

ONLINE GAME ADDICTION AND PATTERN OF PARENTS ABOUT STUDENTS OF AL-MUTTAQIN MTS PEKANBARU

Dina Zakiyah¹, Rosmawati² Zulfan Saam³

Email: dinazakiyah22@gmail.com, rosmawat21@gmail.com, zulfansaam22@yahoo.com
No. HP. 082386672523

*Guidance and Counseling Study Program
Faculty Of Teacher Training And Education
Riau University*

Abstract : *The phenomena in school today, both in public schools and private schools, are many children who fill their free time by playing online games, playing online games at this time not only as filling in the blanks but also neglecting one's work both online game play as well can make people addicted and have an adverse impact on him. The purpose of this study is: To find out the description of online game addiction and parenting parents among students of MTS Al-Muttaqin Pekanbaru. This research was carried out by taking the location at MTS Al Muttaqin Pekanbaru which is located at Jalan HR. Soebrantas KM. 13.5, Kecamatan Tampan Pekanbaru. Research time in May 2018 in the 2017/2018 school year. The research method used in this research is quantitative descriptive method. The population in this study amounted to 74 students. The study sample was 44 students. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that: online gaming addiction among Al-Muttaqin Pekanbaru MTS students in terms of all the highest aspects is in the Withdrawal indicator and the lowest aspect is Interpersonal and health-related problems. The highest parenting style among students of MTS Al-Muttaqin Pekanbaru is democratic parenting. The meaning of democratic parenting is most dominantly applied followed by authoritarian and permissive parenting.*

Keywords: *online game addiction, parenting.*

KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN POLA ASUH ORANG TUA DI KALANGAN SISWA MTS AL- MUTTAQIN PEKANBARU

Dina Zakiyah¹, Rosmawati² Zulfan Saam³

Email: dinazakiyah22@gmail.com, rosmawat21@gmail.com, zulfansaam22@yahoo.com
No. HP. 082386672523

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Fenomena-fenomena di sekolah saat ini, baik di sekolah negeri maupun sekolah swasta banyak anak-anak yang mengisi waktu luangnya dengan bermain game online, bermain game online pada saat ini tidak hanya sebagai mengisi kekosongan namun juga bisa melalaikan pekerjaan seseorang baik permainan game online juga bisa membuat orang kecanduan dan membawa dampak yang tidak baik terhadap dirinya. Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui gambaran kecanduan game online dan pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di MTS Al Muttaqin Pekanbaru yang terletak di Jalan HR.Soebrantas KM.13.5, Kecamatan Tampan Pekanbaru. Waktu penelitian pada bulan Mei 2018 pada tahun ajaran 2017/2018. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 74 orang siswa. Sampel penelitian sebanyak 44 orang siswa. Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: kecanduan game online di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari seluruh aspek yang paling tinggi berada pada indikator Withdrawal dan aspek yang paling rendah adalah Interpersonal and health-related problem. Pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru tertinggi adalah pola asuh demokratis. Maknanya pola asuh demokratis paling dominan diterapkan disusul pola asuh otoriter dan permisif.

Kata kunci: kecanduan game online, pola asuh.

PENDAHULUAN

Jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2013 mencapai 63 juta orang dan sebanyak 20% diantaranya menggunakan *game online* (*Bisnis.com*). Penelitian yang dilakukan terhadap 1.421 sampel menunjukkan bahwa lamanya menggunakan internet dipengaruhi oleh aplikasi yang digunakan seperti aplikasi *chatting*, *surfing*, *blogging*, *download*, *social networking*, dan *game online* (Dwi Resky Anandi, 2014). Bermain *game online* adalah aplikasi yang paling mempengaruhi seseorang menghabiskan banyak waktu untuk bermain internet. Akibatnya aplikasi *game online* berpengaruh terhadap penggunaan internet secara terusmenerus. Pengguna *game online* sebagian besar adalah remaja. Maraknya *game online* di kalangan remaja memunculkan fenomena kecanduan *game online* yang dapat berpengaruh terhadap remaja.

Pada zaman sekarang ini permainan *game online* merupakan salah satu kemajuan teknologi, disaat ini *game online* merupakan permainan yang sangat banyak diminati oleh para remaja, salah satu kemajuan dari teknologi di era globalisasi ini yaitu mulai berkembangnya permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*. *Game* atau yang biasa dikenal dalam bahasa Indonesia permainan. *Game online* inilah yang selalu menjadi salah satu solusi nomor satu pada saat bosan. Bukan hanya anak-anak yang sering bermain game, banyak orang-orang dewasa yang sering juga menjadikan game ini menjadi suatu aktifitas yang dapat membuat semangat kembali saat bosan.

Game online didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital di dunia maya yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, juga dapat merangsang pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik, karena masing-masing pemain akan berusaha untuk mencapai patokan yang bersifat unggul. Game yang terdapat dalam gamezone (*game online*) hanya bersifat fiktif dan karakter yang ada hanyalah ilustrator, sehingga sifatnya hanya menyenangkan, dan game hanya membuang-buang uang, waktu, membuat seseorang menjadi malas, dan lupa diri akan tugas mereka sebagai pelajar dan mahasiswa sebab pekerjaan-pekerjaan yang lain akan terbengkalai.

Menurut Smart. A (2010), kecanduan gameonline adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain *game online* akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan gameonline akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain gameonline menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan

Namun permainan *game online* akan menjadi berbahaya jika tidak dibarengi dengan polah asuh yang baik dari kedua orang tua anak tersebut. Anak yang menerima polah asuh otoriter cenderung lebih memiliki perilaku yang membangkang dikarenakan anak tersebut tidak dapat menyampaikan pendapatnya, anak juga tertutup, tidak mau berdiskusi dengan orang tua.

Menurut Hurlock (2006) orang tua yang mendidik anak dengan menggunakan pola asuh otoriter memperlihatkan ciri-ciri sebagai berikut: orang tua menerapkan peraturan yang ketat, tidak adanya kesempatan untuk mengemukakan pendapat, anak harus mematuhi segala peraturan yang dibuat oleh orang tua, berorientasi pada hukuman (fisik maupun verbal), dan orang tua jarang memberikan hadiah ataupun pujian.

Berdasarkan dari keterangan dari salah seorang siswa yang mengalami kecanduan *game online*, dia mengalami kecanduan *game online* disebabkan oleh kurangnya perhatian dari orang tua, orangtuanya acuh tak acuh kepada sikap anaknya yang sering bolos sekolah akibat dari seringnya anak tersebut bermain *game online*.

Jika *game online* dimainkan tanpa kontrol dari orangtua, maka bisa membuat perilaku siswa dalam bermain tidak ada aturan. Pentingnya pengawasan orangtua dapat menjadi benteng membatasi kecanduan *game online*. Oleh karena itu orangtua yang yang bersikap acuh terhadap permainan *game online* siswa dapat menyebabkan dampak yang lebih buruk di masa yang akan datang.

Fenomena- fenomena di sekolah saat ini, baik di sekolah negeri maupun sekolah swasta banyak anak- anak yang mengisih waktu luangnya dengan bermain *game online*, bermain *game online* pada saat ini tidak hanya sebagai mengisi kekosongan namun juga bisa melalaikan pekerjaan seseorang baik permainan *game online* juga bisa membuat orang kecanduan dan membawa dampak yang tidak baik terhadap dirinya. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan pada zaman sekarang yang terkoneksi dengan jaringan internet misalnya *mobile legend*, *cirisis action*, *gema AOV* dan *hay day* dan masih banyak lagi.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa banyak penggunaan *game online*. Berdasarkan pengamatan penulis bahwasanya disekolah itu banyak anak-anak yang menggunakan *game online*, oleh sebab itu peneliti mengangkat judul “**Kecanduan *Game online* dan Pola Asuh Orang Tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru**”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru?
2. Bagaimanakah gambaran pola asuh orang tua siswa yang kecanduan *game online* di MTS Al- Muttaqin Pekanbaru?
3. Bagaimana kaitan antara kecanduan *game online* dan pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru?

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui gambaran pola asuh orang tua siswa yang kecanduan *game online* di MTS Al- Muttaqin Pekanbaru.
3. Untuk mengetahui kaitan antara kecanduan *game online* dan pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

1. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di MTS Al Muttaqin Pekanbaru yang terletak di Jalan HR.Soebrantas KM.13.5, Kecamatan Tampan Pekanbaru.
2. Waktu penelitian pada bulan Mei 2018 tahun ajaran 2017/2018.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Menurut Syofian (2015) Metode deskriptif adalah cara menggambarkan objek penelitian pada saat keadaan sekarang berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan, bentuknya berupa survei dan studi perkembangan.

Penelitian deskriptif kuantitatif untuk mengetahui nilai variable mandiri, baik satu variable atau lebih (*independen*) tamba membuat pebandingan, atau menghubungkan dengan variable lain. Penelitian ini akan deskripsikan tentang perilaku kecanduan *game online* dikalangan siswa MTS AL-Muttaqin Pekanbaru.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; subyek atau obyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dilepajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang bermain *game online* di MTS AL- Muttaqin Pekan Baru. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTS Al Muttaqin Pekanbaru yang berjumlah sebanyak 74 orang siswa.

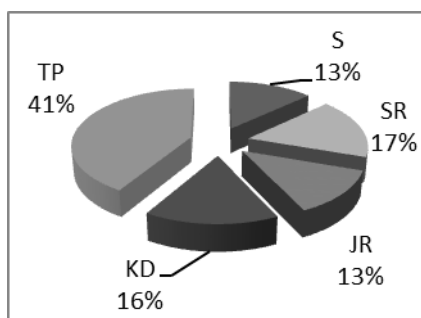
Sampel adalah bagain dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik nonprobability sampling yaitu *purposive sampling*. Menurut Sugiono sampling purpousive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa MTS Al Muttaqin Pekanbaru sebanyak 74 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yan digunakan dalam penelitian ini berupa angket (*kuesioner*). Kuesioner adalah teknik penelitian yang diguakan dengan menyebarkan angket, sehingga dalam waktu yang relatif singkat dapat menjangkau banyak responden (Etta Mamang Sangadji dan Sopian, 2010)

HASIL PENELITIAN

1. Variabel kecanduan *game online*
 - a. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa dari aspek *Compulsion*

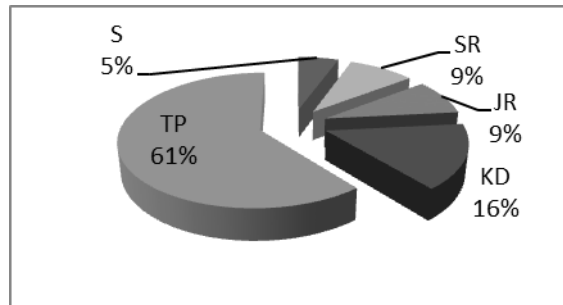
Berdasarkan tabulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.



Gambar 1. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari aspek *Compulsion*

- b. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa dari aspek *Withdrawal*

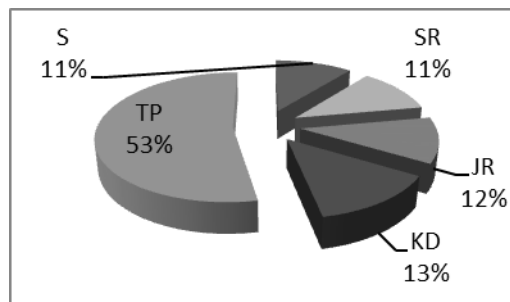
Berdasarkan tabulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.



Gambar 2. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari aspek *Withdrawal*

- c. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa dari aspek *Tolerance*

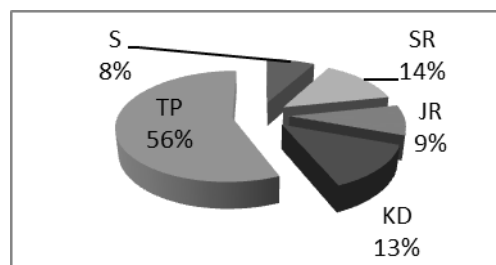
Berdasarkan tabulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.



Gambar 3. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari aspek *Tolerance*

- d. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa dari aspek *Interpersonal and health-related problems*

Berdasarkan tabulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.



Gambar 4. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari aspek *Interpersonal and health-related problems*

Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al-Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari seluruh aspek maka dibuat rekapitulasi hasil analisis sebagai berikut.

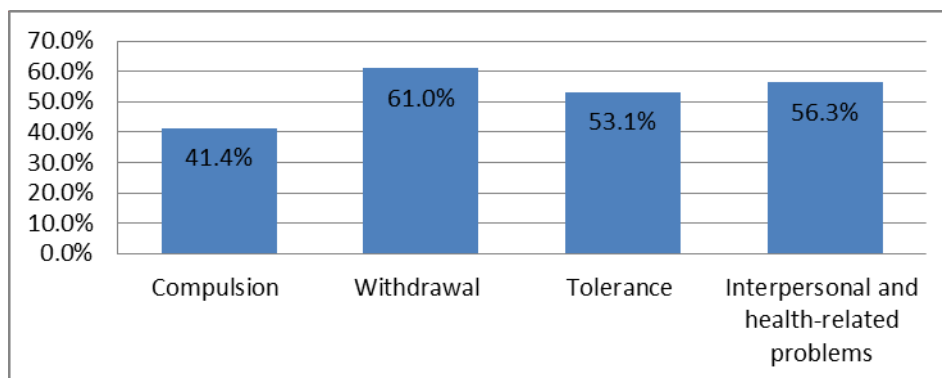
Tabel 4.1. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru

No	Indikator	Persentase
1	<i>Compulsion</i>	41,4%
2	<i>Withdrawal</i>	61,0%
3	<i>Tolerance</i>	53,1%
4	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	56,3%
Rata-rata		53,0%

Sumber: Hasil penelitian, 2018.

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari seluruh aspek yang paling tinggi berada pada indikator *Withdrawal*.

Berdasarkan rekapitulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.

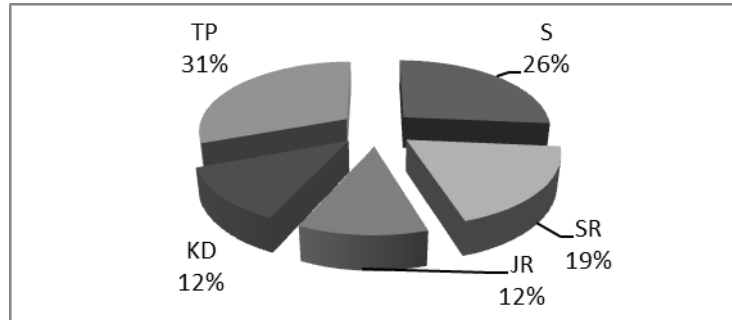


Gambar 5. Gambaran kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari seluruh aspek

2. Variabel pola asuh orangtua

a. Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa dari aspek Otoriter

Berdasarkan tabulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.

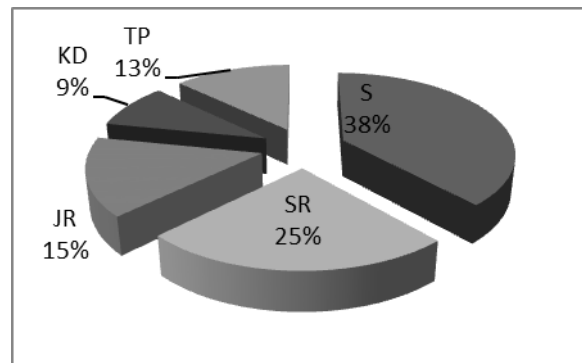


Gambar 6. Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari aspek pola asuh Otoriter

b. Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa dari aspek pola asuh Demokratis

Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru dari aspek pola asuh Demokratis dapat dilihat pada tabel 4.13.

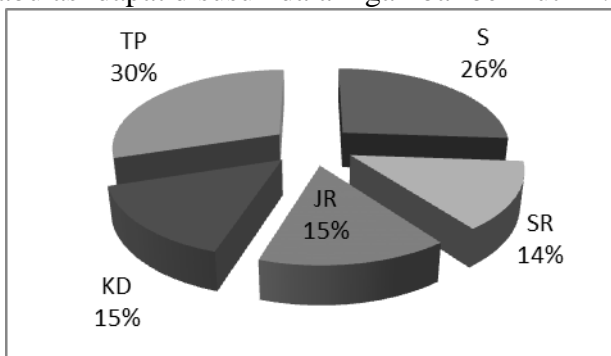
Berdasarkan tabulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.



Gambar 7. Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari aspek pola asuh Demokratis

c. Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa dari aspek pola asuh permisif

Berdasarkan tabulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.



Gambar 8. Gambaran pola asuh orang tua permisif di kalangan siswa MTS Al-Muttaqin Pekanbaru

Untuk mengetahui gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al-Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari seluruh aspek maka dibuat rekapitulasi hasil analisis sebagai berikut.

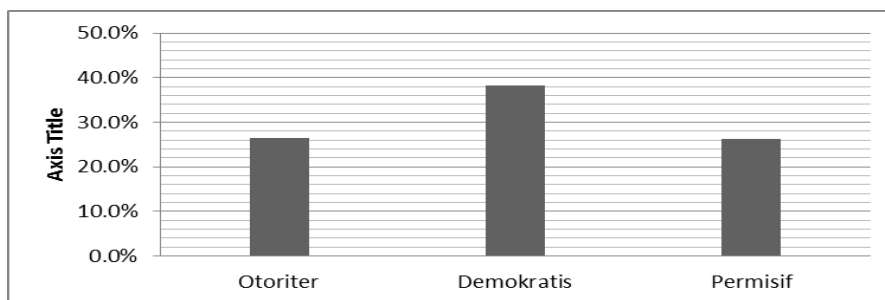
Tabel 4.2. Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al-Muttaqin Pekanbaru

No	Indikator	Persentase
1	Otoriter	26,4%
2	Demokratis	38,3%
4	Permisif	26,1%
Rata-rata		30,3%

Sumber: Hasil penelitian, 2018.

Berdasarkan tabel 4.18 diketahui bahwa gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al-Muttaqin Pekanbaru tertinggi adalah pola asuh demokratis. Artinya pola asuh demokratis paling dominan diterapkan disusul pola asuh otoriter dan permisif.

Berdasarkan rekapitulasi dapat disusun dalam gambar berikut ini.



Gambar 9. Gambaran pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al-Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari seluruh aspek

d. Tabel kontingensi

Hasil penelitian tentang kecanduan *game online* dan pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru dapat direkap dalam tabel kontingensi berikut ini.

Tabel 4.3. Tabel kontingensi kecanduan *game online* dan pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru

Pola asuh Game online	Otoriter	Demokrasi	Permisif	Total
Rendah	3 (6,8%)	19 (43,2%)	6 (13,6%)	28 (63,6%)
Sedang	1 (2,3%)	7 (15,9%)	4 (9,1%)	12 (27,3%)
Tinggi	0 (0,0%)	1 (2,3%)	3 (6,8%)	4 (9,1%)
Total	4 (9,1%)	27 (61,4%)	13 (29,5%)	44 (100%)

Sumber: Data penelitian 2018

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui berdasarkan tabel kontingensi, variabel pola asuh berada pada kategori rendah sedangkan kecanduan game online berada pada kategori rendah juga dengan persentase sebesar 6,8%. Jika pada variabel pola asuh diperoleh persentase tertinggi pada kategori sedang yaitu sebesar 43,2%, maka game online berada pada kategori rendah. Variabel pola asuh berada pada kategori tinggi sedangkan kecanduan game online berada pada kategori rendah juga dengan persentase sebesar 13,6%. Artinya, pola asuh berbanding terbalik dengan kecanduan *game online*, semakin tinggi pola asuh yang baik diterapkan, maka semakin rendah kecanduan *game online* terjadi pada siswa. Tidak ada pengaruh pola asuh terhadap *game online*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru hampir separuh tidak pernah memiliki dorongan atau tekanan untuk bermain *game online*. Selain itu juga siswa tidak pernah ada dorongan untuk bermain *game online* secara terus-menerus. Hal tersebut hampir sejalan dengan penelitian Okto Dinata (2017) bahwa dengan bermain game online, informan secara tidak langsung terus menerus melakukan permainan online, sehingga jarang sekali bergaul dengan teman atau kerabat di sekitar lingkungan mereka.

Pada aspek *Withdrawal* lebih dari separuh responden menyatakan tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa lebih dari separuh siswa tidak pernah memiliki perasaan tidak nyaman ketika tidak memainkan *game online* dan bahkan cenderung menjauhkan diri dari kecanduan *game online*. Hal tersebut berbeda dari penelitian Okto Dinata (201) yang menjelaskan bahwa *Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness. Komponen negative repercussions mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna

game online dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobby dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

Berdasarkan pengolahan data diketahui bahwa kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari aspek *Tolerance* lebih dari separuh siswa tidak pernah menghabiskan waktu hanya untuk bermain game online saja. Hasil penelitian Khikmiyah Hanum (2015) menjelaskan bahwa 540 remaja dan dewasa pemain game online Everquest dengan kisaran usia 12 hingga 30 tahun menunjukkan bahwa 18,2% remaja dan 24,7% orang dewasa bermain game online antara 16 hingga 20 jam setiap minggu.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru dari aspek *Interpersonal and health-related problems* tergolong rendah. Dengan demikian berarti lebih dari separuh siswa tidak pernah mengalami masalah dengan kesehatan atau permasalahan dengan hubungan interpersonal walaupun memiliki kegemaran bermain game online. Hal ini sejalan dengan penelitian Novian (2014) yang menjelaskan bahwa dampak fisik, anak belum merasakan dampaknya secara langsung, yang mereka rasakan secara langsung dampak negatif dari bermain game online secara fisik. Hal ini dikarenakan usia anak yang masih dalam masa pertumbuhan, sehingga belum bisa merasakan dampak jangka panjangnya. Game online dapat menyebabkan syaraf mata dan otak terganggu, serta dapat menyebabkan dampak fisik lainnya terutama pada organ dalam manusia.

Berdasarkan pengolahan data diketahui bahwa pola asuh otoriter tergolong sedang. Dalam prakteknya, orangtua otoriter lebih banyak menakut-nakuti anak jika tidak melaksanakan perintahnya, bahwa anak akan dikekang atau membandingkan anak dengan anak yang lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Alvi Novianty (2016) memberikan klarifikasi bahwa remaja madya memiliki tingkat pola asuh otoriter yang tergolong dalam kategori sedang dan kecerdasan emosi juga termasuk dalam kategori sedang. Orang tua yang memiliki pola pengasuhan otoriter, remajanya cenderung memiliki banyak masalah emosional, moral, medis dan sosial. Misalnya remaja yang sering mendapatkan perilaku yang terlalu keras oleh orang tuanya, umumnya suka murung, mudah marah dan tersinggung, kurang peka terhadap tuntutan sosial dan kurang mampu mengontrol dirinya.

Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa pola asuh demokratis orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru tergolong tinggi. Orangtua mengingatkan untuk patuh terhadap norma dan hukum, kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau memberikan pujian jika berbuat benar. Berdasarkan hasil penelitian Harbeng Masni (2014) bahwa pola asuh orang tua merupakan interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan proses pengasuhan, artinya bahwa selama proses pengasuhan orangtua memiliki peranan sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan sesuai dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat. Dalam mengasuh anaknya, orang tua cenderung menggunakan pola asuh tertentu. Penggunaan pola asuh tertentu ini memberikan sumbangan dalam mewarnai perkembangan terhadap bentuk-bentuk perilaku sosial tertentu pada anaknya.

Berdasarkan hasil penelitian, pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru dari aspek pola asuh permisif lebih dominan tergolong sedang. Pola asuh permisif dilakukan orangtua siswa dengan cara orangtua memperbolehkan

berbuat apa saja asal ditanggung sendiri akibatnya atau orangtua mendiadakan kesalahan. Hal ini sejalan dengan penelitian Ana Stevi Udampo (2017) menjelaskan bahwa semakin tinggi pola asuh permisif orang tua, maka semakin tinggi tingkat kenakalan remaja. Begitu pula sebaliknya semakin rendah pola asuh permisif orang tua, maka semakin rendah tingkat kenakalan remaja.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kecanduan *game online* di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru ditinjau dari seluruh aspek yang paling tinggi berada pada indikator *Withdrawal*.
2. Pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al- Muttaqin Pekanbaru tertinggi adalah pola asuh demokratis.
3. Berdasarkan tabel kontingensi, pola asuh berbanding terbalik dengan kecanduan *game online*, semakin tinggi pola asuh yang baik diterapkan, maka semakin rendah kecanduan *game online* terjadi pada siswa. Tidak ada pengaruh pola asuh terhadap *game online*.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan di atas maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Lembaga pendidikan, lebih mengenali masalah siswa sejak dini, lebih intens dalam menangani masalah siswa dan kedisiplinan yang ketat dari pihak sekolah seperti adanya kontrol dari guru ke siswa dan adanya tindak lanjut dengan konsultasi langsung dengan pihak wali murid siswa yang bermasalah.
2. Bagi orangtua agar membatasi siswa dalam permainan *game online* dalam permainan *game online*.
3. Lingkungan masyarakat, dijadikan sebagai pelajaran, pemahaman dan pengetahuan masyarakat terutama bagi para remaja untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dan bermanfaat serta tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.
4. Agar guru BK lebih aktif lagi melakukan bimbingan dan konseling khususnya dalam menangani permasalahan *game online*.

5. Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi Novianty. 2016. Pengaruh Pola Asuh Otoriter Terhadap Kecerdasan Emosi Pada Remaja Madya. *Jurnal Ilmiah Psikologi* Volume 9. No. 1, Juni 2016.
- Ana Stevi Udampo. 2017. Hubungan Pola Asuh Permisif Orang Tua Dengan Perilaku Mengonsumsi Alkohol Pada Anak Usia Remaja Di Desa Bulude Selatan Kabupaten Talaud. *e-journal Keperawatan (e-Kp)* Volume 5 Nomor 1, Februari 2017.
- Harbeng Masni. 2014. Peran Pola Asuh Demokratis Orangtua Terhadap Pengembangan Potensi Diri Dan Kreativitas Siswa. *Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Batanghari*
- Novian Azis Efendi. 2014. Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo). *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*
- Okto Dinata. Pola Asuh Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, Vol. 2, No. 1/Juni 2015, hlm396- 406 [http://en.wikipedia.org/wiki/ Video Game \(2008\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_Game_(2008)). *Wikipedia*
- Smart, A. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A Plus Books.
- Syofyan Siregar. 2015. Metode penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan Manual &SPSS. Jakarta. Prenadamedia Group & *Konseling* Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-92 ISSN: 2443-2202