chb.201

Kusumawati, R., Aviani, Y.I., & Molina, Y. (2017). *Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan*. *Jurnal RAP*, *8*(1), 88-99

Laili, F.M. (2015). Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online*  pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, *05* (01), 65-72

Lee, E. (2011). A case study of game addiction. *Journal Addiction of Nursing*, *22*(4), 208-213.

Lee, I., Chen, Y., & Holin, L. (2007). Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addicition. *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA). 4,* 211-217.

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and valida tion of a game addiction scale for adolescents*. Media Psychology*, *12*(1), 77-95.

Martin, C.A. & Colbert. K.K. (1997). *Parenting : a life span perspective.* New York: Mc Graw-Hill.

Monks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono S. R. (2006). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada.

Papalia, D.E., Old, S.W., & Feldman, R.D. (2009). *Human development: perkembangan manusia.* Jakarta: Selemba Humanika.

Pratiwi, C., Andayani, P., Karyanta. T.R., & Arif, N. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*. *1*(2), 1-15.

Proboningrum. (2001). *Psikologi perkembangan*. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

Primantyo U. (2012, 1 Juni). Kecanduan game online anak bisa kriminal. *Tempo.co.* Diakses 5 Maret 2019 dari [https://gaya.tempo.co/read/414065/kecanduan-game-online-anak-bisa-kriminal/full&view=ok](https://gaya.tempo.co/read/414065/kecanduan-game-online-anak-bisa-kriminal/full%26view%3Dok).

Ratnawati, S. (2012, 25 November). Keluarga, kunci sukses tumbuh kembang anak Anak. *Kompas*.*com*. Diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2012/11/25/10040842/Keluarga.Kunci.Sukses.Tumbuh.Kembang.Anak.>

Samiudin. (2017). Pentingnya memahami perkembangan anak untuk meneyesuaikan cara mengajar yang diberikan. *Jurnal Studi Islam, 12*(1), 1-9.

Santrock, J.W. (2003). *Adolescence*. *Perkembangan remaja* (Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga.

Santrock, J.W. (2012). *Life-Span development (perkembangan masa hidup (*Edisi 13)*.* Jakarta: Erlangga.

Setiono, A.K., Ardianto. D.T., & Erandaru. (2018). Perancangan film semi dokumenter mencegah prilaku kecanduan *smartphone* pada remaja usia 12-18 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, 1*(12), 1-9.

Smart, Aqila. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game online*. Jakarta: Ar-Ruzz Media Group

Soleman, M. (2012). *Dampak negatif dari game online*. Diakses 29 Januari 2019 dari http://smahangtua2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-darigame-online.html

Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sulistyo, J.T., Evanytha., & Vinaya. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh remaja. *Jurnal Psikologi ulayat.* *2*(1), 396-406.

Suwono, Sarlito W. (2012). *Psikologi remaja,* Jakarta: Rajawali Pers.

Taylor, Jim, (2004), *Memberi dorongan positif pada anak*, Jakarta: PT Gramedia Utama.

Tiwa, J.R. (2019). Hubungan pola asuh asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA kristen zaitun Manado. *E-jurnal Keperawatan., 7*(1), 1-7.

Van Rooij, A.J. & Praus, N. (2014). A Critical Review of “Internet Addiction” criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioural Addiction*, *3*(4), 203-213.

Williams, Dmitri, et. al.. (2009). *The virtual census : Representation of gender, race and age in video games*. Califronia : Sage Publication.

Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drugand Alcohol Abuse*, *36*(5), 268– 276.

Yatim, D.I., & Irwanto. (1991). *Kepribadian keluarga narkotika*. Jakarta: Arcan

Yee. N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior.* 9(6), 772-775.

Yuwanto, L. (2010). Mobile phone addict. Diakses 29 Januari 2019, dari <http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.htm>

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The american journal of family therapy, 37*(1), 355-37.

Yusuf, P. M. (2010).  *Komunikasi Instruksional: Teori dan Praktek.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Zakiyah, D., Rosmawati., & Saam, Z. (2018). Online game addition and pattern of parents about students of Al-Muttaqin MTS Pekanbaru. *Jom FKIP. 5*(2), 1-13.