

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FPSI

HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DAN DEWASA AWAL

RUSDIANSYAH

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=75982&lokasi=lokal>

Abstrak

Keluarga memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang anak-anak mereka di rumah. Seiring dengan pesatnya pertumbuhan teknologi di zaman modern ini, anak justru lebih memilih bermain game online dibandingkan dengan mengisi waktu luang bersama orang tua. Oleh karena itu pola asuh orang tua di rumah memiliki peran penting dalam perkembangan anak-anaknya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja dan dewasa awal. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. Responden berjumlah 104 orang dengan rentang usia 18 ? 23 tahun. Terdapat 2 alat ukur dalam penelitian ini yaitu alat ukur pola asuh orang tua yang dikembangkan oleh Baumrind (1991) untuk mengukur pola asuh orang tua yaitu otoriter, otoritatif, atau permisif. Alat ukur kedua dikembangkan oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) untuk mengukur kecanduan game online. Hasil perhitungan korelasi antara pola asuh orang tua dengan kecanduan game online didapat R sebesar 0.816 dengan signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Selanjutnya dari ketiga pola asuh tersebut lalu dibandingkan pola asuh mana yang paling berpengaruh terhadap kecanduan game online pada remaja dan dewasa awal. Hasil analisis korelasi memperlihatkan bahwa pola asuh otoriter memiliki nilai korelasi yang paling tinggi di antara ketiga pola asuh, yaitu sebesar 0.823 dengan signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh otoriter dengan kecanduan game online. Semakin tinggi pola asuh otoriter orang tua maka semakin tinggi tingkat kecanduan game online pada remaja dan dewasa awal.