

**HUBUNGAN *PARENT ATTACHMENT* DENGAN KECENDERUNGAN
ONLINE GAMING ADDICTION PADA SISWA
SMAN 1, SMAN 4, DAN SMAN 8
DI KOTA TAKENGON**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MAULIDA SARI RIZKI
220901025**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1448 H/2026 M**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**HUBUNGAN PARENT ATTACHMENT DENGAN KECENDERUNGAN
ONLINE GAMING ADDICTION PADA SISWA
SMAN 1, SMAN 4, DAN SMAN 8
DI KOTA TAKENGON**

SKRIPSI

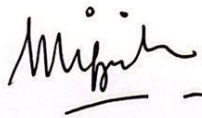
**Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Uin Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Psikologi**

Oleh:

**MAULIDA SARI RIZKI
NIM. 220901025**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



**Miftahul Jannah, S.Ag., M.Si., Ph.D
NIP. 197601102006042002**

Pembimbing II



**Hendri, M.Si
NIP. 198908022025211009**

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

HUBUNGAN PARENT ATTACHMENT DENGAN KECENDERUNGAN ONLINE GAMING ADDICTION PADA SISWA SMAN 1, SMAN 4, DAN SMAN 8 DI KOTA TAKENGON

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)

Diajukan Oleh:

MAULIDA SARI RIZKI
NIM. 220901025

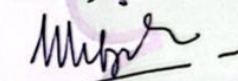
Pada Hari/Tanggal

Senin, 24 Agustus 2026
5 Rabiul Awal 1448 H.

di

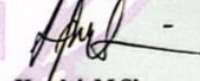
Darussalam – Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,



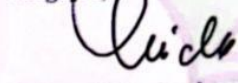
Miftahul Jannah, S.Ag., M.Si., Ph.D
NIP. 197601102006042002

Sekretaris,



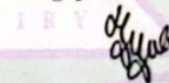
Hendri, M.Si
NIP. 198908022025211009

Penguji I,



Fatimah Ibda, S.Ag., M.Si., Ph.D
NIP. 197110182000032002

Penguji II,



Ivulen Pebry Zuanny, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 199002052025052002

Mengetahui,



Asisten Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry,

Prof. Dr. Muslim, M.Si

NIP. 196610231994021001

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulida Sari Rizki

NIM : 220901025

Prodi : Psikologi UIN Ar-Raniry

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 19 Agustus 2026

Peneliti



Maulida Sari Rizki

220901025

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, kasih sayang, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan *Parent Attachment* dengan Kecenderungan *Online Gaming Addiction* pada Siswa SMAN 1, SMAN 4, dan SMAN 8 di Kota Takengon” dengan baik. Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan bagi seluruh umat, yang telah membawa risalah Islam serta membimbing umat manusia dari masa kebodohan menuju kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, doa, serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material selama proses penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang paling mendalam peneliti persembahkan kepada kedua orang tua tercinta. Kepada almarhumah Ibunda tercinta, yang meskipun tidak dapat menyaksikan momen ini secara langsung, namun cinta, impian, dan doanya di masa lalu tetap hidup di dalam sanubari peneliti dan menjadi bahan bakar utama untuk menyelesaikan studi ini. Serta kepada Ayahanda tercinta, sosok tangguh yang sendirian melanjutkan perjuangan membesarkan, mendidik, dan mendoakan peneliti tanpa henti hingga titik ini.

Pada kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muslim, M.Si. selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada seluruh mahasiswa psikologi.
2. Bapak Prof. Dr. Safrilisyah, S.Ag., M.Si. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan, yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi, serta arahan dalam penyelesaian skripsi.
3. Ibu Misnawati, S.Ag., M.Ag., Ph.D. selaku Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan, yang telah membantu dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Drs. Nasrudin, M.Hum. selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama, yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
5. Bapak Julianto, S.Ag., M.Si. selaku Ketua Program Studi Psikologi UIN Ar-Raniry sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan masukan, kritik, saran, serta dukungan segala kebutuhan mahasiswa dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Ibu Siti Hajar Sri Hidayati, S.Psi., M.A. selaku Sekretaris Program Studi Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.

7. Ibu Miftahul Jannah, S.Ag., M.Si., Ph.D. selaku Pembimbing I dan Ketua Tim Penguji yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam mengerjakan skripsi.
8. Bapak Hendri, M.Si. selaku Pembimbing II dan Sekretaris Tim Penguji. Terima kasih banyak, atas cara menuntun yang begitu baik, sabar, dan penuh perhatian, sehingga setiap kesulitan yang peneliti hadapi dalam proses penyelesaian skripsi ini dapat teratasi dengan sangat baik.yang telah meluangkan waktunya dengan sabar untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam mengerjakan skripsi.
9. Ibu Fatimah Ibda, S.Ag., M.Si., Ph.D. Selaku Penguji I, yang telah memberikan arahan, kritik konstruktif, dan koreksi mendasar demi kesempurnaan materi serta metodologi dalam penelitian ini.
10. Ibu Iyulen Pebry Zuanny, M.Psi., Psikolog. Selaku Penguji II, yang telah ketat meneliti kelengkapan data, sistematika penulisan, serta memberikan saran-saran berharga kepada peneliti.
11. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan bimbingan, ilmu pengetahuan, serta dukungan dengan penuh keikhlasan selama masa perkuliahan.
12. Terima kasih Kepada SMA Negeri 1 Takengon, SMA Negeri 4 Takengon dan SMA Negeri 8 Takengon atas kontribusi dalam akses data demi penyelesaian skripsi.
13. Seluruh responden yang telah bersedia membantu peneliti dalam pengisian skala penelitian ini.

14. Terima kasih kepada Abang saya yang selalu hadir memberikan semangat dan motivasi di saat peneliti merasa lelah dan jenuh saat mengerjakan skripsi.
15. Terima kasih kepada kakak sepupu saya (Fitriyani) yang telah menjadi salah satu orang yang selalu memberikan dukungan, perhatian, nasihat, dan semangat selama proses penyelesaian skripsi ini. Di tengah perjalanan menyelesaikan pendidikan ini, ada banyak hal yang terkadang membuat saya merasa lelah, bingung, dan kehilangan semangat. Namun, kehadiran dan dukungan dari kakak menjadi salah satu alasan saya tetap bertahan dan terus berusaha.
16. Terima kasih kepada keponakan saya (Salsabila Az-zahra), telah menjadi bagian kecil dari perjalanan saya. Senyum, keceriaan dan tingkah lucu yang selalu menjadi penghibur di tengah lelahnya menyelesaikan skripsi ini.
17. Sahabat Seperjuangan Psikologi (Nissa Amalia dan Nurkamali) yang selalu memberikan semangat, menjadi tempat bagi peneliti untuk berbagi cerita, dan membuat peneliti percaya diri untuk dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
18. Terima kasih saya ucapkan kepada RT yang selalu memberi dukungan, semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini. Memberikan semangat dan tetap percaya bahwa peneliti mampu menyelesaikan apa yang sudah peneliti mulai.

19. Seluruh Teman-Teman Seperjuangan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah ikut kebersamai dan berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena sejatinya kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat peneliti harapkan demi perbaikan di masa mendatang. peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi positif bagi berbagai pihak.

Banda Aceh, 19 Agustus 2026
Peneliti

Maulida Sari Rizki
220901025

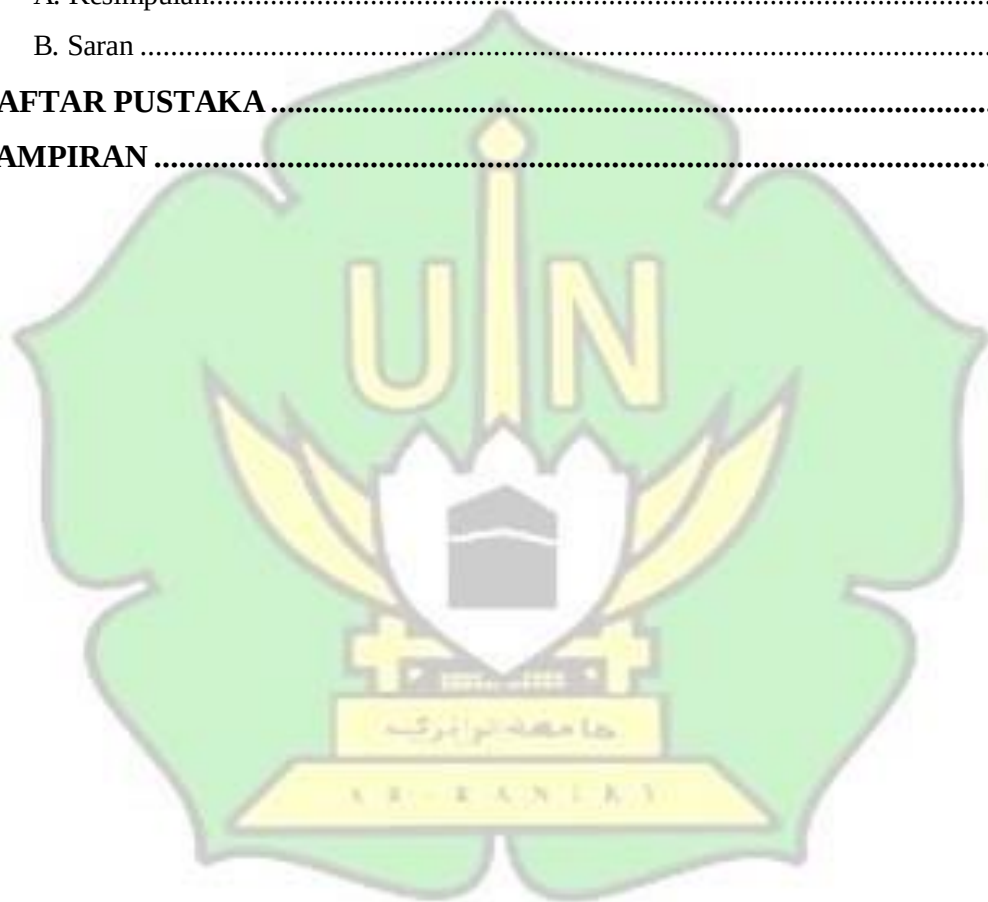


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis.....	12
E. Keaslian Penelitian.....	12
BAB II	14
LANDASAN TEORI.....	14
A. <i>Online Gaming Addiction</i>	14
1. Definisi Online Gaming Addiction.....	14
2. Aspek-aspek Online Gaming Addiction	15
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Online Gaming Addiction</i>	17
B. <i>Parent Attachment</i>	19
1. Definisi Parent Attachment.....	19
2. Aspek-Aspek Parent Attachment	21

C. Hubungan Antara Parent Attachment Dan Online Gaming Addiction.....	24
D. Hipotesis	25
BAB III	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian	27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
1. Parent Attachment	27
2. Online Gaming Addiction	28
D. Subjek Penelitian.....	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Alat Ukur Penelitian	30
2. Uji Validitas	34
3. Uji Daya Beda Aitem.....	37
4. Uji Reliabilitas.....	41
F. Teknik Analisis Data	43
1. Proses Pengolahan Data.....	43
2. Uji Prasyarat.....	44
a. Uji Normalitas.....	44
b. Uji Linearitas	44
3. Uji Hipotesis	45
BAB IV	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian	47
1. Administrasi Penelitian.....	47
2. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur Penelitian	49
3. Pelaksanaan Penelitian	50
B. Deskripsi Data Penelitian	51
1. Demografi Penelitian.....	52
2. Kategorisasi Data Penelitian.....	55

2. Kategorisasi Variabel <i>Parent Attachment</i>	56
3. Kategorisasi Variabel <i>Online Gaming Addiction</i>	58
C. Pengujian Hipotesis.....	60
1. Hasil Uji Prasyarat	60
2. Hasil Uji Hipotesis.....	62
D. Pembahasan	63
BAB V.....	67
PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Siswa SMA di Kota Takengon.....	29
Tabel 3.2	Pembagian Sampel Penelitian Secara Proporsional.....	30
Tabel 3.3	Skor Pertanyaan.....	31
Tabel 3.4	Dimensi dan Indikator <i>Parent Attachment</i>	32
Tabel 3.5	Dimensi dan Indikator <i>Online Gaming Addiction</i>	34
Tabel 3.6	Koefisien CVR Skala <i>Parent Attachment</i>	37
Tabel 3.7	Koefisien CVR Skala <i>Online Gaming Addiction</i>	37
Tabel 3.8	Koefisien daya beda aitem skala <i>Parent Attachment</i>	40
Tabel 3.9	<i>Blueprint</i> Akhir Skala <i>Parent Attachment</i>	40
Tabel 3.10	Koefisien daya beda aitem skala <i>Online Gaming Addiction</i>	41
Tabel 3.11	<i>Blueprint</i> Akhir Skala <i>Online Gaming Addiction</i>	42
Tabel 4.1	Distribusi Responden Berdasarkan Sekolah.....	51
Tabel 4.2	Data Demografis Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Tabel 4.3	Data Demografis Berdasarkan Usia.....	53
Tabel 4.4	Data Demografis Berdasarkan Kelas.....	54
Tabel 4.5	Deskripsi Data Hipotetik dan Empirik Skala <i>Parent Attachment</i>	57
Tabel 4.6	Kategorisasi Skala <i>Parent Attachment</i>	58
Tabel 4.7	Deskripsi Data Hipotetik dan Empirik Skala online <i>gaming addiction</i>	59
Tabel 4.8	Kategorisasi Skala <i>Online Gaming Addiction</i>	60
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas dengan Skewness.....	61
Tabel 4.10	Hasil Uji Linearitas Penelitian.....	62
Tabel 4.11	Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Global Market Report</i>	2
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry	76
Lampiran II Surat Izin Penelitian dari Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry	77
Lampiran III Surat Izin Penelitian dari Sekolah	78
Lampiran IV Kuesioner Penelitian.....	80
Lampiran V Tabulasi Data Try Out	85
Lampiran VI Uji Daya Beda Aitem Dan Reliabilitas.....	87
Lampiran VII Tabulasi Data Penelitian.....	89
Lampiran VIII Hasil Analisis Statistik Data Penelitian	97
Lampiran IX Daftar Riwayat Hidup	104



**HUBUNGAN PARENT ATTACHMENT DENGAN KECENDERUNGAN
ONLINE GAMING ADDICTION PADA SISWA
SMAN 1, SMAN 4, DAN SMAN 8
DI KOTA TAKENGON**

ABSTRAK

Online Gaming Addiction merupakan kondisi ketika individu mengalami kecenderungan bermain *game online* secara berlebihan yang ditandai dengan keasyikan terhadap permainan, dampak negatif terhadap kehidupan, toleransi, gejala penarikan, serta pengabaian aktivitas lain. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan berbagai faktor, salah satunya adalah *Parent Attachment*, yaitu ikatan emosional antara anak dan orang tua yang ditandai dengan kepercayaan, komunikasi, dan keterasingan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *Parent Attachment* dengan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel penelitian berjumlah 241 siswa SMA di Kota Takengon yang dipilih menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala *Parent Attachment* dan skala *online gaming addiction*. Uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis korelasi. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar $r = -0,991$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara *Parent Attachment* dengan *online gaming addiction*. Artinya, semakin tinggi *Parent Attachment* yang dimiliki siswa, maka semakin rendah kecenderungan *online gaming addiction*. Sebaliknya, semakin rendah *Parent Attachment*, maka semakin tinggi kecenderungan *online gaming addiction*. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat hubungan antara *Parent Attachment* dengan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon dinyatakan diterima.

Kata Kunci: *Parent Attachment, Online Gaming Addiction, Siswa SMA*

**THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENT ATTACHMENT AND
THE TENDENCY TOWARD ONLINE GAMING ADDICTION
AMONG STUDENTS OF SMA NEGERI 1, SMA NEGERI 4,
AND SMA NEGERI 8 IN TAKENGON CITY**

ABSTRACT

Online Gaming Addiction is a condition in which individuals experience a tendency to play online games excessively, characterized by preoccupation with gaming, negative impacts on daily life, tolerance, withdrawal symptoms, and neglect of other activities. This condition may be associated with various factors, one of which is Parent Attachment, namely the emotional bond between children and parents characterized by trust, communication, and alienation. This study aimed to determine the relationship between Parent Attachment and online gaming addiction among high school students in Takengon City. This study employed a quantitative approach with a correlational research method. The sample consisted of 241 high school students in Takengon City who were selected using the proportionate stratified random sampling technique. Data were collected using the Parent Attachment scale and the online gaming addiction scale. The hypothesis was tested using correlation analysis. The results showed a correlation coefficient of $r = -0.991$ with a significance level of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a highly significant negative relationship between Parent Attachment and online gaming addiction. This means that the higher the level of Parent Attachment among students, the lower their tendency toward online gaming addiction. Conversely, the lower the level of Parent Attachment, the higher the tendency toward online gaming addiction. Based on these findings, the research hypothesis stating that there is a relationship between Parent Attachment and online gaming addiction among high school students in Takengon City is accepted.

Keywords: Parent Attachment, Online Gaming Addiction, High School Students

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan besar dalam kehidupan remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Akses internet yang semakin mudah serta pesatnya perkembangan industri *game online* menjadikan aktivitas bermain *game* sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling diminati oleh remaja. Kemudahan akses internet dan daya tarik pengalaman di dunia virtual telah memicu munculnya fenomena yang mengkhawatirkan. Salah satunya adalah kecanduan *game* daring (*online gaming addiction*). Ancaman ini kini telah diakui secara global dan diklasifikasikan sebagai Gangguan (*Gaming Disorder*) oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2018).

Gaming Disorder bukan sekadar hobi yang berlebihan, melainkan pola perilaku yang ditandai oleh tiga kriteria utama yang persisten, gangguan kontrol atas kegiatan *gaming*, peningkatan prioritas pada *gaming* di atas kepentingan hidup dan tanggung jawab lainnya (akademis, keluarga, sosial), dan melanjutkan *gaming* meskipun menyadari konsekuensi negatif yang nyata (Griffiths, 2005). Pada konteks siswa SMA, dampak negatif membuat penurunan prestasi akademik, gangguan pola tidur kronis, isolasi sosial, dan yang paling krusial, kerusakan interaksi tatap muka dengan keluarga.

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mendorong pertumbuhan industri *game* secara global. Kemudahan akses terhadap internet, penggunaan perangkat digital, serta semakin beragamnya *platform* permainan membuat *game online* semakin mudah dijangkau oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk remaja dan pelajar. Perkembangan tersebut tidak hanya menjadikan *game* sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari aktivitas sosial dan digital sehari-hari.

Berdasarkan *Global Market Report (2021)*, industri *game* mengalami pertumbuhan yang signifikan secara global, baik dari sisi jumlah pengguna maupun nilai ekonominya. Pertumbuhan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* telah menjadi bagian dari perkembangan industri hiburan digital dan semakin luas digunakan oleh masyarakat. Gambaran perkembangan industri *game* secara global tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.1 *Global Market Report*

Sumber: Global Market Report (2021)

Dari laporan pertumbuhan industri dan meningkatnya aktivitas bermain *game online*, muncul fenomena yang menjadi perhatian, yaitu kecenderungan *online gaming addiction*. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2018) memasukkan *Gaming Disorder* ke dalam ICD-11 sebagai gangguan perilaku yang ditandai dengan ketidakmampuan mengendalikan aktivitas bermain, meningkatnya prioritas terhadap *game* dibandingkan aktivitas lainnya, serta tetap melanjutkan bermain meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif. Kondisi tersebut dapat mengganggu fungsi personal, keluarga, sosial, pendidikan, maupun kehidupan sehari-hari. WHO menetapkan bahwa gangguan tersebut harus memiliki tingkat keparahan yang menyebabkan gangguan fungsi yang signifikan dan umumnya berlangsung selama sekurang-kurangnya 12 bulan.

Di Indonesia, perkembangan ekosistem digital juga diikuti oleh tingginya penggunaan internet. Berdasarkan laporan Digital 2024: Indonesia yang disusun oleh Data Reportal bekerja sama dengan *We Are Social* dan *Meltwater*, terdapat 185,3 juta pengguna internet di Indonesia pada Januari 2024, dengan tingkat penetrasi internet sebesar 66,5% dari total populasi. Kelompok usia muda juga merupakan bagian penting dari populasi pengguna internet Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, termasuk remaja yang menggunakan internet untuk berbagai aktivitas seperti komunikasi, hiburan, media sosial, dan permainan daring.

Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa meningkatnya akses terhadap internet dan permainan digital memberikan peluang semakin luas bagi remaja

untuk terlibat dalam aktivitas *game online*. Namun, penggunaan *game online* tidak selalu menunjukkan adanya kecanduan. WHO menegaskan bahwa *gaming disorder* hanya terjadi pada sebagian kecil individu yang bermain *game*, sehingga yang menjadi perhatian bukan sekadar aktivitas bermain *game*, melainkan ketika seseorang mengalami kesulitan mengendalikan perilaku bermain *game* hingga mengganggu aktivitas dan fungsi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji faktor-faktor psikologis dan sosial yang berkaitan dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada remaja, salah satunya adalah kualitas hubungan atau *Parent Attachment*.

Namun, faktanya masih banyak ditemukan kasus kecanduan *game online* pada kalangan remaja, termasuk siswa SMA, yang berdampak pada penurunan prestasi belajar, gangguan konsentrasi, serta perubahan perilaku sosial. Menurut *Kompas.com* (2025), terdapat siswa yang terindikasi mengalami kecanduan *game online* hingga memerlukan pembinaan khusus karena aktivitas bermain telah mengganggu kegiatan sekolah dan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kecenderungan *online gaming addiction* tidak hanya berkaitan dengan kebiasaan bermain, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh kondisi psikologis dan lingkungan sosial remaja.

Salah satu faktor yang penting diperhatikan adalah hubungan antara remaja dengan orang tua atau *parent attachment*. Kelekatan orang tua menggambarkan hubungan emosional yang terbentuk antara remaja dan orang tua, yang meliputi kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), dan keterasingan (*alienation*) (Armsden & Greenberg, 1987). Hubungan yang aman dan positif

dengan orang tua dapat memberikan dukungan emosional serta rasa aman bagi remaja dalam menghadapi berbagai tekanan dan permasalahan pada masa perkembangannya. Sebaliknya, hubungan yang kurang baik dengan orang tua dapat membuat remaja lebih sulit memperoleh dukungan emosional dan mencari alternatif lain untuk memenuhi kebutuhan sosial maupun emosionalnya.

Dalam kondisi tersebut, *game online* dapat menjadi salah satu aktivitas yang digunakan remaja untuk memperoleh hiburan, interaksi sosial, pencapaian, maupun sebagai sarana pelarian dari permasalahan yang dihadapi. *Kardefelt-Winther (2014)* menjelaskan melalui konsep *Compensatory Internet Use* bahwa individu dapat menggunakan internet sebagai bentuk kompensasi ketika menghadapi masalah atau kebutuhan yang tidak terpenuhi dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan hal tersebut, *Kuss dan Griffiths (2012)* menjelaskan bahwa permainan daring dapat memberikan pengalaman sosial, pencapaian, serta menjadi sarana *escape* dari permasalahan kehidupan nyata. Dengan demikian, kualitas *parent attachment* menjadi penting untuk dikaji karena hubungan emosional yang baik dengan orang tua dapat menjadi salah satu sumber dukungan bagi remaja dalam menghadapi tekanan sehingga dapat mengurangi kecenderungan menggunakan *game online* secara berlebihan.

Penelitian mengenai *parent attachment* menjadi semakin relevan karena masa remaja merupakan periode ketika individu mengalami berbagai perubahan emosional, sosial, dan psikologis serta mulai membangun kemandirian. Dalam kondisi tersebut, keberadaan orang tua sebagai sumber dukungan emosional tetap memiliki peranan penting. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan perhatian

pada hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon, untuk mengetahui apakah kualitas hubungan emosional antara siswa dengan orang tua berkaitan dengan kecenderungan penggunaan *game online* secara berlebihan.

Fenomena tersebut juga terlihat pada tingkat lokal, khususnya di Kota Takengon. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 19 Oktober 2025 di lingkungan sekitar sekolah, ditemukan adanya kecenderungan siswa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain *game online*, termasuk hingga larut malam. Pengamatan dilakukan pada beberapa lokasi yang sering menjadi tempat berkumpul siswa, seperti warung internet (warnet) dan warung kopi (warkop). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa memanfaatkan tempat tersebut sebagai sarana untuk bermain *game online* dalam waktu yang relatif lama.

Selain itu, berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa di lingkungan sekolah, beberapa siswa yang diketahui sering bermain *game online* hingga larut malam tampak mengalami kondisi fisik yang kurang optimal, seperti kelelahan dan mengantuk saat mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa juga terlihat kurang fokus dalam mengikuti proses belajar, terlambat datang ke sekolah, serta kurang siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya indikasi bahwa kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat berkaitan dengan kondisi fisik dan aktivitas akademik siswa.

Temuan observasi awal tersebut menjadi salah satu dasar bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa

SMA di Kota Takengon. Namun, hasil observasi tersebut tidak secara langsung menunjukkan bahwa siswa telah mengalami kecanduan, melainkan menjadi gambaran awal mengenai fenomena penggunaan *game online* yang perlu diteliti secara lebih sistematis. Dalam penelitian ini, fenomena tersebut selanjutnya dikaji dengan melihat hubungannya dengan *parent attachment*, yaitu kualitas hubungan emosional antara siswa dengan orang tua.

Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan wawancara pada tanggal 15 Maret 2026 dengan beberapa responden mahasiswa. Adapun hasil wawancara yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa memiliki kebiasaan bermain *game* hingga larut malam, bahkan sampai pukul 00.00 WIB atau lebih, serta dilakukan hampir setiap hari. Kebiasaan tersebut berdampak pada kondisi fisik siswa yang terlihat kelelahan serta mengalami gangguan pola tidur. Hasil wawancara ini kemudian dipaparkan melalui beberapa pernyataan responden berikut.

Wawancara 1

"Tergantung masalahnya seberat apa. Kalau marahnya cuma bentar, aku biasanya diam dulu, terus nanti malam baru saya ajak ngobrol lagi. Tapi kalau marahnya gede banget, aku suka main game. Game jadi pilihan, intinya, main game itu buat cooling down sebentar biar nggak kepikiran, tapi harus berhenti." (NK, Wawancara personal pada 15 Maret 2026)

Wawancara 2

"Kalau habis berantem atau dimarahi, jujur aku langsung kabur ke kamar. Aku ambil HP, pasang headset, dan langsung main game sampai lupa waktu. Soalnya, di game aku bisa jadi orang lain, punya teman online yang nggak ribet, dan aku jadi merasa kuat, nggak cuma anak yang dimarahi. Rasanya lega, kayak lari dari masalah di rumah." (MWT, Wawancara personal pada 15 Maret 2026)

Wawancara 3

"Sering kak, terutama kalau udah jam sepuluh malam keatas. Tapi saya bilang sebentar lagi atau bilang ini game penting untuk circle kami apalagi kalau lagi kalah terus atau lagi pengen kali naik rank, pengen main terus terusan." (APC, Wawancara personal pada 15 Maret 2026)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada siswa tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berkaitan dengan kondisi emosional, hubungan dengan orang tua, dan pengaruh sosial. Responden NK menggunakan game sebagai *coping strategy* setelah konflik dengan orang tua, yang menunjukkan kecenderungan *secure attachment* dengan gejala kecanduan game yang masih ringan. Responden MWT menunjukkan pola *avoidant attachment*, ditandai dengan perilaku menarik diri, rendahnya komunikasi keluarga, serta gejala *online gaming addiction* yang lebih kuat seperti *preoccupation* dan *neglect of other activities*. Sementara itu, responden APC lebih dipengaruhi oleh lingkungan teman sebaya dan menunjukkan kecenderungan *ambivalent/resistant attachment*, disertai indikasi *tolerance* dan *preoccupation* dalam bermain *game*. Temuan ini diperkuat oleh keterangan guru BK yang menyatakan bahwa siswa dengan kecenderungan kecanduan *game online* umumnya mengalami penurunan konsentrasi belajar, sering mengantuk di kelas, datang terlambat, dan kurang siap mengikuti pembelajaran akibat bermain *game* hingga larut malam.

Berdasarkan keseluruhan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa perilaku bermain *game* pada siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu sebagai sarana pelarian dari masalah emosional, kesulitan dalam mengontrol diri, serta kuatnya pengaruh teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan pola perilaku yang mengarah pada *online gaming addiction*, yang ditandai dengan penggunaan *game* secara berlebihan, ketergantungan psikologis, serta terganggunya aktivitas sehari-hari (Lemmens et al., 2009; Kuss & Griffiths, 2012; Zaheer et al., 2025).

Penelitian sebelumnya oleh Gentile (2009) juga menemukan bahwa penggunaan *video game* secara berlebihan pada remaja berhubungan dengan penurunan prestasi akademik, masalah sosial, serta meningkatnya perilaku adiktif. Selain itu, penelitian oleh Wan & Chiou (2006) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja sering dipicu oleh faktor pelarian dari stres emosional dan kurangnya kontrol diri dalam menghadapi tekanan sosial.

Secara teoritis, hubungan kelekatan antara anak dan orang tua (*parent attachment*) memiliki peran penting dalam mengontrol perilaku remaja. Teori *attachment* yang dikemukakan oleh Bowlby (1982) menjelaskan bahwa kelekatan merupakan ikatan emosional yang kuat antara anak dan pengasuh utama yang berpengaruh terhadap perkembangan emosi, kepribadian, serta perilaku individu hingga remaja. Ainsworth (1978) juga mengklasifikasikan kelekatan ke dalam beberapa tipe, yaitu *secure attachment*, *avoidant attachment*, dan *anxious attachment*, yang masing-masing memengaruhi kemampuan individu dalam mengelola emosi dan perilaku sosial.

Dalam konteks remaja, Armsden dan Greenberg (1987), menjelaskan bahwa *parent attachment* terdiri dari tiga aspek utama, yaitu kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), dan keterasingan (*alienation*). Santrock (2019), menambahkan bahwa hubungan orang tua yang hangat dan komunikatif dapat membantu remaja mengembangkan kontrol diri yang lebih baik, termasuk dalam penggunaan teknologi digital secara bijak. Begitu juga secara teoritis *parent attachment* yang baik seharusnya berperan sebagai faktor protektif dalam mengontrol perilaku remaja (Bowlby, 1982; Armsden & Greenberg, 1987 &

Santrock, 2019). Namun, kenyataannya masih ditemukan siswa yang menunjukkan kecenderungan *online gaming addiction* meskipun berada dalam lingkungan keluarga yang diharapkan mampu memberikan dukungan dan pengawasan.

Sejalan dengan fenomena tersebut, beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Liu et al. (2021) menemukan bahwa kualitas *parent attachment* yang rendah, terutama pada aspek kepercayaan dan komunikasi, berhubungan signifikan dengan meningkatnya kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja. Remaja yang memiliki kedekatan emosional yang kurang dengan orang tua cenderung menjadikan *game online* sebagai sarana pelarian untuk memenuhi kebutuhan emosional dan mengatasi stres. Sebaliknya, remaja dengan *secure attachment* menunjukkan kemampuan regulasi emosi yang lebih baik sehingga memiliki risiko yang lebih rendah terhadap kecanduan *game online*.

Selain itu, penelitian oleh Kim dan Lee (2022) juga menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara *parent attachment* dan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa sekolah menengah. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak menjadi faktor penting dalam menekan perilaku adiktif terhadap *game online*. Remaja yang mengalami keterasingan (*alienation*) dari orang tua cenderung memiliki tingkat kecanduan *game online* yang lebih tinggi, karena *game* digunakan sebagai

bentuk kompensasi untuk memenuhi kebutuhan sosial dan emosional yang tidak terpenuhi di lingkungan keluarga.

Dengan demikian, berdasarkan kajian teoretis dan hasil penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa *parent attachment* memiliki peran penting dalam memengaruhi kecenderungan *online gaming addiction* pada remaja, meskipun pengaruh tersebut tidak berdiri sendiri dan tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor lain. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengkaji lebih lanjut hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA, khususnya dalam konteks lokal yang berbeda.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara *Parent Attachment* dengan kecenderungan *Online Gaming Addiction* pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui hubungan antara *Parent Attachment* dengan kecenderungan *Online Gaming Addiction* pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara *Parent Attachment* dan perilaku adikif pada siswa SMA khususnya dalam konteks *online gaming*.

- b. Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya memperkuat *Parent Attachment* serta meningkatkan pemahaman psikologis, khususnya terkait aspek psikologi klinis, psikologi abnormal, dan psikologi perkembangan, sehingga siswa mampu mengenali kondisi psikologis, memahami perkembangan diri, serta mengembangkan cara yang lebih adaptif dalam menghadapi tekanan dan penggunaan *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian dapat memberikan panduan praktis bagi guru bimbingan dan konseling (BK) dan orang tua untuk merancang program yang berfokus pada penguatan kelekatan orang tua sebagai cara efektif mencegah dan mengatasi kecanduan *online gaming* bukan sekedar mengatasi waktu bermain.
- b. Memberikan informasi akurat tentang kondisi kecanduan *game online* dan tingkat kelekatan orang tua bagi siswa di sekolah.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini terletak pada konteks geografis, karakteristik subjek, dan fokus hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian mengenai *parent attachment* dan *online gaming addiction* sebelumnya telah dilakukan di berbagai negara, seperti Korea Selatan, Tiongkok, Italia, dan Thailand, dengan karakteristik subjek serta metode analisis yang beragam. Kim dan Kim (2015), misalnya, meneliti 624 siswa sekolah menengah di Korea Selatan, sedangkan Teng et al. (2020) menggunakan desain longitudinal pada 1.054 mahasiswa tahun pertama di

Tiongkok. Penelitian Longobardi et al. (2025) dilakukan pada 898 remaja di Italia dengan analisis korelasi dan mediasi, sedangkan Saelim et al. (2025) meneliti 783 pasangan orang tua–remaja di Thailand menggunakan desain *cross-sectional* dan regresi logistik.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara *parent attachment* dan *online gaming addiction* belum sepenuhnya menghasilkan temuan yang seragam. Sebagian penelitian menemukan hubungan negatif antara kelekatan orang tua dan kecanduan *game*, sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa hubungan tersebut dapat berlangsung secara tidak langsung melalui variabel lain atau bahkan tidak menunjukkan pengaruh langsung. Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian pada konteks populasi dan lingkungan sosial yang berbeda.

Dalam penelitian ini, peneliti secara khusus mengkaji hubungan antara *parent attachment* dan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon, Aceh, Indonesia. Berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan di luar Indonesia, menggunakan mahasiswa, remaja putus sekolah, atau memasukkan variabel mediator, penelitian ini memfokuskan pada siswa SMA sebagai populasi penelitian dan menguji hubungan langsung antara *parent attachment* sebagai variabel prediktor dengan kecenderungan *online gaming addiction* sebagai variabel kriteria. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai hubungan kedua variabel tersebut dalam konteks remaja sekolah di Kota Takengon.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Online Gaming Addiction

1. Definisi Online Gaming Addiction

Menurut Grispon dan Bokular (Elster, 1999:3), *addiction* adalah kondisi ketika seseorang berinteraksi secara psikologis, dan kadang juga secara fisik, dengan suatu zat. Kondisi ini ditandai dengan adanya dorongan kuat untuk terus-menerus mengonsumsi zat tersebut. Tujuannya adalah untuk merasakan efek psikisnya, atau terkadang juga untuk menghindari rasa tidak nyaman yang muncul akibat tidak adanya zat tersebut.

Menurut Kim dkk (2002), *game online* adalah permainan yang memungkinkan banyak orang bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi, seperti LAN atau internet. Winn dan Fisher (2004) menambahkan bahwa *game online* multipemain merupakan evolusi dari *game* pemain tunggal. Permainan ini umumnya menggunakan bentuk, metode, dan konsep yang serupa, tetapi perbedaannya terletak pada kemampuannya untuk dimainkan oleh banyak orang secara simultan.

Dalam penelitian ini, *online gaming addiction* dipahami sebagai kecenderungan perilaku bermain *game online* secara berlebihan dan sulit dikendalikan sehingga dapat mengganggu aktivitas serta fungsi kehidupan sehari-hari siswa. Konsep tersebut sejalan dengan pandangan Young (dalam Nikmah, 2015) mengenai penggunaan internet yang dapat berkembang menjadi perilaku adiktif, salah satunya melalui kebiasaan bermain *game* secara berlebihan.

Menurut Lemmens dkk. (2009), *online gaming addiction* adalah dorongan berlebihan dan tak terkendali untuk bermain *game online*, yang pada akhirnya menimbulkan masalah dalam kehidupan sosial dan emosional seseorang. Meskipun pemain menyadari dampak negatifnya, mereka tetap kesulitan mengendalikan keinginan untuk terus bermain secara berlebihan.

Zaheer et al. (2025), *online gaming addiction* didefinisikan sebagai pola perilaku bermain *game* yang berlebihan dan sulit dikendalikan, yang menyebabkan dampak negatif terhadap aspek psikologis, sosial, dan akademik remaja. *Addiction* ini ditandai oleh sejumlah aspek, termasuk *preoccupation* yang berlebihan terhadap permainan, penggunaan waktu yang berlebihan, serta ketergantungan yang muncul ketika tidak bermain *game*.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *online gaming addiction* adalah kondisi ketergantungan psikologis terhadap *game online* yang ditandai oleh dorongan kuat dan sulit dikendalikan untuk terus bermain, penggunaan waktu yang berlebihan, serta munculnya gangguan pada aspek psikologis, sosial, dan akademik individu, meskipun individu tersebut menyadari dampak negatif yang ditimbulkannya.

2. Aspek-aspek Online Gaming Addiction

Menurut Zaheer et al. (2025), dimensi dari *online gaming addiction* meliputi beberapa aspek yang mencerminkan tingkat keparahan dan pola perilaku kecanduan tersebut. Dimensi utama yang sering diidentifikasi meliputi:

a. Keasyikan dan Ketergantungan (*Preoccupation and Dependence*)

Adanya rasa terus-menerus memikirkan *game* dan sulit untuk mengendalikan keinginan bermain meskipun telah menghabiskan waktu yang banyak.

b. Dampak Negatif terhadap Kehidupan (*Negative Life Consequences*)

Terjadi penurunan kinerja akademik, sosial, atau pekerjaan akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*.

c. Toleransi (*Tolerance*)

Kebutuhan untuk meningkatkan waktu bermain atau intensitas permainan agar mendapatkan kepuasan yang sama, menunjukkan peningkatan adaptasi terhadap *game*.

d. Gejala Penarikan (*Withdrawal Symptoms*)

Ketika tidak bermain *game*, individu mungkin mengalami kecemasan, kekhawatiran, atau *mood* buruk.

e. Pengabaian Aktivitas Lain (*Neglect of Other Activities*)

Mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, bersosialisasi, atau keluarga, demi bermain *game* secara berlebihan.

Dimensi-dimensi ini menunjukkan bahwa *online gaming addiction* tidak hanya sebatas keinginan untuk bermain *game*, tetapi juga melibatkan perubahan perilaku yang menetap serta dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan individu, baik secara psikologis maupun sosial.

Sejalan dengan itu, *World Health Organization* (WHO, 2024) melalui klasifikasi *gaming disorder* dalam *ICD-11* juga menegaskan bahwa gangguan

bermain *game* ditandai oleh tiga aspek utama, *World Health Organization* (WHO, 2024) melalui klasifikasi *gaming disorder* dalam ICD-11 menjelaskan bahwa gangguan bermain *game* memiliki tiga aspek utama, yaitu:

- a. Hilangnya kontrol terhadap perilaku bermain *game* (*impaired control over gaming behavior*)
- b. Peningkatan prioritas terhadap *game* dibandingkan aktivitas lain (*increasing priority given to gaming over other activities*)
- c. Keberlanjutan perilaku bermain *game* meskipun sudah menimbulkan dampak negatif (*continuation despite negative consequences*)

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Online Gaming Addiction

Kecanduan permainan *game online* pada remaja merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Studi menunjukkan bahwa beberapa aspek psikososial dan demografi memiliki peran signifikan dalam meningkatkan atau menurunkan risiko remaja mengalami kondisi ini menurut yang diungkapkan oleh Zaheer (2025):

a. Kelekatan dengan Orang Tua (*Parental Attachment*)

Kelekatan dengan orang tua merupakan fondasi penting dalam perkembangan psikologis remaja. Kualitas kelekatan ini secara langsung memengaruhi kemampuan remaja dalam membangun kontrol diri dan keseimbangan dalam berbagai aktivitas, termasuk bermain *game*. Kelekatan yang lemah dengan orang tua dapat meningkatkan risiko kecanduan *game* karena remaja cenderung mencari pelarian dan pemenuhan emosional yang kurang didapatkan di rumah melalui interaksi

dan kesenangan yang ditawarkan oleh permainan *game online*. Sebaliknya, kelekatan yang kuat dan suportif berfungsi sebagai faktor protektif, membantu remaja mengembangkan regulasi diri yang efektif sehingga terhindar dari perilaku bermain yang berlebihan dan tidak terkontrol (Zaheer et al., 2025).

b. Dukungan Sosial yang Dirasakan (*Perceived Social Support*)

Dukungan sosial yang dirasakan mencerminkan sejauh mana remaja merasa dicintai, dihargai, dan memiliki jaringan sosial yang dapat diandalkan dalam kehidupan nyata. Remaja yang merasa kurang mendapatkan dukungan sosial dari keluarga, teman sebaya, atau lingkungan sekitarnya lebih rentan mengalami kecanduan *game*. Dalam situasi ini, permainan *game online* sering kali dijadikan pengganti hubungan sosial di dunia nyata, tempat mereka dapat menemukan rasa memiliki dan pengakuan. Sebaliknya, adanya dukungan sosial yang kuat dan memadai dapat bertindak sebagai penyangga, membantu mencegah perilaku bermain berlebihan karena kebutuhan sosial dan emosional remaja telah terpenuhi secara sehat (Zaheer et al., 2025).

c. Lamunan Maladaptif (*Maladaptive Daydreaming*)

Lamunan maladaptif adalah suatu kondisi di mana individu terlibat dalam lamunan yang intens dan berlebihan sebagai mekanisme pelarian dari kesulitan atau kenyataan hidup. Kondisi ini dicirikan oleh kebiasaan melarikan diri dari realitas ke dunia fantasi yang mereka ciptakan. Lamunan maladaptif dapat berujung pada kecanduan *game* karena

keduanya memiliki fungsi pelarian yang serupa. Individu yang terbiasa menggunakan lamunan sebagai cara untuk mengatasi tekanan hidup mungkin akan dengan mudah beralih ke permainan *game online*, yang menawarkan dunia virtual imersif dan pelarian yang lebih interaktif, sehingga meningkatkan risiko perkembangan kecanduan (Zaheer et al., 2025).

d. Usia

Aspek usia menunjukkan adanya pola perkembangan dalam kaitannya dengan kecanduan permainan *game online*. Studi menunjukkan bahwa seiring bertambahnya usia remaja, kecenderungan untuk mengalami kecanduan *game* cenderung menurun. Penurunan ini sering dikaitkan dengan perkembangan kognitif dan emosional. Remaja yang lebih tua umumnya telah memiliki kemampuan regulasi diri yang lebih matang, selain itu mereka juga mulai mengembangkan tanggung jawab sosial dan akademis yang lebih kompleks. Kemampuan regulasi diri yang lebih baik memungkinkan mereka untuk mengelola waktu dan perilaku bermain *game* secara lebih seimbang, sehingga risiko adiksi berkurang (Zaheer et al., 2025).

B. Parent Attachment

1. Definisi Parent Attachment

Parent Attachment merupakan kualitas hubungan emosional antara remaja dengan orang tua yang ditunjukkan melalui adanya kepercayaan (*trust*), komunikasi yang baik (*communication*), serta rendahnya perasaan

keterasingan (*alienation*) dalam hubungan tersebut. Menurut Armsden dan Greenberg (1987), kelekatan orang tua pada remaja berkaitan dengan sejauh mana orang tua dipersepsikan sebagai sosok yang dapat dipercaya, memahami dan menghargai kebutuhan remaja, serta mampu memberikan dukungan dan respons emosional. Sebaliknya, perasaan terasing, tidak dipahami, dan kurangnya komunikasi menunjukkan kualitas kelekatan yang lebih rendah.

Parent Attachment merupakan konsep yang menekankan pentingnya ikatan emosional yang terbentuk antara anak dan orang tua selama masa kanak-kanak. Menurut Bowlby (1982), ikatan ini berfungsi sebagai basis aman yang memberikan rasa percaya diri dan rasa aman ketika anak menjelajahi lingkungan dan menghadapi tantangan serta stres. Ikatan ini bukan hanya sekadar hubungan emosional, tetapi juga sebagai fondasi yang memengaruhi perkembangan psikologis anak secara keseluruhan.

Rosenstein dan Horowitz (1996) menambahkan bahwa *parent attachment* berkaitan dengan kualitas hubungan emosional yang dibangun selama masa pertumbuhan. Hubungan yang stabil dan aman akan membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang sehat, sementara hubungan yang tidak aman dapat menyebabkan berbagai kesulitan di kemudian hari. Mereka menegaskan bahwa hubungan ini berpengaruh besar terhadap kemampuan anak dalam membentuk hubungan interpersonal di masa dewasa nanti.

Menurut Bowlby (2005) dalam Linawati, Wijaya, dan Safitri (2020), kelekatan (*attachment*) merupakan hubungan psikologis antara anak dengan pengasuh yang terbentuk sejak awal kehidupan dan memiliki pengaruh terhadap kemampuan individu dalam membangun hubungan dengan orang lain sepanjang kehidupannya. Dalam konteks hubungan remaja dengan orang tua, *Parent attachment* mengacu pada kualitas hubungan emosional yang dirasakan remaja terhadap orang tuanya.

Armsden dan Greenberg (1987) mengembangkan *inventory of parent and peer attachment* (IPPA) untuk mengukur kualitas kelekatan remaja dengan orang tua dan teman sebaya. *Parent attachment* terdiri atas tiga dimensi utama, yaitu *trust*, *communication*, dan *alienation*. *Trust* menggambarkan tingkat kepercayaan dan penghargaan yang dirasakan remaja terhadap orang tua *communication* menggambarkan kualitas komunikasi antara remaja dan orang tua sedangkan *alienation* menggambarkan perasaan keterasingan, isolasi, atau kurangnya kedekatan remaja dengan orang tua.

2. Aspek-Aspek Parent Attachment

Teori kelekatan yang dikembangkan oleh Bowlby (1991) berfokus pada bagaimana pengalaman awal individu dengan figur pengasuh membentuk model kerja internal (*Internal Working Models/IWMs*). Model ini terdiri dari dua komponen utama. Pertama, IWMs pada diri sendiri, yaitu bagaimana individu memandang dirinya sendiri dalam hubungan kelekatan, termasuk apakah ia merasa berharga, layak dicintai, dan pantas mendapatkan perhatian serta kasih sayang. Kedua, IWMs pada orang lain, yaitu bagaimana individu

memandang figur lekat (terutama orang tua), apakah mereka dianggap dapat dipercaya, responsif, dan tersedia secara emosional ketika dibutuhkan.

Berdasarkan pola interaksi antara kedua model tersebut, Bowlby mengidentifikasi tiga pola utama kelekatan, yaitu:

- a. *Secure Attachment (Aman)*: Individu memiliki keyakinan bahwa figur lekat responsif, konsisten, dan dapat diandalkan, sehingga ia merasa aman untuk mengeksplorasi lingkungan.
- b. *Resistant Attachment (Ambivalen)*: Individu tidak yakin terhadap ketersediaan figur lekat karena pola pengasuhan yang tidak konsisten, sehingga muncul kecemasan berlebih dan ketergantungan tinggi.
- c. *Avoidant Attachment (Menghindar)*: Individu mengalami penolakan atau kurang respons dari figur lekat, sehingga mengembangkan sikap mandiri berlebihan dan menghindari kedekatan emosional.

Dengan demikian, teori Bowlby lebih menekankan pada struktur psikologis internal (IWMs) yang membentuk pola hubungan jangka panjang individu dengan orang lain. Berbeda dengan Bowlby yang bersifat teoritis dan konseptual, Armsden dan Greenberg (1987) mengembangkan konsep *parent attachment* yang lebih bersifat operasional dan terukur, khususnya untuk penelitian pada remaja. Dalam pendekatan ini, kelekatan dengan orang tua dijelaskan melalui tiga aspek utama:

- a. *Trust (Kepercayaan)*: Keyakinan remaja bahwa orang tua memahami kebutuhan, perasaan, dan kepentingan mereka, serta dapat diandalkan.

- b. *Communication* (Komunikasi): Kualitas hubungan komunikasi antara remaja dan orang tua, termasuk keterbukaan, kemampuan mendengarkan, serta kenyamanan dalam berbagi masalah emosional.
- c. *Alienation* (Keterasingan): Perasaan terputus, marah, atau menjauh secara emosional dari orang tua, yang mencerminkan rendahnya kualitas kelekatan.

Berdasarkan uraian kedua teori, dapat disimpulkan bahwa teori Bowlby (1991) dan Armsden & Greenberg (1987) sama-sama membahas kelekatan, tetapi memiliki fokus yang berbeda. Bowlby menekankan kelekatan sebagai struktur psikologis internal yang terbentuk dari pengalaman awal dengan pengasuh, yang kemudian direpresentasikan melalui *Internal Working Models* (IWMs) pada diri sendiri dan orang lain, serta menghasilkan pola kelekatan seperti *secure*, *resistant*, dan *avoidant*. Sementara itu, Armsden dan Greenberg lebih menekankan kelekatan sebagai kualitas hubungan yang dapat diukur secara langsung melalui aspek *trust*, *communication*, dan *alienation*, khususnya dalam konteks hubungan remaja dengan orang tua.

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan teori Bowlby (1991) sebagai landasan konseptual utama dalam menjelaskan hakikat kelekatan, namun dalam pengukuran variabel secara operasional penelitian ini mengacu pada aspek *parent attachment* dari Armsden dan Greenberg (1987) yang meliputi *trust*, *communication*, dan *alienation* karena lebih sesuai dan terukur dalam konteks remaja yang diteliti.

C. Hubungan Antara Parent Attachment Dan Online Gaming Addiction

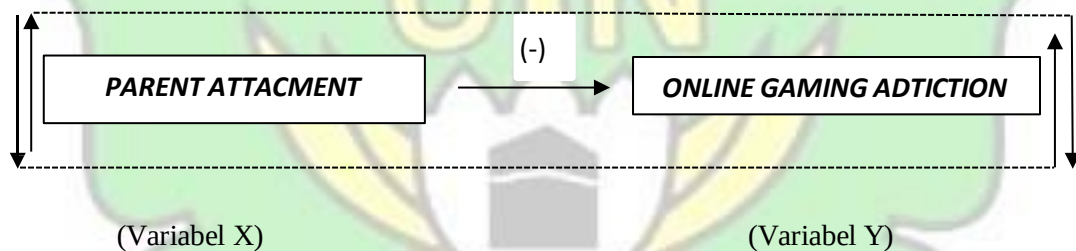
Penelitian ini menguji hubungan antara Kelekatan orang tua (*parent attachment*) sebagai variabel bebas (prediktor) dan kecenderungan *online gaming addiction* sebagai variabel terikat (kriteria) pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon. Secara teoretis, hubungan kedua variabel tersebut dapat dijelaskan melalui teori kelekatan (*attachment theory*) yang dikembangkan oleh Bowlby dan konsep penggunaan internet secara kompensatoris dalam konteks adiksi. Menurut Bowlby (1988), hubungan kelekatan yang aman memberikan *secure base* atau dasar yang aman bagi individu untuk mengeksplorasi lingkungan dan menghadapi berbagai situasi yang menimbulkan tekanan. Pada masa remaja, kualitas hubungan dengan orang tua juga berhubungan dengan kesejahteraan psikologis dan kemampuan individu dalam menghadapi berbagai tuntutan perkembangan (Armsden & Greenberg, 1987).

Selain itu, kebutuhan psikologis dasar seperti *relatedness* dan *competence* berperan penting dalam perkembangan dan kesejahteraan remaja (Ryan & Deci, 2000). Remaja yang memperoleh dukungan dan hubungan yang aman dengan orang tua cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi tekanan dan mengatur emosi secara adaptif (Mikulincer & Shaver, 2016). Kondisi tersebut dapat mengurangi kebutuhan remaja untuk mencari pelarian melalui aktivitas *game online*.

Sebaliknya, ketika kebutuhan emosional dan psikologis tidak terpenuhi, remaja dapat menggunakan internet atau *game online* sebagai bentuk kompensasi untuk memperoleh kenyamanan, mengurangi emosi negatif, atau

memenuhi kebutuhan sosial yang tidak diperoleh secara optimal dalam kehidupan nyata (Kardefelt-Winther, 2014; Kuss & Griffiths, 2012). Hal ini sejalan dengan *Attachment Theory* Bowlby (1988) bahwa kelekatan yang aman memberikan *secure base* bagi individu dalam menghadapi tekanan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa kualitas *parent attachment* memiliki hubungan negatif dengan kecenderungan *online gaming addiction*. Semakin tinggi kualitas *parent attachment*, semakin rendah kecenderungan *online gaming addiction*. Sebaliknya, semakin rendah kualitas *parent attachment*, semakin tinggi kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Terdapat hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa tingkat SMA di kota Takengon, artinya semakin tinggi kualitas *parent attachment* seorang siswa, maka semakin rendah kecenderungan *online gaming addiction* yang di alami siswa, maka sebaliknya semakin rendah *parent attachment* seorang siswa, maka semakin tinggi kecenderungan *online gaming addiction* yang di tunjukkan oleh siswa SMA di kota Takengon.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode korelasional untuk mengukur hubungan antara kelekatan orang tua (*parent attachment*) dan kecanduan *game online* (*online gaming addiction*) pada siswa SMA di Kota Takengon. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, dan menganalisis data secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

Sementara itu, Creswell mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai suatu investigasi terhadap masalah sosial melalui pengujian teori yang melibatkan variabel-variabel. Variabel ini diukur dengan angka dan dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk memverifikasi kebenaran generalisasi prediktif teori. Penelitian korelasional, seperti yang dijelaskan oleh Mc Millan dan Schumacher, bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan dan tingkat keterkaitan antara dua variabel atau lebih tanpa adanya manipulasi variabel. Dengan kata lain, tidak ada upaya untuk memengaruhi variabel yang diteliti.

B. dentifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini mengkaji hubungan antara *parent attachment* dengan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon. *Parent attachment* diidentifikasi sebagai variabel bebas (*independen*), yaitu variabel yang diduga berhubungan dengan tingkat kecenderungan *online gaming addiction*. Variabel ini diukur berdasarkan aspek kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), dan keterasingan (*alienation*) antara remaja dan orang tua.

Sementara itu, *online gaming addiction* diidentifikasi sebagai variabel terikat (*dependen*), yaitu variabel yang dipengaruhi oleh tingkat *parent attachment*. Variabel ini diukur melalui aspek keasyikan, dampak negatif, toleransi, gejala penarikan, dan pengabaian aktivitas lain. Menurut Sahir (2022), variabel penelitian merupakan komponen utama yang ditetapkan peneliti untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah dan kesimpulan penelitian. Variabel menjadi unsur penting dalam penelitian karena menjadi dasar pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan judul penelitian, variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel Bebas (X): *Parent Attachment*
2. Variabel Terikat (Y): *Online Gaming Addiction*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Parent Attachment

Parent attachment merupakan ikatan emosional antara anak dan orang tua yang berfungsi sebagai *secure base* dalam mendukung rasa aman dan kepercayaan diri anak dalam menghadapi lingkungan (Bowlby, 1982). Dalam

penelitian ini, konsep *parent attachment* dioperasionisasikan menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Armsden dan Greenberg (1987), yang terdiri dari tiga dimensi, ketiga aspek tersebut akan digunakan sebagai indikator untuk mengukur tingkat *parent attachment* pada remaja dalam penelitian ini. Aspek tersebut yaitu, *Trust* (Kepercayaan), *Communication* (Komunikasi), *Alienation* (Keterasingan).

2. Online Gaming Addiction

Zaheer et al. (2025), *online gaming addiction* didefinisikan sebagai pola perilaku bermain *game* yang berlebihan dan sulit dikendalikan, yang menyebabkan dampak negatif terhadap aspek psikologis, sosial, dan akademik remaja. *Addiction* ini ditandai oleh sejumlah aspek, termasuk *preoccupation* yang berlebihan terhadap permainan, penggunaan waktu yang berlebihan, serta ketergantungan yang muncul ketika tidak bermain *game*

Online gaming addiction dalam penelitian ini diukur menggunakan aspek-aspek perilaku adiksi yang mencerminkan kecenderungan individu dalam bermain *game* secara berlebihan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengukuran difokuskan pada gejala adiksi, ada beberapa faktor-faktor yang berpotensi memengaruhi.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Takengon. Secara lebih spesifik, populasi penelitian mencakup siswa yang terdaftar pada beberapa sekolah SMA yang

berada di wilayah Kota Takengon pada saat penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil pendataan terbaru dari masing-masing sekolah, jumlah populasi siswa SMA di Kota Takengon sebanyak 2.115 siswa yang tersebar di beberapa sekolah. Data ini diperoleh dari jumlah siswa pada masing-masing sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

Tabel 3.1
Populasi Siswa SMA di Kota Takengon

No	Nama Sekolah SMA	Jumlah Siswa
1	SMA Negeri 1 Takengon	887 siswa
2	SMA Negeri 4 Takengon	549 siswa
3	SMA Negeri 8 Takengon	679 siswa
Jumlah Total		2.115 siswa

Sumber: Data Bidang Kesiswaan 3 SMA di Takengon 2026

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini merupakan sebagian dari populasi siswa SMA di Kota Takengon yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa yang berdomisili di Kota Takengon, terdaftar sebagai siswa aktif SMA, serta bersedia menjadi responden penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *proportionate stratified random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak dengan memperhatikan proporsi jumlah populasi pada setiap strata.

Dalam penelitian ini, strata yang dimaksud adalah masing-masing sekolah SMA di Kota Takengon. Berdasarkan jumlah populasi penelitian sebanyak 2.115 siswa, maka untuk penentuan sampel dalam Tabel Isaac dan Michael dilakukan pembulatan ke atas menjadi 2.200 siswa. Hal ini sesuai dengan ketentuan penggunaan tabel Isaac dan Michael, yaitu apabila jumlah populasi

tidak terdapat secara tepat dalam tabel, maka digunakan angka terdekat yang lebih besar untuk menjaga tingkat representatif sampel.

Berdasarkan tabel Isaac Michael dengan jumlah populasi 2.200 pada taraf kesalahan 10%, diperoleh jumlah sampel sebanyak 241 responden. Selanjutnya, sampel tersebut dapat dibagi secara proporsional pada masing-masing sekolah sesuai dengan jumlah populasi setiap strata, sehingga setiap sekolah memperoleh keterwakilan yang seimbang.

Tabel 3.2
Pembagian Sampel Penelitian Secara Proporsional

No	Nama Sekolah SMA	Jumlah Siswa	Sampel (n)
1	SMA Negeri 1 Takengon	887 siswa	101 Siswa
2	SMA Negeri 4 Takengon	549 siswa	63 Siswa
3	SMA Negeri 8 Takengon	679 siswa	77 Siswa
Jumlah Total		2.115 siswa	241 Siswa

Dengan demikian, jumlah sampel penelitian sebanyak 241 responden dibagi secara proporsional berdasarkan jumlah siswa pada masing-masing sekolah sehingga setiap sekolah memperoleh keterwakilan yang seimbang dan representatif.

D. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat, sehingga teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam proses penelitian (sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan skala untuk mengukur subjek.

1. Alat Ukur Penelitian

Alat ukur ini digunakan untuk mengukur tingkat *parent attachment* yang dimiliki siswa. Aspek-aspek yang diukur meliputi Kepercayaan, komunikasi dan

keterasingan. Alat ukur yang akan digunakan adalah adaptasi dari skala *parent attachment* yang dikembangkan oleh Armsden dan Greenberg yang telah disesuaikan dengan konteks Indonesia. Tabel *blue print* alat ukur akan mencakup aspek, indikator, item (*favorable* dan *unfavorable*), jumlah item, dan persentase. Tabel prosedur skoring akan memberikan panduan untuk pemberian skor pada jawaban *favorable* dan *unfavorable*.

Dalam penelitian ini, digunakan aitem-aitem instrumen dari variabel yang diteliti. Setiap instrumen punya tingkatan nilai maksimum dan minimum, dengan 5 kategori jawaban, yaitu “Sangat Setuju (SS), “Setuju” (S), “Netral” (N), “Tidak Setuju” (TS), “Sangat Tidak Setuju” (STS), dan saat menjawab instrumen ini, digunakan *chekclist* (Azwar, 2016).

Tabel 3.3
Skor Pertanyaan

Respon	Skor Favourable	Skor Un-favourable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

a. Skala *Parent Attachment*

Parent attachment merupakan ikatan emosional antara anak dan orang tua yang berfungsi sebagai *secure base* dalam mendukung rasa aman dan kepercayaan diri anak dalam menghadapi lingkungan (Bowlby, 1982). Dalam penelitian ini, konsep *parent attachment* dioperasionalisasikan menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Armsden dan Greenberg (1987), yang terdiri dari tiga dimensi, ketiga aspek tersebut akan digunakan sebagai indikator untuk mengukur tingkat

parent attachment pada remaja dalam penelitian ini. Aspek tersebut yaitu, *Trust* (Kepercayaan), *Communication* (Komunikasi), *Alienation* (Keterasingan)

Tabel 3.4
Dimensi dan Indikator Parent Attachment

No	Dimensi	Definisi	Indikator	F	UF	Jumlah	%
1	Trust (Kepercayaan)	Keyakinan remaja bahwa orang tua memahami kebutuhan, perasaan, dan kepentingan mereka, serta dapat diandalkan.	a. Percaya pada dukungan orang tua	1,13	7,19	4	16,67%
			b. Merasa aman dengan orang tua	2,14	8,20	4	16,67%
Subtotal						8	33,33 %
2	Communication (Komunikasi)	Kualitas hubungan komunikasi antara remaja dan orang tua, termasuk keterbukaan, kemampuan mendengarkan, serta kenyamanan dalam berbagi masalah emosional.	a. Keterbukaan dalam komunikasi	3,15	9,21	4	16,67%
			b. Kemampuan berbagi masalah	4,16	10,22	4	16,67%
Subtotal						8	33,33 %
3	Alienation (Keterasingan)	Perasaan terputus, marah, atau menjauh secara emosional dari orang tua, yang mencerminkan rendahnya kualitas kelekatan.	a. Perasaan jauh dari orang tua	5,17	11,13	4	16,67%
			b. Merasa tidak dipahami	6,18	12,24	4	16,67%
Subtotal						8	33,33 %
TOTAL				12	12	24	100%

b. Skala *Online Gaming Addiction*

Online gaming addiction dalam penelitian ini diukur menggunakan aspek-aspek perilaku adiksi yang mencerminkan kecenderungan individu dalam bermain game secara berlebihan. Meskipun demikian, penelitian oleh Zaheer et al. (2025) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti, keasyikan dan ketergantungan (*Preoccupation and Dependence*), dampak negatif terhadap kehidupan (*Negative Life Consequences*), toleransi (*Tolerance*), gejala penarikan (*Withdrawal symptoms*), pengabaian aktivitas lain (*Neglect Of Other Aactivities*). Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengukuran difokuskan pada gejala adiksi, sementara faktor-faktor tersebut diposisikan sebagai variabel yang berpotensi memengaruhi.

Tabel 3.5
Dimensi dan Indikator Online Gaming Addiction

No	Dimensi	Definisi	Indikator	F	UF	Jumlah	%
1	Preoccupatio n & Dependence	Adanya rasa terus-menerus memikirkan <i>game</i> dan sulit untuk mengendalikan keinginan bermain meskipun telah menghabiskan waktu yang banyak	a. Pikiran tentang game	1, 21	11, 31	4	10%
			b.Ketergantungan bermain	2, 22	12, 32	4	10
Subtotal						8	20%
2	Negative Life Consequences	Terjadi penurunan kinerja akademik, sosial, atau pekerjaan akibat terlalu banyak waktu yang dihabiskan	a. Gangguan akademik/sosial	3, 23	13, 33	4	25%
			b. Penurunan fungsi sehari-hari	4, 24	14, 34	4	25%

		untuk bermain <i>game</i>				
		Subtotal			8	20%
3	<i>Tolerance</i>	Kebutuhan untuk meningkatkan waktu bermain atau intensitas permainan agar mendapatkan kepuasan yang sama, menunjukkan peningkatan adaptasi terhadap <i>game</i>	a. Durasi bermain meningkat	5, 25 15, 35	4	12,5 %
			b. Kepuasan menurun jika waktu sedikit	6, 26 16, 36	4	12,5 %
		Subtotal			8	20%
4	<i>Withdrawal Symptoms</i>	Ketika tidak bermain <i>game</i> , individu mungkin mengalami kecemasan, kekhawatiran, atau <i>mood</i> buruk	a. Emosi negatif	7, 27 17, 37	4	12,5 %
			b. Gelisah/kesal saat tidak bermain	8, 28 18, 38	4	12,5 %
		Subtotal			8	20%
5	<i>Neglect of Other Activities</i>	Mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, bersosialisasi, atau keluarga, demi bermain <i>game</i> secara berlebihan	a. Tugas & tanggung jawab	9, 29 19, 39	4	12,5 %
			b. Sosial & keluarga	10, 30 20, 40	4	12,5 %
		Subtotal			8	20%
		TOTAL		20 20	40	100 %

2. Uji Validitas

Dalam konteks penelitian korelasi antara *parent attachment* dan *online gaming addiction* jenis validitas yang dapat digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Validitas isi mengukur sejauh mana isi alat ukur (item-item dalam skala) mewakili keseluruhan domain atau aspek yang

ingin diukur. Dalam penelitian ini, validitas isi penting untuk memastikan bahwa item-item dalam skala *parent attachment* dan skala *online gaming addiction* mencakup semua dimensi yang relevan dari kedua variabel tersebut.

Validitas adalah ukuran seberapa baik kesesuaian antara *instrument* dengan parameter yang diukur. Alat ukur hanya dapat dianggap valid jika digunakan untuk mengukur sesuatu yang seharusnya dapat diukur dengan akurat (Azwar, 2016). Di penelitian ini, uji validitas yang dilaksanakan adalah uji validitas isi (*content validity*). Validitas isi berfokus pada analisis rasional terhadap kesesuaian antara butir-butir instrumen dengan indikator perilaku yang diteliti. Melalui validasi oleh ahli, instrumen disaring untuk melihat apakah item tersebut sudah mencerminkan esensi dari variabel yang sedang dikaji dalam penelitian ini.

Untuk menilai validitas penelitian ini, digunakan CVR (*content validity ratio*) dengan data yang dihimpun dari evaluasi dari kumpulan pakar yang dikenal sebagai *subject matter expert (SME)*, untuk menilai dan mengindikasikan apakah suatu aitem penting dalam mendukung tujuan pengukuran. Sebuah aitem dapat dianggap signifikan jika dapat merepresentasikan tujuan sebuah pengukuran dengan tepat (Azwar, 2017).

Nilai CVR berkisar antara -1,00 hingga +1,00; jika CVR lebih dari 0,00, berarti lebih dari 50% ahli menyatakan bahwa item tersebut esensial. Nilai CVR yang lebih besar melebihi angka 0, menunjukkan bahwa item tersebut lebih esensial dan valid. Nilai CVR yang lebih rendah menunjukkan

bahwa 50% SME dalam panel menganggap item tersebut valid dan esensial.

(Azwar, 2016).

Adapun rumus CVR sebagai berikut:

$$CVR = \frac{2ne}{n} - 1$$

Keterangan:

Ne = Banyaknya SME yang menilai suatu aitem “esensial”

n = Banyaknya SME yang melakukan penilaian

a. Komputasi Skala *Parent Attachment*

Hasil komputasi CVR skala *Parent Attachment* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6
Koefisien CVR Skala *Parent Attachment*

No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR
1	1	9	1	17	1
2	1	10	1	18	1
3	1	11	1	19	1
4	1	12	1	20	1
5	1	13	1	21	1
6	1	14	1	22	1
7	1	15	1	23	1
8	1	16	1	24	1

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari SME pada *parent attachment*, semua item di-anggap valid karena semua koefisien CVR menunjukkan nilai di atas nol (0).

b. Komputasi Skala *Online Gaming Addiction*

Hasil komputasi CVR skala *Online Gaming Addiction* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.7
Koefisien CVR Skala Online Gaming Addiction

No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR	No	Koefisien CVR
1	1	15	0,3	29	1
2	1	16	1	30	1
3	1	17	1	31	1
4	1	18	1	32	1
5	1	19	1	33	1
6	1	20	1	34	1
7	1	21	1	35	1
8	1	22	1	36	1
9	1	23	1	37	1
10	1	24	1	38	1
11	1	25	1	39	1
12	1	26	1	40	1
13	1	27	1		
14	1	28	1		

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari SME pada *online gaming addiction*, terdapat 1 aitem yang di-anggap tidak valid pada nomor aitem 15 dengan nilai koefisien CVR 0,3. Pada 39 aitem lainnya memiliki nilai koefisien CVR di atas nol (0).

3. Uji Daya Beda Aitem

Uji daya beda aitem bertujuan untuk mengukur kemampuan setiap aitem dalam alat ukur (skala *parent attachment* dan skala *online gaming addiction*). Membedakan antara responden yang memiliki tingkat *parent attachment* atau *online gaming addiction* tinggi dengan responden yang memiliki tingkat *parent attachment* atau *online gaming addiction* rendah. Dengan kata lain, uji ini menentukan apakah setiap aitem dalam skala mampu membedakan antara kelompok responden yang berbeda dalam variabel yang diukur.

Sugiyono menjelaskan bahwa uji daya beda aitem biasanya dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi antara skor aitem dengan skor total

skala. Korelasi yang tinggi antara skor aitem dan skor total menunjukkan bahwa aitem tersebut memiliki daya beda yang baik. Analisis korelasi yang sering digunakan adalah korelasi produk momen Pearson. Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi produk momen Pearson:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

X = skor aitem

Y = skor total skala

Menurut Sugiyono (2022), analisis aitem dilakukan untuk mengetahui kemampuan aitem dalam mengukur variabel penelitian. Selanjutnya, daya beda aitem dapat dilihat melalui koefisien korelasi antara skor aitem dengan skor total. Menurut Azwar (2017), aitem dengan koefisien korelasi $\geq 0,25$ dapat dianggap memiliki daya diskriminasi yang memadai, sedangkan aitem dengan koefisien di bawah 0,25 memiliki daya beda yang rendah dan dapat dipertimbangkan untuk direvisi atau digugurkan.

Proses uji daya beda aitem meliputi, Menghitung skor total untuk setiap responden pada setiap skala, menghitung korelasi antara skor setiap aitem dengan skor total skala, mengevaluasi koefisien korelasi untuk setiap aitem, memutuskan aitem mana yang akan dipertahankan, direvisi, atau dihilangkan berdasarkan koefisien korelasi. Selain uji daya beda aitem, Sugiyono juga

menjelaskan pentingnya analisis tingkat kesukaran aitem, terutama untuk tes prestasi. Analisis tingkat kesukaran aitem menentukan seberapa sulit atau mudah setiap aitem dalam alat ukur.

Aitem dengan tingkat kesukaran yang sedang biasanya dianggap paling baik, karena dapat membedakan antara responden dengan kemampuan yang berbeda. Dalam penelitian ini, uji daya beda aitem akan dilakukan untuk setiap aitem dalam skala *parent attachment* dan skala *online gaming addiction*. Hasil uji daya beda aitem akan digunakan untuk memastikan bahwa item-item dalam skala mampu membedakan antara siswa dengan tingkat *parent attachment* atau *online gaming addiction* yang berbeda. Analisis tingkat kesukaran dapat juga dilakukan untuk memastikan bahwa item item yang digunakan tidak terlalu mudah, dan tidak terlalu sulit untuk dijawab oleh responden.

a. Uji Daya Beda Aitem Skala *Parent Attachment*

Hasil analisis uji beda aitem skala *Parent Attachment* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.8
Koefisien daya beda aitem skala Parent Attachment

No	riX	No	riX	No	riX
1	.534	9	.469	17	.222
2	.469	10	.469	18	.469
3	.728	11	.525	19	.355
4	.086	12	.156	20	.728
5	.542	13	.340	21	.542
6	.469	14	.493	22	.493
7	.355	15	.728	23	.542
8	.728	16	.469	24	.493

Tidak semua aitem memiliki koefisien atau uji daya beda sebesar 0,25, seperti yang ditunjukkan oleh koefisien uji daya beda aitem skala *parent attachment* di tabel di atas. Aitem nomor 4, 12 dan 17 termasuk dalam tiga aitem yang dinyatakan gugur. Oleh karena itu, aitem yang dipilih berjumlah 21, yang ditunjukkan pada *Blue Print* akhir dari skala *Parent Attachment* yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 3.9
Blueprint Akhir Skala Parent Attachment

No	Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	<i>Trust</i> (Kepercayaan)	1,2,13,14	7,8,19,20	8
2	<i>Communication</i> (Komunikasi)	3,15,16	9,10,21,22	7
3	<i>Alienation</i> (Keterasingan)	5,6,18	11,23,24	6
TOTAL		10	11	21

b. Uji Daya Beda Aitem Skala *Online Gaming Addiction*

Hasil analisis uji beda aitem skala *Online Gaming Addiction* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.10
Koefisien daya beda aitem skala Online Gaming Addiction

No	riX	No	riX	No	riX
1	.342	15	.400	29	.400
2	.765	16	.765	30	.605
3	.342	17	.306	31	.765
4	.765	18	.640	32	.400
5	.605	19	.400	33	.765
6	.640	20	.605	34	.640
7	.605	21	.605	35	.400
8	.342	22	.765	36	.640
9	.640	23	.099	37	.342
10	.342	24	.613	38	.605
11	.248	25	.342	39	.400

12	.640	26	.605	40	.640
13	.640	27	.640		
14	.400	28	.306		

Tidak semua aitem memiliki koefisien atau uji daya beda sebesar 0,25, seperti yang ditunjukkan oleh koefisien uji daya beda aitem skala *online gaming addiction* di tabel di atas. Aitem nomor 11 dan 23 termasuk dalam aitem yang dinyatakan gugur. Oleh karena itu, aitem yang dipilih berjumlah 38 yang ditunjukkan pada *Blue Print* akhir dari skala *online gaming addiction*, yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 3.11
Blueprint Akhir Skala Online Gaming Addiction

No	Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	<i>Preoccupation & Dependence</i>	1,2,21,22	12,31,32	6
2	<i>Negative life consequences</i>	3,4,34	13,14,33,34	7
3	<i>Tolerance</i>	5,6,25,26	15,16,35,36	7
4	<i>Withdrawal symptoms</i>	7,8,27,28	17,18,37,38	6
5	<i>Neglect of other activities</i>	9,10,29,30	19,20,39,40	7
TOTAL		19	19	38

4. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2022), reliabilitas merupakan tingkat konsistensi dan kestabilan suatu instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya untuk menghasilkan data yang konsisten apabila digunakan dalam kondisi yang relatif sama. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa skala *parent attachment* dan *online gaming addiction*

memiliki konsistensi internal yang memadai sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Uji reliabilitas yang akan dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan konsisten dalam mengukur variabel-variabel penelitian adalah teknik *Alpha Cronbach* yang mengukur konsistensi internal alat ukur dengan menghitung rata-rata korelasi antar item. Teknik ini sering digunakan untuk mengukur reliabilitas skala yang memiliki respons bertingkat (skala *Likert*). Untuk teknik *Alpha Cronbach*, rumus yang digunakan adalah:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{\sum s_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien *Alpha Cronbach*

k = jumlah item

S_i^2 = varians skor item

S_t^2 = varians skor total

Koefisien *Alpha Cronbach* $\geq 0,70$ umumnya dianggap menunjukkan reliabilitas yang baik. Hasil uji reliabilitas akan disajikan dalam bentuk koefisien *Alpha Cronbach* untuk setiap skala, yang menunjukkan seberapa valid alat ukur yang digunakan.

a. Uji Reliabilitas Skala *Parent Attachment*

Hasil uji reliabilitas pada skala *parent attachment* diperoleh nilai sebesar 0,890 lalu peneliti melakukan uji reliabilitas yang kedua setelah aitem gugur dibuang dan memperoleh hasil reliabilitas yaitu 0,903 yang berarti hasil uji reliabilitas

pada skala *parent attachment* dianggap sangat reliabel.

b. Uji Reliabilitas Skala *Online Gaming Addiction*

Hasil uji reliabilitas pada skala *online gaming addiction* menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,943. Setelah dilakukan pengguguran terhadap aitem yang tidak memenuhi kriteria, uji reliabilitas kembali dilakukan dan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,945. Nilai tersebut menunjukkan bahwa skala *online gaming addiction* memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik dan dinyatakan reliabel, sehingga layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

E. Teknik Analisis Data

1. Proses Pengolahan Data

Setelah data terkumpul dari skala *parent attachment* dan skala *online gaming addiction*, langkah pertama adalah melakukan pengolahan data. Proses pengolahan data meliputi pemeriksaan data (*editing*) untuk memastikan kelengkapan dan keakuratan data. Pemberian kode (*coding*) pada setiap jawaban responden untuk memudahkan analisis statistik. Penyusunan data dalam bentuk tabel (*tabulasi*) untuk memudahkan visualisasi data. Penyajian data (*display data*) dalam bentuk grafik atau diagram untuk memberikan gambaran umum tentang data. Pengolahan data dan analisis statistik akan dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

2. Uji Prasyarat

Dalam penelitian kuantitatif menguji hubungan antara variabel, uji prasyarat menjadi penting sebelum melakukan uji hipotesis. Berdasarkan Sugiyono (2013), uji prasyarat yang relevan adalah uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data dari variabel-variabel yang diukur terdistribusi secara normal atau tidak. Asumsi normalitas penting karena banyak uji statistik parametrik (seperti korelasi Pearson) mengasumsikan bahwa data terdistribusi normal. Uji prasyarat bertujuan untuk menentukan hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Uji prasyarat terdiri dari beberapa uji prasyarat yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data dari variabel *parent attachment* dan *online gaming addiction* terdistribusi secara normal. Asumsi normalitas penting karena banyak uji statistik parametrik (seperti korelasi Pearson) mensyaratkan data yang terdistribusi normal (Priyanto 2011). Uji ini dapat dilakukan dengan metode *skewness* dan *kurtosis*. Jika nilai signifikansi berada pada -1,96 s/d 1,96 (sering dibulatkan -2 s/d +2), maka data dianggap terdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Ghozali (2018) menjelaskan bahwa uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat membentuk pola garis lurus (linear). Pengujian linieritas dilakukan menggunakan uji *linearity* pada tabel ANOVA dalam program SPSS.

Penentuan linieritas hubungan antar variabel didasarkan pada nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity*. Apabila nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka hubungan antar variabel dinyatakan linear.

Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka hubungan antarvariabel dinyatakan tidak linear. Uji linieritas bertujuan untuk menentukan apakah hubungan antara variabel bebas (*parent attachment*) dan variabel terikat (*online gaming addiction*) bersifat linier. Asumsi linieritas penting untuk uji korelasi Pearson, yang mengukur hubungan linier. Grafik scatterplot dapat digunakan untuk memeriksa linieritas secara visual. Uji linieritas juga dapat dilakukan dengan analisis regresi, dengan memeriksa signifikansi koefisien regresi linier. Dalam penelitian ini, uji linieritas akan dilakukan untuk memeriksa hubungan antara *parent attachment* dan *online gaming addiction*. Jika hubungan linier, maka uji korelasi pearson dapat digunakan.

3. Uji Hipotesis

Analisis statistik digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai hubungan antara *parent attachment* dengan *online gaming addiction*. Teknik analisis data yang digunakan disesuaikan dengan hasil uji normalitas. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dilakukan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* (r). Sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal, maka analisis dilakukan menggunakan uji korelasi *Spearman Rank*. Hubungan antara kedua variabel dinyatakan

signifikan apabila nilai signifikansi $p < 0,05$ (Sarwono, 2017). Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program computer SPSS.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Administrasi Penelitian

Persiapan penelitian dimulai setelah peneliti memperoleh Surat Keputusan (SK) Skripsi dari Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada 11 November 2025. Setelah memperoleh SK Skripsi, peneliti melakukan penyusunan dan pengajuan proposal penelitian yang dikonsultasikan secara intensif kepada dosen pembimbing skripsi. Proses bimbingan meliputi penyempurnaan latar belakang, landasan teori, metode penelitian, serta penyusunan instrumen penelitian. Setelah proposal dinyatakan layak oleh dosen pembimbing, peneliti melanjutkan ke tahap pengurusan perizinan penelitian.

Pengurusan perizinan penelitian dilakukan dengan mengajukan surat permintaan izin penelitian dari Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh kepada pihak sekolah pada 17 Juni 2026. Surat tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian pada sekolah yang telah ditentukan. Selanjutnya, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah yang menjadi lokasi penelitian, yaitu SMA Negeri 1 Takengon, SMA Negeri 4 Takengon, dan SMA Negeri 8 Takengon. Koordinasi dilakukan untuk memperoleh izin penelitian, data awal mengenai jumlah populasi, serta memastikan pelaksanaan pengumpulan data sesuai dengan ketentuan masing-masing sekolah.

Perizinan dari pihak sekolah selanjutnya diperoleh secara bertahap. SMA Negeri 8 Takengon dan SMA Negeri 1 Takengon menerbitkan surat izin/keterangan penelitian pada 16 Juli 2026, sedangkan SMA Negeri 4 Takengon menerbitkan surat izin/keterangan penelitian pada 18 Juli 2026. Setelah memperoleh persetujuan dari masing-masing sekolah, peneliti melakukan persiapan pelaksanaan pengumpulan data dengan berkoordinasi mengenai waktu, tempat, jumlah responden, serta teknis penyebaran instrumen penelitian.

Selain pengurusan surat izin penelitian, peneliti menyiapkan kelengkapan administrasi pendukung berupa lembar persetujuan menjadi responden (*informed consent*) dan instrumen penelitian berupa skala psikologis yang telah diperiksa dan direvisi berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memperhatikan prinsip etika penelitian dengan menjaga kerahasiaan identitas responden, menjelaskan tujuan penelitian, serta memastikan bahwa keikutsertaan responden bersifat sukarela.

Setelah seluruh proses pengumpulan data selesai, peneliti mengurus surat keterangan selesai penelitian dari masing-masing sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Takengon, SMA Negeri 4 Takengon, dan SMA Negeri 8 Takengon. Surat tersebut menjadi bukti bahwa peneliti telah melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan penelitian sesuai dengan izin yang diberikan. Seluruh tahapan persiapan dan administrasi tersebut dilakukan secara sistematis agar pelaksanaan penelitian berjalan tertib dan sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku.

2. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur Penelitian

Peneliti melakukan pelaksanaan uji coba sebelum melakukan penelitian. Peneliti menggunakan *try out* untuk menilai kelayakan aitem yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis (Azwar, 2016). *Try out* berlangsung pada tanggal 23 Juni sampai 10 Juli 2026 dan dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan *Google Form* sebagai media pengumpulan data. Uji coba melibatkan siswa SMA Takengon yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi penelitian, yaitu siswa berusia 15–18 tahun dan tidak termasuk dalam sampel penelitian utama. Jumlah aitem sebelum *try out* adalah 64 aitem, yang terdiri atas 40 aitem untuk variabel *online gaming addiction* dan 24 aitem untuk variabel *parent attachment*.

Uji daya beda aitem dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap aitem dalam membedakan responden yang memiliki tingkat konstruk tinggi dan rendah pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon. Uji coba (*try out*) instrumen dilakukan terhadap 65 siswa SMA yang memiliki karakteristik sesuai dengan populasi penelitian, yaitu siswa berusia 15–18 tahun dan tidak termasuk dalam sampel penelitian utama. Analisis daya beda aitem dilakukan menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation* dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Berdasarkan kriteria Azwar (2019), aitem dinyatakan memiliki daya beda yang memadai apabila nilai *Corrected Item-Total Correlation* $\geq 0,25$. Instrumen yang diuji terdiri dari skala *parent attachment* dan skala *online gaming addiction* yang digunakan untuk mengukur hubungan kedua variabel pada siswa SMA di Kota Takengon.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 40 aitem variabel Y, sebanyak 38 aitem memenuhi kriteria validitas dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* antara 0,306–0,765. Sementara itu, 2 aitem, yaitu Y11 dan Y23, memiliki nilai di bawah 0,25 sehingga di eliminasi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan pada penelitian utama terdiri atas 38 aitem yang valid. Selain itu, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,945 menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam penelitian.

3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada 15 sampai 18 Juli 2026. Pengumpulan data dilakukan pada tiga SMA Negeri di Kota Takengon yaitu SMA Negeri 1 Takengon, SMA Negeri 4 Takengon, dan SMA Negeri 8 Takengon.

Pengambilan sampel menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* dengan jumlah responden sebanyak 241 siswa yang telah memenuhi kriteria penelitian. Sebelum pengisian kuesioner dilakukan, peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, tata cara pengisian angket, serta menjamin kerahasiaan identitas responden. Seluruh responden mengisi angket secara sukarela.

Setelah seluruh angket terkumpul, peneliti melakukan proses *editing*, *coding*, *scoring*, dan tabulasi data. Data kemudian dianalisis menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences (SPSS)* untuk memperoleh hasil penelitian.

B. Deskripsi Data Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri di Kota Takengon yang berjumlah 2.115 siswa. Berdasarkan penentuan ukuran sampel menggunakan Tabel *Isaac dan Michael* pada taraf kesalahan 10%, diperoleh jumlah sampel sebanyak 241 responden. Penyebaran responden dilakukan secara proporsional sesuai jumlah siswa pada masing-masing sekolah.

Tabel 4.1

Distribusi Responden Berdasarkan Sekolah

Kategori	Jumlah	Persentase
SMA Negeri 1 Takengon	101	41,9%
SMA Negeri 4 Takengon	63	26,1%
SMA Negeri 8 Takengon	77	32%
Total	241	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa responden penelitian berasal dari tiga SMA Negeri di Kota Takengon. Responden terbanyak berasal dari SMA Negeri 1 Takengon sebanyak 101 siswa (41,9%), diikuti SMA Negeri 8 Takengon sebanyak 77 siswa (32,0%), dan SMA Negeri 4 Takengon sebanyak 63 siswa (26,1%). Perbedaan jumlah responden pada masing-masing sekolah disebabkan oleh penggunaan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*, sehingga jumlah sampel disesuaikan dengan proporsi jumlah siswa pada setiap sekolah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterwakilan responden dari ketiga sekolah telah sesuai dengan komposisi populasi yang ditetapkan pada BAB III. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengambilan sampel telah berjalan dengan baik sehingga mampu menggambarkan kondisi siswa SMA Negeri di Kota Takengon secara proporsional. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran yang representatif mengenai hubungan *parent*

attachment dengan *online gaming addiction*, serta mengurangi kemungkinan terjadinya bias karena dominasi responden dari satu sekolah tertentu.

Berdasarkan distribusi responden berdasarkan sekolah tersebut, dapat diketahui bahwa sampel penelitian telah mewakili seluruh sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai karakteristik subjek penelitian, selanjutnya disajikan deskripsi demografi responden berdasarkan jenis kelamin, usia, dan tingkat kelas.

1. Demografi Penelitian

a. Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin

Data jenis kelamin dihimpun untuk mengetahui distribusi keterwakilan responden antara laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.2

Data Demografis Berdasarkan Jenis Kelamin

Kategori	Jumlah	Persentase
Laki-laki	118	49%
Perempuan	123	51%
Total	241	100%

Sumber : Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa responden penelitian didominasi oleh perempuan sebanyak 123 orang (51,0%), sedangkan responden laki-laki sebanyak 118 orang (49,0%). Hal ini menunjukkan bahwa keterwakilan responden laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini relatif seimbang sehingga dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai hubungan antara *parent attachment* dengan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian tidak didominasi oleh salah satu jenis kelamin, sehingga hasil yang diperoleh diharapkan mampu menggambarkan kondisi siswa secara lebih objektif. Keseimbangan jumlah responden antara laki-laki dan perempuan juga memberikan peluang untuk memperoleh variasi karakteristik hubungan dengan orang tua (*parent attachment*) maupun kecenderungan bermain *game online* pada kedua kelompok responden. Dengan demikian, hasil penelitian memiliki representativitas yang lebih baik terhadap populasi siswa SMA Negeri di Kota Takengon.

b. Demografis Berdasarkan Usia

Pengelompokan berdasarkan usia dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai tahapan perkembangan individu saat mengalami peristiwa *online gaming addiction*. Karakteristik responden berdasarkan kategori usia dipaparkan pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Data Demografis Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
15 Tahun	38	15,8%
16 Tahun	86	35,7%
17 Tahun	91	27,8%
18 Tahun	26	10,7%
Total	241	100%

Sumber : Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa responden dalam penelitian ini merupakan siswa tingkat SMA di Kota Takengon yang berusia 15–18 tahun. Mayoritas responden berusia 17 tahun yaitu sebanyak 91 orang (37,8%), diikuti usia 16 tahun sebanyak 86 orang (35,7%), usia 15 tahun sebanyak 38 orang (15,8%), dan usia 18 tahun sebanyak 26 orang (10,7%). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada rentang usia 16–17

tahun yang termasuk dalam masa remaja pertengahan.

Penelitian ini secara khusus mengkaji hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa tingkat SMA di Kota Takengon. Pada usia 15–18 tahun, siswa berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kebutuhan akan hubungan sosial, dukungan emosional, dan kemandirian. Pada tahap ini, penggunaan internet dan *game online* juga menjadi bagian dari aktivitas hiburan dan interaksi sosial remaja. Oleh karena itu, karakteristik responden tersebut sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui apakah kualitas hubungan atau kelekatan siswa dengan orang tua memiliki hubungan dengan kecenderungan *online gaming addiction*.

c. Demografis Berdasarkan Kelas

Pengelompokan berdasarkan tingkat kelas dilakukan untuk mengetahui sebaran responden pada setiap jenjang pendidikan di tingkat SMA. Karakteristik responden berdasarkan tingkat kelas disajikan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4
Data Demografis Berdasarkan Kelas

Kelas	Jumlah	Persentase
X	76	31,5%
XI	82	34%
XIII	83	34,5%
Total	241	100%

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa responden terbanyak berasal dari kelas XII sebanyak 83 siswa (34,5%), diikuti kelas XI sebanyak 82 siswa (34,0%), dan kelas X sebanyak 76 siswa (31,5%). Sebaran responden yang relatif merata pada setiap tingkat kelas menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan siswa dari seluruh jenjang pendidikan di tingkat SMA sehingga mampu memberikan

gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan *parent attachment* dengan *online gaming addiction*.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa distribusi responden pada setiap tingkat kelas relatif seimbang sehingga hasil penelitian tidak hanya mencerminkan karakteristik siswa pada satu jenjang tertentu. Keterwakilan seluruh tingkat kelas memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai variasi *parent attachment* dan *online gaming addiction* pada siswa SMA.

Menurut Santrock (2019), masa remaja merupakan periode perkembangan yang ditandai oleh perubahan dalam aspek sosial, emosional, kognitif, dan meningkatnya kemandirian individu. Perbedaan tingkat kelas dapat mencerminkan perbedaan pengalaman perkembangan, tuntutan akademik, serta kematangan emosional siswa. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan cara siswa menggunakan teknologi dan mengelola aktivitas bermain *game online*. Dengan demikian, keterwakilan siswa dari setiap tingkat kelas penting untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai hubungan *parent attachment* dengan *online gaming addiction*.

d. Kategorisasi Data Penelitian

Kategorisasi data penelitian menyajikan data dan penjelasan mengenai pengelompokan (kategorisasi) skor dari masing-masing variabel yang diteliti, yaitu variabel *parent attachment* dan variabel kecenderungan *online gaming addiction*. Proses kategorisasi data ini mencakup pemaparan mengenai deskripsi

data hipotetik (nilai teoretis yang mungkin terjadi pada alat ukur) dan data empirik (nilai aktual yang diperoleh dari responden di lapangan).

Dalam penelitian ini, pengelompokan sampel dilakukan berdasarkan model distribusi normal dengan menerapkan pendekatan kategorisasi bertingkat (ordinal). Menurut Azwar (2012), kategorisasi ordinal berfungsi untuk membagi individu ke dalam beberapa tingkatan hierarkis dalam suatu kontinum berdasarkan atribut psikologis yang diukur.

Penetapan batasan nilai pada setiap kategori disusun menggunakan acuan rata-rata (mean) dan standar deviasi empirik. Dalam hal ini, penentuan luas interval untuk masing-masing kategori disesuaikan dengan karakteristik data penelitian dengan tetap mempertimbangkan batas-batas teoritis yang telah ditentukan. Adapun klasifikasi data dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah.

Kategorisasi ini dilakukan untuk mengetahui gambaran tingkat *parent attachment* yang dimiliki oleh siswa serta tingkat kecenderungan *online gaming addiction* yang dialami oleh siswa SMA di Kota Takengon. Hasil kategorisasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menggambarkan kondisi masing-masing variabel penelitian.

2. Kategorisasi Variabel *Parent Attachment*

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan perbandingan antara nilai yang mungkin terjadi berdasarkan cetak biru skala (hipotetik) dengan kondisi riil yang diperoleh dari responden siswa SMA di Kota Takengon

(empirik). Deskripsi data statistik untuk variabel *parent attachment* dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5

Deskripsi Data Hipotetik dan Empirik Skala Parent Attachment

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
<i>Parent Attachment</i>	Xmax	Xmin	M	SD	Xmax	Xmin	M	SD
	105	21	63	14	104	21	62,69	27,23

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

- Xmin (Skor minimal) = Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban.
 Xmax (Skor maksimal) = Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban.
 M (Mean) = Dengan rumus μ (skor max + skor min)/2
 SD (Standar Deviasi) = Dengan rumus $s = (\text{skor max} - \text{skor min})/6$

Berdasarkan hasil analisis statistik pada tabel tersebut, secara hipotetik diperoleh nilai maksimum sebesar 105, nilai minimum sebesar 21, nilai rata-rata (mean) sebesar 63, dan standar deviasi sebesar 14. Secara empirik diperoleh nilai maksimum sebesar 104, nilai minimum sebesar 21, nilai rata-rata (mean) sebesar 62,69, dan standar deviasi sebesar 27,23.

Nilai-nilai tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penentuan batasan kategorisasi pada sampel penelitian. Kategorisasi dilakukan dengan menggunakan metode jenjang (ordinal), yang membagi data ke dalam tiga kategori, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Adapun penentuan batasan masing-masing kategori didasarkan pada rumus kategorisasi yang digunakan pada skala *parent attachment* berikut.

- Rendah = $X < M - 1SD$
 Sedang = $M - 1SD \leq X < M + 1SD$
 Tinggi = $M + 1SD \leq X$
 Keterangan:

X = Rentang butir pertanyaan
M = Mean (rata-rata)
SD = Standar Deviasi

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan dalam penelitian ini, diperoleh hasil pengelompokan pada skala *Parent Attachment* pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Kategorisasi Skala Parent Attachment

Kategorisasi	Interval	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 32,45$	54	22,4%
Sedang	$32,45 \leq X < 89,92$	138	57,3%
Tinggi	$89,92 \leq X$	49	20,3%
Total		241	100%

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, hasil kategorisasi *parent attachment* menunjukkan bahwa subjek penelitian yang berada pada kategori rendah berjumlah 54 orang (22,4%), kategori sedang berjumlah 138 orang (57,3%), dan kategori tinggi berjumlah 49 orang (20,3%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat *parent attachment* pada siswa SMA di Kota Takengon dalam penelitian ini berada pada kategori sedang.

3. Kategorisasi Variabel *Online Gaming Addiction*.

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan perbandingan antara nilai yang mungkin terjadi berdasarkan cetak biru skala (hipotetik) dengan kondisi riil yang diperoleh dari responden siswa SMA di Kota Takengon (empirik). Deskripsi data statistik untuk variabel *online gaming addiction* dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut::

Tabel 4.7
Deskripsi Data Hipotetik dan Empirik Skala Online Gaming Addiction.

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmax	Xmin	M	SD	Xmax	Xmin	M	SD
<i>Online Gaming Addiction</i>	190	38	114	25,3	186	43	115,20	48,38

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

Xmin (Skor minimal)	= Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban
Xmax (Skor maksimal)	= Hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tinggi dari pembobotan pilihan jawaban
M (Mean)	= Dengan rumus μ (skor max + skor min)/2 SD
(Standar Deviasi)	= Dengan rumus $s = (\text{skor max} - \text{skor min})/6$

Berdasarkan hasil analisis statistik pada tabel tersebut, secara hipotetik diperoleh nilai maksimum sebesar 190, nilai minimum sebesar 38 nilai rata-rata (mean) sebesar 114, dan standar deviasi sebesar 25,3. Secara empirik diperoleh nilai maksimum sebesar 186, nilai minimum sebesar 43, nilai rata-rata (mean) sebesar 115,20, dan standar deviasi sebesar 48,38

Nilai-nilai tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penentuan batasan kategorisasi pada sampel penelitian. Kategorisasi dilakukan dengan menggunakan metode jenjang (*ordinal*), yang membagi data ke dalam tiga kategori, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Adapun penentuan batasan masing-masing kategori didasarkan pada rumus kategorisasi berikut.

Rendah	= $X < M - 1SD$
Sedang	= $M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	= $M + 1SD \leq X$
Keterangan:	
X	= Rentang butir pertanyaan
M	= Mean (rata-rata)
SD	= Standar Deviasi

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan dalam penelitian ini, diperoleh hasil pengelompokan pada skala *online gaming addiction* pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8

Kategorisasi Skala Online Gaming Addiction

Kategorisasi	Interval	Jumlah	Persentase
Rendah	$X < 66,81$	45	21,6%
Sedang	$66,81 \leq X < 163,58$	144	59,8%
Tinggi	$163,58 \leq X$	52	18,7%
Total		241	100%

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, hasil kategorisasi *online gaming addiction* menunjukkan bahwa subjek penelitian yang berada pada kategori rendah berjumlah 45 orang (21,6%), kategori sedang berjumlah 144 orang (59,8%), dan kategori tinggi berjumlah 52 orang (18,7%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon dalam penelitian ini berada pada kategori sedang.

C. Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Dalam penelitian ini, uji prasyarat meliputi dua jenis pengujian, yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *skewness*. Hasil pengujian normalitas disajikan pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9

Hasil Uji Normalitas dengan skewness.

No	Variabel Penelitian	Skewness
1.	<i>Parent Attachment</i>	-0,032
2.	<i>Online Gaming Addiction</i>	0,007

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas, hasil uji normalitas pada variabel *parent attachment* menunjukkan nilai signifikansi *skewness* sebesar -0,32. Pada variabel *Online Gaming Addiction* diperoleh nilai signifikansi *skewness* sebesar 0,007 yang artinya batas nilai *skewness* masih di anggap normal karena berada pada -1,96 s/d 1,96 (sering di bulatkan -2 s/d +20) sehingga variabel pada peneltian ini berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan *skewness* yang menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis parametrik yaitu korelasi *pearson product moment (r)*.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS dengan melihat nilai pada bagian *Linearity*. Hubungan antarvariabel dinyatakan linear apabila nilai signifikansi *Linearity* lebih besar dari 0,05 atau nilai *Linearity* menunjukkan signifikansi kurang dari 0,05.

Tabel 4.10

Hasil Uji Linearitas Penelitian

Variabel Penelitian	<i>Linearity</i>	<i>P</i>
<i>Parent Attachment</i>	32761.022	0,000
<i>Online Gaming Addiction</i>		

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas, diperoleh nilai *Linearity* sebesar 32761.0,22 ($p > 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *Parent Attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* tidak mengalami penyimpangan dari garis linear. Selain itu, nilai *linearity* menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *parent attachment* dan kecenderungan *online gaming addiction* bersifat linear.

2. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah peneliti menyelesaikan uji prasyarat. Dalam penelitian ini, uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji parametrik menggunakan korelasi *pearson product moment* (r). Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11

Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian

Variabel Penelitian	Corelation	P
<i>Parent Attachment</i> <i>Online Gaming Addiction</i>	-0.991	0.000

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,991 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon.

Nilai koefisien korelasi sebesar -0,991 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat kuat. Arah hubungan yang negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi *parent attachment* yang dimiliki siswa, maka semakin rendah dan sebaliknya semakin rendah *parent attachment* yang dimiliki siswa, maka semakin tinggi kecenderungan *online gaming addiction* yang diperoleh dalam penelitian ini. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon dinyatakan diterima.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,991$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan negatif antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon.

Koefisien korelasi menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel berada pada arah negatif dengan tingkat hubungan yang sangat kuat. Artinya, semakin tinggi *parent attachment* yang dimiliki siswa, maka semakin rendah kecenderungan *online gaming addiction*. Sebaliknya, semakin rendah *parent attachment*, maka semakin tinggi kecenderungan *online gaming addiction*. Temuan ini menunjukkan

bahwa kualitas hubungan emosional antara siswa dengan orang tua berkaitan dengan kecenderungan siswa dalam menggunakan *game online*.

Menurut Bowlby (1988), hubungan kelekatan dengan figur pengasuh merupakan dasar penting dalam perkembangan psikologis individu. Kelekatan yang aman memberikan *secure base* yang membantu individu menghadapi tekanan dan mengeksplorasi lingkungan. Selanjutnya, Mikulincer dan Shaver (2016) menjelaskan bahwa kualitas kelekatan berkaitan dengan regulasi emosi dan cara individu menghadapi tekanan. Dalam konteks penelitian ini, hubungan yang baik dengan orang tua dapat menjadi salah satu sumber dukungan emosional bagi siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Kualitas *parent attachment* juga dapat dilihat melalui dimensi *trust*, *communication*, dan *alienation*. Armsden dan Greenberg (1987) menjelaskan bahwa kepercayaan dan komunikasi yang baik dengan orang tua mencerminkan kualitas kelekatan yang lebih positif, sedangkan *alienation* menggambarkan perasaan keterasingan dalam hubungan dengan orang tua. Dengan demikian, hubungan yang baik antara siswa dan orang tua dapat memberikan dukungan emosional yang dibutuhkan dalam menghadapi berbagai tuntutan perkembangan.

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui konsep *Compensatory Internet Use* dari Kardefelt-Winther (2014). Konsep tersebut menjelaskan bahwa individu dapat menggunakan internet untuk mengatasi atau mengompensasi masalah yang dialami dalam kehidupan nyata. Dalam konteks *online gaming*, Kuss dan Griffiths (2012) menjelaskan bahwa permainan daring dapat memberikan pengalaman sosial, pencapaian, serta menjadi sarana untuk melarikan

diri dari permasalahan kehidupan nyata. Oleh karena itu, ketika kebutuhan emosional dan sosial tidak terpenuhi secara optimal, aktivitas *game online* dapat menjadi salah satu alternatif bagi remaja untuk memperoleh kenyamanan atau mengurangi emosi negatif.

Berdasarkan hasil kategorisasi, sebagian besar siswa memiliki tingkat *parent attachment* pada kategori sedang, yaitu sebanyak 138 orang (57,3%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hubungan kelekatan dengan orang tua pada tingkat sedang, sehingga masih terdapat peluang untuk meningkatkan kualitas komunikasi, kepercayaan, dan kedekatan emosional antara siswa dengan orang tua. Sementara itu, pada variabel kecenderungan *online gaming addiction*, mayoritas siswa berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 144 orang (59,8%). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* cukup menjadi bagian dari kehidupan siswa, tetapi sebagian besar siswa belum berada pada kategori kecenderungan yang tinggi.

Hubungan negatif yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas hubungan antara siswa dan orang tua berkaitan dengan pola penggunaan *game online*. Remaja yang memperoleh dukungan emosional dan hubungan yang aman dengan orang tua cenderung memiliki sumber daya psikologis yang lebih baik dalam menghadapi tekanan. Sebaliknya, ketika kebutuhan psikologis tidak terpenuhi atau individu mengalami tekanan, penggunaan internet dapat menjadi bentuk kompensasi terhadap kondisi tersebut (Kardefelt-Winther, 2014). Hal ini memberikan gambaran bahwa lingkungan keluarga merupakan salah satu konteks

penting yang perlu diperhatikan dalam memahami kecenderungan penggunaan *game online* pada remaja.

Namun, hasil penelitian ini tidak dapat diartikan bahwa *parent attachment* merupakan satu-satunya faktor yang menyebabkan *online gaming addiction*. Kecenderungan tersebut dapat berkaitan dengan berbagai faktor lain, seperti kontrol diri, pola asuh, teman sebaya, kondisi psikologis, dan pola penggunaan internet. Kuss dan Griffiths (2012) menunjukkan bahwa *internet gaming addiction* merupakan fenomena yang kompleks dan berkaitan dengan berbagai faktor psikologis maupun sosial.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,991 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon. Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat kuat dengan arah hubungan negatif.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa *parent attachment* memiliki keterkaitan dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa. Hubungan emosional antara siswa dengan orang tua, yang meliputi aspek kedekatan, rasa aman, komunikasi, serta dukungan emosional, menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan bagaimana siswa menggunakan aktivitas bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil kategorisasi data penelitian, diketahui bahwa mayoritas subjek memiliki tingkat *parent attachment* pada kategori sedang dengan jumlah 138 orang (57,3%), sedangkan tingkat kecenderungan *online gaming addiction* mayoritas juga berada pada kategori sedang dengan jumlah 144 orang (59,8%). Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMA di Kota Takengon

memiliki hubungan keterikatan dengan orang tua yang cukup baik serta memiliki kecenderungan bermain *game online* pada tingkat sedang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara *parent attachment* dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada siswa SMA di Kota Takengon. Semakin tinggi *parent attachment* yang dimiliki siswa, maka semakin rendah dan sebaliknya semakin rendah *parent attachment* yang dimiliki siswa, maka semakin tinggi kecenderungan *online gaming addiction* yang diperoleh oleh siswa dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat konkret, realistis, dan praktis bagi berbagai pihak terkait:

1. Bagi Siswa SMA

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap pola penggunaan *game online* agar aktivitas bermain tidak mengganggu kewajiban akademik, hubungan sosial, maupun aktivitas sehari-hari. Siswa juga disarankan untuk membangun komunikasi yang terbuka dengan orang tua mengenai kebutuhan, permasalahan, serta aktivitas yang dilakukan, termasuk dalam penggunaan teknologi dan permainan *online*.

Hubungan yang baik dengan orang tua dapat menjadi sumber dukungan emosional yang membantu siswa dalam mengatur perilaku dan mengambil keputusan secara lebih bijaksana. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu

memanfaatkan hubungan keluarga sebagai tempat mendapatkan dukungan, bukan hanya menjadikan *game online* sebagai sarana utama dalam memenuhi kebutuhan hiburan atau pelarian dari masalah.

2. Bagi Orang Tua dan Keluarga

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan kualitas hubungan dengan anak melalui komunikasi yang terbuka, pemberian perhatian, dukungan emosional, serta keterlibatan dalam kehidupan anak sehari-hari. Pengawasan terhadap penggunaan teknologi dan aktivitas bermain *game online* sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang positif dan tidak hanya berfokus pada larangan.

Orang tua perlu memahami bahwa kedekatan emosional dengan anak merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan psikologis remaja. Dengan adanya hubungan yang aman dan suportif, anak akan lebih mudah mengembangkan kontrol diri serta mampu mengatur penggunaan teknologi secara sehat.

3. Bagi Sekolah dan Instansi Terkait

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi yang sehat, manajemen waktu, serta dampak penggunaan *game online* secara berlebihan kepada siswa. Sekolah juga dapat mengembangkan layanan bimbingan konseling yang membantu siswa dalam mengelola perilaku penggunaan internet dan meningkatkan keterampilan regulasi diri.

Selain itu, sekolah dapat bekerja sama dengan orang tua untuk menciptakan lingkungan pendukung yang mampu membantu siswa mengembangkan hubungan keluarga yang positif serta mencegah munculnya perilaku penggunaan *game online* yang bermasalah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai faktor-faktor lain yang berhubungan dengan kecenderungan *online gaming addiction* pada remaja, seperti kontrol diri, pola asuh orang tua, dukungan sosial, kesepian, motivasi bermain *game*, serta pengaruh teman sebaya.

Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode penelitian kualitatif atau metode campuran (*mixed method*) untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan *game online* serta bagaimana hubungan keluarga memengaruhi perilaku tersebut. Selain itu, penelitian berikutnya dapat memperluas jumlah responden dan wilayah penelitian agar hasil yang diperoleh dapat memiliki cakupan generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainsworth, M. D. S., Blehar, M. C., Waters, E., & Wall, S. (1978). *Patterns of attachment: A psychological study of the strange situation*. Erlbaum.
- Azwar. (2017). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Allen, J. P. (2008). The attachment system in adolescence. In J. Cassidy & P. R. Shaver (Eds.), *Handbook of attachment: Theory, research, and clinical applications* (2nd ed., pp. 619–635). Guilford Press.
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 16(5), 427–454. <https://doi.org/10.1007/BF02202939>
- Ballarotto, G., Volpi, B., Salvi, E., & Marzilli, E. (2018). The association between attachment and addiction: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(3), 594–619. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9800-4>
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss: Vol. 1. Attachment*. Basic Books.
- Bronfenbrenner, U. (1986). Ecology of the family as a context for human development: Research perspectives. *Developmental Psychology*, 22(6), 723–742. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.22.6.723>
- Brumariu, L. E., & Kerns, K. A. (2010). Parent–child attachment and internalizing symptoms in childhood and adolescence: A review of empirical findings and future directions. *Development and Psychopathology*, 22(1), 177–203. <https://doi.org/10.1017/S0954579409990264>
- Eichenbaum, A., Katt, J., & Stavropoulos, V. (2021). Insecure attachment and problematic internet use: A meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(11), 723–731. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0769>
- Ervika, E. (2005). Kelekatan (attachment) pada anak. *Jurnal Psikologi USU*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/3487/1/psikologieka%20ervika>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi 9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. D. (2005). Online computer gaming: Gambling's latest frontier. *Journal of Gambling Issues*, 11(1).

- Griffiths, M. D. (2017). Behavioural addiction and gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 119–122. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.022>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
- Kepios. (2024, February). *Digital 2024: Indonesia*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Kim, K., & Kim, D. (2015). Parental attachment and adolescent internet gaming addiction: The mediating role of social support and self-control. *Child and Youth Services Review*, 57, 197–206. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2015.07.009>
- Kim, S., & Chun, J. (2023). Dampak keterikatan orang tua dan teman sebaya terhadap kecanduan game pada remaja putus sekolah di Korea Selatan: Peran mediasi stigma sosial. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1), 72. <https://doi.org/10.3390/ijerph20010072>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Linawati, L., Wijaya, Y. D., & Safitri, S. (2020). Gambaran kelekatan terhadap ayah pada remaja laki-laki pecandu games online. *JCA Psikologi*, 1(1).
- Mikulincer, M., & Shaver, P. R. (2016). *Attachment in adulthood: Structure, dynamics, and change* (2nd ed.). Guilford Press.
- Nielsen, A., Svedberg, P., & Hylén, L. (2020). Family factors and problematic internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(4), 1052–1068. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00086>
- Ribble, M. (2017). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (4th ed.). International Society for Technology in Education (ISTE).

- Rosenstein, D. L., & Horowitz, F. D. (1996). Wait for me: The role of infant–mother attachment in the development of social responsiveness. *Child Development*, 67(4), 1552–1573. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1996.tb01815.x>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia.
- Schneider, M., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Parental influences and problematic internet gaming: A systematic review. *Addictive Behaviors Reports*, 6, 77–86. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.02.001>
- Sheldon, L. G., & Johnson, M. (2017). The role of family conflict and attachment in adolescent Online Gaming Addiction. *Journal of Adolescent Health*, 61(4), 512–518.
- Sroufe, L. A., Egeland, B., Carlson, E. A., & Collins, W. A. (2005). *The development of the person: The Minnesota study of risk and adaptation from birth to adulthood*. Guilford Press.
- Steinberg, L., & Morris, A. S. (2001). Adolescent development. *Annual Review of Psychology*, 52, 83–110.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 2, Cet. 29). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Teng, Z., Griffiths, M. D., Nie, Q., Xiang, G., & Guo, C. (2020). Keterikatan orang tua-remaja dan keterikatan teman sebaya terkait dengan gangguan permainan internet: Sebuah studi longitudinal pada mahasiswa S1 tahun pertama. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(1), 116–128. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00011>
- Tiwa, J. R., Bawotong, J., & Palandeng, O. I. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 7(1).

- Vondra, J. I., Shaw, D. S., & Kevenides, M. C. (2010). Attachment security and the emergence of problem behavior in toddlerhood. *Attachment & Human Development*, 12(1–2), 17–36.
<https://doi.org/10.1080/14616730903416805>
- We Are Social. (2024). *Digital 2024: Indonesia global market report*.
<https://wearesocial.com>
- Wilkinson, R. B. (2004). Parental attachment and adolescent mental health. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 13(Suppl 2), II124–II134.
<https://doi.org/10.1007/s00787-004-1060-0>
- World Health Organization. (2019). *International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.)*.
- World Health Organization. (2024). *International classification of diseases 11th revision (ICD-11): Gaming disorder*. WHO.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.
<https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Zaheer, U. A., Mastrokoulou, S., Longobardi, C., & Bozzato, P. (2025). Keterikatan orang tua dan kecanduan video game: Peran mediasi serial dukungan sosial dan lamunan maladaptif. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 15(4), 60.
<https://doi.org/10.3390/ejihpe15040060>
- Zimmer-Gembeck, M. J., Duffy, A. L., & Hunter, H. (2015). Review: Is parent-child attachment a correlate of children emotion regulation and coping *International Journal of Behavioral Development*.

LAMPIRAN



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY

Nomor : B-1697Un.08/F.Psi/Kp.00.4/08/2026

TENTANG

PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026
PADA FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi Mahasiswa Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 pada Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry, dipandang perlu menetapkan pembimbing skripsi;
 - b. Bahwa nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap diberi tugas sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang No.20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
 8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
 10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
 11. Keputusan Menteri Agama No. 40 Tahun 2008 tentang Statuta IAIN Ar-Raniry;
 12. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor: 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur PPs di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 13. Hasil Penetapan Ketua Prodi Psikologi tanggal 26 Agustus 2026.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan Pertama** :
- | | | |
|------------------|-------------------------------------|----------------------------|
| Menunjuk Saudara | 1. Dr. Miftahul Jannah, S.Ag., M.Si | Sebagai Pembimbing Pertama |
| | 2. Hendri, M.Si | Sebagai Pembimbing Kedua |

Untuk membimbing Skripsi:

Nama : Maulida Sari Rizki
NIM/Prodi : 220901025/ Psikologi
Judul : Hubungan *Parent Attachment* dengan Kecenderungan *Online Gaming Addiction* pada Siswa SMAN 1, SMAN 4, dan SMAN 8 di Kota Takengon

- Kedua** : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Ketiga** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2025.
- Keempat** : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, sesuai dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan Surat Keputusan ini.
- Kelima** : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 27 Agustus 2026

Dekan Fakultas Psikologi,


Muslim

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing Skripsi;
4. Yang bersangkutan.

CS Dipindai dengan CamScanner

Sampai Kalaupun Sampai Membangun Negeri



SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS PSIKOLOGI**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-1226/Un.08/F.Psi.I/PP.00.9/6/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

KEPALA SMA N 1 TAKENGON; KEPALA SMA N 4 TAKENGON; KEPALA SMA N 8 TAKENGON
UNGGUL

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220901025

Nama : MAULIDA SARI RIZKI

Program Studi/Jurusan : Psikologi

Alamat : Jalan yosudarso, Takengon, Blang kolak 2, kecamatan Bebesen, kabupaten
Aceh ten

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Psikologi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***HUBUNGAN PARENT ATTACHMENT DENGAN KECENDERUNGAN ONLINE GAMING ADDICTION PADA SISWA SMA DI KOTA TAKENGON***

Banda Aceh, 17 Juni 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Safrilsyah, S.Ag., M.Si.

NIP. 197004201997031001

Berlaku sampai : 17 Juli 2026

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



**PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 TAKENGON**



Jalan Lebe Kader No.13 Takengon Kode Pos.24552 Telepon. (0643) 21550
Laman : smantkn.blogspot.com Pos-el : sman1takengon1959@gmail.com Faksimili (0643) 21550

Nomor : 400.3.8/184
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Keterangan Selesai Penelitian

Yang terhormat,
**Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
di Banda Aceh**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Takengon menerangkan bahwa:

Nama : MAULIDA SARI RIZKI
NIM : 22090201025
Program Studi : Psikologi
Judul Penelitian : *"Hubungan Parent Attachment dengan Kecenderungan Online Gaming Addiction pada Siswa SMA di Kota Takengon"*

Berdasarkan Surat Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor B-1226/Un.08/F.Psi./PP.00.9/6/2026 tanggal 17 Juni 2026, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa, yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Takengon.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Takengon, 16 Juli 2026
Kepala Sekolah



RONADI LINGGA, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19750901 200212 1 005



**PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 4 TAKENGON**



Jln. Takengon-Bireuen Desa Pinangan Telp (0643) 21093
Iaman: sman4acehtengah89@gmail.com. Website: www.sman4-takengon.sch.id

Nomor	: 400.3.8/ 404	Kepada Yth,
Sifat	: Biasa	Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Lampiran	: -	UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Perihal	: <u>Selesai Penelitian</u>	Di,-
		Tempat

Yang Bertanda Tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 4 Takengon Kecamatan
Kebayakan Kabupaten Aceh Tengah, Menerangkan Bahwa :

Nama	: Maulida Sari Rizki
NIM	: 22090201025
Fakultas/Prodi	: Psikologi
Judul	: " <i>Hubungan Parent Attachment Dengan Kecenderungan Online Gaming Addiction Pada Siswa Di Kota Takengon</i> "

Berdasarkan Surat Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN – Raniry Banda Aceh
Nomor : B-1226/Un.08/F.Psi.I/PP.00.9/6/2026, Tanggal 17 Juni 2026, Hal : Penelitian
Ilmiah Mahasiswa, Maka nama tersebut diatas telah selesai melakukan penelitian di SMA
Negeri 4 Takengon Kabupaten Aceh Tengah.

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Takengon, 18 Juli 2026
Kepala SMA N 4 Takengon

Syafridi, S. Si
Pembina Tk.I
Nip.19841206 200904 1 004



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 8 TAKENGON UNGGUL

Jln. Pertamina - Kebel Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah Kode Pos 24552
Tlp / Faks (0643) 2625535 email : sman8.takengonunggul@yahoo.co.id



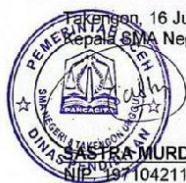
Nomor	: 400.3.8/ 928	Kepada Yth,
Sifat	: Biasa	Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Lampiran	: -	UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Perihal	: <u>Selesai Penelitian</u>	Di,-
		Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 8 Takengon Unggul Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah, menerangkan bahwa :

Nama	:	MAULIDA SARI RIZKI
NIM	:	22090201025
Fakultas/Prodi	:	Psikologi
Judul	:	" HUBUNGAN PARENT ATTACHMENT DENGAN KECENDERUNGAN ONLINE GAMING ADDICTION PADA SISWA SMA DI KOTA TAKENGON "

Berdasarkan surat Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Ar – Raniry Banda Aceh Nomor : B-1226/Un.08/F.Psi./PP.00.9/6/2026, Tanggal 17 Juni 2026, Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka nama tersebut diatas telah selesai melakukan penelitian di SMA Negeri 8 Takengon Unggul Kabupaten Aceh Tengah.

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Takengon, 16 Juli 2026
Kepala SMA Negeri 8 Takengon Unggul

ASTRA MURDALIKA, S.Pd.
NIP. 1971042119988012002
ND Nomor : 400.3.8/925
Tanggal : 13 Juli 2026

KUESIONER TRY OUT

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan, Saya Maulida Sari Rizki, mahasiswi Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian sebagai salah satu dari syarat dalam penyelesaian studi Sarjana (S1). Sehubungan dengan itu, saya memohon kesediaan saudara/i untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan mengisi kuesioner yang ada dibawah ini. Kriteria partisipan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa aktif SMA Negeri di Kota Takengon.
2. Bersedia menjadi responden penelitian.
3. Menggunakan atau pernah menggunakan permainan online.

Tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga diharapkan saudara/i dapat menjawab dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bentuk jawaban pada skala ini berupa beberapa pilihan seperti di bawah ini, saudara/i diharapkan untuk memilih salah satu diantara:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Netral (N)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Partisipasi saudara/i sangat penting dalam mendukung kelancaran dan keberhasilan penelitian saya. Seluruh informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

INFORMED CONSENT

Dengan pertimbangan di atas, maka dengan ini saya memutuskan bersedia untuk berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian ini:

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 Jenis Kelamin :
 Usia :
 Kelas :
 Nama Sekolah :
 Durasi bermain *game online* per hari :

1. SKALA PARENT ATTACHMENT

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan berikut dan pilihlah jawaban yang paling menggambarkan kondisi Saudara/I.

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa orang tua selalu mendukung saya.					
2.	Saya merasa aman ketika bersama orang tua					
3.	Saya terbuka menceritakan masalah kepada orang tua					
4.	Saya nyaman berdiskusi dengan orang tua					
5.	Saya merasa dekat dengan orang tua					
6.	Saya merasa dipahami oleh orang tua					
7.	Saya merasa orang tua tidak peduli dengan saya					
8.	Saya merasa tidak nyaman dekat dengan orang tua					
9.	Saya sulit berbicara jujur kepada orang tua					
10.	Saya lebih memilih menyimpan masalah sendiri					
11.	Saya merasa jauh dari orang tua					
12.	Orang tua tidak memahami saya					
13.	Orang tua selalu membantu saya saat kesulitan					
14.	Saya merasa tenang saat bersama orang tua					
15.	Saya mudah berbagi cerita dengan orang tua					
16.	Saya sering meminta pendapat orang tua					
17.	Hubungan saya dengan orang tua hangat					

18.	Orang tua memahami perasaan saya					
19.	Orang tua kurang memperhatikan kebutuhan saya					
20.	Saya merasa cemas ketika bersama orang tua					
21.	Saya menutup diri dari orang tua					
22.	Saya jarang menceritakan masalah kepada orang tua					
23.	Saya merasa kurang dekat dengan orang tua meskipun di rumah					
24.	Saya merasa tidak dimengerti oleh orang tua					

2. SKALA ONLINE GAMING ADDICTION

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan berikut dan pilihlah jawaban yang paling menggambarkan kondisi Saudara/i.

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya sering memikirkan game.					
2.	Saya merasa membutuhkan bermain game setiap hari.					
3.	Game mengganggu kegiatan belajar saya.					
4.	Saya jarang bersosialisasi karena bermain game.					
5.	Saya bermain game lebih lama dibandingkan sebelumnya.					
6.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game.					
7.	Saya merasa tidak nyaman ketika tidak dapat bermain game.					
8.	Saya menjadi kesal ketika tidak bisa bermain game.					
9.	Saya menunda tugas karena bermain game.					
10.	Saya lebih memilih bermain game daripada menghabiskan waktu bersama keluarga.					
11.	Saya tidak terlalu memikirkan game.					
12.	Saya tidak bergantung pada game.					
13.	Saya tetap fokus belajar meskipun bermain game.					
14.	Saya tetap bersosialisasi dengan baik meskipun bermain game.					
15.	Saya dapat berhenti bermain game sesuai waktu yang saya rencanakan.					
16.	Saya tetap tenang tanpa bermain game.					
17.	Saya tetap merasa tenang ketika tidak dapat					

	bermain game.					
18.	Saya tetap merasa nyaman ketika tidak bermain game.					
19.	Saya tetap menyelesaikan tugas meskipun ada game.					
20.	Saya tetap meluangkan waktu untuk keluarga meskipun bermain game.					
21.	Saya sulit berhenti memikirkan game.					
22.	Saya sulit mengurangi waktu bermain game.					
23.	Prestasi saya menurun karena game.					
24.	Waktu belajar saya terganggu karena game.					
25.	Saya terus menambah durasi bermain game setiap kali bermain.					
26.	Saya merasa tidak nyaman jika tidak bermain game.					
27.	Saya merasa sedih ketika tidak bisa bermain game.					
28.	Saya menjadi kesal ketika tidak dapat bermain game.					
29.	Saya mengabaikan kewajiban karena game.					
30.	Saya mengabaikan aktivitas penting lainnya karena bermain game.					
31.	Saya dapat mengalihkan pikiran dari game.					
32.	Saya mampu mengatur waktu bermain game.					
33.	Prestasi saya tidak terganggu oleh game.					
34.	Waktu belajar saya tetap berjalan normal.					
35.	Saya mampu membatasi durasi bermain game sesuai waktu yang saya tentukan.					
36.	Saya tidak terganggu ketika tidak bermain game.					
37.	Saya tidak merasa terganggu ketika tidak bermain game.					
38.	Saya tetap merasa biasa saja ketika tidak bermain game.					
39.	Saya tetap menjalankan kewajiban dengan baik meskipun bermain game.					
40.	Saya tetap aktif mengikuti kegiatan lain meskipun bermain game.					

TABULASI DATA TRY OUT

PARENT ATTACHMENT (X1)																								
X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	TOTAL X
3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	105
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
4	4	3	5	5	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	5	4	3	3	4	4	4	3	3	105
3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	108
4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	108
4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	107
5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	94
5	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	105
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	95
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	115
4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101
4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	112
5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	120
5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	91
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	119
4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	100
4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	112
4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	108
4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	111
4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	3	5	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	93
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
5	3	3	4	4	4	3	3	3	5	2	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	5	3	4	99
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	97
4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	109
5	4	3	5	5	3	4	3	5	5	3	4	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	90
5	3	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	97
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	105
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	114
4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	105
5	3	3	5	5	3	3	3	5	5	3	4	3	3	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	93
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	100
5	3	3	5	5	3	4	3	5	5	3	4	3	3	3	5	5	5	3	3	4	5	3	3	93
5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	3	3	4	3	5	5	5	4	3	5	5	4	3	94
4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	115
3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	100
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	113
4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	102
4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	115
3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	109
5	4	3	5	5	3	3	3	5	5	3	3	3	4	3	5	5	5	3	3	5	5	3	3	93
5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	5	5	5	4	3	4	5	4	3	91
3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	104
4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	109
3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	104
4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	109
4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	107
4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	104
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	101

[illegible]

UJI DAYA BEDA AITEM DAN RELIABILITAS

1. Skala *Parent Attachment*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.890	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	98.6615	44.977	.534	.884
VAR00002	98.0462	46.138	.469	.886
VAR00003	98.5692	44.030	.728	.879
VAR00004	98.0000	48.750	.086	.894
VAR00005	98.6154	45.209	.542	.884
VAR00006	98.0462	46.138	.469	.886
VAR00007	98.1538	46.913	.355	.888
VAR00008	98.5692	44.030	.728	.879
VAR00009	98.0462	46.138	.469	.886
VAR00010	98.0462	46.138	.469	.886
VAR00011	98.6000	44.244	.525	.884
VAR00012	98.1692	48.080	.156	.893
VAR00013	98.0154	47.015	.340	.889
VAR00014	98.2923	45.210	.493	.885
VAR00015	98.5692	44.030	.728	.879
VAR00016	98.0462	46.138	.469	.886
VAR00017	98.4154	47.184	.222	.893
VAR00018	98.0462	46.138	.469	.886
VAR00019	98.1538	46.913	.355	.888
VAR00020	98.5692	44.030	.728	.879
VAR00021	98.6154	45.209	.542	.884
VAR00022	98.2923	45.210	.493	.885
VAR00023	98.6154	45.209	.542	.884
VAR00024	98.2923	45.210	.493	.885

2. Skala *Parent Attachment*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	85.4923	40.723	.521	.898
VAR00002	84.8769	41.547	.498	.899
VAR00003	85.4000	39.681	.736	.893
VAR00005	85.4462	40.876	.538	.898
VAR00006	84.8769	41.547	.498	.899
VAR00007	84.9846	42.672	.323	.903
VAR00008	85.4000	39.681	.736	.893
VAR00009	84.8769	41.547	.498	.899
VAR00010	84.8769	41.547	.498	.899
VAR00011	85.4308	40.187	.494	.900
VAR00013	84.8462	42.476	.354	.902
VAR00014	85.1231	40.828	.496	.899
VAR00015	85.4000	39.681	.736	.893
VAR00016	84.8769	41.547	.498	.899
VAR00018	84.8769	41.547	.498	.899
VAR00019	84.9846	42.672	.323	.903
VAR00020	85.4000	39.681	.736	.893
VAR00021	85.4462	40.876	.538	.898
VAR00022	85.1231	40.828	.496	.899
VAR00023	85.4462	40.876	.538	.898
VAR00024	85.1231	40.828	.496	.899

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan, Saya Maulida Sari Rizki, mahasiswi Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian sebagai salah satu dari syarat dalam penyelesaian studi Sarjana (S1). Sehubungan dengan itu, saya memohon kesediaan saudara/i untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan mengisi kuesioner yang ada dibawah ini. Kriteria partisipan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah:

4. Siswa aktif SMA Negeri di Kota Takengon.
5. Bersedia menjadi responden penelitian.
6. Menggunakan atau pernah menggunakan permainan online.

Tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga diharapkan saudara/i dapat menjawab dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bentuk jawaban pada skala ini berupa beberapa pilihan seperti di bawah ini, saudara/i diharapkan untuk memilih salah satu diantara:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Netral (N)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Partisipasi saudara/i sangat penting dalam mendukung kelancaran dan keberhasilan penelitian saya. Seluruh informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

INFORMED CONSENT

Dengan pertimbangan di atas, maka dengan ini saya memutuskan bersedia untuk berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian ini:

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Kelas :

Nama Sekolah :

Durasi bermain *game online* per hari :

1. SKALA PARENT ATTACHMENT

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan berikut dan pilihlah jawaban yang paling menggambarkan kondisi Saudara/I.

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa orang tua selalu mendukung saya.					
2.	Saya merasa aman ketika bersama orang tua					
3.	Saya terbuka menceritakan masalah kepada orang tua					
4.	Saya merasa dekat dengan orang tua					
5.	Saya merasa dipahami oleh orang tua					
6.	Saya merasa orang tua tidak peduli dengan saya					
7.	Saya merasa tidak nyaman dekat dengan orang tua					
8.	Saya sulit berbicara jujur kepada orang tua					
9.	Saya lebih memilih menyimpan masalah sendiri					
10.	Saya merasa jauh dari orang tua					
11.	Orang tua selalu membantu saya saat kesulitan					
12.	Saya merasa tenang saat bersama orang tua					
13.	Saya mudah berbagi cerita dengan orang tua					
14.	Saya sering meminta pendapat orang tua					
15.	Orang tua memahami perasaan saya					
16.	Orang tua kurang memperhatikan kebutuhan saya					
17.	Saya merasa cemas ketika bersama orang tua					

18.	Saya menutup diri dari orang tua					
19.	Saya jarang menceritakan masalah kepada orang tua					
20.	Saya merasa kurang dekat dengan orang tua meskipun di rumah					
21.	Saya merasa tidak dimengerti oleh orang tua					

2. SKALA ONLINE GAMING ADDICTION

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan berikut dan pilihlah jawaban yang paling menggambarkan kondisi Saudara/i.

No	Pernyataan	Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya sering memikirkan game.					
2.	Saya merasa membutuhkan bermain game setiap hari.					
3.	Game mengganggu kegiatan belajar saya.					
4.	Saya jarang bersosialisasi karena bermain game.					
5.	Saya bermain game lebih lama dibandingkan sebelumnya.					
6.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game.					
7.	Saya merasa tidak nyaman ketika tidak dapat bermain game.					
8.	Saya menjadi kesal ketika tidak bisa bermain game.					
9.	Saya menunda tugas karena bermain game.					
10.	Saya lebih memilih bermain game daripada menghabiskan waktu bersama keluarga.					
11.	Saya tidak bergantung pada game.					
12.	Saya tetap fokus belajar meskipun bermain game.					
13.	Saya tetap bersosialisasi dengan baik meskipun bermain game.					
14.	Saya dapat berhenti bermain game sesuai waktu yang saya rencanakan.					
15.	Saya tetap tenang tanpa bermain game.					
16.	Saya tetap merasa tenang ketika tidak dapat bermain game.					
17.	Saya tetap merasa nyaman ketika tidak bermain game.					
18.	Saya tetap menyelesaikan tugas meskipun ada game.					
19.	Saya tetap meluangkan waktu untuk keluarga meskipun bermain game.					

20.	Saya sulit berhenti memikirkan game.					
21.	Saya sulit mengurangi waktu bermain game.					
22.	Waktu belajar saya terganggu karena game.					
23.	Saya terus menambah durasi bermain game setiap kali bermain.					
24.	Saya merasa tidak nyaman jika tidak bermain game.					
25.	Saya merasa sedih ketika tidak bisa bermain game.					
26.	Saya menjadi kesal ketika tidak dapat bermain game.					
27.	Saya mengabaikan kewajiban karena game.					
28.	Saya mengabaikan aktivitas penting lainnya karena bermain game.					
29.	Saya dapat mengalihkan pikiran dari game.					
30.	Saya mampu mengatur waktu bermain game.					
31.	Prestasi saya tidak terganggu oleh game.					
32.	Waktu belajar saya tetap berjalan normal.					
33.	Saya mampu membatasi durasi bermain game sesuai waktu yang saya tentukan.					
34.	Saya tidak terganggu ketika tidak bermain game.					
35.	Saya tidak merasa terganggu ketika tidak bermain game.					
36.	Saya tetap merasa biasa saja ketika tidak bermain game.					
37.	Saya tetap menjalankan kewajiban dengan baik meskipun bermain game.					
38.	Saya tetap aktif mengikuti kegiatan lain meskipun bermain game.					

TABULASI DATA PENELITIAN

Responden	PARENT ATTACHMENT X																						
	X1	X2	X3	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X13	X14	X15	X16	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	Total X	
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	25	
2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	66	
3	1	1	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	1	2	42	
4	4	3	5	3	3	3	4	4	5	5	4	5	3	4	3	5	4	5	4	5	5	86	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	102	
6	4	3	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	65	
7	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	2	64	
8	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	100	
9	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	24	
10	2	2	2	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3	46	
11	3	2	3	2	2	4	4	2	2	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	3	62	
12	4	5	5	3	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	5	5	3	5	4	86	
13	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	29	
14	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	100	
15	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	101	
16	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	28	
17	4	3	5	3	4	5	3	3	5	5	3	5	5	3	4	4	3	4	4	4	5	84	
18	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	24	
19	2	2	2	1	1	3	3	2	2	3	2	1	3	1	1	3	1	2	3	3	3	44	
20	3	4	2	4	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	2	2	4	4	2	4	3	61	
21	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	42	
22	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	27	
23	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	44	
24	2	2	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	3	61	
25	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	100	
26	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	5	5	4	85	
27	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	102	
28	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	47	
29	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	84	
30	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	3	1	2	3	1	3	45	
31	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	26	
32	4	5	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	3	4	83	
33	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	3	5	4	4	4	3	4	5	4	3	5	84	
34	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	61	
35	1	2	3	3	1	1	1	2	1	2	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	41	
36	4	3	4	2	3	3	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	68	
37	4	2	4	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	64	
38	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	3	4	3	4	4	5	5	5	5	5	92	
39	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	26	
40	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	35	
41	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	101	
42	3	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	41	
43	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	99	
44	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	5	5	4	3	83	
45	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	28	
46	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	40	
47	4	5	3	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	5	4	3	3	4	5	3	79	
48	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	28	
49	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	102	
50	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	3	1	1	3	44	

51	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	66
52	3	3	3	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	3	2	42
53	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	26
54	5	5	4	5	5	4	3	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	3	90
55	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	27
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	104
57	4	3	4	3	5	3	5	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	3	4	5	82
58	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
59	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	60
60	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	103
61	2	2	2	1	2	3	2	1	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	40
62	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	98
63	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
64	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	64
65	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	47
66	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	103
67	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	66
68	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	2	4	3	4	3	4	3	4	61
69	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	4	60
70	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	98
71	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	65
72	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	3	2	4	2	3	2	4	4	3	4	65
73	4	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	2	4	2	4	61
74	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
75	1	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	1	1	3	1	2	3	1	3	1	44
76	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	27
77	4	3	2	3	4	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	65
78	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	83
79	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	38
80	3	3	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	3	5	5	5	4	4	5	88
81	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	83
82	2	4	2	3	4	2	2	3	4	2	2	3	2	4	4	3	4	3	3	3	62
83	4	4	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	5	90
84	4	3	4	4	5	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4	84
85	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	99
86	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	25
87	2	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	3	2	3	1	1	1	2	2	39
88	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	4	3	3	66
89	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	5	3	4	4	3	4	4	4	80
90	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	102
91	1	2	2	2	2	3	2	1	3	1	1	2	1	3	3	2	1	2	1	2	39
92	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	27
93	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	39
94	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
95	4	4	3	3	5	5	3	3	4	5	3	4	3	4	4	4	5	3	4	5	83
96	3	5	5	5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	90
97	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	25
98	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	4	2	3	3	64
99	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	101
100	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	100
101	3	2	2	1	1	3	2	2	3	2	3	2	1	1	1	2	2	3	2	1	40
102	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	27
103	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	69
104	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	97
105	3	5	4	4	5	3	4	3	3	5	5	4	3	5	5	5	4	3	3	5	85
106	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	34

173	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	104
174	3	4	4	5	5	3	4	5	4	5	5	3	3	5	4	3	4	4	4	5	5	5	87
175	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	2	65
176	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65	
177	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	100	
178	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	103	
179	5	5	3	3	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	88	
180	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	28	
181	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	102	
182	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
183	1	3	1	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	46	
184	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	3	4	3	4	5	3	3	82	
185	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	26	
186	3	3	4	3	2	2	2	4	3	4	4	3	2	4	4	2	2	2	2	2	3	60	
187	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	65	
188	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	3	4	85	
189	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	27	
190	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	98	
191	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	38	
192	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	24	
193	3	4	4	4	4	4	3	3	3	5	3	4	4	3	4	4	3	5	3	5	3	77	
194	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	92	
195	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	1	43	
196	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	98	
197	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	99	
198	3	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	86	
199	4	5	3	3	3	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	4	4	84	
200	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	42	
201	4	5	4	3	4	4	3	3	4	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	80	
202	2	3	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	42	
203	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	96	
204	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	26	
205	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	99	
206	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	27	
207	5	4	5	4	3	5	5	3	4	5	3	3	3	4	5	5	4	4	3	3	4	84	
208	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	3	1	2	1	2	3	3	2	2	41	
209	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	43	
210	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
211	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	90	
212	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4	3	3	80	
213	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	103		
214	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	24		
215	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	49	
216	5	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	5	3	4	3	3	5	4	3	80	
217	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	61	
218	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	101	
219	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	100	
220	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	28	
221	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
222	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	3	4	88	
223	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	27	
224	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	101	
225	3	2	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	60	
226	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	2	3	64	
227	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
228	3	1	1	1	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	2	1	1	2	38	
229	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	62	
230	3	3	3	4	5	3	5	5	3	3	4	3	3	3	5	3	4	3	4	5	4	78	
231	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	26	
232	4	5	3	4	4	3	3	3	4	5	3	4	3	4	4	3	5	4	4	5	5	82	
233	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	100	
234	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	26	
235	3	5	3	4	3	3	4	3	5	3	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	5	83	
236	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	1	3	3	1	3	3	1	3	48	
237	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	1	2	2	2	3	3	44	
238	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	46	
239	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	79	
240	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	102	
241	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	3	1	1	34	

			ONLINE GAMING ADDICTION Y																																							
Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	Total Y				
5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	181				
3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	4	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	109				
4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5	4	3	3	5	5	5	5	3	3	3	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	151				
2	2	2	2	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	3	1	1	2	66				
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	45					
3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	115				
4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	123				
2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	52				
4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	181					
4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	3	3	4	5	5	151					
2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	4	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	4	3	110			
3	2	2	1	2	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	1	3	1	3	3	1	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	3	80				
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	184					
1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	51			
1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	48			
5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	177				
2	3	3	1	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	1	1	1	3	1	2	2	1	2	1	3	2	3	1	2	2	79				
5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	179				
4	3	5	3	4	4	5	4	3	5	4	5	5	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	154				
3	4	3	2	4	2	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	115				
4	5	3	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	3	4	5	4	159				
5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	177				
3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	155				
4	3	3	3	2	2	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	112				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	46				
2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	1	1	2	3	3	1	1	3	2	2	2	3	2	1	3	1	2	2	2	1	3	3	81				
1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	51				
4	3	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	5	5	3	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	148			
1	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	3	2	1	2	2	2	77				
3	5	4	5	5	3	5	4	3	5	3	4	3	3	5	4	3	3	5	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	154				
4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	186					
2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	82				
3	1	1	3	1	1	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	1	1	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	73			
2	3	2	2	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	3	4	3	3	2	113				
4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	162			
4	4	4	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	115				
4	2	3	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	115				
3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	3	3	1	1	2	2	1	3	2	3	2	2	1	3	2	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	76				
5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	180					
3	5	4	5	3	4	5	3	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	3	3	4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	4	150				
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	44				
3	3	4																																								

4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	3	3	4	4	3	3	3	5	148
3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	2	4	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3	118
3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	2	3	2	3	3	4	2	3	4	2	4	2	3	112
2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	79	
4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	5	3	3	4	5	5	3	3	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	153	
4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	179	
3	3	5	4	3	4	3	5	3	4	3	3	3	3	4	5	5	3	5	4	3	5	5	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	144	
3	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	1	1	2	1	77
3	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	155	
4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	153	
4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	2	4	3	4	2	3	4	3	2	121	
2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	55	
3	5	5	4	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	4	4	3	3	4	4	3	5	4	3	3	4	4	5	4	153	
5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	179	
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	181	
5	5	5	4	5	3	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	165	
5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	180	
3	3	1	1	1	2	1	1	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	1	1	3	3	2	1	1	2	2	2	3	77	
1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	48	
5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	184	
5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	179	
4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	181	
2	2	2	2	1	1	3	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	3	76	
4	5	5	3	5	3	4	3	5	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	5	4	152	
1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	50	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	48	
3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	4	2	109	
3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	67	
2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2	3	3	1	2	1	1	3	3	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	3	3	2	69	
2	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	2	2	110	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	45		
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	180	
1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	47	
2	3	2	2	2	1	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	1	2	3	3	3	1	1	2	1	3	3	2	3	2	1	2	78	
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	47	
2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	3	4	3	3	4	4	2	120
3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	2	3	2	2	2	2	2	76	
5	3	5	3	5	3	4	5	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	5	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	145	
3	2	4	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	2	112	
2	1	2	1	1	3	2	2	3	1	2	1	1	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	71	
3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	3	1	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	80	
1	2	3	2	2	3	3	2	1	3	2	1	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	74	
1	3	3	2	1	2	2	1	2	1	3	1	3	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	75	
5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	179	
3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	2	4	3	120	
5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	179	
3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	4	117	
5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	178	
4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	177	
3	1	1	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	1	74	
3	2	3	4	4	2	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	115	
4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	177	
3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	4	2	3	117	
3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	1	3	2	2	3	2	2	2	1								

2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	48
2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	1	3	3	3	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	3	1	82		
3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	3	3	2	2	4	4	2	3	4	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	115			
4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	121				
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	49				
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	45				
2	1	1	2	2	2	3	3	1	3	2	3	1	1	1	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	75			
4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	179				
1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	49			
5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	179				
4	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	154			
2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	2	1	80			
5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	179			
3	4	4	2	3	4	4	2	4	4	3	3	2	3	2	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	119		
3	3	4	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	114			
2	2	3	2	1	3	3	3	1	1	3	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	2	1	79			
5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	178			
1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	52			
5	4	3	3	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	4	3	5	3	5	4	156			
5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	179				
2	1	1	1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	84				
1	3	2	3	1	2	2	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	73				
4	5	3	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5	3	5	4	4	155				
2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	46				
2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	45				
3	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	88			
2	2	2	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	1	3	3	2	1	3	3	3	81				
5	5	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	3	152				
2	1	3	3	1	3	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	1	2	1	72			
4	5	3	5	5	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	157				
1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	49				
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	183				
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	51			
5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	181				
1	2	2	3	2	2	3	1	2	3	1	2	3	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	3	1	76			
5	5	4	4	4	5	3	5	3	5	3	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	158				
5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	5	5	3	3	4	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	156				
5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	182				
3	1	2	1	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	2	1	77				
1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	1	1	3	2	1	2	74				
2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	52			
4	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	178				
3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	5	158				
2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	3	3	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	72				
4	4	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	118				
1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	49				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	43				
5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	179				
5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	178				
2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	79				
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	183				
1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	47				
2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	2	4	3	3	110				
4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	4	2	4	2	3	4	3	3	2	2	108				
5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5													

HASIL ANALISIS STATISTIK DATA PENELITIAN

Deskripsi Data Empirik Variabel *Parent Attachment*

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
<i>Parent Attachment</i>	Xmax	Xmin	M	SD	Xmax	Xmin	M	SD
	105	21	63	14	104	21	62,69	27,23

Deskripsi Data Empirik Variabel *Online Gaming Addiction*

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
<i>Online Gaming Addiction</i>	Xmax	Xmin	M	SD	Xmax	Xmin	M	SD
	190	38	114	25,3	186	43	115,20	48,38

Kategori *Parent Attachment*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	49	20.3	20.3	20.3
	2.00	138	57.3	57.3	77.6
	3.00	54	22.4	22.4	100.0
	Total	241	100.0	100.0	

Kategori *Online Gaming Addiction*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	52	21.6	21.6	21.6
	2.00	144	59.8	59.8	81.3
	3.00	45	18.7	18.7	100.0
	Total	241	100.0	100.0	

Uji Normalitas Variabel *Parent Attachment* Dan *Online Gaming Addiction*

Descriptives

			Statistic	Std. Error
VAR00001	Mean		62.69	1.754
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	59.24	
		Upper Bound	66.15	
	5% Trimmed Mean		62.66	
	Median		64.00	
	Variance		741.664	

VAR00002	Std. Deviation		27.234	
	Minimum		21	
	Maximum		104	
	Range		83	
	Interquartile Range		46	
	Skewness		-.032	.157
	Kurtosis		-1.412	.312
	Mean		115.20	3.117
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	109.06	
		Upper Bound	121.34	
	5% Trimmed Mean		115.31	
	Median		114.00	
	Variance		2341.454	
	Std. Deviation		48.389	
	Minimum		43	
	Maximum		186	

Uji Linearitas Variabel *Parent Attachment* Dan *Online Gaming Addiction*

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
VAR00002 *	Between (Combined) Groups	558865.136	57	9804.652	581.812	.000
VAR00001	Linearity	552086.148	1	552086.148	32761.022	.000
	Deviation from Linearity	6778.988	56	121.053	7.183	.000
	Within Groups	3083.902	183	16.852		
	Total	561949.037	240			

Uji Hipotesis Variabel *Parent Attachment* Dan *Online Gaming Addiction*

Correlations

		VAR00001	VAR00002
VAR00001	Pearson Correlation	1	-.991**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	241	241
VAR00002	Pearson Correlation	-.991**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	241	241

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

