

**PERBEDAAN TINGKAT ADIKSI GAMES ONLINE
DITINJAU DARI POLA ASUH ORANG TUA PADA SISWA-SISWI
SMP SWASTA SULTAN ISKANDAR MUDA MEDAN**

- 1) Nur Azizah
- 2) Wynn timer Lawrence
- 3) Chelsea Fongusen
- 4) Elisabetta Naibaho
- 5) S. Sanjay Karan

Jurusan Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Prima Indonesia

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau dari pola asuh orang tua pada siswa-siswi SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan. Hipotesa yang diajukan pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* yang signifikan terhadap jenis pola asuh (otoriter, demokratis, dan permisif). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII dan VIII SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan sebanyak 203 orang yang dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*. Uji asumsi yang dilakukan terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisa varian satu jalur (ANOVA) dengan bantuan SPSS 19 *for Windows*. Hasil analisis varian satu jalur (ANOVA) Diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat adiksi *games online* ditinjau dari pola asuh orang tua.

Kata kunci: adiksi *games online*, pola asuh, remaja.

**DIFFERENCES LEVEL OF ONLINE GAMES ADDICTION VIEWED
FROM PARENTING STYLES AT THE STUDENTS OF THE SECOND
GRADE IN SMP SWASTA SULTAN ISKANDAR MUDA MEDAN**

- 1) Nur Azizah
- 2) Wynn timer Lawrence
- 3) Chelsea Fongusen
- 4) Elisabetta Naibaho
- 5) S. Sanjay Karan

Psychology's Major
Faculty of Psychology Prima Indonesia University

ABSTRACT

This study aims to determine the differences of online games addiction viewed from parenting styles of the second grade student in SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan. The hypothesis in this study state that there was a significant difference between online games addiction and parenting styles (authoritarian, authoritative, permissive). In this study, the sampling technique using purposive sampling, which amounted to 203 research subjects on first and second grade of junior high school. The data collected by the scale of online games addiction and parenting styles. The calculation was performed by assumption test which consists normality and homogeneity test. Data was analyzed with One Way ANAVA on SPSS 19 for Windows. The results showed that the sig = 0,000 < 0,05. So it can be concluded that the hypothesis acceptable.

Keyword: *games online addiction, parenting styles, teenagers.*