

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DENGAN KECANDUAN *GAME*  
ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi**

**Disusun oleh:**

**Hida Nur Aini**

**NIM 09710060**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2014**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hida Nur Aini

NIM : 09710060

Jurusan : Psikologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari dalam skripsi saya ini ditemukan plagiasi dari karya orang lain, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta, 15 Oktober 2014

Yang menyatakan,



Hida Nur Aini  
NIM. 09710060

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing, saya menyatakan bahwa saudara:

Nama: Hida Nur Aini

NIM : 09710060

Prodi : Psikologi

Judul : Hubungan Persepsi Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu psikologi.


Harapan saya semoga saudara tersebut dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak/Ibu di ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 15 Oktober 2014

Pembimbing,



Dr. Mustadin Taggala, M. Si  
NIP. 198202202009011006



**PENGESAHAN SKRIPSI**

Nomor : UIN.02/DSH/PP.00.9/ *1356* /2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DENGAN  
KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA  
SEKOLAH DASAR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Hida Nur Aini

NIM : 09710060

Telah dimunaqosyahkan pada: Kamis, tanggal: 23 Oktober 2014  
dengan nilai : 90/ A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQOSYAH :**

Ketua Sidang

Dr. Mustadin, M.Si  
NIP. 19820220 200901 1 006

Penguji I

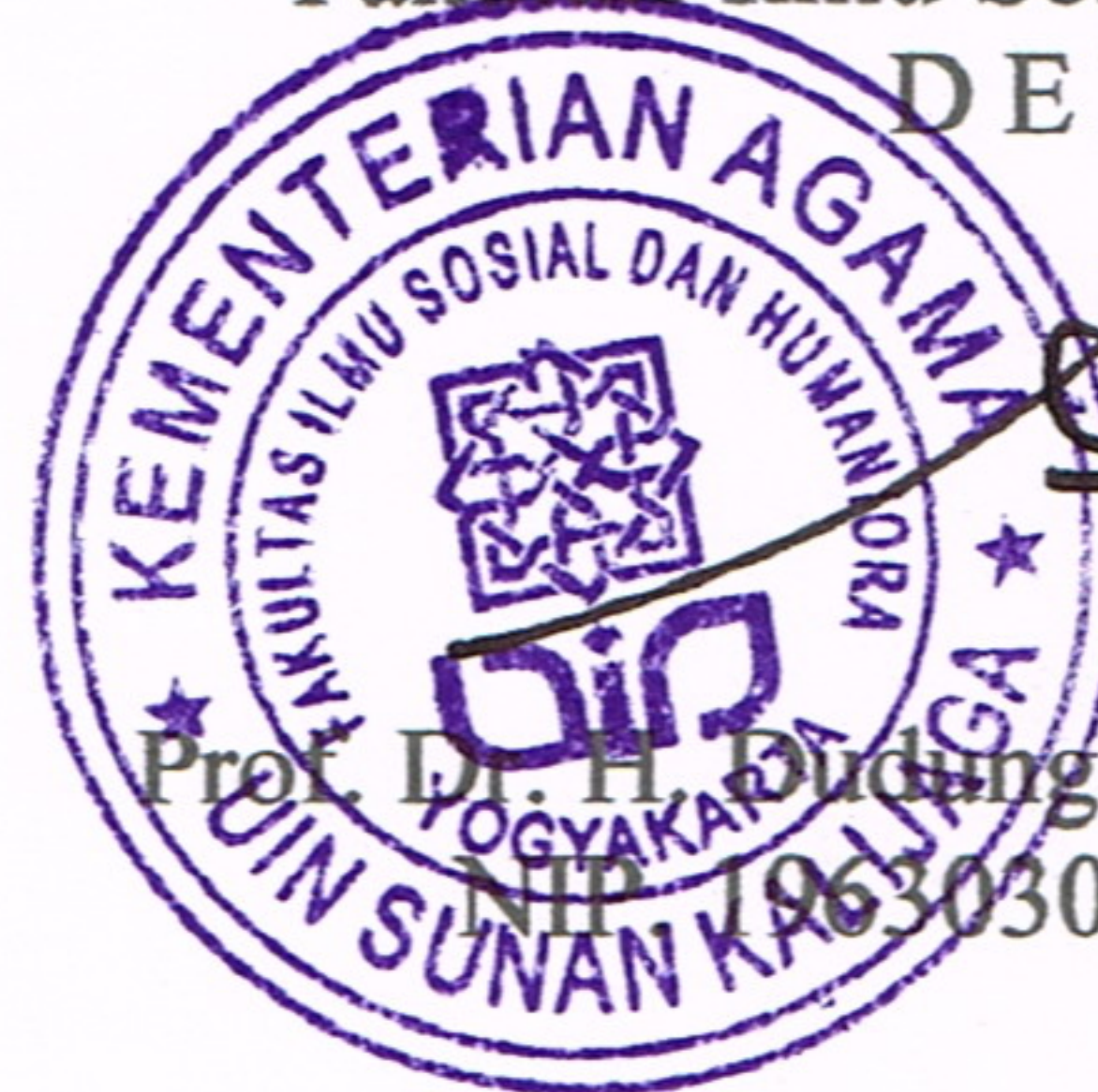
R. Rachmy Diana, MA  
NIP.19750910 200501 2 003

Penguji II

Sara Palila, MA  
NIP. 198110142009012004

Yogyakarta, *3 November 2014*  
UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
DEKAN



Prof. Dr. H. Baidung Abdurahman, M.Hum  
NIP. 19630306 198903 1 010

## HALAMAN MOTTO

...Dia mendapatimu sebagai orang yang yatim lalu Dia melindungimu, dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung lalu Dia memberimu petunjuk...

(Qs. Ad-Dhuha 6-7)

Tak pernah ada kerugian dalam setiap kebaikan  
Karna setiap kebaikan yang kita lakukan tak hanya kita yang akan menuainya, melainkan anak dan cucu kita kelak akan menikmatinya, bila kita telah tiada.  
Hingga karna kebaikan almarhum kedua orangtuaku lah kini aku yang menuainya.

*(my self)*

Bila engkau mencari harta sebanyak-banyaknya maka engkau hanya akan lelah menjaga hartamu, akan berbeda bila engkau mencari ilmu sebanyak-banyak, seluas-luasnya, karna kelak ilmu itu yang akan menjagamu.

*(nasihat seorang ibu)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, dan kemudahan yang diberikan atas segala kesulitan dalam pengerjaan skripsi ini.*

*Karya ini kupersembahkan kepada kedua orangtuaku tercinta dan terbaik (Bapak Hadi Pardi dan ibu Muawanah) yang pernah menguntai doa keselamatan dan keberuntungan untukku.*

*Kepada kankim diana nurlita yang dengan terus mendampingi dan berjuang bersama.*

*Kepada bulik kus dengan untaian doa di setiap sholatnya*

*Kepada simbah harti yang selalu menanyakan berapa bulan lagi akan selesai kuliahnya.*

*Kepada mbak ida, mbk inda, para sepupu, keponakan, dan cucu serta seluruh keluarga di magelang, pertiwi family, dan dimanapun berada trimakasih telah banyak memberikan doa, dukungan, semangat, dan nasehat.*

*Pada teman-teman psikologi 2009 yang sudah S.Psi maupun on progress S.Psi, yang selalu mendengar keluh kesah, berbagi cerita suka duka mengerjakan skripsi, dan segala bantuan yang amat sangat banyak.*

*Kepada seluruh orang-orang baik yang selalu Allah perkenankan untuk berada di sekitarku yang pernah aku temui, yang berawal dari pertemuan, perkenalan, menjadi teman hingga layaknya saudara. Terimakasih telah memberi banyak dukungan, semangat, doa, dan bantuannya. Hanya doa yang bisa terucap, pahala sebagai imbalan, dan rahmat Alloh yang bisa membalas kebaikan kalian.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah Robbil 'Alamin*, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Yang tak pernah terlupa, terimakasihku pada Allah SWT yang selalu memberikan kekuatan, keikhlasan, kemudahan, kesulitan, yang semakin membuatku merasa bersyukur atas segala kuasa dan takdirMu.
2. Untuk sepasang kekasih tercinta bapak Hadi Pardi (alm) dan Ibu Muawanah (alm.) orangtua terbaik sepanjang masa tak lekang oleh waktu, terimakasih karena telah mengajari dan mendidiku bagaimana aku harus hidup saat kalian tak cukup lama mendampingiku menjalani kehidupan ini.
3. Mbakku tersayang Diana Nurlita, S.Kep *your are my everything*, keluargaku di magelang: bulek kus, simbah harti, pak trimo, mbak ida, mas budi, lek har, para sepupuku indun, risal, anang, aji,
4. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Ketua dan Sekretaris Prodi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Zidni Imawan Muslimin, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik. Terima kasih atas segala arahan dan nasihat-nasihat yang diberikan setiap konsultasi KRS.

7. Bapak Dr. Mustadin Taggala, M.Si selaku pembimbing skripsi. Terimakasih telah memberikan bimbingan pada penulis berupa arahan, waktu, dan ilmu yang diberikan selama ini.
8. Ibu Rachmy Diana S. Psi, M. Psi selaku dosen penguji I. Terimakasih atas kesediaan dan pengertiannya serta segala arahan baik berupa saran dan kritik dalam pengerjaan skripsi ini.
9. Ibu Sara Palila S. Psi, M. Psi selaku dosen penguji II. Terimakasih atas kesediaan dan segala arahan baik berupa saran dan kritik dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama ini kepada penulis.
11. Seluruh jajaran karyawan Tata Usaha (TU) Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora khususnya Prodi Psikologi Pak Sukanto. Terima kasih atas segala bantuan dan waktunya dalam membantu penulis baik saat perkuliahan dahulu sampai proses skripsi ini.
12. Kepala Sekolah SDN Pogung Kidul, Tridadi Sleman, Plaosan 2, dan Sinduadi Timur, yang telah memberikan izin penulisan dan memberikan banyak bantuan selama proses penulisan serta Siswa-siswi SDN Pogung Kidul, Tridadi Sleman, Plaosan 2, dan Sinduadi Timur yang telah bersedia diwawancarai dan mengisi skala yang diberikan pada saat *tryout* dan penulisan.



13. Dr. Sumarni, DW., M.Si yang telah banyak memberikan dukungan pada saya khususnya laptop yang direlakan untuk penulis pinjam.
14. Seluruh teman-teman psikologi angkatan 2009 dari NIM.0900.. tanpa terkecuali yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
15. Sahabat-sahabatku tercinta, chaqti, winda, mimi, nisaawel, nuy, mail, aha, teman-teman sma sos 2, teman2 pertiwi family mb naning, bibik, berle aka.erlys, mb risa, mb vi, mb nid, diah, vina, lely, mb indun, ian, sari, tak lupa pada bu nanik, teman2 langgeng.net jaman dahulu rizki, ms yud, ayu, mb nita & mb muna, serta tmn2 mbak lita: mba pam2 mb ita, mba fifin. Terimakasih atas doa, motivasi, nasehat, dan segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sampai saat ini.

Terima kasih untuk semua yang telah memberikan dukungan, semangat, nasehat dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua dengan yang lebih baik. Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapakan kritik dan saran untuk perbaikan selanjutnya dan semoga karya ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 15 Oktober 2014

Penyusun,



Hida Nur Aini  
NIM: 09710060

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>MOTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
1. Tujuan Umum .....	11
2. Tujuan Khusus.....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
1. Manfaat Teoritis .....	11
2. Manfaat Praktis .....	11

E. Keaslian Penelitian.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	20
1. Pengertian Kecanduan .....	20
2. Pengertian <i>Game Online</i> .....	21
3. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	23
4. Jenis <i>Game Online</i> .....	25
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	27
6. Dimensi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	29
B. Pola Asuh Otoriter .....	34
1. Pengertian Pola Asuh Otoriter .....	34
2. Dimensi Pola Asuh Otoriter.....	38
C. Anak Usia Sekolah Dasar.....	41
1. Pengertian Anak Usia Sekolah Dasar .....	41
2. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	42
3. Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar .....	44
D. Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Anak Usia Sekolah Dasar .....	47
E. Hipotesis .....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Identifikasi Variabel.....	55
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	55
1. Pola Asuh Otoriter.....	55

2. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	55
3. Anak Usia Sekolah .....	56
C. Populasi dan Sampel .....	56
D. Metode Pengumpulan Data .....	57
1. Skala Pola Asuh Otoriter .....	58
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	59
E. Validitas, Seleksi Aitem dan Reliabilitas .....	63
1. Validitas .....	63
2. Seleksi Aitem .....	63
3. Reliabilitas.....	64
F. Metode Analisis Data.....	67
1. Uji Asumsi .....	68
a. Uji Normalitas .....	68
b. Uji Linieritas.....	68
2. Uji Hipotesis.....	69
<b>BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
A. Orientasi Kancuh.....	65
1. Gambaran SDN Pogung kidul, Tridadi Sleman, dan Plaosan 2( <i>try out</i> )	65
2. Gambaran Umum SDN Sinduadi Timur (sampel penelitian).....	68
B. Persiapan Penelitian .....	70
1. Proses Perizinan .....	70
2. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur ( <i>try out</i> ) .....	72
3. Hasil Uji Coba Alat Ukur ( <i>try out</i> ) .....	81

a. Seleksi aitem.....	81
b. Validitas.....	88
c. Reliabilitas.....	88
C. Pelaksanaan Penelitian.....	90
D. Hasil dan Analisis Data.....	92
1. Uji Normalitas.....	94
2. Uji Linieritas.....	95
3. Kategorisasi Skor Subjek.....	96
a. Kategorisasi pola asuh otoriter.....	97
b. Kategorisasi kecanduan <i>game online</i> .....	98
4. Uji Hipotesis.....	99
E. Pembahasan.....	99
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	113
1. Bagi Penelitian Selanjutnya.....	113
2. Bagi Pihak Orang Tua Siswa.....	114
3. Bagi Pihak Sekolah.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fase Perkembangan Anak.....	44
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Pola Asuh Otoriter Sebelum Uji Coba.....	65
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game online</i> Sebelum Uji Coba .....	66
Tabel 4. Gambaran Umum Siswa-siswi SDN Pogung Kidul, SDN Tridadi Sleman, dan SDN Plaosan 2 ( <i>try out</i> ) .....	68
Tabel 5. Gambaran Umum Siswa-siswi SDN Sinduadi Timur.....	70
Tabel 6. Daftar Jenis Kelamin Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	73
Tabel 7. Rentang Usia Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	74
Tabel 8. Daftar Lokasi Tempat Tinggal Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	74
Tabel 9. Tingkat Pengetahuan Siswa-siswi terhadap <i>Game Online</i> dalam <i>Try out</i> ....	74
Tabel 10. Awal Mulai Mengenal <i>Game Online</i> dalam <i>Try out</i> .....	75
Tabel 11. Lokasi Bermain <i>Game Online</i> Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	75
Tabel 12. Jenis <i>Game Online</i> yang dimainkan Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	76
Tabel 13. Daftar Jenis Kelamin Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	77
Tabel 14. Rentang Usia Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	77
Tabel 15. Daftar Lokasi Tempat Tinggal Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	78
Tabel 16. Tingkat Pengetahuan Siswa-siswi terhadap <i>Game Online</i> dalam <i>Try out</i> ..	79
Tabel 17. Awal Mulai Bermain <i>Game Online</i> dalam <i>Try out</i> .....	79
Tabel 18. Lokasi Bermain <i>Game Online</i> Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	80
Tabel 19. Jenis <i>Game Online</i> yang dimainkan Siswa-siswi dalam <i>Try out</i> .....	80
Tabel 20. Distribusi Aitem Valid dan Gugur Skala Pola Asuh Otoriter .....	82
Tabel 21. Distribusi Aitem Skala Pola Asuh Otoriter dengan Nomor Baru.....	84
Tabel 22. Distribusi Aitem Valid dan Gugur Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	85
Tabel 23. Distribusi Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Nomor Baru.....	87
Tabel 24. Reliabilitas Skala Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	89
Tabel 25. Daftar Subjek Penelitian .....	90
Tabel 26. Daftar Jumlah Subjek berdasarkan Jenis Kelamin.....	92
Tabel 27. Rentang Usia Subjek Penelitian .....	92
Tabel 28. Rentang Waktu Mulai Mengenal dan Bermain <i>Game Online</i> .....	92

Tabel 29. Lokasi Bermain <i>Game Online</i> Subjek Penelitian .....	93
Tabel 30. Jenis <i>Game Online</i> yang digemari Subjek Penelitian .....	93
Tabel 31. Deskripsi Statistik Skor Skala Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	96
Tabel 32. Kategorisasi Skor Skala Pola Asuh Otoriter .....	97
Tabel 33. Kategorisasi Skor Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	98



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran I : Data *Try out* I

- a. Tabulasi Jumlah Skor Total
- b. Data *Try out* Kecanduan *Game Online*
- c. Data *Try out* Pola Asuh Otoriter
- d. Uji Reliabilitas

### Lampiran II: Data *Try out* II

- a. Tabulasi Jumlah Skor Total
- b. Data *Try out* Pola Asuh Otoriter
- c. Uji Reliabilitas

### Lampiran III: Data Penelitian

- a. Tabulasi Jumlah Skor Total
- b. Data Penelitian Kecanduan *Game Online*
- c. Data Penelitian Pola Asuh Otoriter
- d. Uji Normalitas
- e. Uji Linieritas
- f. Uji Hipotesis

### Lampiran IV : Skala (alat ukur)

- a. Skala *Try out* I
- b. Skala *Try out* II
- c. Skala Penelitian

### Lampiran V: Surat Perizinan dan Tanda Bukti Penelitian

- a. Surat izin Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
- b. Surat Perizinan Sekertaris Daerah Istimewa Yogyakarta
- c. Surat Izin Penelitian Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman
- d. Surat perpanjangan Izin Penelitian Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman
- e. Surat Bukti Penelitian di SDN Tridadi Sleman
- f. Surat Bukti Penelitian di SDN Plaosan 2



# HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Hida Nur Aini  
09710060

## INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pola asuh otoriter dan kecanduan *game online*. Subjek yang digunakan adalah anak usia sekolah dasar Sinduadi Timur dengan jumlah subjek 55 anak. Pola asuh otoriter diukur dengan menggunakan skala pola asuh otoriter, sedangkan kecanduan *game online* diukur menggunakan skala kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode analisis korelasi pearson untuk mengetahui korelasi antara pola asuh otoriter dan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,54 dengan taraf signifikansi 0.697 ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut membuktikan bahwa tidak ada hubungan positif yang signifikan antara pola asuh otoriter dan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar, hasil tersebut sekaligus menyatakan bahwa hipotesis yang diajukan tidak diterima.

Kata Kunci: pola asuh otoriter, kecanduan *game online*

**THE RELATIONSHIP AUTHORITARIAN PARENTING AND THE  
ONLINE-GAMING ADDICTION ON ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN**

**Hida Nur Aini**  
**09710060**

**ABSTRACT**

*The purpose of this research was to determine the relationship between authoritarian parenting and the addiction of online-game. The subjects were elementary school children of East Sinduadi, with the number of subject was 55 children. Authoritarian parenting was measured by the scale of authoritarian parenting, while the addition of online-game was measured by the own scale of the addiction itself. This research used quantitative research method with pearson correlation of analisys method to determine the correlation between authoritarian parenting and online-gaming addiction on school-age children. The statistical calculation result showed that the correlation coefficient was 0,54, with the scale of significancy 0,697 ( $p > 0,05$ ). The result prove that there was no positive significant corelation between authoritarian parenting and online-gaming addition on elementary school children. The result also stated that the proposed hypothesis was rejected.*

*Keywords: authoritarian parenting, online-gaming addiction*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2012 mencatat, pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2009 sebanyak 30 juta pengguna, tahun 2010 sebanyak 42 juta pengguna, tahun 2011 mencapai 55 juta pengguna, dan tahun 2012 mencapai 63 juta pengguna atau sekitar 24,23% dari jumlah penduduk Indonesia (apjii.or.id, 29 April 2013). Survei terbaru telah dilakukan APJII bersama Badan Pusat Statistik (BPS) berhasil mengungkap bahwa jumlah pengguna internet hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta meningkat 13 persen di banding tahun 2012. Adanya pertumbuhan penggunaan internet juga dipertegas oleh pernyataan yang diungkapkan Samuel A. Pangerapan, selaku Ketua Umum APJII bahwa sesuai dengan MGDs, pengguna internet di Indonesia mencapai 107 juta pada tahun 2014, dan 139 juta pengguna pada 2015(apjii.or.id, 5 Maret 2014).

Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia diharapkan bisa sesuai dengan target 50% penduduk terkoneksi internet seperti yang dicanangkan oleh *World Summit Information Society* (WSIS) pada 2015 nanti. APJII juga memaparkan hasil surveinya yang menunjukkan bahwa penduduk berusia 12-34 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia dengan porsi 64,2%. Sedangkan kelompok pengguna berusia 20-24 tahun mencapai 15,1% dari total pengguna. Profil pengguna yang masih bekerja dengan lama kerja antara satu hingga dua

tahun mencapai 53,3% dari total pengguna, yang disusul ibu rumah tangga, dan pelajar, berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia menempati urutan kedelapan di seluruh dunia (apji.or.id, 29 April 2013). Angka-angka tersebut dinilai cukup fantastis dalam menggambarkan fenomena pesatnya perkembangan internet di Indonesia dan betapa cukup penting untuk mendapat perhatian khusus terkait adanya potensi muncul permasalahan bagi para pengguna internet yang sebagian besar didominasi oleh penduduk berusia muda dan produktif.

Horrigan (2002) menggolongkan aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan para pengguna internet salah satunya mencakup aktivitas kesenangan (*Fun activities*). *Fun activities* yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: *online* untuk bersenang-senang, klip *video* atau audio, pesan singkat (SMS), mendengarkan atau *download* musik, bermain *game*, atau *chatting*.

*Fun activities* ini membawa *game online* menjadi aplikasi kelima yang banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *internet messenger*, situs jejaring sosial, dan *search engine* (Chandra, 2006). Rachmawati (2013) *game online* diciptakan sebagai media hiburan serta media untuk menghilangkan stres. Jenis permainan ini diminati oleh berbagai kalangan usia. *Game online* juga telah menjadi industri bernilai milyaran dolar yang kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (Chandra, 2006).

Fakta menarik tentang *game online* tidak selamanya berbuah manis. Saat banyak terdapat industri yang meraup keuntungan sebagaimana diberitakan

*Indonesia Finance Today* mengenai pernyataan Founder Agate Studio, Arief Widhiasa bahwa secara Nasional pengguna *game online* dari tahun 2006-2011 tumbuh sekitar 30% (Ekarina & Ika, 2011). Beberapa kalangan mungkin menilai pertumbuhan pengguna *game online* sebagai keuntungan besar khususnya bagi penggiat bisnis *game*. Namun di lain pihak ancaman akan dampak yang cenderung negatif mengintai para pengguna *game online*. Sebagaimana penjelasan Young (2009) bahwa ketidakmampuan dalam mengontrol penggunaan teknologi sehingga memberi kerugian terhadap penggunaannya merupakan konsep dari adiksi internet. Adanya adiksi inilah yang menjadi ancaman paling sangat mungkin terjadi di tengah perkembangan teknologi.

Pratiwi (2007) mengemukakan bahwa *game online* kini semakin populer dan menarik bagi banyak kalangan dari hari ke-hari, kemenarikan ini tidak hanya berlaku sesaat tetapi menimbulkan perilaku kompulsif bagi penikmatnya, tingkah laku ini menimbulkan adiksi atau kecanduan. Hal ini sejalan dengan David dan Wiemer-Hasting (2005) yang menjelaskan potensi penggunaan *game online* secara berlebihan akan menuju ke arah adiksi atau kecanduan. Adiksi atau kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007). Steward (dalam Lee, 2011) menjelaskan bahwa secara umum adiksi *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan untuk mengatasi tanggung jawab, mengalami gangguan aspek kehidupan, dan kesehatan yang buruk. Secara khusus juga dijelaskan bahwa adiksi terhadap internet dan *game online* memberikan beberapa aspek negatif yang merujuk ke arah adanya

konsekuensi seperti putus sekolah, munculnya permasalahan antara hubungan pertemanan dan permasalahan keluarga (David & Wiemer-Hasting, 2005).

Adiksi *game online* merupakan masalah psikososial yang banyak ditemukan pada anak dan remaja (Rachmawati, 2013). Permasalahan terbaru berhasil mengungkap bahwa *game online* berkonten kekerasan memicu timbulnya agresifitas pada remaja siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan maka semakin tinggi pula tingkat agresi (Haq, 2012). Penemuan kasus beberapa tahun terakhir ini juga membawa fakta bahwa fenomena kecanduan *game online* telah mengarah pada munculnya tindak kriminalitas. Kepolisian kawasan Sukoharjo salah satunya berhasil mengamankan empat anak kecanduan *game online point blank* masing-masing berinisial MW 13 tahun, MA 8 tahun, AL 14 tahun, dan BS 8 tahun nekat mencuri *hand phone* (HP) di BOSS Seluler, Gulon, RT 02 RW IX Karangasem, Laweyan, Sukoharjo (Wiratno, 2011).

Penelitian Sanditaria (2012) di wilayah Jatinangor, Sumedang menghasilkan data sebanyak 71 responden 62% diantaranya termasuk dalam kategori adiksi *game online*. Responden dalam penelitian tersebut adalah anak usia sekolah yang memiliki rentang usia 6-12 tahun. Hal ini sejalan dengan pendapat Griffiths dan Wood (2000) bahwa anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (dalam Lemmens, 2009). Lee dan Han (2007) menambahkan bahwa dengan adanya kecanduan *game online* yang dialami anak sekolah dasar memunculkan permasalahan lain, selain peningkatan

intensitas bermain *game online* juga adanya kecenderungan munculnya tindakan tidak senonoh (peningkatan akses pada konten porno) dan kriminalitas.

Pertengahan tahun 2012 juga muncul pemberitaan serupa disampaikan oleh Ketua Yayasan Sahabat Kapas, Dian Sasmita, mengatakan, bahwa dalam enam bulan terakhir di Surakarta ada tujuh anak yang melakukan pencurian demi bisa bermain *game online*. Sebagian di antaranya saat ini sedang dalam pendampingan yayasan tersebut. Dian mengakui bahwa penggunaan internet tidak sepenuhnya memberi dampak buruk jika ada pendampingan dan peran orangtua dalam mengawasi kegiatan anak di depan komputer. Pentingnya pendampingan dan peran orangtua juga dipertegas oleh pernyataan Juliani Prasetyaningrum psikolog dari Universitas Muhammadiyah Surakarta bahwa:

*“Kuncinya di orangtua dan keluarga yang memang sering berinteraksi dengan anak-anak”.*

Permasalahan-permasalahan yang muncul akibat dari perilaku bermain *game online* secara berlebihan mendorong dibutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan *game online* (Lee, 2011). Sikap orangtua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga, dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan *game online* (Choi *et al.*, 2009). Hal tersebut menjadi penting bagi orangtua agar secara *intens* menjalin komunikasi dengan anaknya. Orangtua diharapkan mengubah cara komunikasi yang semula selalu menuntut, beralih menjadi pendamping dan teman bagi si anak (Primantyo, 2012).

Pola asuh orangtua yang terlalu menuntut atau otoriter, menyebabkan batasan dan kendali yang tegas terhadap anak-anaknya sehingga komunikasi yang

terjadi hanya satu arah saja (Prasetya, 2003). Orangtua yang menerapkan pola asuh otoriter lebih menekankan pada kepatuhan anak, orangtua sangat mengontrol, tidak responsif, memperlakukan anaknya dengan keras, kaku, kurang hangat, mengekang dengan hukuman, menuntut, serta menilai sikap dan perilaku anak dengan standar yang mutlak. Pola asuh otoriter yang diterapkan oleh orangtua akan mengakibatkan anak menjadi merasa tidak senang atau tidak puas, takut, curiga, tidak memiliki tujuan, kadang-kadang agresif, kadang-kadang menarik diri, dan rentan terhadap stres (Baumrind, 1991).

Hal ini berbanding lurus dengan pemaparan Ibu Elly Risman, Psikolog sekaligus pendiri Yayasan Kita dan Buah Hati dalam seminarnya yang berjudul “Ketika Anak Kecanduan *Games*” bahwa alasan-alasan anak senang bermain *games* adalah yang pertama karena adanya fasilitas. Kedua, *games* itu menyenangkan. Ketiga, *games* berfungsi melepas ketegangan. Keempat, *games* menghilangkan kebosanan. Kelima, meningkatkan ketrampilan bermain *games*. Keenam, dengan bermain *games* anak merasa berkuasa atas sebuah hal, dijelaskan bahwa menurutnya bisa dikatakan selama menjadi anak-anak kehidupan anak selalu ‘dikuasai’ oleh orangtua. Maka saat anak sedang bermain *games*, anak-anak merasa berkuasa atas suatu hal. Anak bisa dengan bebas ‘menyetir’ tokoh yang ia mainkan sesuai yang ia inginkan (Nenglita, 2013).

Melihat uraian di atas menjelaskan bahwa segala batasan yang orangtua berikan pada anak mengakibatkan anak rentan mengalami stres sehingga anak mencari cara untuk melepaskan stresnya salah satunya, sebagaimana diungkapkan di atas bahwa alasan anak bermain *game* adalah untuk melepas ketegangan,



menghilangkan kebosanan, serta mencari kepuasan karena merasa selama ini kehidupan anak banyak dikekang orangtua.

Hasil penelitian Indahtiningrum (2013) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara stres dengan kecanduan *video game*, karena kecanduan *video game* merupakan perilaku pengalihan (*coping escape-avoidance*) dari stres. Penelitian Lee dan Han (2007) dengan responden penelitian anak sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang teridentifikasi kecanduan *game online* mengalami kegagalan berkomunikasi dengan orangtuanya yang berdampak pada timbulnya permasalahan seperti berkurangnya kemampuan dalam belajar dan hilangnya ketertarikan bersekolah.

Upaya pendampingan orangtua terhadap aktivitas yang dilakukan anak sangat berpengaruh pada tingkat permasalahan yang muncul akibat kecanduan *game online* sebagaimana diungkap dalam hasil penelitian Kim dan Jeong (2010) menunjukkan bahwa adanya aktivitas sosial atau interaksi antara anak dan orangtua kaitannya dengan pengawasan penggunaan internet dan *game online* cenderung memiliki potensi masalah yang lebih rendah dibandingkan dengan yang tidak memiliki aktivitas sosial dan pendampingan dari orangtua dalam penggunaan internet dan *game online*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di 5 warung internet (*warnet*) dan 1 *game center* yang berada tidak jauh dengan lokasi penelitian yaitu SDN Sinduadi Timur, SDN Pogung Kidul. Keenam penyedia layanan internet dan *game center* tersebut positif menyediakan fasilitas *game* bagi pengguna *warnet*. Tidak ada persyaratan khusus yang dilakukan dari pihak

penyedia jasa internet tersebut artinya berbagai kalangan diperbolehkan mengakses internet dari anak sampai lanjut usia. Selain melakukan observasi dan wawancara dengan operator warung internet dan *game center* juga dilakukan wawancara dengan salah seorang anak pemain *game online*, berinisial RA (11 tahun) mengatakan,

*"..iya mbak aku seneng nge game, biasane aku main dota, dragon city, to eleven.. nge game itu enak e mbak"* (Preliminary, September 2013).

Fakta tersebut yang mendorong anak untuk terus bermain *game online* karena di samping permainan yang *disetting* menyenangkan ternyata juga terdapat *reward* lain. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan guru besar ilmu pediatrik Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada Prof. Dr. Mohammad Juffrie, SpAK, Phd (dalam Amirullah, 2011) mengatakan,

*"Sebuah game, biasanya di set-up sedemikian rupa sehingga orang dipaksa terus-menerus memainkannya. Ini karena game memiliki level-level yang semakin meningkat dengan lawan atau pasangan serentak di berbagai tempat (multiplayer online games). Permainan seperti ini lazimnya menyajikan kisah di dunia maya yang tak pernah terselesaikan, sehingga menumbuhkan penasaran"*.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa *game online* digemari oleh anak-anak dikarenakan unsur-unsur yang ada di dalam *game* membuat anak selalu tertarik untuk selalu ingin bermain *game*. Survei dan wawancara dengan salah seorang operator warnet berinisial (LT) mengatakan bahwa ia sering menjumpai anak laki-laki yang gemar bermain *game online* di warnet harus dijemput orangtuanya, biasanya oleh ibunya untuk pulang. Tak jarang ibu dari anak tersebut bersikap marah sembari memaksa anak pulang. Beberapa anak bahkan menghabiskan

seluruh uang sakunya hanya untuk bermain *game online*, sekalipun lapar, ia akan menahannya hanya demi bermain *game online*.

Pernyataan mengenai alasan anak bermain *game online* juga didapatkan dari seorang anak berinisial RG (8 tahun) bahwa di rumah dia tidak mendapatkan fasilitas untuk bermain dan kondisi di rumah yang tidak nyaman. Berikut pernyataan RG (8 tahun),

*“iya mbak, setiap hari aku ngegame dan main di sini (warnet X), sepulang sekolah kalau tidak ya pas libur pasti nge-game di sini. Di rumah tidak enak (nyaman) tidak ada game online, tidak bisa mainan. Di sini (warnet X) banyak temannya, enak. Kalau di rumah ada ibu, kerjaannya cuma di suruh belajar terus kalau tidak ya di suruh tidur siang, kan bosen di sekolah kan udah belajar. Kalau di rumah kan malah sering di suruh-suruh ibu sambil marah-marah. Kalau di sini kan bebas bisa mainan, kalau ketauan main di sini paling juga di marahi, di pukul besok di ulangi lagi. Hahahhaaha, lha bosen e mbak ibu kalo di rumah kerjaannya marah, aku dimarahi, kalau bercanda sama adikku dikira ngganggu adikku. Mending main di warnet tho banyak teman terus enak lagi bisa nge-game”* (Preliminary, Maret 2014).

Berdasarkan pernyataan seorang anak pemain *game online* di atas berhasil mengungkap bahwa alasan anak bermain *game online* di samping *game online* yang memang di *setting* menyenangkan bagi anak juga terdapat alasan lain bahwa anak merasa kondisi di rumah yang tidak menyenangkan menyebabkan anak memilih untuk bermain *game online* di warnet. Kondisi orangtua yang dianggap membuat anak merasa di batasi oleh aturan-aturan tertentu seperti belajar se usai pulang sekolah atau tidur siang.

Di sisi lain fenomena bermain *game online* yang terjadi pada anak usia sekolah ini membuat sebagian besar orangtua merasa geram terhadap perilaku anak yang gemar bermain *game online*. Hal ini sebagaimana diungkap oleh pernyataan salah seorang ibu berinisial (Yan, 37 tahun) mengatakan,

*“ini lho mbak.. anak-anak udah tak larang main game nggak tak kasih uang tapi kok malah cari-cari kesempatan gitu, bilang kalo mau maghriban di masjid,, eh ternyata malah pada ke warnet.. yaiya emang ke masjid, tapi setelah sholat maghrib itu ndak pulang, malah pada di warnet.. katanya skalian nunggu sholat isya' ternyata ya gitu itu,, sok pada bohong biar bisa ngenet, padahal kadang kalau pulang sekolah juga udah ngenet.. yaa gini ini sik marai sering jengkel, dah tak larang masih suka ngelanggar” (Preliminary, September 2013).*

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa orangtua telah berusaha memberikan larangan dalam bermain *game online* bagi anaknya namun anak tetap mengabaikan larangan orangtuanya. Orangtua menganggap telah memberi aturan yang ketat agar anak tidak bermain *game online*. Sebagaimana yang dilakukan oleh orangtua yang cenderung menerapkan pola asuh otoriter pada dasarnya juga bertindak berdasarkan asumsi bertujuan untuk membuat anak menjadi disiplin dan teratur. Namun sikap membuat batasan dan kendali yang tegas terhadap anak-anaknya menjadikan anaknya terlibat pada permasalahan baru salah satunya perilaku bermain *game online* secara berlebihan yang mengarah pada kecanduan *game online* di kalangan anak usia sekolah.

Melihat uraian fakta dan fenomena tersebut peneliti menjadi sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “hubungan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun di atas, didapatkan tujuan penelitian berupa:

#### 1. Tujuan Umum

Untuk mengungkap secara empiris hubungan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar.

#### 2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi, khususnya psikologi klinis, psikologi pendidikan, dan psikologi perkembangan, terutama yang menyangkut dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dan pola asuh otoriter.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian juga diharapkan dapat memberi manfaat bagi institusi pendidikan, mahasiswa, maupun peneliti yang dijabarkan di bawah ini:

- a. Bagi institusi pendidikan, khususnya kepala sekolah dan guru, apabila hasil penelitian ini terbukti diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kondisi kecanduan *game online* anak, sehingga dapat meningkatkan upaya

preventif maupun kuratif terhadap kecanduan *game online* yang rentan dialami oleh anak usia sekolah dasar.

- b. Bagi orangtua, apabila hasil penelitian ini terbukti diharapkan dapat memberikan informasi mengenai gambaran pola asuh yang tepat, sehingga dalam melakukan pengawasan dan menyikapi secara tepat agar anak tidak mengalami kecanduan *game online*.
- c. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat pada masalah yang sama dengan kajian ini, hasil penelitiannya dapat memberikan informasi dalam melakukan penelitian yang serupa dengan variabel yang berbeda. Selain itu lebih kepada pemberian intervensi yang tepat mengenai permasalahan dalam kajian ini.

### E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan pengetahuan dan literatur yang telah peneliti telaah, penelitian dengan judul “Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan *Game online* pada Anak Usia Sekolah Dasar” belum pernah dilakukan. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh:

1. Lee dan Han (2007) dengan judul “*Development of Scale for Diagnosing Online Game Addiction*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi secara tepat faktor dari adiksi *game online* pada anak usia sekolah (sekolah dasar) yang pada dasarnya digunakan untuk membuat skala yang terstandar dalam mendiagnosis kecenderungan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* yang diperuntukan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* pada anak usia sekolah (sekolah dasar) yang terdiri dari 7 faktor yang dijabarkan dalam 30 aitem pernyataan.
2. Sugiyatno (2009) dengan judul “Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Orangtua Dengan Perilaku Bermain *Game online* Pada Remaja”. Penelitian ini bertujuan menguji secara empirik hubungan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain *game online*. Hasil penelitian ini mendapat skor  $r_{xy}=0,356, p < 0,01$  yang menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang sangat signifikan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain *game online*. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini berhasil ditegakkan, menunjukkan bahwa semakin otoriter pola asuh orangtua, semakin tinggi perilaku bermain *game online*. Sebaliknya semakin rendah pola asuh otoriter orangtua, semakin rendah perilaku bermain *game online*. Subjek penelitian

tersebut adalah 69 remaja rentang usia 12-21 tahun yang bermain di warung internet WAR.NET. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah subjek penelitian, dimana karakteristik subjek yang akan di pilih adalah anak yang mewakili karakteristik anak usia sekolah, mengingat anak lebih rentan terhadap penggunaan *game online* secara berlebihan.

3. Lemmens (2009) dengan judul "*Game Addiction Scale For Adolescents*". Merupakan instrumen yang terdiri dari 21 aitem skala pengukuran tingkat kecanduan remaja pada komputer dan *videogame* yang disusun berdasarkan kriteria patologi DSM IV secara acak. Terdapat 3 aitem dibuat untuk masing-masing tujuh kriteria berikut: *Salience, Tolerance, Mood modification, Relapse, Withdrawal, Conflict, Problems*. Dimensi dalam struktur skala yang diselidiki terdiri dari dua sampel independen *gamer* remaja di Belanda (N = 352 dan N = 369). Skala terdiri dari 21 aitem menunjukkan reliabilitas yang tinggi.
4. Kim dan Jeong (2010), dengan judul "*Preventive Role of Parents in Adolescent Problematic Internet Game Use in Korea*" Pada penelitian ini disebutkan bahwa masalah penggunaan *game online* dikalangan remaja dan orang dewasa lebih sering mempertimbangkan faktor hubungan sosial sebagai konsekuensi dari adanya kecanduan karena penggunaan *game online*. Berdasarkan data survei 593 pelajar korea dan orangtua terdiri dari 295 pelajar SMA (usia 15-18 tahun), 298 pelajar SMP (usia 12-15 tahun), 315 (53,1%) diantaranya adalah laki-laki. Dalam penelitian ini juga dilakukan investigasi terhadap upaya pencegahan dari orangtua dan hubungannya



dengan remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa remaja dengan aktivitas sosial antara anak dan orangtua cenderung memiliki potensi masalah penggunaan internet dan *game online* yang lebih rendah.

5. Olson (2010) dengan judul “*Children’s Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development*”. Dalam penelitian ini dilakukan survei terhadap 1.254 anak-anak sekolah menengah, kelompok fokus dengan anak laki-laki dan orangtua mereka, dan temuan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif, peneliti menjelaskan berbagai motivasi anak bermain *video game* (termasuk *game* dengan konten kekerasan) dan bagaimana hal ini dapat bervariasi berdasarkan faktor-faktor seperti suasana hati, lingkungan, kepribadian, dan tahap perkembangan. Temuan yang dimasukkan ke dalam konteks perkembangan normal, dan saran yang diberikan untuk orangtua, pendidik, serta peneliti. Temuan motivasi anak dalam bermain *video game* antara lain mencakup motivasi sosial, emosional dan intelektual.
6. Haq (2012) dengan judul “Intensitas Penggunaan *Game online* Berkonten Kekerasan dengan Agresi pada Siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo”. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif subjek penelitian siswa SMA Muhammadiyah Wonosobo yang sering menggunakan *game online* berkonten kekerasan minimal 2 jam sehari, jumlah responden sebanyak 50 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Alat pengumpulan data dengan skala agresivitas dan skala intensitas penggunaan *game online* berkonten

kekerasan. Analisis data dengan teknik korelasi *pearson's product moment* menggunakan SPSS 16,00 *for Windows* Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan positif antara intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan dan agresi pada siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo. Semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan maka semakin tinggi pula tingkat agresi. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel penelitian yang digunakan yaitu pola asuh ibu, dan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah siswa usia sekolah (sekolah dasar yang duduk di bangku kelas 5).

7. Sanditaria (2012) dengan judul “Adiksi Bermain *Game online* Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game online* Jatinangor Sumedang”. Pada penelitian ini jumlah responden sebanyak 71 anak usia sekolah yang sedang bermain di warung internet penyedia *game online* di Jatinangor Sumedang. Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pengambilan data dengan menggunakan kuesioner baku oleh Lemmens dengan dengan 7 kriteria adiksi. Responden yang termasuk kategori tidak adiksi jika memiliki  $<4$  kriteria adiksi dan yang termasuk kategori adiksi jika memiliki  $\geq 4$  kriteria adiksi. Hasil penelitian ini menunjukkan sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak adiksi dan 62% responden termasuk dalam kategori adiksi. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa tingkat adiksi dapat terjadi pada anak usia sekolah. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada variable penelitian dimana peneliti menyertakan variabel bebas yaitu pola asuh ibu otoriter.

8. Pratiwi (2012) dengan judul “Perilaku Adiksi *Game online* ditinjau dari Efikasi Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta”. Dari penelitian tersebut diketahui beberapa landasan teori yang senada dengan penelitian ini mencakup pengertian adiksi atau kecanduan *game online*. Perilaku adiksi *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun permasalahan yang timbul bersifat merugikan diri sendiri dan tidak membuat individu berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitas bermain *game online* karena individu merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online*.
9. Abedini et.al. (2012) dengan judul “*Impact of Mothers’ Occupation Status and Parenting Styles on Levels of Self Control, Addiction to Computer Games, and Educational Progress of Adolescents*” dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengusulkan model struktural hubungan antara gaya pengasuhan, status pekerjaan ibu dan kecanduan *game* komputer, kontrol diri dan kemajuan pendidikan siswa sekolah menengah pertama. Temuan dalam penelitian ini menemukan bahwa kontrol diri memiliki peran menghubungkan dalam hubungan antara empat gaya pengasuhan dan kemajuan pendidikan. Status pekerjaan ibu memiliki korelasi yang signifikan mempengaruhi kecanduan *game* komputer. Temuan peran gaya pengasuhan dianggap kurang mendukung terhadap kecanduan *game* komputer dan kemajuan pendidikan

remaja. Subjek dalam penelitian ini adalah 500 perempuan dan laki-laki siswa SMP di Kerman (Iran).

10. Indahtiningrum (2013) dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Video Game* dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya”. Penelitian ini berhasil mengungkap bahwa terdapat hubungan antara stres dengan kecanduan *video game* ( $0,016; p < 0,05$ ) karena *video game* merupakan perilaku pengalihan (*coping escape-avoidance*) dari stres. Pada penelitian ini terdapat 40 subjek dengan usia antara 18-25 tahun dengan menggunakan *incidental sampling* dan karakteristik subjek yaitu sehari bermain *video game* mencapai 5-6 jam.
11. Rachmawati (2013) dengan judul “Pengalaman Keluarga Mengasuh Remaja Dengan Perilaku Adiksi *Game online* di Kota Bogor” Dalam penelitian ini hasil penelitian diperoleh tujuh tema yaitu masa remaja sebagai masa sulit bagi orangtua, teknologi sebagai sumber ilmu dan informasi, dampak negatif adiksi *game online*, faktor penyebab adiksi *game online*, fungsi pengayoman, tidak optimalnya pengasuhan remaja, bentuk dukungan sosial yang diharapkan untuk mengatasi perilaku adiksi *game online*. Penelitian ini menggunakan desain fenomenologi deskriptif. Partisipan dalam penelitian ini adalah orangtua yang mengasuh remaja usia antara 11-14 tahun dengan skor adiksi *game online* 50-100 dengan menggunakan instrumen skala adiksi *game online* yang dikembangkan oleh Young (2009), dengan *purposive sampling* sebanyak enam partisipan.

Berdasarkan penelitian di atas maka peneliti menjadikan penelitian-penelitian di atas sebagai landasan dan merupakan penelitian lanjutan yang akan peneliti lakukan. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan kali ini adalah penggunaan variabel, yang dalam penelitian ini menggunakan dua macam variabel, yaitu satu variabel tergantung dan satu variabel bebas. Variabel tergantung yang digunakan adalah kecanduan *game online*, dan variabel bebas berupa pola asuh otoriter. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kecanduan *game online* yang berasal dari teori Lemmens (2009) dan teori pola asuh otoriter yang berasal dari Baumrind (dalam Santrock, 2007). Letak perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang dilakukan Sugiyatno (2009) adalah populasi subjek pada penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar. Mencakup sampel yang memiliki kriteria siswa sekolah dasar kelas 4 dan 5 yang merupakan anak usia sekolah. Selanjutnya perbedaan lainnya adalah pembuatan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* yang disusun sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada teori kecanduan *game online* (*game online addiction*) milik Lemmens (2009), skala yang kedua peneliti menggunakan skala pola asuh otoriter yang peneliti susun sendiri berdasarkan teori pola asuh Baumrind (dalam Santrock, 2007). Untuk menguji validitas kedua skala ini peneliti menggunakan validitas isi (*content validity*) dengan melakukan *professional judgement* pada setiap aitem yang disusun.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara pola asuh otoriter dan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil tersebut hipotesis yang diajukan pada penelitian ini tidak diterima, hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) sebesar 0,54 dengan  $p = 0.697$  ( $p > 0.05$ ). Artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh otoriter dan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka saran-saran yang diajukan antara lain:

##### **1. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti kecanduan *game online* disarankan untuk mencermati teori faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap perilaku kecanduan *game online*, memperluas populasi dan memperbanyak sampel, agar ruang lingkup dan generalisasi penelitian menjadi luas dan menyempurnakan alat ukur, supaya hasil yang didapat lebih akurat.

## 2. Bagi Pihak Orang Tua Siswa

Bagi pihak orang tua, pola asuh orangtua. Pola asuh yang baik adalah pola asuh yang mengedepankan antara dimensi kontrol dan kehangatan yang seimbang. Orangtua juga berkewajiban meningkatkan perhatian terhadap pengetahuan anak mengenai aktivitas *online* yang dianggap lebih *update* dari pada orang tua mereka. Fenomena “*gaptek*” yang dialami orang tua masa kini harus diubah dan harus diimbangi pula dengan orangtua yang tidak terlalu berlebihan dalam memberikan dan mengenalkan “*gadget*” pada anak. Sebagai contoh anak telah dibekali perangkat elektronik seperti *tablet*, laptop, maupun *smartphone* saat usia mereka terlalu dini tanpa diimbangi dengan pengawasan berkelanjutan.

## 3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, pemberian mata pelajaran TIK dalam muatan lokal sekolah alangkah baiknya lebih menonjolkan pada pemanfaatan media maya. Guru dan pihak sekolah wajib membekali anak dengan ketrampilan yang menunjang pendidikan, sebagai contoh fasilitas *search engine* untuk mencari pengetahuan terkait pendidikan, serta pemahaman yang baik akan menghindarkan anak dari permasalahan seperti candu *game online*, *cyber bullying*, dll. Adanya penerapan aturan dan pengawasan yang bijak dari pihak sekolah dalam pemberian izin membawa perangkat elektronik, seperti *gadget*, *smartphone*, dll. juga ikut memberi andil dalam munculnya kecanduan *game online*.

#### 4. Bagi Pengusaha *Game Online* (*warnet* dan *game center*)

Bagi pengusaha yang bergerak dibidang penyedia layanan internet diharapkan mampu bertindak secara bijak. Pelayanan yang baik adalah yang tidak merugikan konsumen. Pentingnya penetapan aturan dan pembatasan pada anak yang mengakses internet juga perlu dilakukan dalam hal ini menyikapi anak yang mengkonsumsi *game online*, seperti menetapkan aturan rentang waktu bermain *game online* dan pengoptimalan *security acces* pada fungsi *search engine* dalam membatasi *game* berkonten kekerasan dan pornografi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abedini, Y., Zamani, B. E., & Kheradmand, A. (2012). Impacts of Mothers' Occupation Status and Parenting Styles on Levels of Self-Control, Addiction to Computer *Games*, and Educational Progress of Adolescents. *Addict & Health*, 4, 102-110.
- Adams, E. & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall. Retrieved April 29, 2013, from [http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf).
- Amirullah. (2011, Desember 11). Awas Penyakit Ancam Pecandu *Game online*. *Tempo*. Retrieved November 5, 2012, from <http://www.tempo.co/read/news/2011/12/11/060371036/Awas-Penyakit-Ancam-Pecandu-Game-Online>.
- Andrianto, T. T. (2011). *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Anonim. (2011). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Retrieved March 23, 2013, from <http://www.apjii.or.id/v2/index.php/app/search.html?q=PENGGUNA+GAME+ONLINE>.
- Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology Monographs*, 4, 1-103.
- Baumrind, D. (1991). The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. *Journal of Early Adolescence*, 11, 59-95. Retrieved October 28, 2013, from <http://mltei.org/cqn/Adolescent%20Development/Resources/Family/Baumrind,%20The%20influence%20of%20parenting%20style%20on%20adolescent%20competence%20and%20substance%20use.pdf>.
- Bonetti, L. M. A. Campbell, and L. Gilmore. (2010). The relationship of loneliness and social anxiety with children's and adolescents' online communication, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, (3) 279-285. Retrieved October 15, 2014, from <http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/10895040.pdf>.
- Chandra, N. A. (2006). Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain *Online Games*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7, 1-11.

- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi Edisi Satu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Choi, K., Son, H., Park, M., J., Kim, K., Lee, B., & Gwak, H. (2009). Internet Overuse and Excess Daytime Sleepiness in Adolescents. *Psychiatric and Clinical Neurosciences*, 63, 455-462.
- Cromie, W. (1999). *Computer Addiction is coming On-Line*. Retrieved April 29, 2013, from <http://www.news.harvard.edu/gazette/1999/01.21/computer.html>.
- Dahlan, M.S. (2009). *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan: Deskriptif, Bivariat, dan Multivariat, Dilengkapi Aplikasi dengan Menggunakan SPSS*. Edisi 4. Jakarta: Salemba Medika.
- Darajat, Z. (1994). *Remaja Harapan dan Tantangan*. Bandung: pt remaja rosdakarya offset.
- Darling, N. & Steinberg, L. (1993) Parenting Style as Context: An Integrative Model. *Psychology Bulletin*, 113, 487-496.
- Darling, N. (1999). Parenting Style and Its Correlates. *Eric Digest*, 99 (3), 1-2.
- David, B. & Wiemer-Hasting, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 110-113. Retrieved March, 23, 2013, from <http://worldsofeducation.pbworks.com/f/addiction.pdf>.
- Ekarina & Ika, A. (2011, Maret 13 ). Pengguna *Game online* Terus Bertumbuh. *Indonesia Finance Today*. Retrieved April 29, 2013, from <http://www.indonesiainancetoday.com/read/4581/Pengguna-Game-Online-Terus-Bertumbuh>.
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 42-47. Retrieved October 27, 2013, from <http://www.8pic.ir/images/08848631397726964888.pdf>.
- Gaol, L. T. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia.
- Griffiths, M. (2009). Online Computer Gaming: Advice for Parents and Teachers. *Education and Health*, 27, 3-6.
- Griffiths, M. D. (2008). *In Children's Learning in a Digital World*. Malden: Blackwell Publishing.

- Griffiths, M. D., & Wood, R. (2000). Risk factor in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal Gambling Studies*, 16, 199-225.
- Hadi, S. (1990). *Metode Research*. Jilid 3. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Haq, L. A. (2012). Intensitas Penggunaan *Game online* Berkonten Kekerasan dengan Agresi pada Siswa di SMA Muhammadiyah Wonosobo. Skripsi (Tidak Diterbitkan) Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Hidayah, R. (2009). *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN Malang Press.
- Hildebrand, V. (2000). *Parenting Reward and Responsibilities*. New York: McGraw Hill.
- Horrigan, J. B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future*. Retrieved March 23, 2013, from [http://www.pewinternet.org/pdfs/New\\_User\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf).
- Hovart, A. T. (1989). *Coping with Addiction*. Retrieved March 23, 2013, from, <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>.
- Hussain, Z. & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 563-571. Retrieved December 9, 2013 from <http://eric.ed.gov/?id=EJ861569>.
- Lippit, Margareth. (2014). An Exploration of Social Desirability Bias in Measurement of Attitudes toward Breastfeeding in Public. *Jurnal Of Human Lactation*. JHL Publish Online, 9 Oktober 2014.
- Imanuel, N. (2009). Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja yang Kecanduan *Game Online* dan yang tidak Kecanduan *Game Online*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan *Video Game* dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2, 1-17.
- Kail, R. V., & Cavanaugh, J. C. (2004). *Human development: A life-span view*. Belmont, CA: Wadsworth/ Thomson.
- Kartono, K. (1990). *Psikologi Anak*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Keepers, C. A. (1990). Pathological Preoccupation With Video Games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50.

- Kerig, P.K & Wenar, C. (2006). *Developmental psychopathology: From infancy through adolescence*, McGraw Hill.
- Kim, D. H. & Jeong, E. U. (2010). Preventive Role of Parents in Adolescent Problematic Internet Game Use in Korea. *Korean Journal of Sociology*, 44, 111-133. Retrieved July 23, 2013, from <http://www.ksa21.or.kr/kjs/issues/files/06Doo%20Hwan%20Kim.PDF> and <http://dspace.lib.cuhk.edu.hk/handle/2006/302530?mode=full>
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 273 – 277. Retrieved December, 22, 2013 from <http://ntur.lib.ntu.edu.tw/bitstream/246246/173329/1/13.pdf>.
- Kusumadewi, N. T. (2009). *Hubungan antara Kcanduan Internet Game online dan Ketrampilan Sosial Pada Remaja*, Skripsi (Tidak Diterbitkan), Depok: Universitas Indonesia.
- Krisworo, M. (2012). *Perilaku Kecanduan Game Online pada Remaja Pelajar SMA di Yogyakarta*, Skripsi (Tidak Diterbitkan), Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lambron, S. D., Mounts, N. S., Steinberg, L., & Dornbush, S. M. (1991). Patterns of Competence and Adjustment Among Adolescents from Authoritative, Authoritarian, Indulgent, and Neglectful Families. *Child Development*, 62, 1049-1065. Retrieved December 19, 2013 from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2794135/pdf/nihms-154437.pdf>
- Lee, C. & Han, S. (2007). Development of The Scale for Diagnosing Online Game Addiction. Korea. In C. Helmis & S. Celikyay (Eds.), *3<sup>rd</sup> WSEAS/IASME International Conference on Educational Technologies* (pp.362-367). France: WSEAS copyright. Retrieved April 29, 2013, from [www.wseas.us/e-library/conferences/2007franceel/papers/571-346.pdf](http://www.wseas.us/e-library/conferences/2007franceel/papers/571-346.pdf)
- Lee, E. J. (2011). A case study of Internet Game Addiction. *Journal of Addictions Nursing*, 22, 208-213. Retrieved September 19, 2013, from [http://wpblog.uncfsu.edu/fsu\\_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf](http://wpblog.uncfsu.edu/fsu_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf)
- Lemmens, J. S., V., P. M., & Peter, J. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95. Retrieved October 28, 2013, from <http://dare.uva.nl/document/218350>
- Leshner A. L. (1997). Addiction is a Brain Disease, and it Matters. *Science*. 278, 157-165.

- Leung, L., & Lee, P. S. N. (2011). The Influences of Information Literacy , Internet Addiction and Parenting Styles on Internet Risk. *New Media and Society, 14*, 117-136. doi:10.1177/1461444811410406. Retrieved June 6, 2013, from <http://nms.sagepub.com/content/14/1/117.full.pdf+html>.
- Mendelson, J. & Mello, N. (1986). *The Addictive Personality*. New York: Chelsea House.
- Monks.F.J.AMP Rahayu Haditono, Siti (1982) Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nenglita, (2013, Januari 18). Kenapa Anak Suka Main *Games*?. *Mommiesdaily*. Retrieved September, 24, 2013 from <http://mommiesdaily.com/2013/01/18/kenapa-anak-suka-main-games/>
- Nevid, J. S. & Rathus, S.A. (2003). *Psikologi Abnormal Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *General Psychology, 14*, 180-187.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B. Baer, L., Nicholi, A. M., II, & Beresin, E. V. (2007). Factor Correlated with Violent Video Game Use by Adolescents Boys and Girls. *Journal of Adolescent Health, 41*, 77-83. Retrieved December, 22, 2013 from [www.researchgate.net/publication/229023450\\_Factors\\_Correlated\\_with\\_Violent\\_Video\\_Game\\_Use\\_by\\_Adolescent\\_Boys\\_and\\_Girls/file/9fcfd50b54411bdf52.pdf](http://www.researchgate.net/publication/229023450_Factors_Correlated_with_Violent_Video_Game_Use_by_Adolescent_Boys_and_Girls/file/9fcfd50b54411bdf52.pdf).
- Orzack, M. H. (2003). Computer Addiction Services. Retrieved June 4, 2013, from <http://www.computeraddiction.com/>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., and Fieldman, R. D. (2009). *Human development 11 th ed*. New York: McGraw Hill.
- Park, C., & Park, Y. R. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood. *International journal of Social Science and Humanity. 4 (2),147-158*. Retrieved October, 15, 2014 from <http://www.ijssh.org/papers/336-A10048.pdf>.
- Pas, A.S. (2007). Perilaku Agresif Pada Anak yang Memiliki Hobi Bermain Video Game. *Jurnal Psikologi. 1*, 22-31.
- Prasetya, G. T. (2003). *Pola Pengasuhan Ideal*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pratama, Y.P. (2009). Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa (Kasus : Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di Kabupaten

- Bogor, Jawa barat). Skripsi (Tidak Diterbitkan) Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Pratiwi, P.C. (2012). Perilaku Adiksi *Game online* Ditinjau dari Efikasi Akademik dan Ketrampilan Sosial pada remaja di Surakarta. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Prawoto, R.P.N. (2008). Analisis Angka Kejadian Kecanduan Internet Games Online Pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga Prodi Kedokteran Umum Angkatan 2008. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Surabaya: Universitas Airlangga.
- Primantyo, U. (2012, Juli 01). Kecanduan *Game online* Anak Bisa Kriminal. *Tempo*. Retrieved November 5, 2012, from <http://www.tempo.co/read/news/2012/07/01/108414065/Kecanduan-Game-online-Anak-Bisa-Kriminal>.
- Rachmawati, U. (2013). Pengalaman Keluarga Mengasuh Remaja Dengan Perilaku Adiksi *Game Online* di Kota Bogor. Tesis (Tidak Diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia.
- Rehbein, F. & Baier, D. (2013). Family-, Media-, and School-Related Risk Factors of Video Game Addiction. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 25, 118-128. doi:10.1027/1864-1105/a000093. Retrieved December 9, 2013, from <http://psycontent.metapress.com/content/p8727740kq60651x/>.
- Ribeiro, L.,L. (2009). Construction And Validation Of A Four Parenting Styles Scale. Thesis: The Faculty of Humboldt State University.
- Riduwan. 2013. *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game online* Jatinangor Sumedang. *Student e-Journal*, 1, 1-14. Retrieved 23 Maret 2013 from <http://journals.unpad.ac.id/index.php/ejournal/article/view/745>.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development* (Terjemahan: Perkembangan Masa Hidup) Ed.5 Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* Ed.11 Jilid II. Jakarta: Erlangga.
- Savitri, J. (2011). Peranan Media dalam *Parent-Education*. In Tim Psikologi Universitas Brawijaya (Eds.), *Seminar Nasional Psikologi dan Media* (pp.53-58). Malang: UB Press.

- Shochib, M. (2000). *Pola Asuh Orang Tua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siahaan, U. M. C. (2009). *Motivasi Belajar Pada Remaja Kecanduan Komik*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Sianaga, H. J. (2004). *Pola Asuh Ibu Yang Bekerja dan Tidak Bekerja Dengan Pembentukan Kepercayaan Diri Anak Di TK Purbonegaran Sagan Yogyakarta*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Soetjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Anima: Indonesian Psychological Journal*, 23, 84-90. Retrieved November 20, 2013 from [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_719427095471.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_719427095471.pdf)
- Sugiyatno, E. N. (2009). *Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Orangtua Dengan Perilaku Bermain Game online Pada Remaja*. Skripsi (Tidak Diterbitkan) Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Sugiyono. (2007). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suseno, Miftahun N. (2012). *Pedoman Praktikum Statistika (Revisi I)*. Yogyakarta. Laboratorium Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Syamsu, Y. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Van Rooij, A. J. ., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Eijnden, R. J. J. M. V. D., & Mheen, D. V. D. (2010). Online Video Game Addiction : Identification of Addicted Adolescent Gamers, *Addiction Research Report* 205-212. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x. Retrieved June 22, 2013, from [www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20840209](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20840209).
- Wang, P., & Gan, Y., Li, M. (2006). Research on Relationship Between Tendency to Computer Game Addiction and Parental Rearing Styles in Senior High School Students. *Chinese Journal of Clinical Psychology* 14, 460-462.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Videogame Addiction – a Comparison Between Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Wong, D. L., Hockenberry, E. M., Wilson, D., Winkelsetein, M. L. & Schwartz, P. (2001). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. (Ratri Sunar Astuti,Trans.). Yogyakarta: Kanisius.

- Yee, N. (2002). *Ariadne-Understanding MMORPG Addiction*. Retrieved April 29, 2013, from <http://www.nickyee.com/hub/addiction/> and <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>
- Yee, N. (2006). The Demographic Motivations and Derived Experience of User Of Massively-Multi User Online Graphical Enviroment. *Presence: Teleoperators and Virtual Enviroments*, 15, 309-329.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Theraphy*, 37, 355-372.
- Yuniar, S. (2008). Ketergantungan pada Internet: *Game online, Video Game*, dan Sejenisnya. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 23, 180-183.
- Zulkilfi. (1986). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



# LAMPIRAN





## **Lampiran I. Data Try Out I**

1. Tabulasi Jumlah Skor Total
2. Data *Try out* Kecanduan *Game Online*
3. Data *Try out* Pola Asuh Otoriter
4. Uji Reliabilitas

## TABULASI JUMLAH SKOR TOTAL

### HASIL TRY OUT I

No Subjek	X	Y	No Subjek	X	Y
1	103	222	19	52	112
2	95	176	20	81	114
3	104	255	21	118	198
4	109	218	22	96	231
5	91	231	23	64	168
6	71	176	24	77	176
7	76	127	25	88	165
8	91	104	26	90	166
9	110	244	27	97	232
10	80	106	28	95	115
11	78	161	29	68	113
12	85	159	30	53	228
13	71	162	31	113	92
14	65	80	32	106	213
15	92	147	33	55	97
16	95	213	34	71	66
17	43	162	35	67	190
18	86	168	36	90	126

Keterangan:

X : variabel pola asuh otoriter

Y : variabel *kecanduan game online*







SKOR TOTAL							
42	43	44	45	46	47	48	
1	0	2	4	1	4	0	103
1	3	3	1	1	1	1	95
0	3	1	1	2	4	2	104
3	2	1	2	3	4	3	109
2	1	3	2	3	0	2	91
0	2	1	0	4	1	0	71
0	4	4	4	0	1	0	76
0	4	3	4	4	4	0	91
1	4	1	3	1	3	3	110
1	1	1	2	1	3	1	80
0	2	2	1	0	0	0	78
2	2	1	2	0	2	2	85
0	4	4	2	0	0	0	71
2	2	1	2	1	1	1	65
0	3	4	0	0	0	0	92
2	3	1	1	1	4	3	95
0	2	2	2	0	0	0	43
1	0	3	3	1	0	2	86
0	2	3	2	0	0	0	52
0	0	4	4	0	0	4	81
4	1	0	0	3	4	4	118
2	4	1	1	4	0	0	96
0	2	2	2	0	0	0	64
4	1	2	4	2	0	1	77
2	2	2	4	4	4	4	88
3	3	1	0	3	4	0	90
3	3	1	0	4	4	4	97
1	3	3	1	1	1	1	95
1	1	2	0	1	2	0	68

0	4	0	0	1	0	1	53
1	3	3	4	4	1	1	113
2	1	3	3	1	0	0	106
0	1	1	1	1	0	2	55
1	2	2	3	1	1	1	71
4	4	0	0	0	0	0	67
1	3	1	1	1	1	1	90
3026							



GET

FILE='C:\Users\BP JOKO WALUYO\Documents\3\_PERANGKAT ANI\B\_after seminar\5\_maret\data tryout 0-4\pola asuh.sav'.  
DATASET NAME DataSet0 WINDOW=FRONT.

RELIABILITY

```
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 V  
R00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026  
VAR00027 VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032 VAR00033 VAR00034 VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038 VAR00039 VAR00040 V  
R00041 VAR00042 VAR00043 VAR00044 VAR00045 VAR00046 VAR00047 VAR00048  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA  
/SUMMARY=TOTAL.
```

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	48

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	82.3889	329.616	.176	.757
VAR00002	81.1111	354.673	-.320	.773
VAR00003	82.7500	327.850	.246	.754
VAR00004	82.2222	322.463	.341	.750
VAR00005	82.5556	330.997	.196	.756
VAR00006	82.2778	323.235	.322	.751
VAR00007	82.5000	325.686	.293	.752
VAR00008	82.0833	336.136	.081	.761
VAR00009	81.7500	325.107	.272	.753
VAR00010	82.6111	322.130	.361	.750



**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00011	83.1389	324.809	.422	.749
VAR00012	82.5000	319.229	.493	.746
VAR00013	81.7778	353.435	-.263	.773
VAR00014	82.1944	326.275	.314	.752
VAR00015	82.2500	324.136	.343	.751
VAR00016	82.0556	358.111	-.343	.777
VAR00017	82.8056	314.333	.564	.742
VAR00018	81.3889	364.416	-.465	.781
VAR00019	81.6667	343.257	-.063	.766
VAR00020	82.6944	318.904	.455	.746
VAR00021	82.6944	324.504	.354	.751
VAR00022	81.9167	335.050	.105	.760
VAR00023	82.5556	329.797	.199	.756
VAR00024	81.2778	345.921	-.114	.769
VAR00025	81.8056	335.761	.082	.761
VAR00026	81.9722	334.942	.093	.761
VAR00027	82.2500	308.021	.598	.738
VAR00028	82.6667	324.057	.328	.751
VAR00029	82.6111	326.302	.311	.752
VAR00030	82.6111	322.302	.357	.750
VAR00031	82.6944	328.047	.267	.754
VAR00032	82.5833	327.679	.280	.753
VAR00033	81.7500	326.307	.273	.753
VAR00034	82.1111	331.816	.165	.758
VAR00035	82.9167	328.079	.309	.753
VAR00036	82.6389	319.552	.422	.747
VAR00037	82.7500	320.193	.350	.750
VAR00038	82.5278	321.685	.407	.748
VAR00039	81.7778	331.892	.190	.756
VAR00040	82.6667	325.200	.298	.752
VAR00041	82.2222	323.835	.314	.751
VAR00042	82.8056	325.475	.323	.752
VAR00043	81.7778	342.121	-.037	.764
VAR00044	82.1389	343.437	-.066	.765
VAR00045	82.2222	337.378	.048	.762
VAR00046	82.5556	318.711	.410	.747
VAR00047	82.5556	310.825	.483	.743
VAR00048	82.8333	323.229	.340	.751

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00004 VAR00006 VAR00007 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00014 VAR00015 VAR00017 VAR00020 VAR00021 VAR00027 V.
R00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032 VAR00033 VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038 VAR00040 VAR00041 VAR00042
VAR00046 VAR00047 VAR00048
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

/SUMMARY=TOTAL.

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	29

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00004	42.5000	318.657	.314	.871
VAR00006	42.5556	316.025	.363	.870
VAR00007	42.7778	331.206	.072	.877
VAR00009	42.0278	322.656	.220	.874
VAR00010	42.8889	309.702	.514	.866
VAR00011	43.4167	318.307	.458	.868
VAR00012	42.7778	312.292	.537	.866
VAR00014	42.4722	327.799	.161	.874
VAR00015	42.5278	318.256	.358	.870
VAR00017	43.0833	302.136	.729	.861
VAR00020	42.9722	306.371	.621	.864
VAR00021	42.9722	314.542	.465	.867
VAR00027	42.5278	307.456	.508	.866

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00028	42.9444	327.597	.146	.875
VAR00029	42.8889	315.930	.430	.868
VAR00030	42.8889	307.987	.551	.865
VAR00031	42.9722	319.685	.338	.870
VAR00032	42.8611	328.009	.155	.874
VAR00033	42.0278	327.856	.136	.876
VAR00035	43.1944	321.247	.350	.870
VAR00036	42.9167	307.907	.563	.865
VAR00037	43.0278	303.342	.574	.864
VAR00038	42.8056	314.047	.463	.867
VAR00040	42.9444	312.740	.451	.868
VAR00041	42.5000	315.114	.385	.869
VAR00042	43.0833	313.621	.474	.867
VAR00046	42.8333	311.171	.459	.867
VAR00047	42.8333	301.686	.556	.864
VAR00048	43.1111	308.616	.540	.865

RELIABILITY

/VARIABLES=VAR00014 VAR00040 VAR00041 VAR00015 VAR00017 VAR00042 VAR00004 VAR00035 VAR00038 VAR00036 VAR00027 VAR00046 VAR00047 V.  
R00037 VAR00020 VAR00029 VAR00010 VAR00011 VAR00021 VAR00012 VAR00030  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA  
/SUMMARY=TOTAL.

## Reliability

ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.884	21

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00014	29.0833	232.707	.162	.888
VAR00040	29.5556	220.540	.438	.880
VAR00041	29.1111	223.587	.347	.883
VAR00015	29.1389	222.523	.415	.881
VAR00017	29.6944	212.790	.686	.873
VAR00042	29.6944	219.647	.507	.878
VAR00004	29.1111	229.873	.197	.888
VAR00035	29.8056	226.504	.373	.882
VAR00038	29.4167	218.993	.524	.878
VAR00036	29.5278	214.942	.592	.876
VAR00027	29.1389	221.037	.381	.882
VAR00046	29.4444	216.425	.515	.878
VAR00047	29.4444	208.025	.616	.874
VAR00037	29.6389	208.294	.666	.873
VAR00020	29.5833	214.364	.632	.874

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00029	29.5000	221.686	.460	.880
VAR00010	29.5000	216.886	.530	.877
VAR00011	30.0278	224.599	.466	.880
VAR00021	29.5833	218.364	.556	.877
VAR00012	29.3889	221.730	.479	.879
VAR00030	29.5000	212.029	.657	.873



DATA: KECANDUAN GAME ONLINE try out n=36

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39									
1	3	0	0	3	3	2	0	0	1	4	1	0	1	0	3	4	3	4	4	4	3	3	0	4	1	3	4	0	4	1	0	2	0	1	3	1	0	2	0	3								
2	0	3	4	0	0	0	4	3	4	0	2	4	2	0	4	0	0	0	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
3	4	4	4	4	2	4	2	4	2	0	2	2	2	2	4	4	4	4	0	4	0	4	0	0	0	0	2	0	0	4	0	4	0	4	4	2	0	0	2	2	4	4						
4	2	1	3	4	2	0	0	1	0	1	1	2	2	0	2	0	4	2	3	4	2	3	1	2	4	2	2	1	2	2	0	3	1	2	4	2	1	4	2	2	4							
5	2	3	3	2	2	3	0	1	4	2	0	0	2	0	1	4	2	2	0	1	4	3	1	2	3	2	1	2	2	0	4	0	4	1	2	1	1	1	3	2	2							
6	0	3	4	1	1	0	1	0	0	0	4	4	0	1	0	0	1	4	0	1	4	1	0	0	4	0	0	0	0	4	0	0	0	1	1	3	3	3	0	4	0							
7	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4	4	0	4	0	0	0	4	0	4	0	1	0	0	4	0	0	0	0	4	0	0	0	0	1	1	3	0	0	1	0							
8	0	1	4	3	2	2	3	4	2	1	4	0	1	1	1	2	2	3	1	2	0	2	0	1	2	3	2	0	3	1	4	1	0	4	0	0	0	1	0	0	2	0						
9	2	1	4	1	1	3	1	4	3	2	0	2	4	2	1	3	2	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0	4	1	4	4	1	1	0	4	1	0	4	0						
10	2	4	1	1	3	1	4	3	2	0	2	4	2	1	1	3	2	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0	4	0	4	4	1	3	2	1	3	1	1	1						
11	2	3	3	3	2	1	0	3	0	1	3	4	4	4	2	0	1	2	0	1	2	0	1	0	1	0	1	0	2	0	4	0	4	0	4	4	2	1	3	1	1	1						
12	0	1	1	0	1	1	1	3	3	1	2	3	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	0	0	0	4	0	4	4	0	4	0	2	2	0	4	1	1	1					
13	0	1	4	0	0	0	0	4	0	0	4	4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	1	0	0	0	4	1	0	4	4	0	4	0	1	0	0	4	4	0					
14	1	1	4	0	0	0	0	0	0	0	4	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0				
15	0	4	2	0	0	0	4	4	4	0	4	4	4	2	0	2	0	1	0	1	0	0	4	1	1	3	3	0	0	1	3	0	3	0	0	4	4	0	4	0	0	0	0	0				
16	2	1	2	0	0	0	2	4	2	0	4	1	2	2	0	0	2	2	0	2	0	2	0	4	0	0	0	0	1	2	2	0	4	2	2	0	2	2	0	2	0	4	2	2				
17	2	4	4	2	1	1	3	4	3	2	3	4	4	4	1	1	1	1	0	1	0	0	3	0	2	4	0	0	0	3	4	0	0	4	1	0	2	2	0	2	0	2	2	1				
18	1	1	3	1	1	0	2	3	2	0	2	2	2	2	2	1	2	2	0	2	0	2	1	3	0	3	2	1	1	1	0	0	0	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1				
19	1	4	4	2	3	0	0	2	1	4	4	3	4	3	2	2	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	4	0	4	0	0	4	0	4	0	4	0	1	2	0	2	0			
20	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0	4	0	4	4	0	0	4	4	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
21	2	2	3	1	4	0	1	4	3	4	2	0	4	4	1	4	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	4	3	0	4	4	2	4	2	4	2	0	2	1	2	0			
22	2	2	3	3	3	3	4	1	3	3	0	4	4	4	4	1	4	0	3	2	1	0	4	0	0	3	0	0	0	4	4	0	1	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4			
23	1	4	2	1	1	2	1	2	1	2	2	4	1	2	2	1	1	0	2	0	2	0	0	0	1	1	0	1	0	2	0	0	0	2	3	4	0	2	3	4	4	0	2	2	1			
24	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	4	4	0	4	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	4	4	4	0		
25	0	0	0	0	0	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	4	0	0	0	0	4	4	1	0	2	1	0	2	4	2	4	4	4	4	4	4	0		
26	1	4	4	2	1	4	0	2	1	4	0	3	1	1	2	4	0	0	0	0	0	1	4	0	3	1	1	0	1	0	4	0	4	4	1	0	2	3	4	2	3	0	4	4	0			
27	4	4	2	1	4	0	3	2	3	1	0	2	4	3	0	2	3	4	1	2	1	1	2	3	1	3	1	1	1	2	1	0	4	4	4	1	0	4	4	0	0	0	3	0	0			
28	1	3	2	1	1	0	0	2	0	2	4	4	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	
29	3	2	3	2	2	0	0	2	3	0	3	2	0	2	0	1	1	1	2	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3	0	4	4	3	4	2	4	4	4	3	0	4	4	3	1















**SKOR TOTAL**

222  
176  
255  
218  
231  
176  
127  
104  
244  
206  
161  
159  
162  
80  
147  
213  
162  
168  
112  
114  
198  
231  
168  
176  
165  
166  
232  
115  
113



228

92

213

97

66

190

126

**6013**



RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 V
R00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026
VAR00027 VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032 VAR00033 VAR00034 VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038 VAR00039 VAR00040 V
R00041 VAR00042 VAR00043 VAR00044 VAR00045 VAR00046 VAR00047 VAR00048 VAR00049 VAR00050 VAR00051 VAR00052 VAR00053 VAR00054
VAR00055 VAR00056 VAR00057 VAR00058 VAR00059 VAR00060 VAR00061 VAR00062 VAR00063 VAR00064 VAR00065 VAR00066 VAR00067 VAR00068 V
R00069 VAR00070 VAR00071 VAR00072 VAR00073 VAR00074 VAR00075 VAR00076 VAR00077 VAR00078 VAR00079 VAR00080 VAR00081 VAR00082
VAR00083 VAR00084 VAR00085 VAR00086 VAR00087 VAR00088 VAR00089 VAR00090 VAR00091 VAR00092 VAR00093 VAR00094 VAR00095 VAR00096 V
R00097 VAR00098 VAR00099 VAR00100 VAR00101 VAR00102 VAR00103 VAR00104 VAR00105 VAR00106 VAR00107 VAR00108 VAR00109 VAR00110
VAR00111 VAR00112 VAR00113 VAR00114 VAR00115 VAR00116
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

## Reliability

[DataSet0]

### Scale: ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	116

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	165.5833	2525.621	.500	.916
VAR00002	164.9722	2572.371	.074	.918
VAR00003	164.5833	2559.107	.164	.918
VAR00004	165.6389	2536.866	.371	.917
VAR00005	165.5833	2530.136	.408	.916



**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00006	166.3056	2523.990	.501	.916
VAR00007	165.3889	2520.130	.378	.916
VAR00008	164.5000	2542.886	.272	.917
VAR00009	165.3611	2538.066	.286	.917
VAR00010	165.6111	2559.616	.149	.918
VAR00011	164.5833	2639.907	-.384	.920
VAR00012	164.4167	2629.336	-.278	.920
VAR00013	164.9167	2546.707	.228	.917
VAR00014	164.9167	2578.821	.024	.918
VAR00015	165.7500	2528.307	.414	.916
VAR00016	165.6111	2515.502	.474	.916
VAR00017	165.6944	2514.447	.445	.916
VAR00018	165.7500	2513.850	.457	.916
VAR00019	166.4722	2536.656	.424	.916
VAR00020	166.0833	2505.564	.654	.915
VAR00021	166.5000	2549.000	.371	.917
VAR00022	165.7778	2552.521	.169	.918
VAR00023	166.2500	2519.450	.494	.916
VAR00024	165.2778	2549.921	.198	.917
VAR00025	166.0000	2530.800	.383	.916
VAR00026	166.1111	2517.930	.471	.916
VAR00027	166.3889	2537.387	.518	.916
VAR00028	166.3611	2543.780	.331	.917
VAR00029	164.3056	2595.475	-.088	.919
VAR00030	164.7222	2587.006	-.027	.918
VAR00031	166.5278	2577.171	.051	.918
VAR00032	165.2500	2510.650	.386	.916
VAR00033	165.0833	2519.279	.363	.916
VAR00034	165.8056	2512.561	.521	.916
VAR00035	165.7778	2558.806	.159	.918
VAR00036	165.6389	2541.323	.301	.917
VAR00037	166.2500	2533.393	.408	.916
VAR00038	164.8333	2559.571	.160	.918
VAR00039	165.7500	2503.907	.622	.915
VAR00040	165.0833	2504.536	.413	.916
VAR00041	164.1389	2640.809	-.435	.920
VAR00042	166.2222	2525.435	.509	.916
VAR00043	166.3333	2523.257	.476	.916
VAR00044	166.1389	2494.009	.624	.915
VAR00045	164.6944	2557.875	.171	.917
VAR00046	164.3889	2528.987	.324	.917
VAR00047	165.9167	2504.136	.536	.916
VAR00048	165.3056	2517.990	.394	.916
VAR00049	165.5000	2517.286	.429	.916
VAR00050	166.4444	2527.568	.582	.916

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00051	166.0833	2517.050	.473	.916
VAR00052	164.5556	2599.968	-.108	.919
VAR00053	166.2778	2525.006	.506	.916
VAR00054	165.5278	2643.113	-.400	.920
VAR00055	166.2222	2516.692	.561	.916
VAR00056	165.3056	2517.818	.381	.916
VAR00057	165.0556	2543.197	.248	.917
VAR00058	166.4722	2562.256	.193	.917
VAR00059	166.5278	2533.228	.465	.916
VAR00060	166.3611	2522.980	.486	.916
VAR00061	166.3611	2516.752	.536	.916
VAR00062	165.1111	2537.073	.270	.917
VAR00063	166.4167	2546.307	.330	.917
VAR00064	166.3889	2559.159	.217	.917
VAR00065	166.4444	2527.283	.536	.916
VAR00066	164.7222	2532.263	.288	.917
VAR00067	166.5000	2543.971	.424	.917
VAR00068	165.4167	2548.879	.210	.917
VAR00069	166.1667	2503.514	.553	.915
VAR00070	165.5000	2560.943	.144	.918
VAR00071	166.4167	2517.393	.550	.916
VAR00072	165.2222	2491.892	.537	.915
VAR00073	165.6389	2588.980	-.041	.918
VAR00074	164.3333	2590.800	-.052	.919
VAR00075	166.1111	2506.616	.572	.916
VAR00076	166.5278	2543.056	.395	.917
VAR00077	166.4444	2553.911	.256	.917
VAR00078	165.3056	2520.561	.373	.916
VAR00079	165.1111	2567.987	.109	.918
VAR00080	166.0000	2542.914	.315	.917
VAR00081	165.7222	2510.778	.477	.916
VAR00082	166.1944	2527.475	.454	.916
VAR00083	164.5556	2547.054	.251	.917
VAR00084	166.0833	2504.936	.515	.916
VAR00085	166.4722	2536.885	.470	.916
VAR00086	164.6944	2562.218	.116	.918
VAR00087	166.2778	2525.463	.491	.916
VAR00088	165.0278	2556.542	.158	.918
VAR00089	164.5000	2587.229	-.029	.918
VAR00090	166.1944	2529.075	.450	.916
VAR00091	164.8333	2556.257	.158	.918
VAR00092	164.8611	2559.094	.154	.918
VAR00093	166.3056	2528.561	.473	.916
VAR00094	165.8056	2504.447	.555	.916
VAR00095	164.8056	2556.218	.167	.918

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00096	164.9444	2535.654	.289	.917
VAR00097	164.5000	2585.229	-.015	.918
VAR00098	163.9167	2669.736	-.674	.921
VAR00099	166.2500	2548.250	.281	.917
VAR00100	165.9167	2557.164	.174	.917
VAR00101	165.9167	2510.364	.467	.916
VAR00102	166.2500	2529.679	.381	.916
VAR00103	166.1389	2509.780	.554	.916
VAR00104	164.7500	2557.736	.150	.918
VAR00105	165.7778	2493.378	.662	.915
VAR00106	165.4722	2582.142	.004	.918
VAR00107	165.6944	2530.733	.333	.917
VAR00108	165.5833	2563.679	.135	.918
VAR00109	164.4167	2640.650	-.363	.920
VAR00110	165.7778	2552.463	.213	.917
VAR00111	165.1111	2568.902	.082	.918
VAR00112	166.1667	2493.857	.573	.915
VAR00113	165.8333	2517.971	.434	.916
VAR00114	165.2778	2547.749	.211	.917
VAR00115	165.8611	2488.009	.679	.915
VAR00116	165.2778	2519.863	.362	.916

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00023 VAR00025 VAR00026 VAR00027 VAR00028 VAR00032 VAR00033 VAR00034 VAR00036 VAR00037 VAR00039 VAR00040 VAR00042 VAR00043 VAR00044 VAR00046 VAR00047 VAR00048 VAR00049 VAR00050 VAR00051 VAR00053 VAR00055 VAR00056 VAR00059 VAR00060 VAR00061 VAR00063 VAR00065 VAR00067 VAR00068 VAR00069 VAR00071 VAR00072 VAR00075 VAR00076 VAR00078 VAR00080 VAR00081 VAR00082 VAR00084 VAR00085 VAR00087 VAR00090 VAR00093 VAR00094 VAR00101 VAR00102 VAR00103 VAR00105 VAR00107 VAR00110 VAR00112 VAR00113 VAR00115 VAR00116
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

[DataSet0]

## Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.957	68

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	72.4444	2134.140	.679	.955
VAR00004	72.5000	2139.800	.578	.956
VAR00005	72.4444	2144.883	.512	.956
VAR00006	73.1667	2142.600	.584	.956
VAR00007	72.2500	2162.479	.281	.957
VAR00015	72.6111	2147.959	.476	.956
VAR00016	72.4722	2133.628	.552	.956
VAR00017	72.5556	2137.968	.479	.956
VAR00018	72.6111	2126.244	.574	.956
VAR00019	73.3333	2146.629	.587	.956
VAR00020	72.9444	2122.168	.768	.955
VAR00021	73.3611	2156.466	.581	.956
VAR00023	73.1111	2143.702	.525	.956
VAR00025	72.8611	2145.609	.480	.956
VAR00026	72.9722	2127.342	.619	.955
VAR00027	73.2500	2165.336	.501	.956
VAR00028	73.2222	2155.092	.465	.956
VAR00032	72.1111	2154.902	.292	.957
VAR00033	71.9444	2166.911	.238	.957
VAR00034	72.6667	2135.029	.569	.956
VAR00036	72.5000	2186.429	.153	.957
VAR00037	73.1111	2152.559	.477	.956
VAR00039	72.6111	2119.102	.742	.955
VAR00040	71.9444	2150.911	.310	.957
VAR00042	73.0833	2135.679	.674	.955
VAR00043	73.1944	2131.933	.641	.955
VAR00044	73.0000	2106.057	.762	.955
VAR00046	71.2500	2189.564	.103	.958
VAR00047	72.7778	2111.549	.699	.955
VAR00048	72.1667	2134.143	.473	.956

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00049	72.3611	2156.466	.349	.956
VAR00050	73.3056	2140.161	.749	.955
VAR00051	72.9444	2137.083	.536	.956
VAR00053	73.1389	2142.409	.602	.956
VAR00055	73.0833	2144.993	.559	.956
VAR00056	72.1667	2168.829	.232	.957
VAR00059	73.3889	2145.216	.616	.956
VAR00060	73.2222	2140.521	.575	.956
VAR00061	73.2222	2131.778	.652	.955
VAR00063	73.2778	2175.121	.301	.956
VAR00065	73.3056	2145.475	.631	.956
VAR00067	73.3611	2163.037	.505	.956
VAR00068	72.2778	2176.949	.193	.957
VAR00069	73.0278	2124.199	.618	.955
VAR00071	73.2778	2132.778	.666	.955
VAR00072	72.0833	2141.907	.406	.956
VAR00075	72.9722	2133.799	.586	.956
VAR00076	73.3889	2151.959	.577	.956
VAR00078	72.1667	2172.771	.212	.957
VAR00080	72.8611	2157.552	.413	.956
VAR00081	72.5833	2150.821	.393	.956
VAR00082	73.0556	2135.425	.626	.956
VAR00084	72.9444	2112.968	.668	.955
VAR00085	73.3333	2154.800	.564	.956
VAR00087	73.1389	2138.752	.623	.956
VAR00090	73.0556	2138.911	.607	.956
VAR00093	73.1667	2147.800	.548	.956
VAR00094	72.6667	2123.086	.636	.955
VAR00101	72.7778	2151.035	.382	.956
VAR00102	73.1111	2170.502	.274	.957
VAR00103	73.0000	2151.029	.450	.956
VAR00105	72.6389	2129.437	.612	.956
VAR00107	72.5556	2148.883	.396	.956
VAR00110	72.6389	2170.580	.268	.957
VAR00112	73.0278	2114.085	.642	.955
VAR00113	72.6944	2155.304	.366	.956
VAR00115	72.7222	2118.206	.680	.955
VAR00116	72.1389	2160.237	.282	.957

```

GET
FILE='C:\Users\BP JOKO WALUYO\Documents\3_PERANGKAT ANI\B_after seminar\5_maret\data tryout 0-4\kecanduan.sav'.
DATASET NAME DataSet0 WINDOW=FRONT.
RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00110 VAR00039 VAR00012 VAR00015 VAR00042 VAR00044 VAR00082 VAR00084 VAR00085 VAR00087 VAR00047 VAR00050 V
R00051 VAR00053 VAR00055 VAR00094 VAR00090 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00059 VAR00065
VAR00060 VAR00023 VAR00103 VAR00061 VAR00025 VAR00026 VAR00067 VAR00069 VAR00071 VAR00105 VAR00107 VAR00081 VAR00080 VAR00075 V
R00076 VAR00034
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

## Reliability

[DataSet1] C:\Users\BP JOKO WALUYO\Documents\3\_PERANGKAT ANI\B\_after seminar\5\_maret\data tryout 0-4\kecanduan.sa

## Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.954	42

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	39.0833	976.936	.687	.953
VAR00110	39.2778	1001.921	.267	.955
VAR00039	39.2500	968.479	.727	.952
VAR00012	37.9167	1057.450	-.301	.960
VAR00015	39.2500	986.993	.472	.954
VAR00042	39.7222	974.892	.726	.953
VAR00044	39.6389	955.037	.802	.952

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00082	39.6944	972.047	.709	.953
VAR00084	39.5833	959.450	.708	.952
VAR00085	39.9722	988.542	.612	.953
VAR00087	39.7778	978.235	.655	.953
VAR00047	39.4167	954.364	.787	.952
VAR00050	39.9444	977.197	.824	.952
VAR00051	39.5833	979.221	.537	.954
VAR00053	39.7778	978.006	.673	.953
VAR00055	39.7222	987.692	.519	.954
VAR00094	39.3056	971.590	.616	.953
VAR00090	39.6944	976.333	.665	.953
VAR00016	39.1111	980.330	.512	.954
VAR00017	39.1944	979.304	.484	.954
VAR00018	39.2500	966.136	.637	.953
VAR00019	39.9722	980.885	.661	.953
VAR00020	39.5833	968.364	.783	.952
VAR00021	40.0000	986.686	.684	.953
VAR00059	40.0278	977.913	.722	.953
VAR00065	39.9444	984.397	.643	.953
VAR00060	39.8611	979.723	.601	.953
VAR00023	39.7500	981.793	.551	.953
VAR00103	39.6389	1001.437	.295	.955
VAR00061	39.8611	975.094	.662	.953
VAR00025	39.5000	983.971	.493	.954
VAR00026	39.6111	966.359	.695	.953
VAR00067	40.0000	994.514	.549	.954
VAR00069	39.6667	967.600	.652	.953
VAR00071	39.9167	974.421	.694	.953
VAR00105	39.2778	983.463	.500	.954
VAR00107	39.1944	987.361	.392	.955
VAR00081	39.2222	996.863	.303	.955
VAR00080	39.5000	989.514	.459	.954
VAR00075	39.6111	977.959	.576	.953
VAR00076	40.0278	983.628	.671	.953
VAR00034	39.3056	976.904	.581	.953



### **Lampiran I. Data Try Out II**

1. Tabulasi Jumlah Skor Total
2. Data *Try out* Kecanduan *Game Online*
3. Data *Try out* Pola Asuh Otoriter
4. Uji Reliabilitas



## TABULASI JUMLAH SKOR TOTAL

### HASIL TRY OUT II

No Subjek	X	No Subjek	X
1	119	32	160
2	139	33	160
3	129	34	184
4	130	35	157
5	105	36	137
6	155	37	152
7	129	38	155
8	139	39	137
9	138	40	154
10	135	41	179
11	127	42	154
12	122	43	149
13	162	44	184
14	162	45	163
15	107	46	124
16	151	47	146
17	102	48	168
18	162	49	165
19	130	50	147
20	147	51	113
21	141	52	186
22	136	53	160
23	130	54	196
24	133	55	164
25	131	56	192
26	122	57	181
27	120	58	184
28	124	59	180
29	152	60	202
30	129	61	171
31	168		

Keterangan:

X : variabel pola asuh otoriter









1	1	4	2	2	119
2	2	2	2	2	139
1	2	1	2	2	129
1	1	3	3	4	130
0	2	0	1	2	105
0	0	2	2	3	155
4	1	4	3	0	129
0	0	4	4	3	139
2	2	1	1	1	138
1	2	2	2	2	135
0	1	1	3	4	127
0	2	2	1	1	122
1	4	0	0	1	162
4	2	1	3	0	162
0	3	1	2	1	107
1	2	4	2	2	151
1	1	2	3	0	102
2	2	3	3	2	162
1	1	3	3	1	130
1	4	3	1	4	147
1	1	2	3	1	141
2	4	0	1	3	136
1	2	2	3	0	130
0	1	3	1	1	133
2	1	2	2	1	131
0	4	4	4	1	122
2	0	2	2	0	120
0	0	0	0	4	124
1	0	3	1	0	152
1	2	0	1	1	129

2	2	2	2	2	168
4	3	1	0	0	160
1	3	1	1	3	160
0	0	2	2	2	184
1	3	1	2	1	157
1	3	1	3	0	137
1	1	1	1	1	152
1	2	3	2	1	155
1	1	1	1	1	137
1	1	1	1	3	154
0	3	1	1	1	179
0	1	2	3	0	154
0	2	3	4	1	149
1	4	0	0	3	184
1	2	2	2	1	163
0	1	2	3	4	124
1	2	2	3	0	146
0	1	3	4	1	168
1	2	2	3	1	165
0	3	2	4	0	147
0	0	0	0	0	113
4	4	0	0	0	186
0	0	0	4	0	160
1	3	3	3	4	196
1	1	2	3	2	164
0	3	0	0	1	192
0	0	3	2	1	181
1	1	3	1	3	184
2	1	2	2	1	180
0	4	0	4	4	202
1	1	2	3	1	174
					<b>9083</b>

RELIABILITY

```

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 V
R00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025 VAR00026
VAR00027 VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032 VAR00033 VAR00034 VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038 VAR00039 VAR00040 V
R00041 VAR00042 VAR00043 VAR00044 VAR00045 VAR00046 VAR00047 VAR00048 VAR00049 VAR00050 VAR00051 VAR00052 VAR00053 VAR00054
VAR00055 VAR00056 VAR00057 VAR00058 VAR00059 VAR00060 VAR00061 VAR00062 VAR00063 VAR00064 VAR00065 VAR00066 VAR00067 VAR00068 V
R00069 VAR00070 VAR00071
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

## Reliability

[DataSet0]

### Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	61	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	61	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.715	71

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	115.5246	327.420	.155	.712
VAR00002	115.7377	333.063	.072	.715
VAR00003	115.7213	323.704	.258	.707
VAR00004	115.3279	341.091	-.117	.723
VAR00005	115.1803	341.684	-.132	.723
VAR00006	116.1803	337.150	-.039	.722
VAR00007	115.9344	334.029	.017	.719
VAR00008	116.6557	336.030	.001	.717



**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00009	116.8852	328.537	.207	.710
VAR00010	116.2295	340.746	-.121	.721
VAR00011	117.1311	332.949	.130	.713
VAR00012	116.5246	329.887	.137	.713
VAR00013	116.4590	326.752	.212	.710
VAR00014	116.3115	341.018	-.110	.724
VAR00015	116.4754	321.654	.365	.704
VAR00016	115.3115	331.518	.085	.715
VAR00017	115.7869	330.837	.102	.714
VAR00018	115.0656	332.162	.078	.715
VAR00019	116.5246	332.487	.101	.714
VAR00020	116.4098	335.179	.026	.716
VAR00021	116.7377	322.163	.327	.705
VAR00022	116.0984	324.457	.277	.707
VAR00023	116.4754	321.387	.306	.705
VAR00024	115.7541	320.189	.323	.704
VAR00025	117.0000	329.533	.169	.711
VAR00026	116.8033	329.294	.163	.712
VAR00027	116.2623	331.163	.095	.714
VAR00028	116.4426	329.451	.156	.712
VAR00029	115.8689	331.616	.085	.715
VAR00030	116.7377	326.363	.279	.708
VAR00031	116.9672	326.899	.277	.708
VAR00032	116.4262	324.682	.268	.707
VAR00033	117.0492	320.248	.433	.702
VAR00034	115.4754	337.220	-.032	.719
VAR00035	115.9508	320.981	.336	.704
VAR00036	116.5902	331.379	.117	.713
VAR00037	117.3934	329.476	.251	.710
VAR00038	116.7541	318.155	.453	.701
VAR00039	116.1803	327.684	.188	.711
VAR00040	116.2623	325.463	.218	.709
VAR00041	116.0492	322.848	.307	.706
VAR00042	116.9344	319.496	.424	.702
VAR00043	117.0328	322.099	.392	.704
VAR00044	116.6066	330.543	.138	.712
VAR00045	116.1803	332.350	.064	.716
VAR00046	116.8525	326.561	.243	.709
VAR00047	115.8197	328.384	.197	.710
VAR00048	116.2295	340.280	-.101	.722
VAR00049	116.3934	321.709	.306	.705
VAR00050	116.6557	324.530	.272	.707
VAR00051	115.8361	316.039	.438	.700
VAR00052	115.9180	322.343	.278	.706
VAR00053	116.3770	318.772	.396	.702

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00054	117.1803	320.117	.443	.702
VAR00055	115.8689	333.883	.036	.717
VAR00056	115.0000	344.267	-.194	.725
VAR00057	115.7869	337.337	-.036	.720
VAR00058	115.9836	329.283	.127	.713
VAR00059	115.7213	335.204	.020	.717
VAR00060	116.9672	330.599	.164	.712
VAR00061	115.3115	332.285	.092	.714
VAR00062	115.8852	337.337	-.036	.720
VAR00063	116.3770	322.305	.313	.706
VAR00064	116.5574	323.817	.317	.706
VAR00065	115.7049	338.878	-.069	.720
VAR00066	115.8689	318.383	.388	.702
VAR00067	116.9180	327.577	.229	.709
VAR00068	116.1475	326.095	.217	.709
VAR00069	116.1148	335.403	.010	.718
VAR00070	115.8361	342.306	-.145	.724
VAR00071	116.3934	325.909	.209	.710

### **Lampiran III. Data Penelitian**

1. Tabulasi Jumlah Skor Total
2. Data Penelitian Kecanduan *Game Online*
3. Data Penelitian Pola Asuh Otoriter
4. Uji Normalitas
5. Uji Linieritas
6. Uji Hipotesis

## TABULASI JUMLAH SKOR TOTAL

### HASIL PENELITIAN

No Subjek	X	Y	No Subjek	X	Y
1	44	37	29	22	42
2	39	22	30	21	25
3	24	25	31	35	30
4	31	47	32	45	30
5	32	48	33	20	121
6	23	33	34	21	30
7	27	37	35	36	33
8	16	4	36	33	37
9	16	16	37	35	11
10	22	10	38	41	4
11	31	13	39	22	27
12	35	62	40	42	16
13	32	43	41	35	65
14	30	59	42	35	56
15	25	100	43	30	57
16	63	73	44	19	103
17	28	66	45	38	36
18	37	15	46	36	43
19	28	39	47	30	54
20	34	60	48	28	7
21	38	58	49	40	87
22	42	63	50	22	52
23	34	96	51	30	78
24	34	105	52	36	29
25	28	70	53	39	73
26	29	42	54	16	51
27	47	39	55	32	10
28	23	14			

Keterangan:

X : variabel pola asuh otoriter

Y : variabel *kecanduan game online*

DATA: POLA ASUH OTORITER

Subjek	No. Aitem																								Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	2	3	1	4	1	2	1	1	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	0	1	2	2	44
2	2	1	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	1	39
3	2	1	3	4	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	2	0	0	2	1	0	1	0	1	2	24
4	1	1	1	3	0	0	1	0	1	3	3	1	1	1	3	3	0	1	1	3	1	0	1	1	1	31
5	3	1	3	4	1	0	1	2	1	3	0	2	0	0	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	32	
6	1	0	3	3	0	0	1	0	0	1	2	1	0	3	0	1	4	1	1	0	0	1	0	0	23	
7	3	1	1	3	0	0	1	1	3	0	1	0	0	1	0	3	1	2	4	0	0	2	0	0	27	
8	4	0	0	3	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	0	0	0	1	16	
9	4	0	0	3	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	4	0	0	1	0	0	0	1	16	
10	3	1	4	3	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	1	1	3	0	1	1	0	0	0	0	22	
11	2	1	3	4	1	1	2	1	0	2	0	0	2	1	0	0	4	1	2	2	0	0	2	0	31	
12	3	1	1	3	1	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	1	1	1	1	35	
13	3	1	3	3	1	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	0	1	1	32	
14	0	0	3	2	0	4	0	1	4	4	1	2	0	1	0	0	3	2	2	1	0	0	0	0	30	
15	0	1	1	3	1	1	1	1	1	0	1	0	2	1	1	1	3	1	1	1	0	1	1	1	25	
16	1	0	3	3	1	1	4	4	1	1	0	1	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	63	
17	0	2	4	1	0	0	1	2	4	1	2	2	2	2	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	28	
18	1	1	2	3	1	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	37	
19	3	1	3	3	1	0	1	1	1	1	0	1	3	0	3	4	0	0	1	0	0	0	0	0	28	
20	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	0	0	1	1	1	1	34	
21	1	2	2	3	1	1	1	3	1	3	2	1	0	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	38	
22	3	1	3	3	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	42	
23	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	0	0	1	1	1	1	34	
24	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	0	0	1	1	1	1	34	
25	3	1	1	4	0	1	0	1	0	3	1	0	0	1	1	0	3	2	1	1	2	0	1	1	28	
26	3	1	2	3	1	0	2	1	0	2	2	1	0	1	0	0	3	2	2	3	0	0	0	0	29	
27	3	3	3	4	1	2	3	2	3	4	1	0	0	3	0	0	3	3	0	3	0	0	3	3	47	
28	4	0	4	4	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	4	2	0	2	0	0	0	0	0	23	
29	0	1	3	2	0	0	2	1	1	2	1	2	0	1	0	0	3	0	1	1	0	0	0	1	22	
30	1	3	2	0	0	1	1	1	2	1	2	0	1	0	0	3	0	1	0	2	0	0	0	0	21	





										Jumlah
35	36	37	38	39	40	41	42			
1	1	1	0	0	3	1	1			37
0	0	0	0	0	1	2	0			22
1	0	2	1	0	1	0	0			25
1	2	1	2	0	3	0	1			47
1	2	1	0	1	2	0	1			48
0	2	0	0	0	1	1	0			33
1	2	2	1	0	0	3	0			37
0	0	0	0	0	0	0	0			4
0	1	0	1	0	0	2	0			16
0	0	0	0	0	0	0	0			10
0	0	1	0	0	4	0	0			13
2	1	2	1	2	3	1	0			62
2	0	0	0	0	0	2	1			43
4	3	3	0	0	0	3	3			59
4	4	4	1	0	3	4	4			100
0	0	0	3	0	0	0	4			73
4	2	1	2	0	3	2	1			66
0	1	0	0	0	0	0	0			15
0	0	0	0	0	2	0	0			39
0	3	3	2	0	1	3	3			60
1	2	2	2	0	3	2	1			58
2	2	1	0	0	2	2	1			63
2	2	2	1	2	2	2	2			96
4	4	4	1	3	1	1	2			105
3	1	2	0	1	1	2	1			70
2	1	0	1	0	1	2	3			42
0	0	0	2	0	4	0	0			39
0	0	0	0	0	0	0	0			14
1	2	1	2	0	0	1	1			42

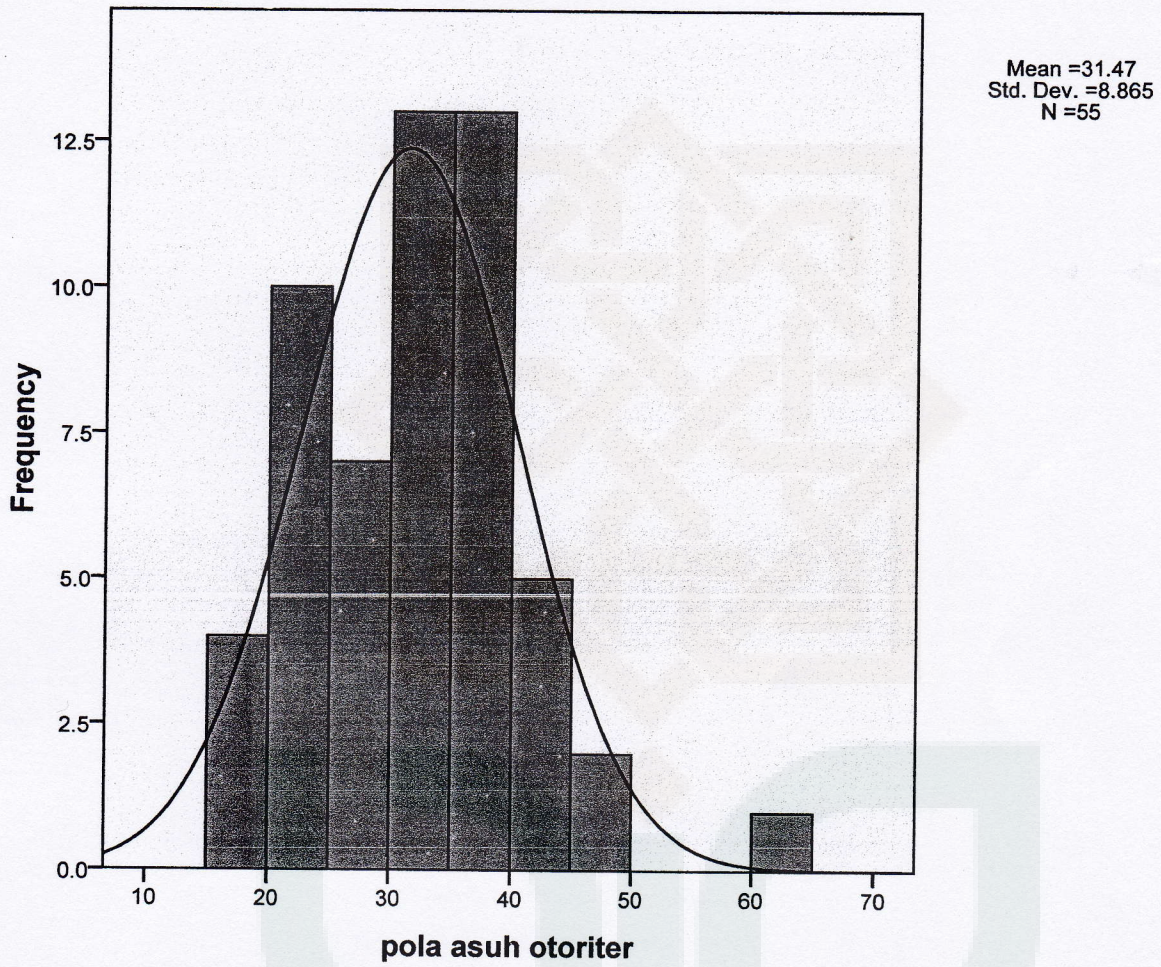






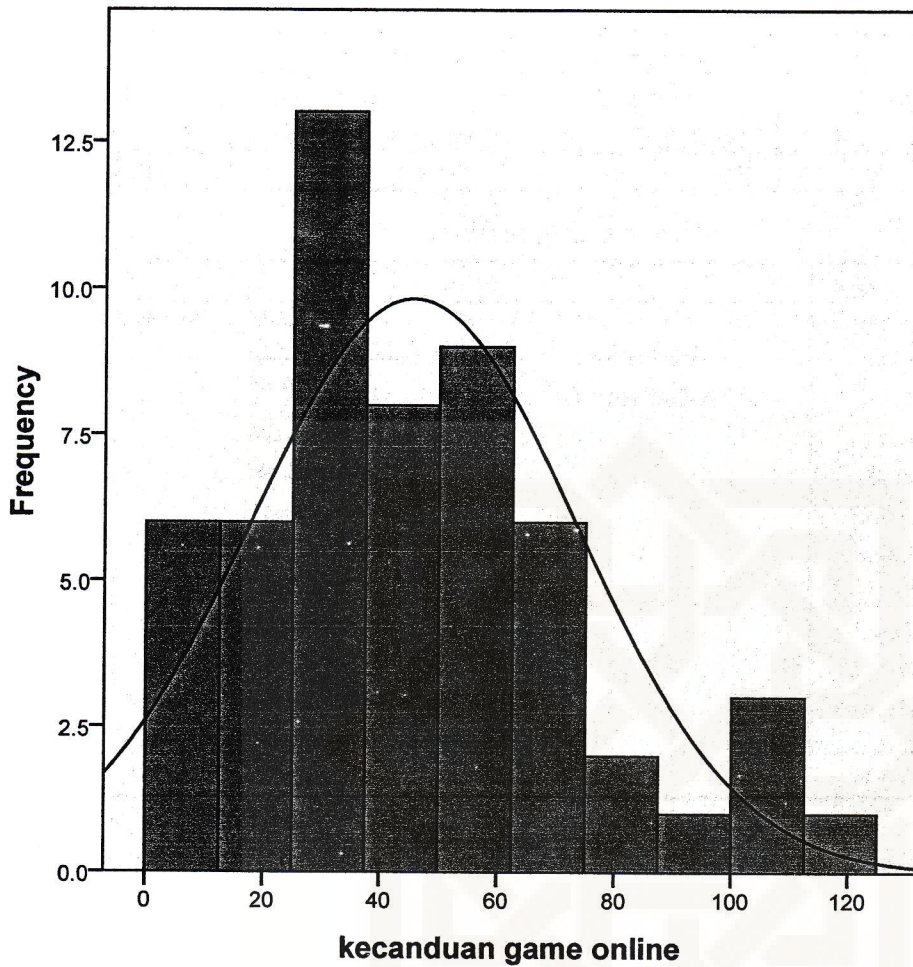
GRAPH  
/HISTOGRAM (NORMAL) =X.

### Graph



GRAPH  
/HISTOGRAM (NORMAL) =Y.

### Graph



Mean =45.51  
 Std. Dev. =27.924  
 N =55

```
EXAMINE VARIABLES=X
/PLOT BOXPLOT STEMLEAF HISTOGRAM NPLOT
/COMPARE GROUP
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

## Explore

[DataSet1] C:\Users\BP JOKO WALUYO\Documents\3\_PERANGKAT ANI\B\_after seminar\5\_maret\data penelitian n 55\lalala.sa

### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pola asuh otoriter	55	100.0%	0	.0%	55	100.0%

### Descriptives

		Statistic	Std. Error
pola asuh otoriter	Mean	31.47	1.195
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 29.08	
		Upper Bound 33.87	
	5% Trimmed Mean	31.18	
	Median	32.00	
	Variance	78.587	
	Std. Deviation	8.865	
	Minimum	16	
	Maximum	63	
	Range	47	
	Interquartile Range	12	
	Skewness	.635	.322
	Kurtosis	1.656	.634

### Tests of Normality

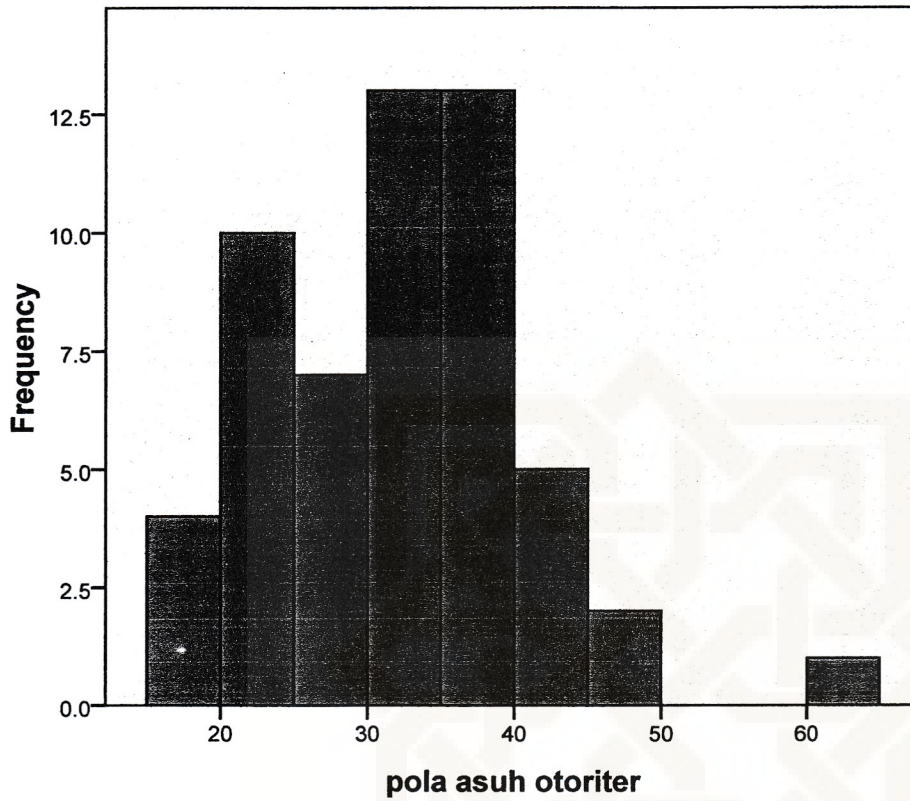
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pola asuh otoriter	.068	55	.200*	.959	55	.058

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

**pola asuh otoriter**

# Histogram



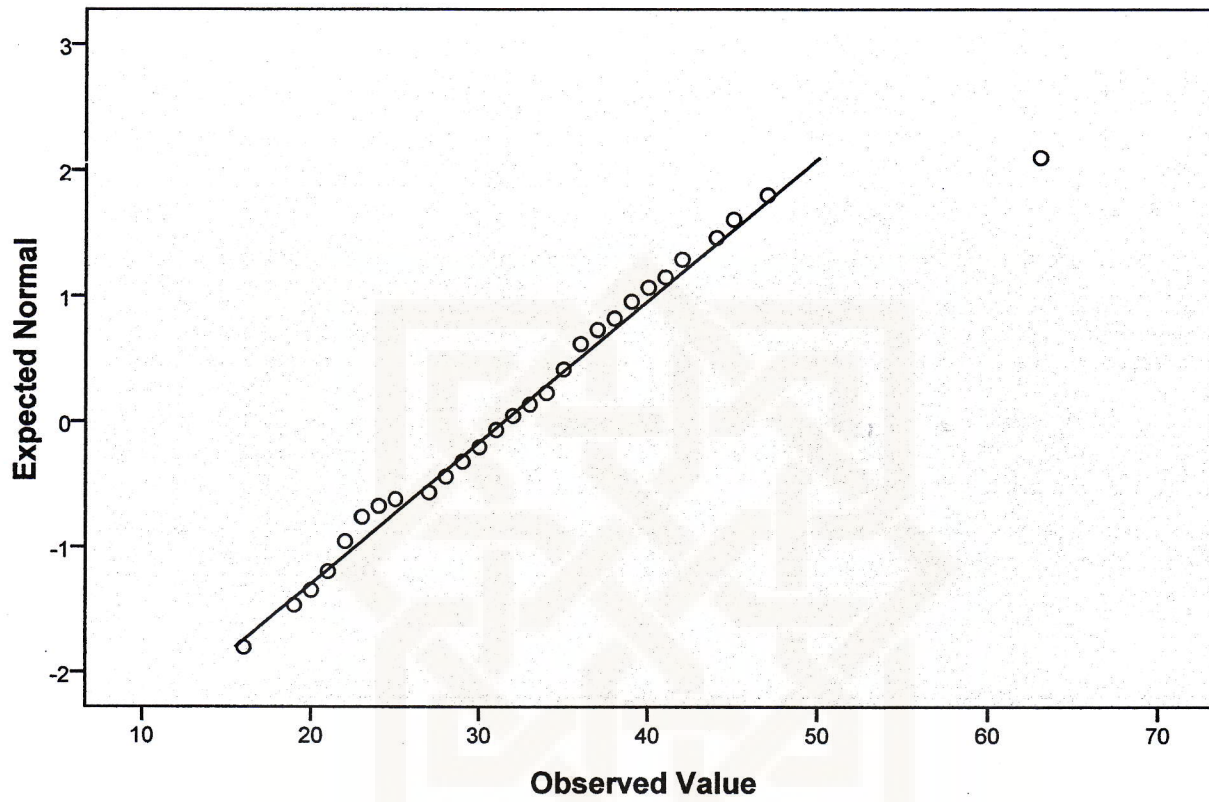
Mean =31.47  
 Std. Dev. =8.865  
 N =55

## pola asuh otoriter Stem-and-Leaf Plot

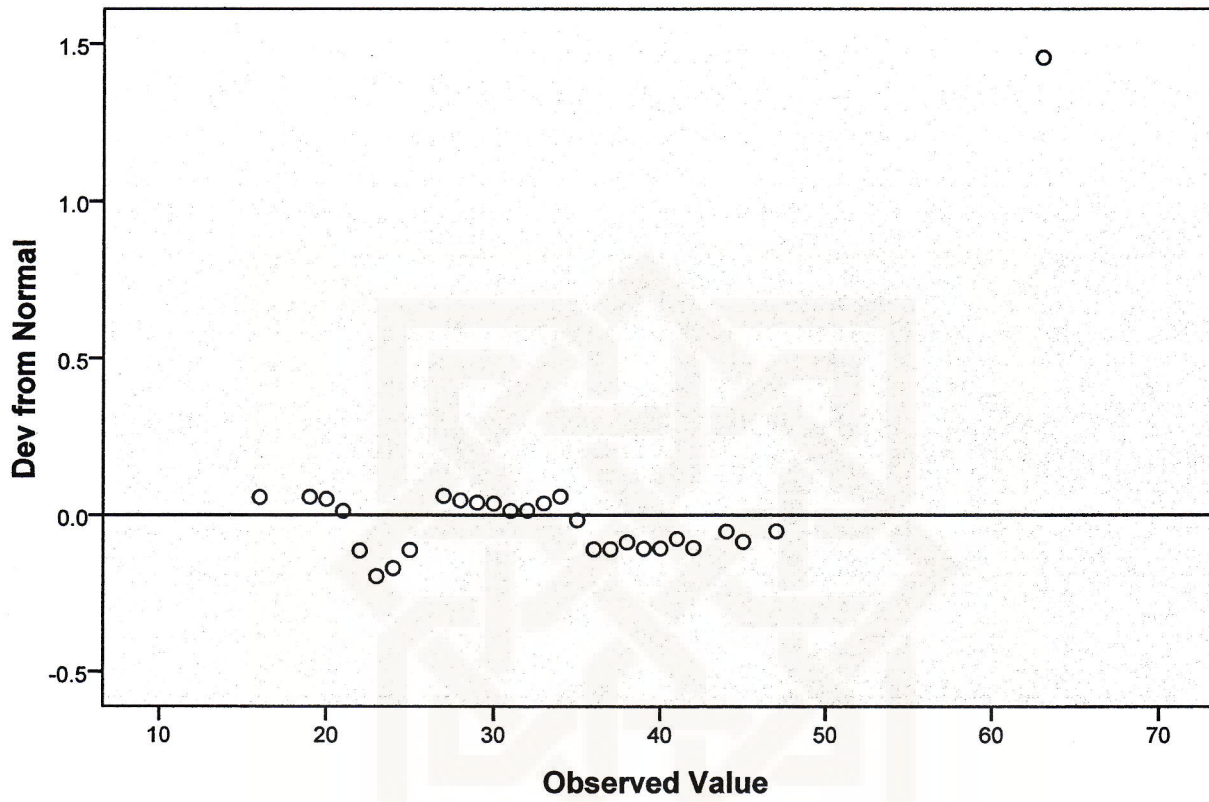
Frequency	Stem	Leaf
4.00	1 .	6669
10.00	2 .	0112222334
7.00	2 .	5788889
13.00	3 .	0000112223444
13.00	3 .	55555666678899
5.00	4 .	01224
2.00	4 .	57
1.00	Extremes	(>=63)

Stem width: 10  
 Each leaf: 1 case(s)

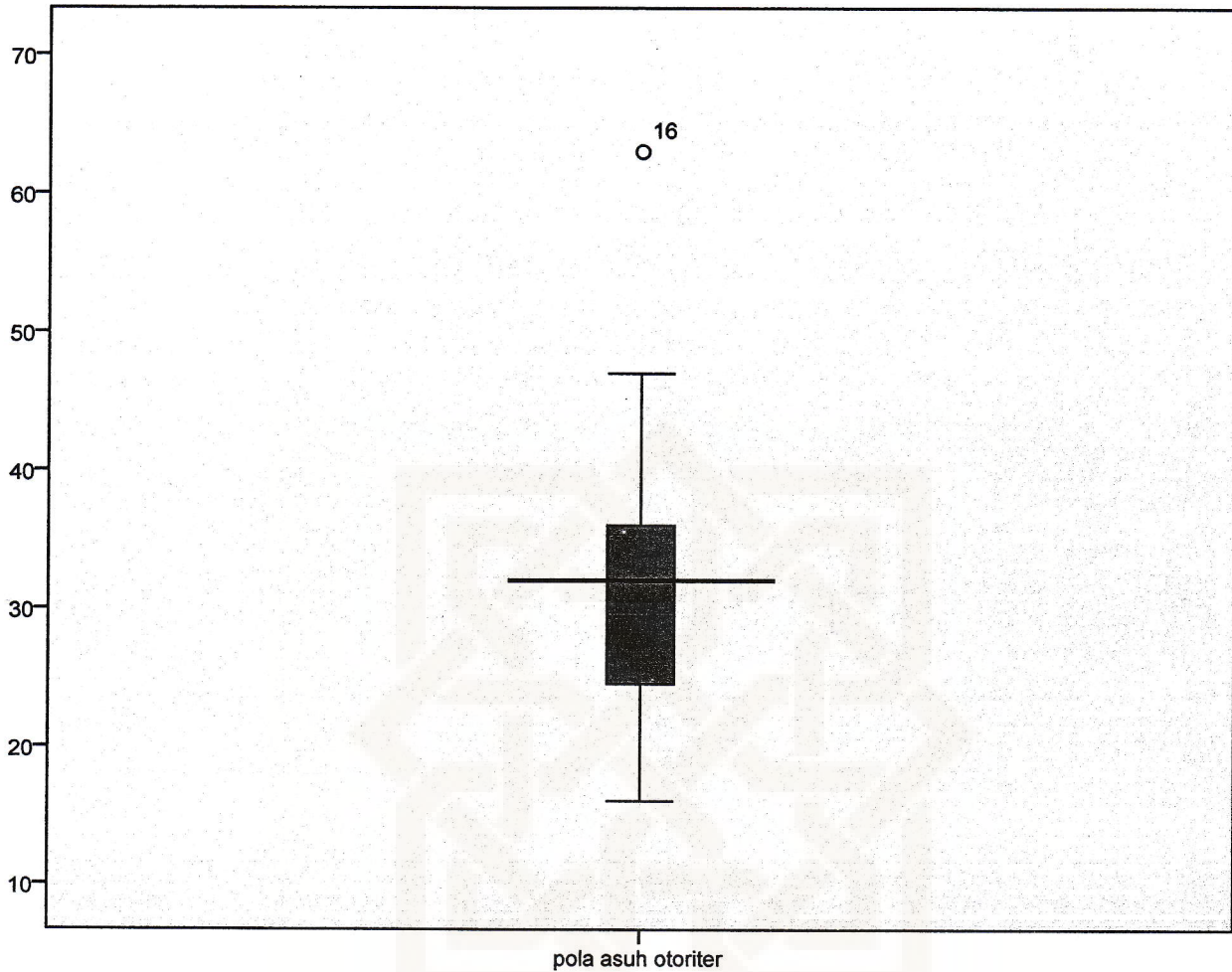
Normal Q-Q Plot of pola asuh otoriter



Detrended Normal Q-Q Plot of pola asuh otoriter







```

EXAMINE VARIABLES=Y
/PLOT BOXPLOT STEMLEAF HISTOGRAM NPLOT
/COMPARE GROUP
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.

```

## Explore

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kecanduan game online	55	100.0%	0	.0%	55	100.0%

### Descriptives

		Statistic	Std. Error	
kecanduan game online	Mean	45.51	3.765	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37.96	
		Upper Bound	53.06	
	5% Trimmed Mean	44.17		
	Median	42.00		
	Variance	779.773		
	Std. Deviation	27.924		
	Minimum	4		
	Maximum	121		
	Range	117		
	Interquartile Range	37		
	Skewness	.692	.322	
	Kurtosis	.086	.634	

### Tests of Normality

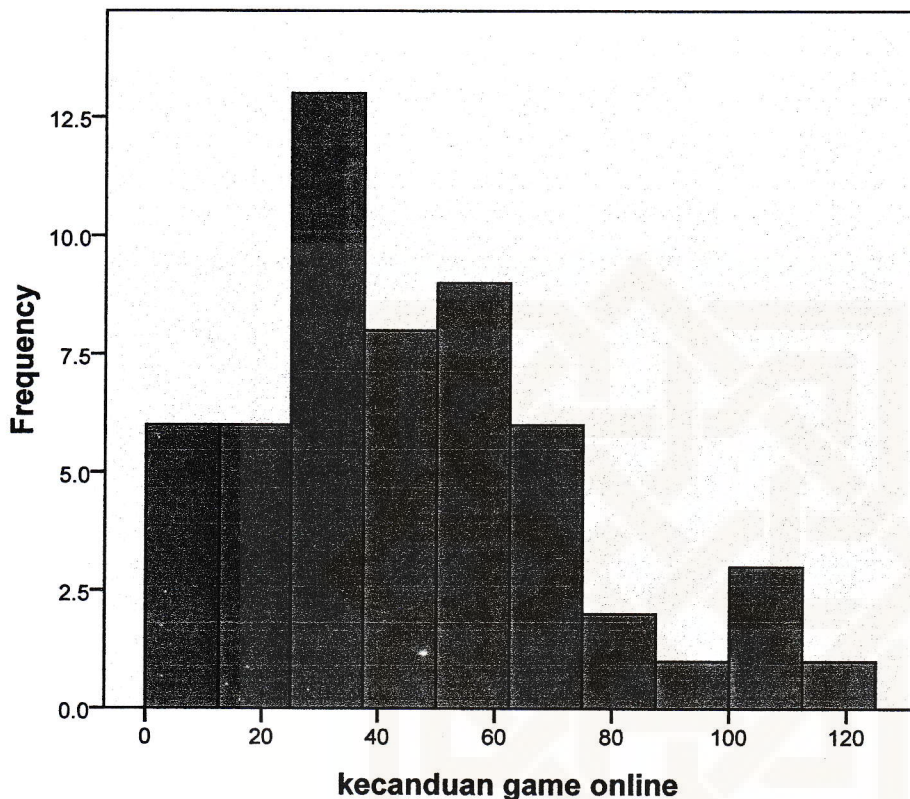
	Kolmogorov-Smirnov a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kecanduan game online	.099	55	.200*	.954	55	.034

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

**kecanduan game online**

### Histogram



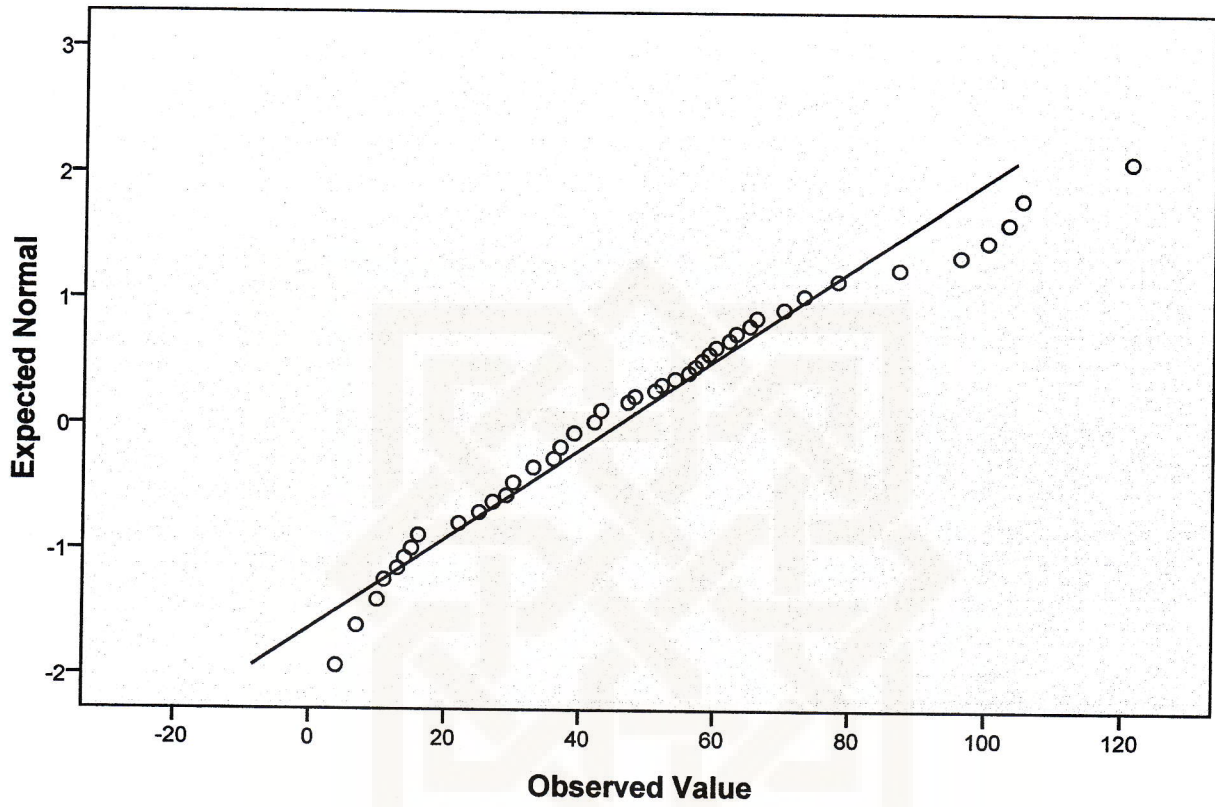
Mean =45.51  
 Std. Dev. =27.924  
 N =55

### kecanduan game online Stem-and-Leaf Plot

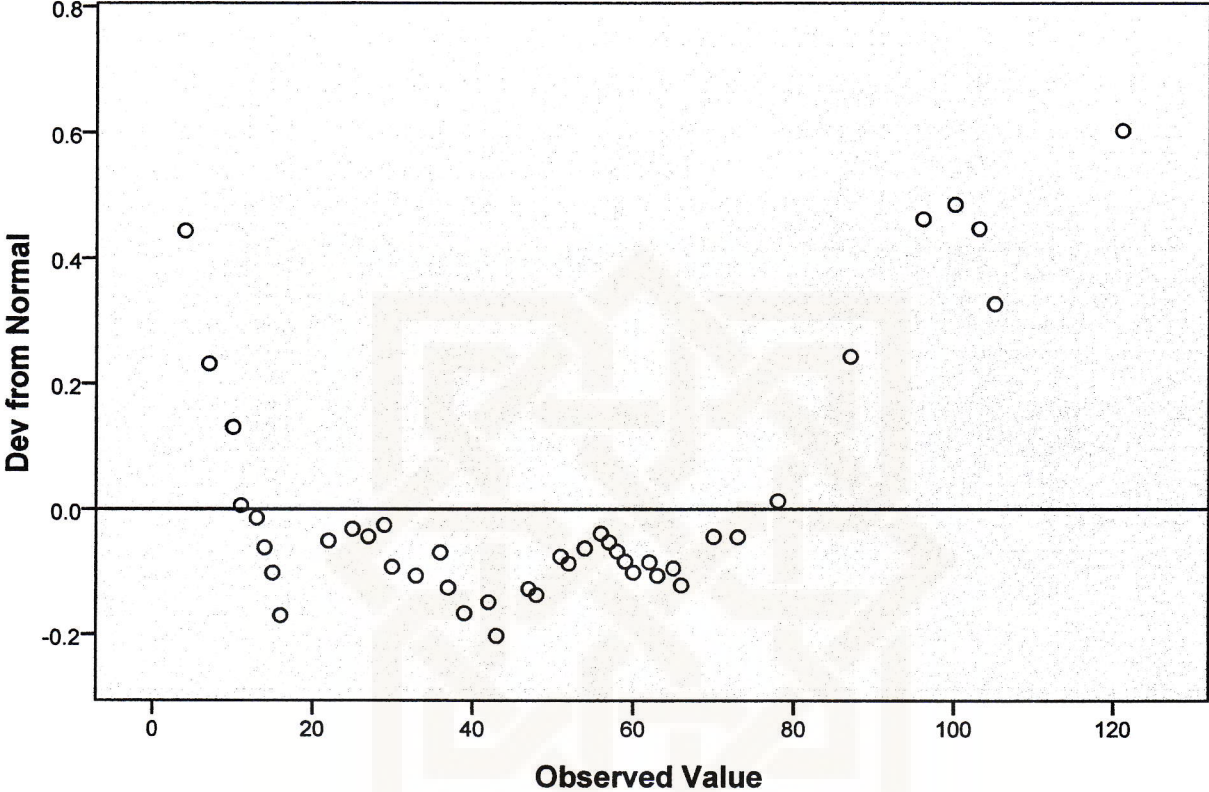
Frequency	Stem	Leaf
11.00	0 .	000111111111
16.00	0 .	2222233333333333
13.00	0 .	44444455555555
9.00	0 .	666667777
2.00	0 .	89
3.00	1 .	000
1.00	Extremes	(>=121)

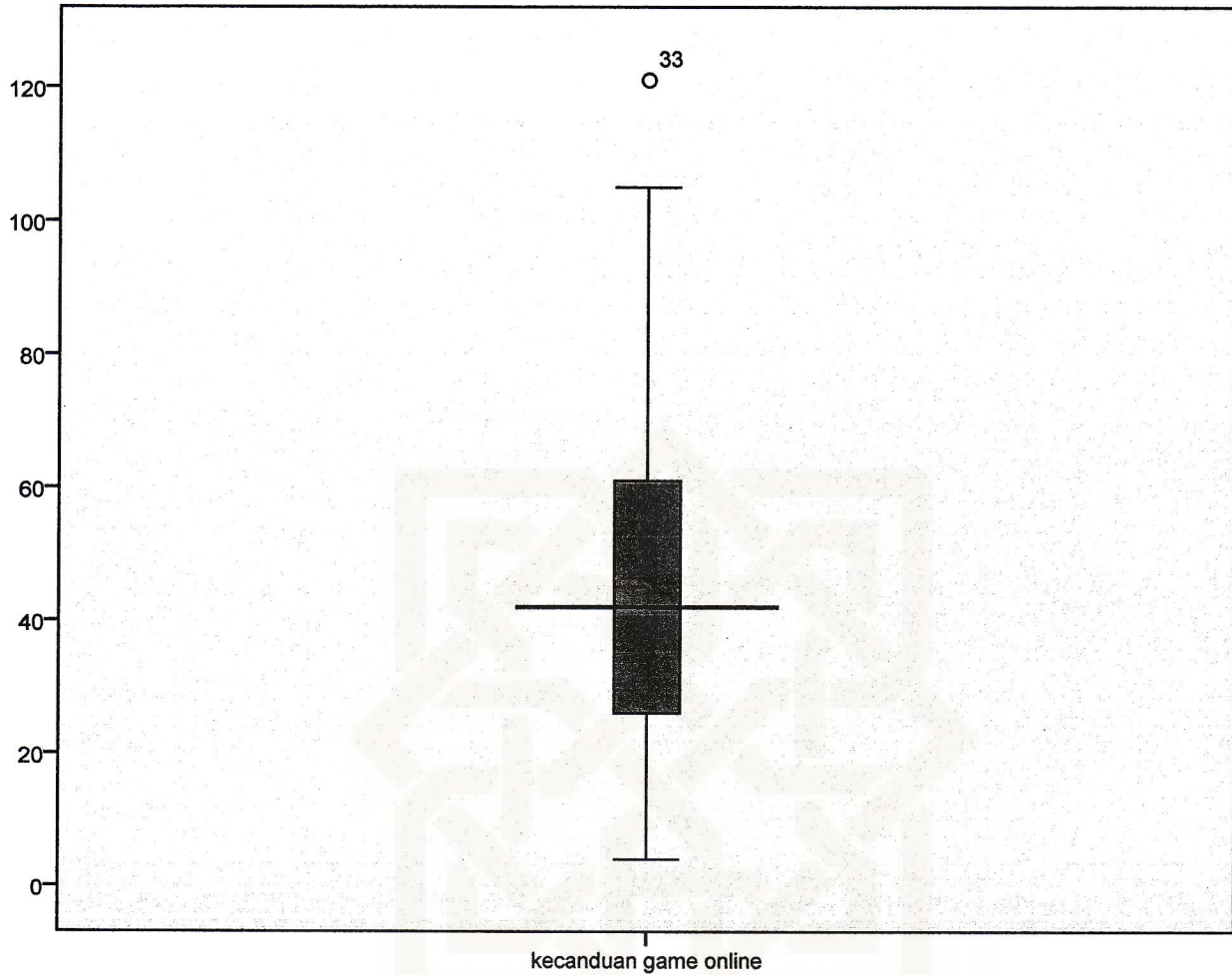
Stem width: 100  
 Each leaf: 1 case(s)

Normal Q-Q Plot of kecanduan game online



Detrended Normal Q-Q Plot of kecanduan game online





```
MEANS TABLES=Y BY X
  /CELLS MEAN COUNT STDDEV
  /STATISTICS LINEARITY.
```

## Means

[DataSet1] C:\Users\BP JOKO WALUYO\Documents\3\_PERANGKAT ANI\B\_after seminar\5\_maret\data penelitian n 55\lalala.sa

### Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kecanduan game online * pola asuh otoriter	55	100.0%	0	.0%	55	100.0%

**Report**

kecanduan game online

pol...	Mean	N	Std. Deviation
16	23.67	3	24.420
19	103.00	1	
20	121.00	1	
21	27.50	2	3.536
22	32.75	4	18.319
23	23.50	2	13.435
24	25.00	1	
25	100.00	1	
27	37.00	1	
28	45.50	4	29.126
29	42.00	1	
30	62.00	4	10.863
31	30.00	2	24.042
32	33.67	3	20.648
33	37.00	1	
34	87.00	3	23.812
35	44.80	5	23.403
36	35.00	3	7.211
37	15.00	1	
38	47.00	2	15.556
39	47.50	2	36.062
40	87.00	1	
41	4.00	1	
42	39.50	2	33.234
44	37.00	1	
45	30.00	1	
47	39.00	1	
63	73.00	1	
Total	45.51	55	27.924

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square
kecanduan game online * pola asuh otoriter	Between Groups	(Combined)	29309.862	27	1085.550
		Linearity	121.738	1	121.738
		Deviation from Linearity	29188.124	26	1122.620
	Within Groups		12797.883	27	473.996
Total			42107.745	54	

**ANOVA Table**

			F	Sig.
kecanduan game online * pola asuh otoriter	Between Groups	(Combined)	2.290	.018
		Linearity	.257	.616
		Deviation from Linearity	2.368	.015
Within Groups				
Total				

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kecanduan game online * pola asuh otoriter	.054	.003	.834	.696





```

GET
  FILE='C:\Users\BP JOKO WALUYO\Documents\3_PERANGKAT ANI\B_after seminar\5_maret\data penelitian n 55\lalala.sav'
DATASET NAME DataSet0 WINDOW=FRONT.
CORRELATIONS
/VARIABLES=X Y
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

## Correlations

Correlations

		pola asuh otoriter	kecanduan game online
pola asuh otoriter	Pearson Correlation	1	.054
	Sig. (2-tailed)		.697
	N	55	55
kecanduan game online	Pearson Correlation	.054	1
	Sig. (2-tailed)	.697	
	N	55	55



**Lampiran IV. Skala (alat ukur)**

1. Skala *Try out* I
2. Skala *Try out* II
3. Skala Penelitian

# SKALA



## PERMOHONAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth. Siswa-siswi

kelas IV dan V Sekolah Dasar

Berkaitan dengan penelitian yang akan saya lakukan yang berjudul "Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Sekolah di Kabupaten Sleman", saya mohon bantuan dan kesediaan waktu untuk mengisi daftar pertanyaan berikut ini dengan sejujur-jujurnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* siswa-siswi Sekolah Dasar di Sleman. Partisipasi Siswa/i akan sangat berarti terhadap penelitian saya dan berguna bagi pengembangan pembelajaran. Semua pertanyaan yang jawab Siswa/i dan identitas Siswa/i, saya jamin kerahasiaannya dan akan menjadi data penelitian. Atas partisipasinya saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Peneliti

Hida Nur Aini  
09710060

**SURAT PERSETUJUAN**  
**(INFORM CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

Menyatakan bahwa,

1. Saya telah mendapat penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian:  
Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan *Game online* Pada Anak  
Usia Sekolah di Kabupaten Sleman.
2. Setelah saya memahami penjelasan tersebut, dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun ikut serta dalam penelitian ini dengan kondisi:
  - a. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
  - b. Apabila saya inginkan, saya boleh memutuskan untuk keluar/tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Peneliti  
Yogyakarta,  
Yang membuat Pernyataan

Hida Nur Aini  
09710060

(.....)

## BIODATAKU

Nama Lengkap :

Umur : Tahun

Jenis Kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

Kelas

- 4 (empat)
- 5 (lima)

Apakah Siswa/i mengenal *game online*?

- Ya
- Tidak

Sejak kapankah Siswa/i mulai bermain *game online*?

- Tiga bulan yang lalu
- Enam bulan yang lalu
- Setahun yang lalu
- Lebih dari satu tahun yang lalu

Biasanya saya bernain *game online* di....

- Rumah
- Warnet (*warung internet*)
- Game center*
- Lainnya\_\_\_\_\_

Jenis *game online* yang sering dimainkan?

- Point Blank, Perfect World, Counter Strike, Warcraft DotA*
- Ayodance, Ranganok*
- Lainnya\_\_\_\_\_

\*) berikan tanda  $\surd$  pada kotak yang ada, sesuai dengan data diri siswa-siswi

#) coret hal yang tidak sesuai dengan data diri siswa-siswi

### Skala 1

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (✓) untuk jawaban yang dipilih.

Keterangan:

SL : **Selalu**

SR : **Sering**

KD : **Kadang-kadang**

JR : **Jarang**

TP : **Tidak Pernah**

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
1.	Aku berpikir tentang bermain <i>game online</i> hampir setiap hari.					
2.	Aku merasa <i>game online</i> tidak menarik.					
3.	Aku bosan membicarakan <i>game online</i> dengan teman di sekolah.					
4.	Aku selalu meluangkan waktu untuk bermain <i>game online</i> .					
5.	Aku sulit menghentikan keinginanmu untuk tidak bermain <i>game online</i> setelah memulai permainan.					
6.	Aku bermain <i>game online</i> lebih lama dari yang ku rencanakan.					
7.	Aku memperoleh kepuasan saat bisa belajar di sekolah					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
8.	Bermain <i>game online</i> itu menjenuhkan.					
9.	Rasa puas aku dapatkan ketika bermain bersama teman di sekolah.					
10.	Aku bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan kejenuhan.					
11.	Bermain <i>game online</i> membuatku tertekan.					
12.	Bermain <i>game online</i> hanya akan membuatku stres.					
13.	Bermain <i>game online</i> tidak membuatku lupa dengan kewajibanku membantu orangtua di rumah.					
14.	Bermain <i>game online</i> tidak membuatku lupa kewajiban saya belajar.					
15.	Bermain <i>game online</i> membuatku merasa nyaman.					
16.	Aku mendapat kenyamanan hanya saat bermain <i>game online</i> .					
17.	Aku tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> .					



\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
18.	Aku tidak bisa mengurangi waktu saya bermain <i>game online</i> .					
19.	Aku tidak tahan jika sehari saja tidak bermain <i>game online</i> .					
20.	Aku tidak bisa menghilangkan kebiasaan bermain <i>game online</i> .					
21.	Saat mencoba berhenti bermain <i>game online</i> hari ini, keesokan harinya aku kembali bermain <i>game online</i> .					
22.	Aku merasa baik-baik saja walaupun hari ini tidak bermain <i>game online</i> .					
23.	Aku merasa tidak percaya diri ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> lagi.					
24.	Aku tetap percaya diri walaupun tidak bermain <i>game online</i>					
25.	Aku berdebat dengan orangtua jika tidak diizinkan bermain <i>game online</i> .					
26.	Aku sering berdebat dengan teman soal strategi bermain <i>game online</i>					
27.	Aku memilih mengikuti nasihat orangtua agar rajin belajar.					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
28.	Aku berbohong pada orangtua bahwa telah mengerjakan PR, padahal seharian ini aku bermain <i>game online</i> .					
29.	Aku tidak pernah mengalami nyeri punggung.					
30.	Aku tidak mengalami sakit kepala.					
31.	Aku bolos sekolah demi bermain <i>game online</i> .					
32.	Aku tidak pernah membolos sekolah hanya demi bermain <i>game online</i> .					
33.	Aku tidak memiliki masalah dengan pergaulan di lingkungan sekitar.					
34.	Aku menjadi lupa makan saat bermain <i>game online</i> .					
35.	Aku makan dengan teratur setiap harinya.					
36.	Aku memperhatikan kondisi tubuh dengan rutin berolah raga.					
37.	Saat proses belajar di sekolah, aku berpikir asyiknya bermain <i>game online</i> .					
38.	Aku tidak pernah berpikir tentang <i>game online</i>					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
39.	Aku merasa bermain <i>game online</i> itu sangat menyenangkan.					
40.	Tidak bisa bermain <i>game online</i> tak membuatku sedih.					
41.	Aku hanya berpikir tentang <i>game online</i> saat sedang bermain <i>game</i> saja.					
42.	Aku bermain <i>game online</i> setiap hari.					
43.	Sepulang sekolah aku lebih suka bermain <i>game online</i> daripada tidur siang.					
44.	Aku selalu ingin menambah jumlah waktu bermain <i>game online</i> .					
45.	Aku bisa dengan mudah berhenti bermain <i>game online</i> walau permainan baru di mulai.					
46.	Aku jarang menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain <i>game online</i> .					
47.	Rasanya puas sekali saat bisa berlama-lama bermain <i>game online</i> .					
48.	Aku merasa puas saat bisa memenangkan suatu permainan dalam <i>game online</i> .					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
49.	Berlama-lama bermain <i>game online</i> membuat aku merasa bosan.					
50.	Bermain <i>game online</i> aku lakukan karena itu lebih menyenangkan daripada belajar.					
51.	Saat merasa stres aku mengobatinya dengan bermain <i>game online</i> .					
52.	Bermain <i>game online</i> tidak membuatku lupa untuk tidur siang.					
53.	Jika aku sedang tidak nyaman, aku memilih bermain <i>game online</i> agar nyaman.					
54.	Aku merasa tidak nyaman saat bermain <i>game online</i> .					
55.	Aku pernah mencoba untuk berhenti bermain <i>game online</i> tapi tidak bisa.					
56.	Aku bisa tidak bermain <i>game online</i> dalam waktu yang lama.					
57.	Aku tahan untuk tidak bermain <i>game online</i> lagi.					
58.	Kepalaku pusing saat sehari saja tidak bermain <i>game online</i> .					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
59.	Perutku mulas saat sehari saja tidak bermain <i>game online</i> .					
60.	Aku merasa tidak gaul jika mengetahui <i>game online</i> terbaru.					
61.	Aku merasa dikucilkan jika tidak bermain <i>game online</i> lagi.					
62.	Aku tetap mudah bergaul walaupun tidak bermain <i>game online</i> .					
63.	Tangan ini gemetar saat lama tidak bermain <i>game online</i> .					
64.	Aku merasa amat sedih saat waktu dalam permainan <i>game online</i> mulai berakhir.					
65.	Badan ini lemas saat aku terpaksa harus menghentikan permainan <i>game online</i> .					
66.	Aku merasa tidak dikucilkan walaupun jarang bermain <i>game online</i> .					
67.	Aku tidak peduli jika orangtuaku melarang bermain <i>game online</i> .					
68.	Aku menaati larangan orangtua untuk tidak bermain <i>game online</i> kecuali hari libur.					

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
69.	Aku berbohong pada orangtua tidak akan bermain <i>game online</i> lagi.					
70.	Aku selalu menyampaikan keinginanku secara baik-baik pada orangtua.					
71.	Aku tidak peduli jika nilai mata pelajaran jelek karena lebih suka bermain <i>game online</i> daripada belajar.					
72.	Aku mematuhi perintah orangtuaku untuk tidak bermain <i>game online</i> .					
73.	Aku pusing ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> .					
74.	Aku tidak mengalami gangguan pendengaran.					
75.	Aku lebih memilih teman di dunia <i>game online</i> daripada bergaul dengan teman di dunia nyata.					
76.	Aku bertengkar dengan teman karena <i>game online</i> .					
77.	Aku sering tidak mandi di sore hari karena terlalu lama bermain <i>game online</i> .					
78.	Aku tidur dengan cukup tiap harinya.					

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
79.	Aku rutin mengikuti acara atau kegiatan di kampung.					
80.	Aku menjadi kurang tidur ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> .					
81.	Aku merasa sehat.					
82.	Tanpa disadari aku bermain <i>game online</i> hingga lupa waktu.					
83.	Bermain <i>game online</i> hanya dilakukan saat waktu luang saja.					
84.	Aku menghabiskan waktu luang untuk bermain <i>game online</i> .					
85.	Aku mencari kepuasan dengan terus bermain <i>game online</i>					
86.	Bermain <i>game online</i> tidak membuat ku merasa puas.					
87.	Kalah menang tak masalah asalkan aku bisa terus bermain <i>game online</i> .					
88.	Aku bermain <i>game online</i> biasanya tidak lama hanya sebentar.					
89.	Aku merasa tidak tenang saat bermain <i>game online</i> .					
90.	Aku lupa mengerjakan PR karena asyik bermain <i>game online</i> .					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
91.	Aku merasa bosan ketika bermain <i>game online</i> .					
92.	Aku tidak mendapat kenyamanan saat bermain <i>game online</i> .					
93.	Aku bermain <i>game online</i> tidur siang.					
94.	Keasyikan bermain <i>game online</i> membuat aku lupa untuk makan siang.					
95.	Aku tidak pernah bermain <i>game online</i> lagi.					
96.	Aku berhasil tidak bermain <i>game online</i> dalam 1 bulan ini.					
97.	Cukup sekali saja ku mencoba bermain <i>game online</i> .					
98.	Aku mengalami kesulitan untuk lepas dari aktivitas bermain <i>game online</i> .					
99.	Aku tidak sanggup jika tidak bermain <i>game online</i> setiap hari.					
100.	Aku bisa berhenti bermain <i>game online</i> dengan mudah.					
101.	Aku tetap ceria dan semangat walaupun tidak bermain <i>game online</i> .					



\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
102.	Aku memiliki pendengaran yang baik.					
103.	Aku merasa sehat saat tidak bermain <i>game online</i> .					
104.	Aku tidak pernah berdebat hanya karena kegiatanku bermain <i>game online</i> .					
105.	Aku bersikap jujur dalam berperilaku.					
106.	Mataku berair menjadi merah ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> .					
107.	Pendengaranku menjadi terganggu karena terlalu lama bermain <i>game online</i> .					
108.	Aku mengalami nyeri punggung ketika terlalu lama bermain <i>game online</i>					
109.	Aku tidak mengalami sakit kepala saat bermain <i>game online</i> .					
110.	Tanpa disadari aku berpikir mengenai <i>game online</i> walaupun sedang tidak bermain <i>game online</i> .					
111.	Bermain <i>game online</i> itu melelahkan.					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
112.	Rasanya sedih jika sehari saja tidak bermain <i>game online</i> .					
113.	Aku merasa semangat saat mengingat permainan <i>game online</i> .					
114.	Aku lebih memilih bermain permainan lain selain <i>game online</i> .					
115.	Lebih baik aku tidur siang daripada bermain <i>game online</i> .					
116.	Aku jarang memikirkan <i>game online</i> baik di sekolah maupun di rumah.					

## Skala 2

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (✓) untuk jawaban yang dipilih.

Keterangan:

**STS: Sangat Tidak Sesuai**

**TS : Tidak Sesuai**

**E : Antara Sesuai dan Tidak**

**S : Sesuai**

**SS : Sangat Sesuai**

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
1.	Aku dilarang bermain di luar rumah.					
2.	Sesuatu yang aku lakukan harus dengan persetujuan orangtua.					
3.	Orangtua mau memaafkan tindakanku yang kurang berkenan di hati.					
4.	Aku dianggap masih kecil oleh orangtuaku sehingga pendapatku tidak dihargai.					
5.	Saat aku mengalami kesulitan selalu dibicarakan dengan kedua orangtua.					
6.	Orangtua tidak menanyakan kegiatanku di sekolah.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
7.	Orangtua kurang memperdulikan kebutuhanku untuk disayangi.					
8.	Orangtua jarang menanyakan perasaan yang sedang aku rasakan.					
9.	Orangtuaku sibuk bekerja					
10.	Banyak kegiatan yang dilakukan bersama kedua orangtuaku.					
11.	Orangtua memuji ketika aku berperilaku baik.					
12.	Setiap kali aku terlihat murung orangtua aka menghiburku.					
13.	Banyak aturan yang diberikan orangtua padaku.					
14.	Aku diperbolehkan bermain <i>game online</i> pada saat libur dan tidak mengganggu kegiatan yang lain.					
15.	Orangtua tidak memaksakan kehendaknya padaku.					
16.	Orangtua tidak marah jika aku menolak perintahnya.					
17.	Orangtua menegur dengan baik jika aku melakukan kesalahan.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
18.	Aku tidak boleh membantah segala perkataan orangtuaku.					
19.	Orangtua jarang mengantarku ke sekolah.					
20.	Setiap kali aku terlihat bersedih, orangtua selalu bertanya keadaanku.					
21.	Walaupun ayah dan ibu bekerja, mereka selalu meluangkan waktunya untuk melakukan kegiatan bersamaku.					
22.	Orangtua jarang memberi respon terhadap sesuatu yang ku lakukan.					
23.	Aku diberi kebebasan untuk mengatur jadwalku sendiri.					
24.	Aku tidak boleh membantah perintah orangtua.					
25.	Bila melanggar perintah orangtua maka aku akan mendapat hukuman.					
26.	Orangtua jarang mengajak bicara mengenai kegiatanku sehari-hari.					
27.	Saya merasa tidak diperhatikan.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
28.	Orangtuaku bersikap keras dan sering memarahiku.					
29.	Setiap hari ada yang menemani aku belajar.					
30.	Orangtua saya mau mengerti kesulitan-kesulitan belajar yang saya hadapi dengan berusaha membantu memecahkannya.					
31.	Orangtuaku terlihat lebih sering berpergian dengan teman-temannya.					
32.	Orangtua bersikap acuh terhadap prestasi belajarku.					
33.	Keluargaku jarang menghabiskan waktu bersama.					
34.	Ketika aku mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari sekolah, Orangtua memintaku untuk mencari solusi sendiri.					
35.	Setiap ada kesempatan aku selalu berdiskusi dengan ayah atau ibu.					
36.	Orangtua selalu menanyakan kegiatanku di sekolah.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
37.	Aku disayang kedua orangtuaku.					
38.	Aku diberikan kebebasan menyampaikan pendapat pada orangtua.					
39.	Bila ketahuan berbohong maka aku akan dihukum					
40.	Aku tidak diperbolehkan bermain sebelum PR selesai dikerjakan					
41.	Aku diperbolehkan mengikuti kegiatan yang ku sukai.					
42.	Orangtua menegur dengan cara yang baik jika aku lupa mengerjakan sesuatu.					
43.	Aku tidak diperbolehkan bermain <i>game online</i> .					
44.	Jika aku mendapat nilai jelek maka aku akan dihukum					
45.	Aku diperbolehkan mengerjakan sesuatu yang aku sukai.					
46.	Orangtua memperhatikan aku dengan baik.					
47.	Orangtua peduli padaku.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
TS : Tidak Sesuai  
E : Antara Sesuai dan Tidak  
S : Sesuai  
SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
48.	Orangtua menemani mengerjakan PR.					

**Teliti kembali yaaa sebelum dikumpulkan dan  
Terimakasih Adik-adik Atas Waktu serta Kesediaannya Mengisi  
Skala ini 😊😊😊**





# SKALA



## PERMOHONAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth. Siswa-siswi

kelas IV dan V Sekolah Dasar

Berkaitan dengan penelitian yang akan saya lakukan yang berjudul "Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Sekolah di Kabupaten Sleman", saya mohon bantuan dan kesediaan waktu untuk mengisi daftar pertanyaan berikut ini dengan sejujur-jujurnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* siswa-siswi Sekolah Dasar di Sleman. Partisipasi Siswa/i akan sangat berarti terhadap penelitian saya dan berguna bagi pengembangan pembelajaran. Semua pertanyaan yang jawab Siswa/i dan identitas Siswa/i, saya jamin kerahasiaannya dan akan menjadi data penelitian. Atas partisipasinya saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Peneliti

Hida Nur Aini  
09710060

**SURAT PERSETUJUAN**  
**(INFORM CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

Menyatakan bahwa,

3. Saya telah mendapat penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian:  
Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan *Game online* Pada Anak  
Usia Sekolah di Kabupaten Sleman.
4. Setelah saya memahami penjelasan tersebut, dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun ikut serta dalam penelitian ini dengan kondisi:
  - a. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
  - b. Apabila saya inginkan, saya boleh memutuskan untuk keluar/tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Yogyakarta, Juni 2014

Peneliti

Yang membuat Pernyataan

Hida Nur Aini  
09710060

(.....)

## BIODATAKU

Nama Lengkap :

Umur : Tahun

Jenis Kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

Kelas

- 4 (empat)
- 5 (lima)

Apakah Siswa/i mengenal *game online*?

- Ya
- Tidak

Sejak kapankah Siswa/i mulai bermain *game online*?

- Tiga bulan yang lalu
- Enam bulan yang lalu
- Setahun yang lalu
- Lebih dari satu tahun yang lalu

Biasanya saya bernain *game online* di....

- Rumah
- Warnet (*warung internet*)
- Game center*
- Lainnya\_\_\_\_\_

Jenis *game online* yang sering dimainkan?

- Point Blank, Perfect World, Counter Strike, Warcraft DotA*
- Ayodance, Ranganok*
- Lainnya\_\_\_\_\_

\*) berikan tanda  $\surd$  pada kotak yang ada, sesuai dengan data diri siswa-siswi

#) coret hal yang tidak sesuai dengan data diri siswa-siswi

## Skala

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (✓) untuk jawaban yang dipilih.

Keterangan:

**STS: Sangat Tidak Sesuai**

**TS : Tidak Sesuai**

**E : Antara Sesuai dan Tidak**

**S : Sesuai**

**SS : Sangat Sesuai**

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
1.	Aku diperbolehkan bermain <i>game online</i> hanya pada jam/waktu tertentu.					
2.	Setiap hari orangtua selalu menyuruhku tidur siang walaupun saat itu aku sedang tidak mengantuk.					
3.	Ayah dan ibu memberlakukan peraturan yang ketat padaku.					
4.	Orangtua mengawasiku saat belajar di rumah.					
5.	Aku diperbolehkan bermain walaupun aku belum mengerjakan PR.					
6.	Aku mengikuti les tambahan atau kursus sesuai dengan keinginan dan kebutuhanku.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
7.	Orangtua pernah menghukumku jika aku terlalu lama bermain di luar rumah.					
8.	Orangtua menemaniku mengerjakan PR.					
9.	Orangtua kurang memperdulikan kebutuhanku untuk disayangi.					
10.	Banyak kegiatan yang dilakukan bersama kedua orangtuaku.					
11.	Orangtua memuji ketika aku berperilaku baik.					
12.	Setiap kali aku terlihat murung orangtua akan menghiburku.					
13.	Walaupun ayah dan ibu bekerja, mereka selalu meluangkan waktunya untuk melakukan kegiatan bersamaku.					
14.	Aku diperbolehkan bermain <i>game online</i> pada saat libur dan tidak mengganggu kegiatan yang lain.					
15.	Aku merasa orangtua tidak memberikan kebebasan padaku untuk mengatur jadwal kegiatanku sehari-hari.					
16.	Aku tidak diperbolehkan bermain sebelum PR selesai dikerjakan.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
17.	Orangtua menyalahkanku jika prestasi belajarku menurun atau tidak sesuai dengan yang ia harapkan.					
18.	Ayah dan ibuku bersikap tegas dalam mendidikku.					
19.	Aku diperbolehkan mengikuti kegiatan yang ku sukai.					
20.	Orangtua tidak memaksakan kehendaknya padaku.					
21.	Orangtua menegur dengan baik jika aku melakukan kesalahan.					
22.	Saat aku pulang terlambat orangtua tidak menghukumku.					
23.	Orangtuaku bersikap keras dan sering memarahiku.					
24.	Orangtuaku sibuk bekerja.					
25.	Orangtuaku terlihat lebih sering berpergian dengan teman-temannya.					
26.	Orangtuaku mau mengerti kesulitan-kesulitan belajar yang aku hadapi dengan berusaha membantu memecahkannya.					
27.	Orangtua jarang menghiburku dikala aku sedang sedih.					
28.	Aku tidak diperbolehkan bermain <i>game online</i> walaupun saat libur sekolah.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
29.	Aku dilarang bermain di luar rumah pada jam/ waktu tertentu.					
30.	Orangtua memaksaku mengikuti kegiatan yang tidak aku inginkan.					
31.	Orangtua memahamiku dan memberikan padaku kesempatan untuk memilih hobi yang aku inginkan.					
32.	Orangtua tidak menanyakan kegiatanku di sekolah.					
33.	Orangtua memperhatikan aku dengan baik.					
34.	Orangtua jarang menegur jika aku berbuat kesalahan.					
35.	Saat aku pulang terlambat orangtua tidak menghukumku.					
36.	Orangtua selalu menanyakan kegiatanku di sekolah.					
37.	Aku disayang kedua orangtuaku.					
38.	Orangtua membiarkanku saat aku menangis.					
39.	Aku jarang bercanda dengan kedua orangtuaku.					
40.	Orangtua jarang meluangkan waktunya untuk menemani aku belajar.					
41.	Aku sering berada di rumah sendirian.					



STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
42.	Orangtua bersikap acuh terhadap prestasi belajarku.					
43.	Orangtua tidak peduli dengan kesulitan-kesulitan yang aku alami.					
44.	Aku sering berpergian bersama ayah, ibu dan saudara-saudaraku.					
45.	Orangtua jarang memuji perilaku baik yang aku lakukan.					
46.	Orangtua perhatian terhadap prestasi belajarku.					
47.	Aku jarang berada di rumah sendirian.					
48.	Setiap hari ada yang menemani aku belajar.					
49.	Orangtua tidak bertanya mengapa aku bersedih dan terlihat murung.					
50.	Aku sering bercanda tawa dengan orangtuaku.					
51.	Orangtua mengusap air mataku saat aku menangis.					
52.	Orangtua jarang menemaniku mengerjakan PR.					
53.	Setiap kali aku terlihat bersedih, orangtua selalu bertanya keadaanku.					
54.	Orangtua peduli padaku.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
55.	Aku tidak pernah dimarahi jika ketahuan bermain <i>game online</i> .					
56.	Aku diperbolehkan bermain setelah semua PR berhasil aku kerjakan.					
57.	Aku harus mengikuti les tambahan sesuai pulang sekolah sehingga aku jarang bermain.					
58.	Orangtua tidak memaksaku mengikuti kegiatan yang tidak aku sukai.					
59.	Orangtua tidak menyalahkanku sepenuhnya saat prestasi belajarku menurun.					
60.	Saya merasa tidak diperhatikan.					
61.	Aku harus pulang sekolah tepat waktu.					
62.	Aku hanya boleh bermain di hari libur sekolah supaya kegiatan belajarku tidak terganggu.					
63.	Aku pasti kena marah jika ketahuan bermain <i>game online</i> .					
64.	Aku di hukum jika tidak pulang sekolah tepat pada waktunya.					
65.	Setiap hari aku diperbolehkan bermain sesuka hati.					
66.	Aku tidak pernah dilarang bermain di luar rumah.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
67.	Orangtua lebih senang memberi hukuman daripada menegur saat aku melakukan kesalahan.					
68.	Orangtua menyalahkanku jika aku tidak melakukan sesuatu dengan benar.					
69.	Orangtua tidak memaksaku untuk tidur siang.					
70.	Orangtua tidak memaksaku untuk melakukan kegiatan yang tidak aku sukai, seperti les tambahan sepulang sekolah atau mengikuti kursus.					
71.	Keluargaku jarang menghabiskan waktu bersama.					

**Teliti kembali yaaa sebelum dikumpulkan dan**  
**Terimakasih Adik-adik Atas Waktu serta Kesediaannya Mengisi**  
**Skala ini 😊😊😊**

# SKALA



## PERMOHONAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth. Siswa-siswi

kelas IV dan V Sekolah Dasar

Berkaitan dengan penelitian yang akan saya lakukan yang berjudul "Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Sekolah di Kabupaten Sleman", saya mohon bantuan dan kesediaan waktu untuk mengisi daftar pertanyaan berikut ini dengan sejujur-jujurnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* siswa-siswi Sekolah Dasar di Sleman. Partisipasi Siswa/i akan sangat berarti terhadap penelitian saya dan berguna bagi pengembangan pembelajaran. Semua pertanyaan yang jawab Siswa/i dan identitas Siswa/i, saya jamin kerahasiaannya dan akan menjadi data penelitian. Atas partisipasinya saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Peneliti

Hida Nur Aini

09710060

**SURAT PERSETUJUAN**  
**(INFORM CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

Menyatakan bahwa,

5. Saya telah mendapat penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian:  
Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Kecanduan *Game online* Pada Anak  
Usia Sekolah di Kabupaten Sleman.
6. Setelah saya memahami penjelasan tersebut, dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun ikut serta dalam penelitian ini dengan kondisi:
  - a. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
  - b. Apabila saya inginkan, saya boleh memutuskan untuk keluar/tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Peneliti

Yogyakarta, September 2014

Yang membuat Pernyataan

Hida Nur Aini  
09710060

(.....)

## BIODATAKU

Nama Lengkap :

Umur : Tahun

Jenis Kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

Kelas

- 4 (empat)
- 5 (lima)

**\*) berikan tanda ✓ pada kotak yang ada, sesuai dengan data diri siswa-siswi**

**#) coret hal yang tidak sesuai dengan data diri siswa-siswi**



## Skala 1

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (✓) untuk jawaban yang dipilih.

Keterangan:

**STS: Sangat Tidak Sesuai**

**TS : Tidak Sesuai**

**E : Antara Sesuai dan Tidak**

**S : Sesuai**

**SS : Sangat Sesuai**

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
1.	Aku tidak diperbolehkan bermain sebelum PR selesai dikerjakan.					
2.	Aku merasa orangtua tidak memberikan kebebasan padaku untuk mengatur jadwal kegiatanku sehari-hari.					
3.	Orangtua jarang menegur jika aku berbuat kesalahan.					
4.	Setiap ada kesempatan aku selalu berdiskusi dengan ayah atau ibu.					
5.	Orangtua memperhatikan aku dengan baik.					
6.	Orangtua peduli padaku.					
7.	Banyak kegiatan yang dilakukan bersama kedua orangtuaku.					
8.	Setiap kali aku terlihat murung orangtua akan menghiburku.					



STS : Sangat Tidak Sesuai  
 TS : Tidak Sesuai  
 E : Antara Sesuai dan Tidak  
 S : Sesuai  
 SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
9.	Aku diperbolehkan bermain <i>game online</i> pada saat libur dan tidak mengganggu kegiatan yang lain.					
10.	Orangtua tidak memaksakan kehendaknya padaku.					
11.	Aku tidak pernah dilarang bermain di luar rumah.					
12.	Aku dianggap masih kecil oleh orangtuaku sehingga pendapatku tidak dihargai.					
13.	Orangtua selalu menanyakan kegiatanku di sekolah.					
14.	Setiap kali aku terlihat bersedih, orangtua selalu bertanya keadaanku.					
15.	Walaupun ayah dan ibu bekerja, mereka selalu meluangkan waktunya untuk melakukan kegiatan bersamaku.					
16.	Orangtuaku mau mengerti kesulitan-kesulitan belajar yang aku hadapi dengan berusaha membantu memecahkannya.					
17.	Orangtua menegur dengan baik jika aku melakukan kesalahan.					
18.	Aku diperbolehkan mengikuti kegiatan yang ku sukai.					

STS : Sangat Tidak Sesuai  
TS : Tidak Sesuai  
E : Antara Sesuai dan Tidak  
S : Sesuai  
SS : Sangat Sesuai

No.	Pertanyaan	STS	TS	E	S	SS
19.	Orangtua menegur dengan cara yang baik jika aku lupa mengerjakan sesuatu.					
20.	Aku diberikan kebebasan menyampaikan pendapat pada orangtua.					
21.	Aku merasa tidak diperhatikan.					
22.	Aku disayang kedua orangtuaku.					
23.	Setiap hari ada yang menemani aku belajar.					
24.	Orangtua memuji ketika aku berperilaku baik.					

**Teliti kembali yaaa sebelum dikumpulkan dan  
Terimakasih Adik-adik Atas Waktu serta Kesediaannya Mengisi  
Skala ini 😊 😊 😊**

# SKALA



## BIODATAKU

Nama Lengkap :

Umur : Tahun

Jenis Kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

Kelas

- 4 (empat)
- 5 (lima)

Apakah Siswa/i mengenal *game online*?

- Ya
- Tidak

Sejak kapankah Siswa/i mulai bermain *game online*?

- Tiga bulan yang lalu
- Enam bulan yang lalu
- Setahun yang lalu
- Lebih dari satu tahun yang lalu

Biasanya saya bernain *game online* di....

- Rumah
- Warnet (*warung internet*)
- Game center*
- Lainnya\_\_\_\_\_

Jenis *game online* yang sering dimainkan?

- Point Blank, Perfect World, Counter Strike, Warcraft DotA*
- Ayodance, Ranganok*
- Lainnya\_\_\_\_\_

\*) berikan tanda  $\surd$  pada kotak yang ada, sesuai dengan data diri siswa-siswi

#) coret hal yang tidak sesuai dengan data diri siswa-siswi

## Skala 2

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (✓) untuk jawaban yang dipilih.

Keterangan:

SL : **Selalu**

SR : **Sering**

KD : **Kadang-kadang**

JR : **Jarang**

TP : **Tidak Pernah**

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
1.	Tanpa disadari aku berpikir mengenai <i>game online</i> walaupun sedang tidak bermain <i>game online</i> .					
2.	Aku selalu ingin menambah jumlah waktu bermain <i>game online</i> .					
3.	Bermain <i>game online</i> aku lakukan karena itu lebih menyenangkan daripada belajar.					
4.	Aku tidak bisa mengurangi waktuku bermain <i>game online</i> .					
5.	Perutku mulas saat sehari saja tidak bermain <i>game online</i> .					
6.	Aku sering berdebat dengan teman soal strategi bermain <i>game online</i> .					
7.	Aku lebih memilih teman di dunia <i>game online</i> daripada bergaul dengan teman di dunia nyata.					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
8.	Aku berpikir tentang bermain <i>game online</i> hampir setiap hari.					
9.	Aku merasa bermain <i>game online</i> itu sangat menyenangkan.					
10.	Tanpa disadari aku bermain <i>game online</i> hingga lupa waktu.					
11.	Aku menghabiskan waktu luang untuk bermain <i>game online</i> .					
12.	Saat merasa stres aku mengobatinya dengan bermain <i>game online</i> .					
13.	Keasyikan bermain <i>game online</i> membuat aku lupa untuk makan siang.					
14.	Aku pernah mencoba untuk berhenti bermain <i>game online</i> tapi tidak bisa.					
15.	Badan ini lemas saat aku terpaksa harus menghentikan permainan <i>game online</i> .					
16.	Aku merasa sehat saat tidak bermain <i>game online</i> .					
17.	Aku berdebat dengan orangtua jika tidak diizinkan bermain <i>game online</i> .					
18.	Aku tidak peduli jika orangtuaku melarang bermain <i>game online</i> .					
19.	Pendengaranku menjadi terganggu karena terlalu lama bermain <i>game online</i> .					
20.	Aku merasa sehat.					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
21.	Aku bertengkar dengan teman karena <i>game online</i> .					
22.	Rasanya sedih jika sehari saja tidak bermain <i>game online</i> .					
23.	Rasanya puas sekali saat bisa berlama-lama bermain <i>game online</i> .					
24.	Aku lupa mengerjakan PR karena asyik bermain <i>game online</i> .					
25.	Aku tidak tahan jika sehari saja tidak bermain <i>game online</i> .					
26.	Aku tidak bisa menghilangkan kebiasaan bermain <i>game online</i> .					
27.	Aku merasa tidak percaya diri ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> lagi.					
28.	Aku tidak peduli jika nilai mata pelajaran jelek karena lebih suka bermain <i>game online</i> daripada belajar.					
29.	Aku menjadi lupa makan saat bermain <i>game online</i> .					
30.	Aku menjadi kurang tidur ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> .					
31.	Aku bermain <i>game online</i> setiap hari.					
32.	Lebih baik aku tidur siang daripada bermain <i>game online</i> .					
33.	Aku mencari kepuasan dengan terus bermain <i>game online</i> .					

\*SL: Selalu \*SR: Sering \*KD: Kadang<sup>2</sup> \*JR: Jarang \*TP: Tidak Pernah

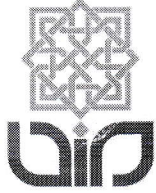
No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
34.	Kalah menang tak masalah asalkan aku bisa terus bermain <i>game online</i> .					
35.	Aku mendapat kenyamanan hanya saat bermain <i>game online</i> .					
36.	Saat mencoba berhenti bermain <i>game online</i> hari ini, keesokan harinya aku kembali bermain <i>game online</i> .					
37.	Aku merasa tidak gaul jika mengetahui <i>game online</i> terbaru.					
38.	Aku merasa dikucilkan jika tidak bermain <i>game online</i> lagi.					
39.	Aku berbohong pada orangtua tidak akan bermain <i>game online</i> lagi.					
40.	Aku bersikap jujur dalam berperilaku.					
41.	Jika aku sedang tidak nyaman, aku memilih bermain <i>game online</i> agar nyaman.					
42.	Aku tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> .					

**Teliti kembali yaaa sebelum dikumpulkan dan  
Terimakasih Adik-adik Atas Waktu serta Kesediaannya Mengisi  
Skala ini 😊 😊 😊**



## **Lampiran V. Surat Perizinan dan Tanda Bukti Penelitian**

1. Surat izin Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
2. Surat Perizinan Sekertaris Daerah Istimewa Yogyakarta
3. Surat Izin Penelitian Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman
4. Surat perpanjangan Izin Penelitian Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Sleman
5. Surat Bukti Penelitian di SDN Tridadi Sleman
6. Surat Bukti Penelitian di SDN Plaosan 2



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274)585300; Fax. (0274)519571 Yogyakarta 55281

Nomor : UIN.02/TU.SH/TL.00/0522/2013  
Lamp. : 1 exp. Proposal Penelitian  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian.

Yogyakarta, 24 April 2014

Kepada  
Yth Kepala SD Negeri Pogung Kidul  
Pogung Kidul, Sinduadi, Mlati, Sleman  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Bersama ini kami sampaikan bahwa, dalam rangka penyusunan skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Hida Nur Aini  
No. Induk : 09710060  
Semestrer : X / 2013/2014  
Prodi : Psikologi  
Alamat : Perumda Cacaban Jl. Utama No. 29 Rt. 01/11 Magelang  
Judul Skripsi :

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN SLEMAN**

Kami mengharap kiranya Bapak memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di : SD Negeri Pogung Kidul  
Metode pengumpulan data : Kuantitatif  
Waktu penelitian : April s.d Mei 2014

Kemudian atas perkenannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

a.n. Dekan  
Ka Bag. Tata Usaha



Drs. H. Ahmadi, M.M.  
NIP. 19621112 198703 1 002

Tembusan :

1. Dekan Fishum
2. Ketua Prodi Psikologi
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
JL. Marsda Adisucipto Telp. (0274)585300; Fax. (0274)519571 Yogyakarta 55281

Nomor : UIN.02/TU.SH/TL.00/0522/2013  
Lamp. : 1 exp. Proposal Penelitian  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian.

Yogyakarta, 24 April 2014

Kepada  
Yth Kepala SD Negeri Sinduadi Timur  
Pogung Dalangan, Sinduadi, Mlati, Sleman  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Bersama ini kami sampaikan bahwa, dalam rangka penyusunan skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Hida Nur Aini  
No. Induk : 09710060  
Semestrer : X / 2013/2014  
Prodi : Psikologi  
Alamat : Perumda Cacaban Jl. Utama No. 29 Rt. 01/11 Magelang  
Judul Skripsi :

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN SLEMAN**

Kami mengharap kiranya Bapak memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di : SD Negeri Sinduadi Timur  
Metode pengumpulan data : Kuantitatif  
Waktu penelitian : April s.d Mei 2014

Kemudian atas perkenannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

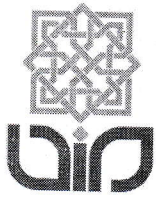
a.n. Dekan  
Ka Bag. Tata Usaha



Dr. H. Ahmadi, M.M.  
NIP. 19621112 198703 1 002

Tembusan :

1. Dekan Fishum
2. Ketua Prodi Psikologi
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

JL. Marsda Adisucipto Telp. (0274)585300; Fax. (0274)519571 Yogyakarta 55281

Nomor : UIN.02/TU.SH/TL.00/0522/2014  
Lamp. : 1 exp. Proposal Penelitian  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian.

Yogyakarta, 24 April 2014

Kepada  
Yth Kepala SD Negeri Plaosan 2  
Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Bersama ini kami sampaikan bahwa, dalam rangka penyusunan skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Hida Nur Aini  
No. Induk : 09710060  
Semestrer : X / 2013/2014  
Prodi : Psikologi  
Alamat : Perumda Cacaban Jl. Utama No. 29 Rt. 01/11 Magelang  
Judul Skripsi :

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN SLEMAN**

Kami mengharap kiranya Bapak memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di : SD Negeri Plaosan 2

Metode pengumpulan data : Kuantitatif

Waktu penelitian : April s.d Mei 2014

Kemudian atas perkenannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

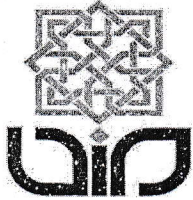
a.n. Dekan  
Ka Bag. Tata Usaha



*[Signature]*  
Drs. H. Ahmadi, M.Mφ  
NIP. 19621112 198703 1 002

Tembusan :

1. Dekan Fishum
2. Ketua Prodi Psikologi
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274)585300; Fax. (0274)519571 Yogyakarta 55281

Nomor : UIN.02/TU.SH/TL.00/989/2014  
Lamp. : 1 exp. Proposal Penelitian  
Perihal : Permohonan Perpanjangan Izin Penelitian.

Yogyakarta, 27 Agustus 2014

Kepada Yth.  
Kepala BAPPEDA (Badan Perencana Pembangunan Daerah)  
Kabupaten Sleman  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Bersama ini kami sampaikan bahwa, dalam rangka penyusunan skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Hida Nur Aini  
No. Induk : 09710060  
Semestrer : X / 2013/2014  
Prodi : Psikologi  
Alamat : Perumda Cacaban Jl. Utama No. 29 Rt. 01/11 Magelang  
Judul Skripsi :

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN SLEMAN**

Kami mengharap kiranya Bapak memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di : SD Negeri Sinduadi Timur  
Metode pengumpulan data : Kuantitatif  
Waktu penelitian : September s.d Oktober 2014  
Kemudian atas perkenannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

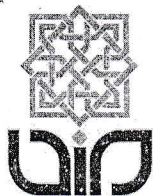


Dekan  
K. Bag. Tata Usaha

Drs. H. Ahmadi, M.M.  
NIP. 19621112 198703 1 002

Tembusan :

1. Dekan Fishum
2. Ketua Prodi Psikologi
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

JL. Marsda Adisucipto Telp. (0274)585300; Fax. (0274)519571 Yogyakarta 55281

Nomor : UIN.02/TU.SH/TL.00/989/2014 Yogyakarta, 27 Agustus 2014  
Lamp. : 1 exp. Proposal Penelitian  
Perihal : Permohonan Perpanjangan Izin Penelitian.

Kepada  
Yth Kepala SD Negeri Sinduadi Timur  
Pogung Dalangan, Sinduadi, Mlati, Sleman  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Bersama ini kami sampaikan bahwa, dalam rangka penyusunan skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Hida Nur Aini  
No. Induk : 09710060  
Semestrer : XI / 2014/2015  
Prodi : Psikologi  
Alamat : Perumda Cacaban Jl. Utama No. 29 Rt. 01/11 Magelang  
Judul Skripsi :

**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN SLEMAN**

Kami mengharap kiranya Bapak memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di : SD Negeri Sinduadi Timur  
Metode pengumpulan data : Kuantitatif  
Waktu penelitian : September s.d Oktober 2014

Kemudian atas perkenannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

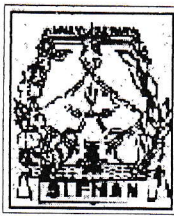
a.n. Dekan  
Ka Bag. Tata Usaha



Dr. H. Ahmadi, M.M.  
NIP. 19621112 198703 1 002

Tembusan :

1. Dekan Fishum
2. Ketua Prodi Psikologi
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1576 / 2014

TENTANG  
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/1525  
Hal : Rekomendasi Penelitian  
Tanggal : 28 April 2014

MENGIZINKAN :

Kepada :  
Nama : HIDA NUR AINI  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09710060  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta  
Alamat Rumah : Perumda Cacaban Jl. Utama Magelang  
No. Telp / HP : 085643951473  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KAB. SLEMAN**  
Lokasi : SD N Sinduadi Timur, Dan SDN Pogung Kidul  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 28 April 2014 s/d 28 Juli 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 28 April 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

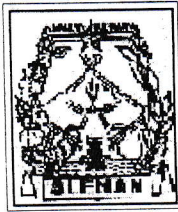


Dra. SUCLIRANI SINURAYA, M.Si, MM  
Pembina

NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Mlati
5. Ka. SD N Sinduadi Timur
6. Ka. SDN Pogung Kidul
7. Dekan Fak. Ilmu Sosial & Humaniora - UIN Suka Yk.
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2883 / 2014

TENTANG  
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari a.n. Dekan Ka. Bag. Tata Usaha Fak. Ilmu Sosial & Hunaniora UIN Suka Yogyakarta  
Nomor : UIN.02/TU.SH/TL.00/989/2014 Tanggal : 27 Agustus 2014  
Hal : Perpanjangan Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :  
Nama : HIDA NUR AINI  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09710060  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta  
Alamat Rumah : Perumda Cacaban Jl. Utama No. 29 RT. 01/11 Magelang  
No. Telp / HP : 085643951473  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPAEN SLEMAN.**  
Lokasi : SD N Sinduadi Timur, dan SD N Pogung Kidul, Mlati  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 29 Agustus 2014 s/d 29 Nopember 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 29 Agustus 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Mlati
5. Ka. SD N Sinduadi Timur, Mlati
6. Ka. SD N Pogung Kidul, Mlati
7. Dekan Fak. Ilmu Sosial & Humaniora - UIN Suka Yk
8. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003





**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**SEKRETARIAT DAERAH**  
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
 YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/REG/V/641/4/2014

Membaca Surat : **KABAG TU FAK. ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA** Nomor : **UIN.02/TU.SH/TL.00/0522/2014**  
 Tanggal : **24 APRIL 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

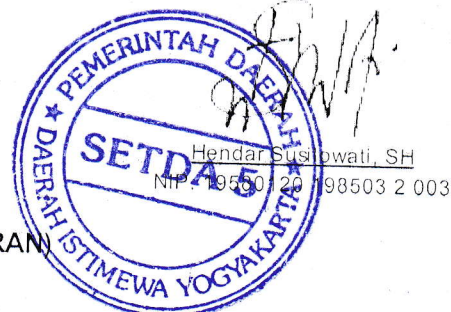
**DIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **HIDA NUR AINI** NIP/NIM : **09710060**  
 Alamat : **FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA, PSIKOLOGI, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**  
 Judul : **HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DAN KECANDUAN ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN SLEMAN**  
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**  
 Waktu : **25 APRIL 2014 s/d 25 JULI 2014**

**Dengan Ketentuan**

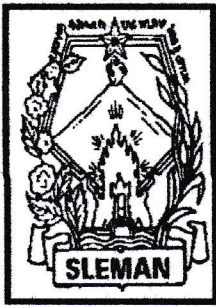
1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprovo.go.id](http://adbang.jogjaprovo.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprovo.go.id](http://adbang.jogjaprovo.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
 Pada tanggal **25 APRIL 2014**  
 A.n Sekretaris Daerah  
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
 Ub.  
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



**Tembusan :**

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI SLEMAN C.Q KA. BAKESBANGLINMAS SLEMAN
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. KABAG TU FAK. ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA**  
**SD NEGERI TRIDADI SLEMAN**

Alamat : Pangukan, Tridadi, Sleman, DIY. 55511, Tlp. (0274) 866974

Email : sd\_tridadi@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 101/SDTRD/KET/VI/2014**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SEJANA, S.Pd.SD  
Jabatan : Kepala Sekolah  
NIP : 19600501 198201 1007  
Pangkat/Gol : Pembina/IVa  
Unit Kerja : SD Negeri Tridadi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : HIDA NUR AINI  
NIM : 09710060  
Prodi : Psikologi  
Jurusan : Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Alamat Instasi : Jl. Marsada Adisucipto  
Alamat Rumah : Perumda Cacaban Jl. Utama No. 29 RT 01/11 Magelang

Telah mengadakan penelitian Hubungan Pola Asuh Otoriter Dan Kecanduan Online pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Tridadi, Dusun Pangukan, Kelurahan Tridadi, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Demikian Surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan seperlunya.

Sleman, 6 Juni 2014  
Kepala SD N Tridadi



SEJANA, S.Pd.SD  
NIP. 19600501 198201 1 007



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**SD NEGERI PLAOSAN 2**

Alamat : plaosan, Tlogoadi,, Mlati, Sleman

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 93/SK/SD-Pls/VI/2014

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

- d. nama : SUDARINI,S.Pd
- e. NIP : 19660330 198604 2 002
- f. jabatan : Kepala SD Negeri Plaosan 2

dengan ini menerangkan bahwa ::

- h. nama : HIDA NUR AINI
- i. NIM : 09710060
- j. prodi : Psikologi
- k. jurusan : Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
- l. instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- m. alamat instsansi : Jl. Marsada Adisucipto
- n. alamat rumah : Perumda Cacaban Jl.UtamaNo.29 Rt 01/11 Magelang

Telah mengadakan penelitian Hubungan Pola Asuh Otoriter Dan Kecanduan Online Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri Plaosan 2, Kecamatan Mlati,Kabupaten Sleman.

Demikian Surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan seperlunya

Sleman, 7 Juni 2014

Kepala SD Negeri Plaosan 2



SUDARINI,S.Pd

Pembina, IV/ a

NIP. 19660330 198604 2 002

**Hida Nur Aini**

0856 4395 147 3

[hida.nuraini@gmail.com](mailto:hida.nuraini@gmail.com)

**Address now** Plaosan RT 02/ RW 20 ,  
Kelurahan Tlogoadi,  
Kecamatan Mlati,  
Kabupaten Sleman.

**Address on Identity Card** Perumda Cacaban Jl.  
Utama No. 29 RT 01/  
RW 11 Kelurahan  
Cacaban, Kecamatan  
Magelang Tengah, Kota  
Magelang, Jawa Tengah  
56121



**Place and Date of Birth** Magelang, June 7<sup>rd</sup>,  
1991

**Gender** Female

**Nationality** Indonesia

**Marital Status** Single

---

## **EDUCATION**

---

**2009–2014 Sunan Kalijaga Islamic State University,  
Yogyakarta, Indonesia. Still college in Psychology  
Program.**

**GPA 3.64 of 4.00**

### **Description**

- Industrial and organizational psychology

- Clinical psychology
- Consumer psychology
- Health and safety
- Vocational
- Inventory

### **Research**

I've got opportunity to help my lecture for her research about:

- Modul Pelatihan Pribadi Jujur Sebagai Intervensi Pendidikan Karakter bagi Pengembangan Kepribadian Mahasiswa (2013)

In research I learn how to complied modul, collect the data, analyst, and report them. I'm lucky get many experience for research.

### **Final Project**

- The Relationship Authoritarian Parenting and The Online-Gaming Addiction On Elementary School Children (2014)

I take a final project mental health issue final project involving children, parenting and education, and also how collaboration between a person's mental health, role and responsibilities.

---

### **WORK EXPERIENCES**

---

**2011-2012                      Lab Assistant of Observation and Interview Subjects**

**Psychology UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

My task are manage time schedule meeting with the practitioner, providing material and quiz, correcting and assessing some papper the paractitioner.

**July 2011                      Operator, Service in langgenk Internet Sleman, Yogyakarta**

My task are give the good service to customer, make promo advertising, and also operate computer.

**Apri-July2012    Manager in langgenk Internet  
Sleman, Yogyakarta**

My task are manage finances, provide salaries, pay bills, and give training new operator service in Langgenk Internet.

---

#### **ADDITIONAL SKILLS**

---

- Good knowledge of such software; MS OFFICE (Excel, Word, Publisher, and Power point), SPSS 16.
- I have experience as “warnet operator”, so i have known about maintenance computer.
- I have part time job as lab assistant in specially lab Psychology, so i known to be a good communicate, care, service, and comunication with people other.
- Hard worker, work in a team, high dedication, enthusiasm, honest and leadership.

I certify that all of the information and data made in this curriculum vitae are correct and was made in good faith and health with my best knowledge

Yogyakarta, 15 October 2014

Hida Nur Aini

