BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi menyangkut normalitas dan homogenitas. Uji asumsi ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran item normal atau tidak.

a. Uji Normalitas

1) Pola asuh orang tua

Uji normalitas terhadap skala pola asuh orang tua menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan hasil K-S Z sebesar 0,103 (p>0,05) yang berarti distribusi penyebaran normal.

2) Perilaku kecanduan *game online*

Uji normalitas terhadap skala perilaku kecanduan kecanduan *game online* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan hasil K-S Z sebesar 0,088 (p > 0,05) yang berarti distribusi penyebaran normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa variabel perilaku kecanduan *game online* berdasarkan pola asuh orang tua mempunyai varian yang sama atau homogen. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikasi pada tabel *Test of Homogeneity of Variance* sebesar 1,00 ($p > 0,05$) berarti mempunyai varian yang sama atau homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukannya uji asumsi dengan menggunakan program SPSS. Teknik yang peneliti gunakan dalam uji hipotesis ini yaitu menggunakan uji beda dengan teknik *One Way Anova*. Peneliti memperoleh hasil $F = 1,108$ dengan taraf signifikan sebesar 0,338 ($p>0,05$). Hasil tersebut diartikan bahwa hipotesis alternatif di tolak, maka tidak ada perbedaan perilaku kecanduan *game online* pada remaja berdasarkan pola asuh orang tua.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis ditolak dengan kesimpulan tidak terdapat perbedaan perilaku kecanduan *game online* pada remaja berdasarkan pola asuh orang tua. Hal itu berdasarkan

diperolehnya nilai probabilitas signifikansi dari tabel *One Way Anova* sebesar 0,338.

Pada mulanya, kecanduan bermain *game online* muncul sebagai sebuah masalah umum yang dialami oleh remaja. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih, terutama media internet yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja, mengakibatkan perilaku kecanduan *game online* muncul di kalangan remaja sebagai masalah psikososial yang perlu mendapatkan perhatian. Mengingat juga bahwa dampak negatif dari perilaku kecanduan *game online* telah menjalar sampai pada aspek sosial dan bahkan mengganggu sekolah, sehingga menimbulkan kesulitan dalam kehidupan remaja.

Oleh karena itu, permasalahan ini membutuhkan campur tangan keluarga, khususnya orang tua untuk mencegah adanya kecanduan *game online*. Kondisi ini diperlukan karena ketidakharmonisan orang tua dengan anak serta sikap dan perilaku orang tua yang salah dalam mendidik anaknya sangat menentukan pembentukan perilaku pada anak yang bermain *game online* dengan intensitas yang lama. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perilaku kecanduan *game online* pada remaja muncul berdasarkan jenis pola asuh yang diterapkan orang tua.

Pola asuh otoriter yang diterapkan oleh orang tua tercermin dari gaya pengasuhan yang mengontrol anak secara ketat yang dibarengi

dengan pemberian hukuman dan tidak pernah memberikan kebebasan untuk mengungkapkan perasaan, ini memunculkan perilaku anak yang cenderung bermain *game online* sebagai bentuk pengungkapan perasaan atas ketidakhangatan kasih sayang dari orang tua, sehingga lama-kelamaan akan terbentuk perilaku kecanduan *game online* pada anak tersebut.

Pola asuh permisif yang diterapkan oleh orang tua tercermin dari gaya pengasuhan yang selalu mengabaikan pengawasan, kurang memperhatikan, dan tidak pernah menasehati anak ketika melakukan kesalahan, ini memunculkan asumsi pada pikiran anak bahwa orang tua memperbolehkan anak untuk melakukan segalanya, termasuk bermain *game online* secara terus-menerus, sehingga lama-kelamaan akan terbentuk perilaku kecanduan *game online* pada anak tersebut.

Akan tetapi, pola asuh demokratis yang diterapkan oleh orang tua mempunyai gaya pengasuhan yang bertolak belakang dengan pola asuh otoriter dan pola asuh permisif. Pola asuh ini memprioritaskan kepentingan dan kebebasan anak, namun tetap mengontrol dan mengawasi anaknya. Pola asuh demokratis menekankan orang tua bersikap rasional dan realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yang berlebihan yang melampaui kemampuan anak, serta selalu memberikan keharmonisan dan kasih sayang yang hangat kepada anak. Penerapan pola asuh yang seperti inilah yang sangat membantu

anak untuk mengurangi intensitas waktu bermain *game online* dan bahkan menjauhkan anak dari perilaku kecanduan *game online*. Karena ketika diketahui anak sedang bermain *game online*, orang tua dengan tipe ini akan perlahan-lahan menasehati dan memberikan penjelasan serta pengertian tentang dampak buruk dari bermain *game online* yang dapat merusak kualitas hidup. Cara-cara ini menjadi kunci utama untuk menghilangkan perilaku kecanduan *game online* pada remaja-remaja saat ini.

Namun demikian, dalam penelitian ini, perilaku kecanduan *game online* pada remaja tidak disebabkan karena faktor pola asuh orang tuanya. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat faktor-faktor lain, baik faktor internal dalam diri remaja maupun faktor eksternal dari luar diri remaja yang mungkin mempengaruhi perilaku kecanduan *game online*.

Hasil dari penelitian didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Adwitiya dan Suminar (2015) dengan judul perbedaan tingkat ketergantungan bermain *game online* ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua. Dalam penelitian tersebut ditunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat ketergantungan bermain *game online* jika ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku kecanduan *game online* pada remaja tidak dipengaruhi oleh pola asuh orang tuanya,

namun dipengaruhi oleh faktor lain yang berasal dari dalam diri remaja, seperti kontrol diri. Hal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari (2015) yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja.

Pada dasarnya, perilaku kecanduan *game online* memiliki keterkaitan dengan teori hierarki kebutuhan yang dikembangkan oleh Maslow. Dalam teori ini, kebutuhan dapat didefinisikan sebagai suatu kesenjangan atau pertentangan yang dialami antara kenyataan dengan dorongan yang ada pada diri. Apabila kebutuhan seseorang tidak terpenuhi, maka orang tersebut akan menunjukkan perilaku kecewa. Sebaliknya, jika kebutuhannya terpenuhi, maka orang tersebut akan memperlihatkan perilaku yang gembira sebagai manifestasi dari rasa puas (Kaswan, 2017: 156).

Bagi sebagian remaja, bermain *game online* merupakan suatu kebutuhan. Akan tetapi tingkatan kebutuhan pada masing-masing remaja berbeda-beda. Melihat kondisi tersebut, maka setiap remaja harus dapat mengontrol dirinya agar tidak terus-menerus menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, kontrol diri yang ada di dalam diri remaja merupakan faktor penentu terbentuknya perilaku kecanduan *game online*.

Remaja yang memiliki kontrol diri rendah sangat berpotensi mengalami kecanduan *game online*. Hal ini dikarenakan remaja tersebut tidak sanggup memandu, mengarahkan, dan mengatur perilakunya untuk bermain *game online*. Sebaliknya, remaja yang mempunyai kontrol diri yang baik akan mampu memandu, mengarahkan, dan mengatur perilakunya untuk bermain *game online*, sehingga remaja tersebut tidak mengalami kecanduan terhadap *game online.*

Selain faktor kontrol diri yang berasal dari dalam individu, ada faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku kecanduan *game online* pada remaja. Faktor eksternal tersebut adalah lingkungan teman sebaya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Prabowo dan Juneman (2012) yang menunjukkan bahwa secara empiris penerimaan lingkungan teman sebaya memprediksikan perilaku kecanduan bermain *game online*.

Pada dasarnya, motivasi seorang remaja untuk bermain *game online* sampai bertahan berjam-jam adalah hubungan (*relationship*) teman sebaya, yaitu keinginan untuk mengembangkan hubungan yang bermakna dengan pemain lain melalui teman sebayanya. Remaja yang termotivasi karena faktor ini mendapatkan dukungan emosional dari teman-teman online sebayanya untuk bermain *game online* bersamanya (Prabowo dan Juneman, 2012: 11).

Bagi seorang remaja, lingkungan teman sebaya merupakan sosok penting kedua setelah lingkungan keluarga. Bahkan apabila seorang remaja memiliki hubungan yang kurang dekat dengan orang tua dan saudara keluarga yang lain, maka remaja tersebut kemungkinan besar akan lebih dekat dengan teman sebayanya. Pengaruh lingkungan teman sebaya tidak hanya untuk tugas-tugas sekolah saja tetapi juga bisa untuk kegiatan pengisi waktu luang. Ada kemungkinan remaja yang semula kurang mengerti *game online*, menjadi kecanduan *game online* dikarenakan pengaruh lingkungan teman sebaya tersebut (Ariati, 2015: 33).