

**PENGARUH PERSEPSI POLA ASUH DEMOKRATIS ORANG
TUA TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE***

SKRIPSI



Disusun Oleh :

PRAMADHONI AMARAL SYAHPUTRA TRIANTORO

180701060

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

GRESIK

2022

**PENGARUH PERSEPSI POLA ASUH DEMOKRATIS ORANG TUA
TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE**

SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Mencapai Gelar Sarjana Psikologi
Pada Program Studi Psikologi
Universitas Muhammadiyah Gresik

Disusun Oleh:

PRAMADHONI AMARAL SYAHPUTRA TRIANTORO

180701060

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK
GRESIK
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi

Dosen Pembimbing I,

Nadhirotul Laily, M.Psi., Psikolog
NIP. 170603160

Dosen Pembimbing II,

Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A.
NIP. 07111803216

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PERSEPSI POLA ASUH DEMOKRATIS ORANG TUA TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE*

Disusun Oleh :
PRAMADHONI AMARAL SYAHPUTRA TRIANTORO
180701060

Telah disidangkan dan dipertahankan dihadapan para Dewan Penguji Skripsi Universitas Muhammadiyah Gresik dan dapat diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi.

Disahkan Pada Hari : Kamis
Tanggal : 07 Juli 2022
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Gresik

DEKAN

Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog
NIP. 198106302005011002

NO.	JABATAN	NAMA	NIP	TTD
1.	Ketua	Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog	198106302005011002	
2.	Sekretaris	Dra. DRE Haniwati, M.Si., Psikolog	07120403099	
3.	Anggota	Nadhirotul Laily, M.Psi., Psikolog	170603160	

HALAMAN MOTTO

"Dan jangan sekali-kali kamu mengatakan tentang sesuatu: "Sesungguhnya aku akan mengerjakan ini besok pagi. kecuali (dengan menyebut): "Insya Allah".
-(Q.S Al-Kahfi: 23-24)

“Telanlah amarahmu sebab kau tidak pernah menemukan minuman yang dapat meninggalkan rasa lebih manis dan lebih lezat daripada itu.”
-Ali bin Abi Thalib

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”
– Ridwan Kamil

“Persahabatan sangat dibutuhkan dalam hidup, karena tanpa teman hidup terasa hambar, walau pun kita memiliki kekayaan dan kemasyhuran.”
– Aristoteles

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Syukur Alhamdulillah tak lupa saya ucapkan kepada Allah SWT yang selalu memberi rahmat dan hidayah kepada hamba-Nya yang berusaha dengan sungguh-sungguh.
2. Sholawat serta salam tak lupa dipanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW.
3. Untuk diriku yang sudah berjuang hingga terselesainya penyusunan skripsi ini, meskipun sekaligus menyelesaikan jurnal.
4. Mama dan Ayah(Alm) yang mendukung penuh dengan cinta dan doa, serta apapun yang dibutuhkan dalam penelitian ini, ungkapan beribu terima kasih tidak pernah cukup untuk membalas semua yang kalian berikan.
5. Terima kasih untuk Ibu Nadhirotul Laily, M.Psi., Psikolog dan Ibu Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A. yang sudah membimbing dan mengarahkan ke jalan yang benar selama penelitian.
6. Dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk peneliti.
7. Teman-temanku tercinta yang tergabung digrup Bimbel Tadika Mesra, SoZ Reborn, Idaman, dan S.PSI Kelas Isuk 18 yang menemani peneliti dari awal perkuliahan hingga lulus, semoga kalian tetap bersama dan Allah memberi kelancaran untuk kalian semua.
8. Owner dari Ragil Kuning, Turbean, Pitstop, dan Nami and Key yang menjadi tempat skripsi ini di susun serta persinggahan peneliti untuk sambungan Wi-Fi sebagai penunjang menyusun skripsi.
9. Tak lupa kepada teman SD, SMP dan SMA yang pernah membantu mengerjakan tugas, proposal dan skripsi ini semoga kalian diberi Allah kesehatan dan kesuksesan untuk ke depannya.
10. Tak lupa kepada teman nongkrong setiap malam untuk 4 tahun terakhir ini kalian adalah pendukung peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pramadhoni Amaral Syahputra Triantoro

NIM : 180701060

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya skripsi yang berjudul "Pengaruh Persepsi Pola Asuh Demokratis Terhadap Kecanduan Game Online" adalah benar - benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya orang lain. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi .

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar .

Gresik, Juli 2022

Pramadhoni Amaaral Syahputra Triantorora

NIM . 180701060

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan daya dan kekuatan bagi orang-orang yang bertawakal, yang memberikan kemudahan dan menghilangkan kesukaran, memberikan petunjuk kebenaran yang benar dan kesalahan yang salah serta memberikan kekuatan kepada kami untuk mampu menjauhinya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., atas keluarga, sahabat dan orang-orang yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari akhir.

Seiring dengan rasa syukur kepada Allah SWT., atas terselesainya penulisan skripsi yang berjudul “PENGARUH PERSEPSI POLA ASUH DEMOKRATIS ORANG TUA TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE*” maka penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A selaku Ka. Prodi Psikologi.
3. Ibu Prianggi Amelasasih, S.Psi., M.Si selaku dosen wali.
4. Ibu Nadhirotul Laily, M.Psi., Psikolog dan selaku Ibu Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A Pembimbing Skripsi.
5. Seluruh dosen dan Civitas Akademika Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
6. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak mungkin saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun demikian penulis tetap berharap semoga penulisan skripsi ini berguna dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi.

Gresik, 29 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Motto.....	iv
Halaman Persembahan	v
Pernyataan Keaslian Skripsi	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak	xiv
<i>Abstract</i>	xvi
Bab I Pendahuluan	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Batasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah.....	12
1.5. Tujuan Penelitian.....	12
1.6. Manfaat Penelitian.....	12
Bab II Tinjauan Pustaka	
2.1. Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.1.1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.1.2. Aspek-Aspek dalam <i>Game Online Addiction</i>	14
2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online Addiction</i>	15
2.2. Pola Asuh Orang Tua.....	17
2.2.1. Pengertian Pola Asuh Orang Tua	17
2.2.2. Jenis -jenis Pola Asuh Orang Tua	18
2.3. Pola Asuh Demokratis Orang Tua.....	19
2.3.1. Aspek Pola Asuh Orang Tua	21
2.2.3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua	23

2.4. Hubungan antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua dengan Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2.5. Kerangka Konseptual.....	28
2.6. Hipotesis	29

Bab III Metode Penelitian

3.1. Tipe Penelitian.....	30
3.2. Identifikasi Variabel	30
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian	30
3.3.1. Kecanduan <i>Game online</i>	31
3.3.2. Pola Asuh Demokratis Orang Tua.....	31
3.4. Populasi dan Teknik Sampling	32
3.4.1. Populasi	32
3.4.2. Sampel.....	33
3.5. Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	33
3.5.2. Skala pola asuh demokratis orang tua	35
3.6. Validitas dan Realibilitas Alat Ukur.....	36
3.6.1. Validitas	36
3.6.2. Realibilitas Alat Ukur.....	37
3.7. Teknik Analisis Data	38
3.7.1. Uji Asumsi.....	38
3.7.2. Uji Hipotesis.....	39

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Gambaran UKM E-SPORT	40
4.1.2 Persiapan Penelitian	41
4.1.3 Hambatan dalam Proses Penelitian	42
4.1.4 Subjek Penelitian.....	42
4.1.5 Hasil Pengukuran Validitas dan Reliabilitas	44
4.1.6 Uji Asumsi.....	46
4.1.7 Uji Hipotesis.....	47
4.2 Pembahasan	49

Bab V Simpulan Dan Saran

5.1. Simpulan.....	55
5.2 Saran	55
Daftar Pustaka	57
Lampiran	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	28
---------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Wawancara Mengenai Waktu yang Digunakan dan Alasan Subjek untuk Bermain Game online.....	4
Tabel 1.2 Hasil Wawancara Mengenai Pola Asuh Orang Tua yang Diterapkan pada Subjek.....	9
Tabel 3.1 Blue Print Variabel Kecanduan Game Online.....	34
Tabel 3.2 Blue Print Variabel Pola Asuh Demokratis Orang Tua.....	35
Tabel 3.3 Alternatif Jawaban Skala Likert	36
Tabel 4.1 Karakteristik Responden	43
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kecanduan Game Online.....	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Skala Pola Asuh Demokratis	45
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Game Online.....	46
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Skala Pola Asuh Demokratis.....	46
Tabel 4.6 Uji Normalitas	46
Tabel 4.7 Uji Linearitas Kecanduan Game Online dan Pola Asuh Demokratis.....	47
Tabel 4.8 ANOVA.....	47
Tabel 4.9 Koefisien Determinasi	47
Tabel 4.10 Norma Kategorisasi	48
Tabel 4.11 Statistik Deskriptif.....	48
Tabel 4.12 Norma Skor Pola Asuh Demokratis	48
Tabel 4.13 Norma Skor Kecanduan Game Online	49
Tabel 4.14 Item Pola Asuh Demokratis Yang Paling Banyak Dipilih Responden.....	52
Tabel 4.15 Item Kecanduan Game Online yang Paling Banyak Dipilih Responden	52
Tabel 4.16 Item Pola Asuh Demokratis Yang Paling Sedikit Dipilih Responden	53
Tabel 4.17 Item Kecanduan Game Online Yang Paling Sedikit Dipilih Responden	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	61
Lampiran 2 Skala Pola Asuh Demokratis.....	64
Lampiran 3 Surat Persetujuan <i>Expert Judgement</i>	68
Lampiran 4 Grafik Jawaban Responden Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	70
Lampiran 5 Grafik Jawaban Responden Skala Pola Asuh Demokratis.....	73
Lampiran 6 Tabulasi Data	83
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Pola Asuh Demokratis	85
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	86
Lampiran 9 Uji Normalitas dan Linearitas	87
Lampiran 10 Uji Hipotesis	88
Lampiran 11 Hasil Cek Plagiasi	89
Lampiran 12 Kartu Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian dari Prodi	92
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian dari DPPM.....	93
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian dari Ka. Biro Kemahasiswaan & Alumni.....	94

ABSTRAK

Pramadhoni Amaral Syahputra Triantoro (180701060). Pengaruh Persepsi Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Kecanduan *Game Online*

Perkembangan teknologi memberi penggunaanya dampak positif dan negatif. Peran orang tua sangat penting untuk mendidik anak, remaja akan mencari jati diri, bergaul dengan lingkungannya, dan sangat tertarik pada permainan internet jika dibiarkan tanpa pengawasan orang tua akan berdampak menjadi kecanduan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh pola asuh demokratis orang tua dengan kecanduan game online. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan populasi UKM X di Universitas X dengan teknik sampling jenuh, diperoleh responden 30 subjek. Pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan kuesioner pola asuh demokratis dan kecanduan game online. Hasil yang didapatkan yaitu tidak ada pengaruh kecanduan game online dengan pola asuh demokratis orang tua. Temuan penelitian ini mengru cut penelitian sebelumnya tentang hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan faktor lain seperti jenis permainan yang dimainkan dikarenakan kemunculan berbagai jenis game online sehingga membuat para pemain akan termotivasi untuk terus memainkan game online tersebut.

Kata Kunci: Pola Asuh Demokratis, Kecanduan *Game Online*

ABSTRACT

Pramadhoni Amaral Syahputra Triantoro (180701060). Pengaruh Persepsi Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Kecanduan Game Online

The development of technology gives its users both positive and negative impacts. The role of parents is very important in educating children, teenagers will find their identity, gdkkong with their environment, and are very interested in internet games if left without parental supervision will have the impact of becoming addicted. The purpose of this study was to determine the effect of democratic parenting of parents with online game addiction. Quantitative methods are used in this study. This study involved the population of UKM X at University X with saturated sampling technique, obtained by respondents 30 subjects. Data collection was obtained using a democratic parenting and online game addiction questionnaire. The results obtained are H_a is rejected, the hypothesis is rejected, ($p > 0.05$) there is no effect of online game addiction with democratic parenting of parents. The findings of this study draw on previous research on the relationship between parenting and online game addiction. Researchers suggest for further research using other factors such as the type of game played due to the emergence of various types of online games so that players will be motivated to continue playing these online games.

Keywords: *Democratic Parenting, Online Game Addiction*