

**PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA PERMISIF TERHADAP
KECANDUAN PERMAINAN DARING YANG DIMEDIASI OLEH
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh:

Taruli Artha Butar Butar

1910914220011

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Oktober, 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

**PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA PERMISIF TERHADAP
KECANDUAN PERMAINAN DARING DENGAN DIMEDIASI OLEH
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS**

dipersiapkan dan disusun oleh

Taruli Artha Butar Butar

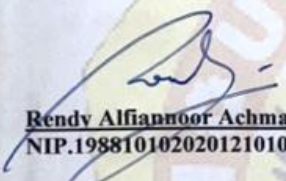
telah dipertahankan di depan dewan penguji

pada tanggal 27 Oktober 2023

Susunan Dewan Penguji


Pembimbing Utama


Anggota Dewan Penguji Lain


Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., MA.
NIP.198810102020121010



Dr. Emma Yuniarramah, S.Psi., MA.
NIP. 197706042005012002

Pembimbing Pendamping


Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si.
NIP. 199102232019031008


Meydisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog
NIPPPK.199105202023212044

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi


Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog
NIP. 198104212008121005
Koordinator Program Studi Psikologi

HALAMAN PERNYATAAN

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahawa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 27 Oktober 2023



Taruli Artha Butar Butar
NIM 1910914220011

ABSTRAK

PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA PERMISIF TERHADAP KECANDUAN PERMAINAN DARING DENGAN DIMEDIASI OLEH KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS

Taruli Artha Butar Butar

Kecanduan permainan daring pada remaja pada saat ini menjadi perhatian utama bagi para orang tua di Indonesia. Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dapat menjadi salah satu faktor yang memicu kecanduan permainan daring pada remaja, salah satunya pola asuh orang tua permisif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring dengan dimediasi oleh kesejahteraan psikologis, dengan merujuk pada teori I-PACE. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional, dan responden akan dipilih dengan teknik purposive sampling. Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja berusia 16-20 tahun di seluruh wilayah Indonesia yang akan dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner melalui media sosial. Data yang terkumpul sebanyak 258 responden yang dianalisis menggunakan teknik regresi model mediasi oleh Hayes dengan software PROCESS pada aplikasi IBM SPSS versi 25 for Windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesejahteraan psikologis tidak signifikan memediasi pengaruh pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring. Namun, kesejahteraan psikologis signifikan memprediksi secara langsung terhadap kecanduan permainan daring. Pola asuh orang tua permisif juga signifikan memprediksi kecanduan permainan daring. Pola asuh orang tua permisif juga signifikan memprediksi kesejahteraan psikologis.

Kata kunci: Pola asuh orang tua permisif, kesejahteraan psikologis, kecanduan permainan daring

ABSTRACT

THE EFFECT OF PERMISSIVE PARENTING STYLE ON ONLINE GAME ADDICTION MEDIATED BY PSYCHOLOGICAL WELL-BEING

Taruli Artha Butar Butar

Online game addiction among adolescents is currently a major concern for parents in Indonesia. The parenting style implemented by parents can be one of the factors that triggers online game addiction in adolescents, one of which is permissive parenting style. The main aim of this study is to investigate the effect of permissive parenting style on online game addiction mediated by psychological well-being, referring to the I-PACE theory. The quantitative method was employed in the study and respondents were selected using the purposive sampling technique. Participants in this study were adolescents aged 16-20 years throughout Indonesia who were collected by distributing questionnaires via social media. Data were collected from 269 respondents who were analyzed using the mediation model regression technique by Hayes with PROCESS software on the IBM SPSS version 25 for Windows application. The results of this study indicated that psychological well-being did not significantly mediate the effect of permissive parenting style on online game addiction. However, psychological well-being significantly predicted online game addiction directly. Meanwhile, permissive parenting style significantly predicted online game addiction. Permissive parenting style also significantly predicted psychological well-being.

Keywords: Permissive parenting style, psychological well-being, online game addiction

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Pemisif terhadap Kecanduan Permainan Daring yang Dimediasi oleh Kesejahteraan Psikologis”. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi, Universitas Lambung Mangkurat.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak sedikit kendala dan kesulitan yang dihadapi oleh penulis. Tapi, berkat dukungan dan bimbingan dari orang terdekat, penulis dapat menyelesaikannya. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat, ibu Dr. dr. Istiana, M.Kes., yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini
2. Koordinator Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat, Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog, atas kesempatan dan izin yang telah diberikan kepada penulis
3. Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Rika Vira Zwagery, M.Psi., Psikolog
4. Dosen pembimbing, Bapak Rendy Alfiannoor Achmad, S.Psi., M.A. sebagai dosen pembimbing utama dan Dr. Muhammad Abdan Shadiqi, S.Psi., M.Si. sebagai dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, saran, bantuan, arahan, dan dukungan kepada penulis selama penulisan proposal ini.
5. Dosen penguji, Dr. Emma Yuniarramah, S.Psi. M.A. dan Ibu Meydisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog yang telah memberikan saran dan arahan dalam penulisan skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.
6. Kedua orang tua dan adik tercinta yang selalu memberikan dukungan secara moril dan materil serta doa yang sangat berarti bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Rekan penelitian tim payung kecanduan *game online* yakni Katamsi Tri Pratiwi Julia Elvananta, serta tim payung skripsi Bapak Rendy yang lainnya yakni Rizal, Frits, Ruroh, dan Metha yang saling mendukung sebagai sahabat dan tim dalam payung penelitian ini.
8. Sahabat penulis Marlo Fam's yakni Micha, Uli, Ruroh, Frits, Retta, dan Vanny yang sangat *supportive* dan membantu penulis untuk terus berjuang menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Pimpinan dan rekan kerja di EGO Psychology and Educational Services yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh responden yang telah bersedia memberikan waktu dan tenaganya untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, besar harapan penulis agar skripsi ini mendapatkan saran dan kritik yang membangun untuk memperbaiki dan melengkapi penyusunan penelitian ini di masa yang akan datang agar lebih baik lagi.

Banjarbaru, 27 Oktober 2023

Taruli Artha Butar Butar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN_PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kecanduan Permainan Daring.....	13
2.1.1 Pengertian Kecanduan Permainan Daring.....	13
2.1.2 Gejala Kecanduan Permainan Daring	14
2.1.3 Faktor Penyebab dan Resiko Kecanduan Permainan Daring	15
2.2 Pola Asuh Orang Tua	16
2.2.1 Pengertian Pola Asuh Orang Tua	16
2.2.2 Jenis- jenis Pola Asuh Orang Tua	16
2.2.3 Pola Asuh Orang Tua Permisif.....	18
2.3 Kesejahteraan Psikologis.....	20

2.3.1	Pengertian Kesejahteraan Psikologis.....	20
2.3.2	Aspek-aspek Kesejahteraan Psikologis	20
2.3.3	Faktor yang Mempengaruhi Kesejahteraan Psikologis	22
2.4	Dinamika Psikologis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Permisif terhadap Kecanduan Permainan Daring yang Dimediasi oleh Kesejahteraan Psikologis.....	24
2.5	Landasan Teori	26
2.6	Hipotesis	29
2.6.1	Hipotesis Mayor	30
2.6.2	Hipotesis Minor	30
BAB III	METODE PENELITIAN.....	31
3.1	Rancangan Penelitian	31
3.2	Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisme Variabel Penelitian	31
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian	31
3.2.2	Definisi Variabel Penelitian	32
3.3	Subjek dan Tempat Penelitian	33
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1	Instrumen Penelitian.....	37
3.4.2	Seleksi Item, Validitas, dan Reliabilitas Alat Ukur.....	42
3.5	Analisis Data	50
3.5.1	Uji Asumsi Dasar	50
3.5.2	Uji Hipotesis.....	52
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	54
4.2	Pelaksanaan Penelitian	55
4.3	Hasil Penelitian.....	57
4.3.1	Deskripsi Data Penelitian	57
4.3.2	Hasil Analisis Data Penelitian.....	60
4.4	Pembahasan	66

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran	74
5.2.1	Bagi Orang Tua di Indonesia.....	74
5.2.2	Bagi Remaja di Indonesia.....	74
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya	75
	DAFTAR PUSTAKA	76
	LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rincian Aitem Parental Authority Questionnaire (PAQ)	39
Tabel 3.2 Rincian Skala Psychological Well-Being (PWB) Versi Indonesia.....	40
Tabel 3.3 Rincian Aitem Indonesian Online Game Addiction Questionnaire.....	41
Tabel 3.4 Rincian Skala Penelitian Setelah Dilakukan Uji coba	48
Tabel 4.1 Rumus Skor Hipotetik Penelitian.....	58
Tabel 4.2 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian...	58
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi Variabel Penelitian.....	59
Tabel 4.4 Kategorisasi Data Variabel Penelitian	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Residual	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas	62

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Dinamika Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Permisif terhadap Kecanduan Permainan Daring yang Dimediasi oleh Kesejahteraan Psikologis	29
Gambar 4.1 Diagram hasil Uji Hipotesis.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Instrumen Penelitian.....	82
A.1 Informasi Penelitian.....	82
A.2 Persetujuan (Informed Consent).....	83
A.3 Data Diri	83
A.4 Kuesioner Pola Pengasuhan Orang tua.....	85
A.5 Skala Psychological Well-Being	89
A.6 Skala Indonesian Online Game Addiction Questionnaire.....	91
A.7 Penutup.....	92
B. Uji Sample Size $G*Power$	92
C. Surat Pernyataan Bimbingan	93
C.1 Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing Pembimbing Utama.....	93
C.2 Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing Pembimbing Pendamping	94
C.3 Catatan Bimbingan Skripsi	94
D. Cek Plagiarisme.....	95
E. Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur	95
E.1 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur Indonesian Online Game Addiction Questionnaire	95
E.2 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur <i>Parental Questionnaire</i> (PAQ)	96
E.3 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur Kesejahteraan Psikologis	96
F. Tampilan Google Form Alat Ukur.....	97
F.1 Bagian Awal.....	97

F.2 Pernyataan Persetujuan (<i>Informed Consent</i>).....	97
F.3 Bagian Data Diri Partisipan	98
F.4 Kuesioner Pola Asuh Orang Tua.....	98
F.5 Kuesioner Kesejahteraan psikologis	99
F.6 Kuesioner Kecanduan Permainan Daring	99
F.7 Bagian Akhir	100
G. Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal	100
G.1 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Pembimbing 1.....	100
G.2 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Pembimbing 2.....	101
G.3 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Penguji 1	101
G.4 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Penguji 2.....	102
H. Hasil Expert Judgment	103
H.1 Data Diri Expert Judgment	103
H.2 Hasil Expert Judgment Expert Reviewer 1	103
H.3 Hasil Expert Judgment Expert Reviewer 2	114
H.4 Hasil Expert Judgment Expert Reviewer 3	131
H.5 Perbaikan Kalimat Aitem Setelah Uji Coba.....	144
I. Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem	147
I.1 Data Kasar Hasil Uji Coba.....	147
I.2 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Skala Kecanduan Permainan Daring	151
I.3 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Skala Kesejahteraan Psikologis	152
I.4 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Skala Pola Asuh Ayah Permisif	155

I.5 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Skala Pola Asuh Ibu Permisif ..	155
J. Data Penelitian.....	156
K. Hasil Deskriptif Data Penelitian.....	182
L. Hasil Analisis Data	187
L.1 Uji Normalitas.....	187
L.2 Uji Linearitas	188
L.3 Uji Multikolinearitas	189
L.4 Uji Heteroskedastisitas.....	191
L.5 Uji Hipotesis Regresi Mediasi	192
M. Lembar Uji Format.....	195