

**PENGARUH POLA ASUH *AUTHORITATIVE* DAN KONFORMITAS TEMAN SEBAYA
TERHADAP *PROBLEMATIC ONLINE GAME USE* (POGU)
PADA PELAJAR SMP “X” SEMARANG**

Fitria Linayaningsih, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Semarang,

DR. Mulya Virgonita I.W., M.Si., psikolog

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Semarang,

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh *Authoritative* dan konformitas Teman Sebaya dengan *Problematic Online Game Use* (POGU). Definisi *Problematic Online Game Use* (POGU) yaitu perilaku bermain game online yang menyebabkan gangguan pada aspek psikologis, sosial, dan pekerjaan atau sekolah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, subyek penelitian ini adalah siswa SMP “X” Semarang. Alat ukur yang digunakan adalah Skala *Problematic Online Game Use* (POGU), Skala Pola Asuh *Authoritative* dan Skala Konformitas Teman Sebaya. Metode analisa data menggunakan analisis regresi dua prediktor. Analisa data menunjukkan hasil 0,207 ($p \geq 0,05$) = tidak signifikan, yang berarti tidak ada korelasi antara pola asuh *authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic Online Game Use*. Pola asuh dan konformitas teman sebaya hanya mendorong awal munculnya perilaku ini, tetapi muncul perilaku yang bermasalah karena individu menemukan kepuasan dan tantangan dalam online game.

Kata kunci : *Problematic Online Game Use* (POGU), pola asuh *authoritative*, konformitas teman sebaya

ABSTRACT

This research was conducted to determine the relationship between authoritative parenting and peer friendship conformity with Problematic Online Game Use (POGU). The definition of Problematic Online Game Use (POGU) is the behavior of playing online games which causes psychological, social, and work or school disruption. The sampling technique used was purposive sampling, the subjects of this study were students of "X" Semarang Middle School. The measuring instruments used are the Problematic Online Game Use Scale (POGU), the Authoritative Parenting Scale and the Peer Friend Conformity Scale. Data analysis method uses regression analysis of two predictors. Data analysis showed a result of 0.207 ($p \geq 0.05$) = not significant, which means there is no correlation between authoritative parenting and peer conformity with the Problematic Online Game Use. Peer parenting and conformity only encourages the emergence of this behavior, but there is a problematic behavior because individuals find satisfaction and challenges in online games.

Keywords: *Problematic Online Game Use (POGU), authoritative parenting, peer conformity*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dewasa ini game online sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu. Game online sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia. Penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapa tahun terakhir.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa dampak tersendiri terhadap perkembangan remaja. Salah satunya terkait dengan teknologi internet yang dapat menghubungkan penggunaannya di berbagai belahan bumi. Internet merupakan suatu media komunikasi yang saat ini memudahkan bagi seluruh masyarakat untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya. Laquey & Tracy (1997) mengemukakan bahwa misi awal internet adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat-keras komputer yang mahal.

Seiring perkembangannya, internet juga menyediakan fitur-fitur hiburan seperti video game atau game online. Adams & Rollings (dalam Imanuel, 2009) mendefinisikan game online sebagai permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Remaja merupakan pangsa pasar game online yang cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan pernah bermain game online (Pew Internet & American Life Project, 2003). Penelitian di Amerika menunjukkan bahwa 97% dari remaja usia 12 sampai 17 tahun bermain permainan

komputer, web, portable, dan konsol (Pew Internet & American Life Project, 2008). Yee (2002), dalam penelitiannya yang terkait dengan adiksi terhadap internet, menyatakan bahwa permasalahan yang terkait dengan internet (termasuk juga dengan game online) dalam kehidupan nyata ini dapat menimbulkan masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Contoh permasalahan akademis terlihat pada remaja berusia 12 sampai 19 tahun adalah kecenderungan mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain game online (Griffiths, Davies & Chappell, dalam Griffiths, 2009).

Pada perkembangannya banyak penelitian yang khusus membahas mengenai game online. Namun terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk meneliti dampak negatif dari game online seperti "Online Game Addiction", "Pathological Online Game Use", "Online Game Addictive Behaviour", dan "Problematic Online Game Use (POGU)". Hal tersebut menunjukkan adanya ketidaksepakatan mengenai istilah yang digunakan pada literatur-literatur dalam mendefinisikan dampak negatif dari game online. Istilah adiksi yang digunakan dalam penelitian penggunaan internet dan fitur didalamnya juga dipertanyakan.

Sulistyo (2015), menyatakan bahwa penelitian terkait POGU ini masih sangat terbatas. Lebih lanjut lagi Sulistyo (2015) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa kecenderungan tingginya *Problematic Online Game Use* pada remaja dengan pola asuh *authoritative*, dibandingkan dengan pola asuh *authoritarian*, *permissive*, dan *neglected*. Penelitian sebelumnya menemukan hubungan antara POGU dengan kepuasan hidup, *academic self-efficacy*, kecemasan dan *loneliness* (Kim & Kim,

2010). Faktor lain yang peneliti anggap berhubungan dengan POGU adalah peran pengawasan yang dilakukan pada remaja untuk menekan kemungkinan negatif yang mungkin timbul akibat perkembangan teknologi khususnya game online. Ditinjau dari faktor pembentuk perilaku remaja di masyarakat, salah satu faktor yang diperkirakan memiliki pengaruh penting adalah pola asuh.

Hal ini sejalan dengan apa yang diungkap oleh Graham (dalam Nakken, 1996) bahwa pembentukan perilaku dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga, serta pengaruh budaya dan sosial. Faktor keluarga meliputi cinta, pola asuh, pembekalan kecakapan hidup, sedangkan pengaruh budaya dan sosial meliputi role model, pendidikan, agama, norma, dan tekanan teman sebaya. Remaja menghabiskan lebih banyak waktu bersama teman sebaya dan lebih sedikit dengan keluarga, akan tetapi sebagian besar nilai-nilai dasar remaja tetap lebih dipengaruhi oleh nilai-nilai orangtua mereka dibandingkan dengan yang mereka sadari (Offer & Church, dalam Papalia, Olds, & Feldman, 2009).

Remaja merupakan masa dimana mereka cenderung konform dan mengikuti sikap atau perilaku kelompoknya. Tidak sedikit remaja yang bermain *online game* karena ajakan dari teman sebaya mereka, seperti yang terjadi beberapa waktu lalu puluhan remaja terkena razia di warung game online (Tribun, 2017). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konformitas sangat mempengaruhi terbentuknya perilaku remaja, seperti yang ditemukan oleh Randi (2017) dalam penelitiannya mengenai hubungan antara konformitas teman sebaya. Radhika (2016) dalam penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh yang positif/negatif dan secara bersama-sama antara lingkungan teman sebaya, kecanduan

game online dan perhatian orang tua terhadap hasil belajar siswa.

Remaja bersama kelompoknya, remaja merasa menemukan "identitas" dan berharap tidak mengalami penolakan dengan konformitasnya tersebut. Konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan seseorang sebagai akibat dari tekanan kelompok (Myers, 2012). Remaja akan melakukan segala tindakan supaya dirinya menjadi disukai temannya atau kelompoknya, tidak ditolak kelompoknya, dan merasa perilaku dalam kelompok tersebut sudah benar (Sari, 2009). Tekanan norma sosial yang ada pada kelompoknya menjadikan kepatuhan pada norma yang subjektif sehingga semua aturan dan tindakan suatu kelompok harus dilakukan tidak boleh dilanggar anggota (Sarwono, 2012).

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa nilai-nilai yang ditanamkan oleh keluarga khususnya orangtua tentu saja tercermin dalam pola asuh yang diterapkan oleh keluarga, serta konformitas teman sebaya memiliki pengaruh dalam membentuk perilaku remaja. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat hubungan antara pola asuh orangtua dan konformitas teman sebaya dengan Problematic Online Game Use (POGU).

Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut perumusan masalah yang diajukan adalah adakah hubungan yang signifikan antara pola asuh *authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic Online Game Use* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama ?

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara Pola

Asuh *Authoritative* dan Konformitas Teman Sebaya dengan *Problematic Online Game Online Use* (POGU) pada siswa SMPN “X” Semarang

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris mengenai pengaruh pola asuh *Authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic Online Game Use* antara pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.

Manfaat Penelitian

- Manfaat teoritis : Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan teoritis untuk pengembangan ilmu psikologi yaitu psikologi pendidikan.
- Manfaat praktis : Penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai pengaruh antara pengaruh pola asuh *authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic Online Game Use*.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasi, karena data penelitian ini berupa angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013:7) bahwa “metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, yaitu konkrit/empris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif korealsi karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik dan mencari hubungan antar variabel.”

Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi variabel penelitian perlu dilakukan sebelum pengumpulan data dan analisis data. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan ada dua, yaitu:

- Variabel Tergantung : *Problematic Online Game Online Use* (POGU)
- Variabel Bebas :
Pola Asuh *Authoritative*
Konformitas Teman Sebaya

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel merupakan petunjuk bagaimana suatu variabel diukur. Hal ini diperlukan untuk menghindari terjadinya salah pengertian mengenai data-data yang dikumpulkan. Batasan operasional dari variabel-variabel penelitian pada penelitian ini adalah:

Problematic Online Game Online Use* : *Problematic Online Game Online Use adalah perilaku bermain game online yang menyebabkan gangguan pada aspek psikologis, sosial, dan pekerjaan atau sekolah.

Pola Asuh *Authoritative* : Pola asuh *authoritative* mendorong anak untuk mandiri namun tetap meletakkan batas-batas dan kendali atas tindakan mereka. Pertukaran verbal masih diizinkan dan orang tua menunjukkan kehangatan serta mengasuh anak mereka

Konformitas Teman Sebaya : Konformitas teman sebaya yaitu perilaku individu yang ingin mengikuti pendapat kelompok teman sebaya atas keinginan sendiri atau paksaan orang lain untuk menghindari celaan atau keterasingan tanpa melihat baik buruknya bagi individu tersebut.

Subjek Penelitian

Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 80). Populasi dalam penelitian Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri “X” Semarang.

Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Seluruh siswa SMP “X” Semarang akan mengisi alat ukur, namun untuk analisa data akan dilakukan *screening* sesuai dengan ciri-ciri yang ditentukan. Adapun ciri-ciri subyek penelitian ini yaitu :

- 1) Siswa Sekolah Menengah Pertama
- 2) Rentang Usia 12 – 15 tahun
- 3) Aktif sebagai pemain dalam aplikasi *Game Online*.

Metode Pengumpulan Data

Alat Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa skala dalam penelitian ini. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Dengan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrument tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka, sehingga lebih akurat, efisien, dan komunikatif (Sugiyono, 2009: 92). Adapun skala yang digunakan pada penelitian ini adalah Skala *Problematic Online Game Use*, Skala Pola Asuh Authoritative dan Skala Konformitas Teman Sebaya.

Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Setiap penelitian selalu diharapkan mendapatkan hasil yang benar-benar objektif, artinya dapat menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari masalah yang diteliti. Diperlukan adanya suatu alat ukur yang baik, yaitu yang memiliki validitas dan reliabilitas.

Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2003: 5). Menurut Ancok (1987: 13) validitas ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang perlu diukur. Azwar (2003: 5-6) menambahkan suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Validitas konkuren alat ukur dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson yang merupakan cara pengujian validitas yang banyak digunakan. Rumus koefisien *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor aitem dengan skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor aitem dengan skor total

$\sum X$ = Jumlah skor masing-masing aitem

$\sum Y$ = Jumlah skor total
 N = Jumlah subyek

Hasil perhitungan yang diperoleh dengan teknik korelasi *Product Moment* tersebut masih perlu dikoreksi lagi untuk menghindari terjadinya *over estimate* terhadap koefisien validitas yang sebenarnya. Hasil korelasi perlu dikoreksi dengan *Part Whole*. Rumus *Part Whole* yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{pq} = \frac{(r_{xy})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{(SD_y^2 + SD_x^2) - 2(r_{xy})(SD_x)(SD_y)}}$$

Keterangan:

- r_{pq} = koefisien korelasi aitem dan total setelah dikoreksi
- r_{xy} = angka koefisien korelasi
- SD_y = standar deviasi skor total
- SD_x = standar deviasi skor aitem

Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama (Ancok: 1987: 19). Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Azwar, 2003: 4). Pada penelitian ini koefisien reliabilitas dihitung

dengan menggunakan teknik keandalan *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_j^2}{s_x^2} \right]$$

Keterangan :

- k = banyaknya belahan tes
- s_j^2 = varians belahan j; j = 1,2 ...k
- s_x^2 = varians skor tes

Adapun korelasi *alpha* digunakan karena memberikan harga yang lebih kecil atau sama besar dengan harga reliabilitas yang sebenarnya.

Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisa regresi ganda, yaitu apakah terdapat hubungan antara variabel-variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

$$R_{y(1,2)} = \sqrt{\frac{b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}}$$

- Keterangan:
- $R_{y(1,2)}$ = koefisien korelasi antara Y dengan X_1 dan X_2
 - b_1 = koefisien prediktor X_1
 - b_2 = koefisien prediktor X_2
 - $\sum x_1 y$ = jumlah produk antara X_1 dengan Y
 - $\sum x_2 y$ = jumlah produk antara X_2 dengan Y
 - $\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Orientasi Kacah Penelitian

SMP Kristen YSKI dahulu bernama SMP MASEHI 2 adalah salah satu sekolah milik Yayasan Sekolah Kristen Indonesia (YSKI) yang tertua (didirikan tahun 1951) dan boleh dikata sebagai "modal" dasar YSKI dalam mengembangkan sayapnya atau mengembangkan sekolah-sekolah YSKI lainnya. SMP Masehi 2 dinyatakan statusnya sebagai "DISAMAKAN". Hal mana sesuai dengan surat keputusan No. 359/L03/H/1985 tertanggal 31 Desember 1985.

Dengan status DISAMAKAN tersebut, berarti kedudukan SMP Masehi 2 disejajarkan dengan SMP-SMP Negeri lainnya Dalam perkembangannya SMP Masehi 2 boleh dikata cukup stabil sejak awal berdirinya sampai tahun tujuh puluhan. Kemudian secara pesat SMP Masehi 2 mengalami berbagai macam kemajuan. Baik dalam jumlah murid maupun peningkatan mutu fisik bangunan sekolah. Bangunan baru berlantai 3, saat ini merupakan kampus yang cukup representatif untuk melangsungkan kegiatan/proses belajar mengajar di SMP Masehi 2. Fasilitas laboratorium fisika, Biologi, perpustakaan, lapangan basket, aula yang cukup luas dan sarana olah raga lain yang cukup komplit sangat memungkinkan sekolah ini mampu meraih dan meningkatkan prestasi-prestasinya.

Pada tahun 1988 jabatan Kepala SMP Masehi 2 dipegang oleh Bapak Bayu Wonodirdjo. dan pada tahun 1990, nama SMP Masehi 2 secara resmi diganti menjadi SMP Kristen 1 YSKI. Prestasi demi prestasi diraih. Pada akreditasi yang dilaksanakan pada tahun 1998, SMP kristen YSKI mendapat nilai A+ dari Dinas Pendidikan nasional. Prestasi siswa baik akademik maupun non akademik banyak sekali, sampai almari piala yang tadinya diletakkan di kantor Kepala Sekolah, dipindah di samping pintu masuk SMP Kristsen YSKI.

Hasil Penelitian

Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas alat ukur dilakukan dengan menggunakan perhitungan program SPSS for Windows Release 17.0

a. Skala Pola Asuh *Authoritative*

Hasil analisis item skala Pola Asuh *Authoritative* menunjukkan dari 16 item terdapat 14 item yang valid, dengan koefisien corrected

correlation berkisar 0,308 - 0,661. Hasil perhitungan item secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b. Skala Konformitas Teman Sebaya

Hasil perhitungan item skala Konformitas Teman Sebaya menunjukkan dari 16 item terdapat 9 item yang valid, dengan koefisien corrected correlation berkisar 0,230 - 0,650. Hasil perhitungan item selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Skala POGU (*Probelmatic Online Game Use*)

Hasil perhitungan item skala dukungan sosial menunjukkan dari 12 item terdapat 9 item yang valid, dengan koefisien corrected correlation berkisar 0,365 - 0,629. Hasil perhitungan item selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data masing-masing variabel penelitian, yaitu pola asuh *authoritative*, konformitas teman sebaya dan *Problematic Online Game Use*. Teknik analisis uji normalitas data penelitian menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan komputer program SPSS for Window Release 17.0, dapat diketahui bahwa :

- 1) Variabel pola asuh *authoritative* berdistribusi normal, dengan nilai K-S $Z = 0,320$: $p \geq 0,05$.
- 2) Variabel konformitas teman sebaya berdistribusi normal, dengan nilai K-S $Z = 0,332$: $p \geq 0,05$.
- 3) Variabel *Problematic Online Game Use* berdistribusi normal, dengan nilai K-S $Z = 0,276$: $p \geq 0,05$.

b. Uji Linieritas

Hasil uji linieritas dengan menunjukkan bahwa :

- 1) Variabel Pola Asuh *Authoritative* terhadap *Problematic Online Game Use* bersifat tidak linier dengan F linier = 0,120 dengan $p < 0,05$
- 2) Variabel Konformitas Teman Sebaya terhadap *Problematic Online Game Use* bersifat tidak linier dengan F linier = 0,642 dengan $p < 0,05$

Uji Hipotesis

Berdasarkan data yang telah diperoleh yang telah memenuhi syarat, maka dilakukan analisis uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS for windows release 17.0. Hubungan pola asuh *authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic Online Game Use* menunjukkan hasil 0,207 ($p \geq 0,05$) = tidak signifikan, yang berarti tidak ada korelasi antara pola asuh *authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic Online Game Use*.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP "X" Semarang, 138 siswa mengisi skala penelitian yang diberikan oleh peneliti. Kemudian peneliti melakukan *screening* hanya siswa yang aktif bermain *online game* saja, dari sebaran 138 siswa ditemukan bahwa 95 siswa aktif sebagai pemain *online game*, sedangkan 43 siswa yang lain tidak bermain *online game*. Berdasarkan data 95 siswa tersebut peneliti melakukan analisa mengenai *Problematic Online Game Use*, Konformitas teman sebaya dan pola asuh *authoritative*.

Analisis data mengenai hubungan pola asuh *authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic Online Game Use* menunjukkan hasil 0,207 ($p \geq 0,05$) = tidak signifikan, yang berarti tidak ada korelasi antara pola asuh *authoritative* dan konformitas teman sebaya terhadap *Problematic*

Online Game Use. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ditolak.

Meskipun dalam beberapa penelitian sebelumnya, seperti salah satunya yang dilakukan oleh Radhika (2016) dalam penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh yang positif/negatif dan secara bersama-sama antara lingkungan teman sebaya, kecanduan game online dan perhatian orang tua terhadap hasil belajar siswa. Menurut Santrock (2003), kelompok teman sebaya adalah perilaku individu yang ingin mengikuti pendapat kelompok teman sebaya atas keinginan sendiri atau paksaan orang lain untuk menghindari celaan atau keterasingan tanpa melihat baik buruknya bagi individu tersebut.

Selain itu terdapat juga penelitian POGU dalam hubungannya dengan pola asuh, yang dilakukan oleh Sulistyono (2015) mendapatkan hasil bahwa kecenderungan tingginya *Problematic Online Game Use* pada remaja dengan pola asuh *authoritative*, dibandingkan dengan pola asuh *authoritarian*, *permissive*, dan *neglected*. Menurut Edwards (2006), pola asuh autoritatif atau demokratis adalah gaya pengasuhan dimana orang tua bisa diandalkan dalam menyeimbangkan kasih sayang kepada anaknya.

Problematic Online Game Use muncul karena adanya *reinforcement internal* atau kepuasan yang didapatkan oleh seseorang karena *online game*. Pola asuh dan konformitas teman sebaya hanya mendorong awal munculnya perilaku ini, tetapi muncul perilaku yang bermasalah karena individu menemukan kepuasan dan tantangan dalam *online game*.

Subyek penelitian aktif sebagai pemain *online game* jenis *Massively Multiplayer Online Role Play Game* (MMORPG), merupakan game online yang paling sering dimainkan. Umumnya berfokus

pada penggunaan “persona” (karakter atau avatar) dalam latar dunia fiksi (tidak nyata). Game dengan genre ini mengedepankan situasi riil dari kehidupan nyata yang dituangkan ke dalam sebuah video game interaksi, dimana pemain dapat berkomunikasi secara langsung melalui avatar mereka dengan pemain lain. Dalam game ini juga disediakan fitur-fitur lain seperti trading system dimana pemain dapat bertransaksi dengan pemain lain, fasilitas pembentukan kelompok (party, guild, atau alliance), dan arena untuk menguji kemampuan bertarung avatar mereka. Jenis game yang dimainkan antara lain *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG (Players Unknow’s Battle Ground)*, *Growtopia*, dll.

Luaran yang dicapai

Rencana Target Capaian Luaran Kegiatan Penelitian USM

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi Ilmiah di Jurnal	Jurnal Philantrophy
2	Bahan Ajar	Psikologi Pendidikan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Problematic Online Game Online Use adalah perilaku bermain game online yang menyebabkan gangguan pada aspek psikologis, sosial, dan pekerjaan atau sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan *Problematic Online Game Use* muncul karena adanya *reinforcement internal* atau kepuasan yang didapatkan oleh seseorang karena *online game*. Pola asuh dan konformitas teman sebaya hanya mendorong

awal munculnya perilaku ini, tetapi muncul perilaku yang bermasalah karena individu menemukan kepuasan dan tantangan dalam *online game*.

Saran

Bagi pihak sekolah :

problematic online game use dapat muncul karena dorongan awal dari teman sebaya, bila sekolah dapat memberikan kegiatan dan bermanfaat kepada siswa sehingga mengurangi waktu untuk *online game*.

Bagi peneliti lain : peneliti perlu menggali mengenai faktor-faktor internal yang berpengaruh terhadap *problematic online game use* serta dampak yang ditimbulkan dari *online game* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Syaifuddin. 2004. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Berk, L.E.(2002).*Child Development (5thed.)*. Belmont, CA: Pearson.
- Boyd, D. & Bee, H. (2006). *Lifespan Development*. Boston, MA: Pearson Education.
- Chandi, S. C. (2007). Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Perilaku Seksual Remaja dalam Berpacaran (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Depok.
- Colbert, K. K. & Martin, C. A. (1997). *Parenting: A Life Span Perspective*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Damon, D., & Learner, R.M. (2006). *Handbook of child psychology*. Sixth edition. Canada : John Wiley & Son
- Edwards, Drew. (2006). *Ketika anak sulit diatur*. Bandung : Mizan Media Utama.
- Feldman, R. 2003. *Social Psychology*. USA: McGrawhill.
- Fuhrmann, B.S. 1990. *Adolescence Adolescents*. 2 th edition. Glenview, Illinois: Scott, Forresman & Co.
- Gerungan. 2009. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Griffiths, M. (2009). *Online Computer Gaming: Advice for Parents and Teacher*. Ditemu kembali dari

- http://www.sheu.org.uk/publications/eh/eh27_lmg.pdf
- Guilford, J.P. & Fruchter, B. (1978). *Fundamental Statistics in Psychology and Education* (6th ed.). New York, NY: McGraw Hill.
- Hetherington, E. M. & Parke, R. D. (1999). *Child Psychology: A Contemporary Viewpoint* (5thed.). Boston, MA: McGraw-Hill.
- Handayani, W. (2006). *Psikologi keluarga*. Jakarta : Pustaka Utama
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online* (Tesis tidak dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Depok.
- Kim, M. G. & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent, and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Journal of Computer and Human Behaviour*, 26, 389-398.
- Lagi, Gamer ditemukan meninggal di depan komputer. (2012, July 2). Kompas. Ditemu kembali dari <http://tekno.kompas.com/read/2012/02/07/08305248/lagi.gamer.ditemukan.meninggal.di.depan.komputer>.
- Laquey, & Tracy. (1997). *Sahabat internet: Pedoman bagi Pemula untuk Memasuki Jaringan Global*. Ditemu kembali dari <http://www.usembassyjakarta.org/download/sahabat.pdf>
- Latifah, M. (2008). Peranan keluarga dalam pendidikan karakter anak. [terhubung berkala]. <http://www.tumbuh-kembang-anak.blogspot.com.html>. [21 Januari 2012].
- Maryati, K. & Suryawati, J. 2008. *Sosiologi*. Jakarta: Erlangga.
- Mohammad, Ilahi. 2013. *Quantum Parenting: Kiat Sukses Mengasuh Anak secara Efektif dan Cerdas*. Jogjakarta : Kata Hati.
- Nakken, W.A. (1996). The duration and frequency of internet use in a nonclinical sample: Suicidality, behavioural problems and treatment histories. *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, 40, 125-135.
- Nurani, A. T. (2004). *Pengaruh kualitas perkawinan, pengasuhan anak dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar anak* [Tesis]. Bogor: Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescent*. Jakarta : Erlangga
- Sears, D.O., Free dan, J.L. Peplau, A. 2002. *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*. Penarjemah: Adyanto, M. Jakarta: Erlangga
- Sulistyo, J., & Evantya. *Jurnal Psikologi Ulayat*, Vol. 2, No. 1/Juni 2015, hlm. 396-406.
- Papalia, D. E., Wendkos, S., & Feldman, R. D. (2008). *Human development*. Jakarta : Kencana
- Parke, R. D., & Gauvain, M. (2009). *Child psychology a contemporary viewpoint*. 7th. New York : McGraw-Hill
- Papalia, D., Olds, S.W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development* (10thed.). New York, NY: McGraw Hill.
- Pew Internet & American Life Project. (2003). *Let the Games Begin: Gaming Technology and entertainment among college students*. Ditemu kembali dari http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf
- Pew Internet & American Life Project. (2008). *Teens, Video Games, and Civics*. Ditemu kembali dari http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Games_and_Civics_Report_FINAL.pdf
- Radhika. (2016). Skripsi : *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Kecanduan Game Online Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 9 Padang*. Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI. Padang.
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. Ditemu kembali dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>. <http://bangka.tribunnews.com/2017/06/13/puluhan-remaja-terjaring-razia-di-warung-gameonline>

