

Pengaruh parental belief terhadap perilaku bermain online games dengan regulasi diri sebagai mediator = The influence of parental belief on online gaming behavior with self-regulation as mediator / Rr Zabrina Ispratami Budi Sulistyanti

Rr. Zabrina Ispratami Budi Sulistyanti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20499880&lokasi=lokal>

---

#### Abstrak

<p>Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh <em>parental belief </em>terhadap perilaku bermain <em>online games</em> anak remaja serta menguji apakah regulasi diri anak remaja berperan sebagai mediator pada hubungan kedua variabel. Alat ukur yang digunakan adalah <em>Parental Belief Questionnaire, Adolescent Self-Regulatory Inventory</em>, dan <em>Internet Gaming Disorder 20 Test.</em> Hasil penelitian terhadap 64 pasangan orang tua dan anak remaja awal menunjukkan bahwa aspek kreativitas dan kemampuan praktis pada <em>parental belief</em> berpengaruh terhadap perilaku bermain <em>online games</em>, sedangkan aspek-aspek lain (kemampuan pemecahan masalah, konformitas, kemampuan kognitif, kemampuan sosial, kemampuan praktis di sekolah) tidak berpengaruh. Di samping itu, regulasi diri berpengaruh terhadap perilaku bermian <em>online games </em>namun tidak berperan sebagai mediator pada pengaruh variabel <em>parental belief</em> terhadap perilaku bermain <em>online games</em>.</p><hr /><p><em>This study aimed to examine the influence of parental belief on adolescents’ online gaming behavior and whether self-regulation took the role as mediator. The instruments used for this study were Parental Belief Questionnaire, Adolescent Self-Regulatory Inventory, and</em> <em>Internet Gaming Disorder 20 Test. Result from 64 pairs of parent-early adolescent child shows that two aspects of parental belief (creativity and practical skill) influence the online gaming behavior while other aspects (problem-solving skill, conformity, cognitive skill, social skill, and practical skill at school) do not. In addition, self-regulation influences the online gaming behavior but does not take the role as the mediator for the influence of parental belief on adolescents’ online gaming behavior.</em></p>