

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

Skripsi

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat

Untuk memperoleh Sarjana Psikologi

Universitas Lambung Mangkurat



Oleh:

Katamsi Tri Pratiwi Julia Elvananta

1910914120010

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

Oktober, 2023

Skripsi

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

dipersiapkan dan disusun oleh


Katamsi Tri Pratiwi Julia Elvananta

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 27 Oktober 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama

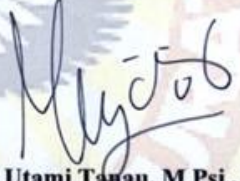
Anggota Dewan Penguji Lain


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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan 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, 21 September 2023



Katamsi Tri Pratiwi Julia Elvananta
NIM. 1910914120010

ABSTRAK

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

Katamsi Tri Pratiwi Julia Elvananta

Kecanduan permainan daring pada remaja di Indonesia menjadi masalah yang dikhawatirkan oleh para orang tua. Pola pengasuhan orang tua dapat menjadi faktor penyebab remaja mengalami kecanduan permainan daring, salah satunya pola asuh orang tua otoriter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua otoriter terhadap kecanduan permainan daring dengan dimediasi oleh kesejahteraan psikologis, dengan mengacu pada teori I-PACE. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan responden dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Partisipan dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner melalui media sosial untuk remaja berusia 16-20 tahun di seluruh wilayah Indonesia. Data terkumpul sebanyak 258 orang yang dianalisis dengan teknik regresi model mediasi oleh Hayes dengan *software PROCESS* pada aplikasi *IBM SPSS* versi 25 for *Windows*. Hasil penelitian ini adalah kesejahteraan psikologis tidak signifikan memediasi pengaruh pola asuh orang tua otoriter terhadap perilaku kecanduan permainan daring. Pola asuh orang tua otoriter signifikan memprediksi kecanduan permainan daring. Pola asuh orang tua otoriter signifikan memprediksi kesejahteraan psikologis. Kesejahteraan psikologis tidak signifikan memprediksi kecanduan permainan daring. Kesimpulannya adalah pola asuh orang tua otoriter dapat memprediksi secara langsung kecanduan permainan daring tanpa dimediasi oleh kesejahteraan psikologis.

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

ABSTRACT

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

Katamsi Tri Pratiwi Julia Elvananta

Online game addiction among adolescents in Indonesia is a problem that parents are worried about. Parenting styles can be a factor causing adolescents to become addicted to online games, one of which is authoritarian parenting style. This study aims to investigate the effect of authoritarian parenting style on online game addiction mediated by psychological well-being, referring to the I-PACE theory. The quantitative method was employed in this study and respondents were selected using the purposive sampling technique. Participants were collected by distributing questionnaires via social media to adolescents aged 16-20 years throughout Indonesia. Data were collected from 258 adolescents 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 the study showed that psychological well-being did not significantly mediate the effect of authoritarian parenting style on online game addiction behavior. Meanwhile, authoritarian parenting style significantly predicted online game addiction. Authoritarian parenting style also significantly predicted psychological well-being. However, psychological well-being did not significantly predict online game addiction. In conclusion, the authoritarian parenting style can directly predict online game addiction without being mediated by psychological well-being.

Keywords: Authoritarian 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 Otoriter 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, 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 Rooswita Santia Dewi, M.Si., 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. Orang tua, saudara, dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Rekan penelitian tim payung kecanduan *game online* yakni Taruli Artha Butar Butar, 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, serta Gilang Aditya sebagai teman, sahabat, dan pacar yang bersedia memberikan dukungannya kepada peneliti selama penulisan skripsi ini.
9. Starbuck Banjarbaru yang telah menyediakan fasilitas *coffee shop* terbaik bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini bahkan hingga waktu *closing* sudah lewat.
10. Pimpinan dan rekan kerja di EGO Psychology & Educational Services yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
11. 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, Oktober 2023

Katamsi Tri Pratiwi Julia Elvananta

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
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 Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Secara Teoritis	6
1.4.2 Secara Praktis	7
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
2.1.3 Faktor Penyebab dan Risiko 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	17
2.2.3 Pola Asuh Orang Tua Otoriter.....	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-faktor yang Mempengaruhi Kesejahteraan Psikologis	23
2.4	Dinamika Psikologis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Otoriter terhadap Kecanduan Permainan Daring yang Dimediasi oleh Kesejahteraan Psikologis	25
2.5	Landasan Teori	27
2.6	Hipotesis	31
BAB III	METODE PENELITIAN	33
3.1	Rancangan Penelitian	33
3.2	Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi Variabel Penelitian	33
3.2.1	Identifikasi Variabel Penelitian	33
3.2.2	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	34
3.3	Subjek dan Tempat Penelitian	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1	Instrumen Penelitian	40
3.4.2	Seleksi Item, Validitas, dan Reliabilitas Alat Ukur	46
3.4.3	Hasil Uji Coba Pengukuran	48
3.5	Analisis Data	56
3.5.1	Uji Asumsi Klasik	56
3.5.2	Uji Hipotesis	58
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	60
4.2	Pelaksanaan Penelitian	62
4.3	Hasil Penelitian	64
4.3.1	Deskripsi Data Penelitian	64
4.3.2	Hasil Analisis Data Penelitian	67
4.4	Pembahasan	74
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1	Kesimpulan	84

5.2 Saran	85
5.2.1 Bagi Orang Tua di Indonesia.....	85
5.2.2 Bagi Remaja di Indonesia.....	85
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	86
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rincian Skala <i>Parental Authority Questionnaire</i> (PAQ).....	41
Tabel 3.2 Rincian Skala <i>Psychological Well-Being</i> (PWB) Versi Indonesia	43
Tabel 3.3 Rincian Aitem <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i>	44
Tabel 3.4 Rincian Skala Penelitian Setelah Dilakukan Uji Coba.....	53
Tabel 4.1 Rumus Skor Hipotetik Penelitian.....	64
Tabel 4.2 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian.....	65
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi Variabel Penelitian.....	66
Tabel 4.4 Kategorisasi Data Variabel Pola Asuh Orang Tua Otoriter	66
Tabel 4.5 Kategorisasi Data Variabel Kesejahteraan Psikologis	66
Tabel 4.6 Kategorisasi Data Variabel Kecanduan Permainan Daring	66
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Residual.....	68
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Residual Kedua Setelah <i>Outliers</i> Dieliminasi	69
Tabel 4.9 Hasil Uji Lineritas	69
Tabel 4.10 Hasil Uji Multikolinearitas.....	70
Tabel 4.11 Hasil Uji Heterokedastisitas	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Dinamika Psikologis Pola Asuh Orang Tua Otoriter terhadap Kecanduan Permainan Daring yang Dimediasi oleh Kesejahteraan Psikologis	30
Gambar 4.1 Diagram Hasil Hipotesis Minor	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Instrumen Penelitian.....	89
A.1 Informasi Penelitian.....	89
A.2 Persetujuan (Informed Consent).....	90
A.3 Data Diri	90
A.4 Kuesioner Pola Pengasuhan Orang Tua	94
A.5 Skala <i>Psychological Well-Being</i>	98
A.6 Skala Indonesian Online Game Addiction Questionnaire	100
A.7 Penutup	100
B. Uji <i>Sample Size G*Power</i>	101
C. Surat Pernyataan Bimbingan	102
C.1 Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing Pembimbing Utama.....	102
C.2 Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing Pembimbing Pendamping	102
C.3 Catatan Bimbingan Skripsi	103
D. Cek Plagiarisme dan Cek Uji Format.....	103
D.2 Cek Uji Format.....	104
E. Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur	104
E.1 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur <i>Indonesian Online Game Addiction Questionnaire</i>	104

E.2 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur <i>Parental Questionnaire</i>	
(PAQ)	105
E.3 Permohonan Izin Penggunaan Alat Ukur Skala <i>Psychological Well-Being</i> (PWB).....	105
F. Tampilan <i>Google Form</i> Alat Ukur	106
F.1 Bagian Awal.....	106
F.2 Pernyataan Persetujuan (<i>Informed Consent</i>).....	106
F.3 Bagian Data Diri Partisipan	107
F.4 Kuesioner Pola Asuh Orang Tua.....	107
F.5 Kuesioner Kesejahteraan Psikologis	107
F.6 Kuesioner Kecanduan Permainan Daring	108
F.7 Bagian Akhir	108
G. Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal	109
G.1 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Pembimbing 1.....	109
G.2 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Pembimbing 2.....	109
G.3 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Penguji 1	110
G.4 Lembar Bimbingan Revisi Seminar Proposal Dosen Penguji 2.....	110
H. Hasil <i>Expert Judgment</i>	111
H.1 Data Diri Expert Reviewer	111
H.2 Hasil <i>Expert Judgment Expert Reviewer 1</i>	111
H.3 Hasil <i>Expert Judgment Expert Reviewer 2</i>	119
H.4 Hasil <i>Expert Judgment Expert Reviewer 3</i>	134

H.5 Perbaiki Kalimat Aitem Setelah Uji Coba.....	137
I. Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem	140
I.1 Data Kasar Hasil Uji Coba.....	140
I.2 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Kecanduan Permainan	
Daring.....	147
I.3 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Skala Kesejahteraan	
Psikologis	147
I.4 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Skala Pola Asuh Ayah	
Otoriter	149
I.5 Hasil Uji Reliabilitas dan Seleksi Aitem Skala Pola Asuh Ibu	
Otoriter	150
J. Data Penelitian.....	150
J.1 Data Penelitian Asli	150
J.2 Data Penelitian Setelah <i>Outliers</i> Dihapus.....	173
K. Hasil Deskriptif Data Penelitian.....	210
L. Hasil Analisis Data	212
L.1 Uji Normalitas.....	212
L.2 Uji Linearitas	217
L.3 Uji Multikolinearitas	217
L.4 Uji Heterokedastisitas	219
L.5 Uji Hipotesis Regresi Mediasi	219