

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
STIKES PAYUNG NEGERI PEKANBARU**

Skripsi, Juli 2020

Reza Fahlefi

Hubungan *Self Control* Dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMPN 3 Pekanbaru

xiii + 58 Halaman + 1 Skema + 11Tabel + 13 Lampiran

---

**ABSTRAK**

*Game Online* merupakan salah satu aktivitas hiburan yang sangat digemari banyak orang, terutama dikalangan remaja, karena *game online* sangat menarik. Sehingga remaja menjadi tertarik dan penasaran akan *game* tersebut dan rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkannya. jika remaja tidak memiliki *self control* yang baik serta pola asuh orang tua yang salah maka akan membuat remaja menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dan akibatnya remaja menjadi kecanduan *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *self control* dan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 3 Pekanbaru.. Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan desain *cross sectional* skripsi ini disusun dari bulan januari-bulan juli 2020. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 orang. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *stratified random sampling*. Alat ukur yang digunakan menggunakan kuesioner yaitu kuesioner *seilf control* terdiri dari 6 item pertanyaan, dengan r alpa,  $r\text{ alpha}=0,690$  *cronch bach alpha* 0,756. Kuesioner pola asuh orang tua terdiri dari 30 item, dengan nilai r hitung ( $0,718 > 0,361$ ), *crocnbach alpha* 0,730, dan kuesioner kecanduan *game online* terdiri dari 15 pertanyaan, dengan r hitung paling tinggi  $0,786 > 0,361$  reliabilitas diperoleh 0,923. hasil analisis uji *chi-square* didapatkan hasil untuk variabel hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* pada remaja diperoleh nilai  $p=0,043$  maka disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara *self control* dengan kecanduan *game online*, nilai OR=0,278 artinya remaja yang *self control* negatif mempunyai peluang 0,278 kali untuk kecanduan *game online* dibanding remaja yang *self control* positif, dan hasil analisis uji *chi-square* variabel hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja diperoleh nilai  $p\text{ value} = 0.000 (< 0.05)$  maka disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online*. Saran peneliti untuk meneliti lebih lanjut tentang hubungan jenis kelamin terhadap kecanduan *game online*.

Kata Kunci : *self control*, pola asuh orang tua, kecanduan *game online*

Daftar Pustaka : 42 (2010-2019)