

# Perbedaan Tingkat Adiksi *Games Online* pada Remaja Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua

Nur Azizah  
[azizah.nur297@gmail.com](mailto:azizah.nur297@gmail.com)

Chelsea Fongusen  
[cfongusen@gmail.com](mailto:cfongusen@gmail.com)

Achmad Irvan Dwi Putra  
[Achmadirvandwiputra@unprimdn.ac.id](mailto:Achmadirvandwiputra@unprimdn.ac.id)

Elisabetta Naibaho, S.  
[elisabethnaibaho6@gmail.com](mailto:elisabethnaibaho6@gmail.com)

Wynnie Lawrence  
[wynnielawrence88@gmail.com](mailto:wynnielawrence88@gmail.com)

Sanjay Karan  
[sanjaykaran08@gmail.com](mailto:sanjaykaran08@gmail.com)

Universitas Prima Indonesia Medan

## **Abstract**

*The ease of accessing online games tend to make players interested in lingering in front of the computer and forgot about other activities. This could be impact on the psychology self-development, if online games were played without rules and uncontrolled. Therefore, it was important for parents to always control and supervise their children strickly while playing online games. Related to each parenting styles which have their own impact to children, this research aims to discover the differences of online games addiction viewed from parenting styles of the second grade student in Junior High School in Sultan Iskandar Muda Medan. The hypothesis in this study state that there was a significant differentation among online games addiction with parenting styles. In this study, the sampling technique using purposive sampling, which amounted to 203 research subjects on first and second grade of junior high school. The data collected by the scale of online games addiction and parenting styles. The calculation was performed by assumption test which consists normality and homogeneity test. Data was analyzed with One Way ANAVA on SPSS 19 for Windows. The results showed that the sig = 0,000 < 0,05. So it can be concluded that the hypothesis is acceptable.*

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

## **Abstrak**

Kemudahan mengakses games online cenderung membuat ketertarikan untuk menghabiskan waktu yang lama dalam bermain dan melupakan kegiatan lainnya. Hal ini mempengaruhi perkembangan psikologis remaja apabila *games online* dimainkan secara tidak terkontrol. Maka dari itu, suatu hal yang wajib dan penting bagi setiap orang tua untuk selalu mengontrol dan mengawasi kegiatan bermain anak-anaknya. Pola asuh yang berbeda akan memberikan dampak yang berbeda-beda pula terhadap anak. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat apakah terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* pada siswa-siswi SMP Sultan Iskandar Muda Medan ditinjau dari pola asuh orang tua. Hipotesa yang dapat diajukan ialah terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau dari pola asuh orang tua. Dalam penelitian ini, menggunakan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampelnya yang merupakan siswa-siswi kelas VII dan VIII SMP Sultan Iskandar Muda Medan yang berjumlah 203 orang. Uji asumsi yang digunakan terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Uji analisis data menggunakan analisa varian satu jalur (ANAVA), dimana hasil menunjukkan nilai sig=0,000<0,05 maka disimpulkan terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* yang signifikan pada remaja ditinjau dari pola asuh orang tua.

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

Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam (JPPI) Volume 16. Nomor 2. Tahun 2019.  
Copyright © 2019. Pusat Penelitian dan Layanan Psikologi.

## **PENDAHULUAN**

Internet merupakan hal yang tidak dapat ditolak perkembangannya serta sangat diminati oleh berbagai kalangan (Hardiantoro, 2018). Misnawati (2016) berpendapat internet tidak hanya sebagai

sarana untuk mencari informasi tetapi juga dapat menjadi sarana hiburan bagi para penggunanya, salah satunya adalah *games online*. Selain menjadi sarana hiburan, ternyata *games online* juga memiliki sisi buruk, yaitu cenderung membuat

pemainnya tertarik untuk menghabiskan waktu yang tidak singkat di depan komputer hingga melupakan aktivitas keseharian lainnya seperti belajar, berkurangnya waktu tidur serta berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar berhubung secara tidak sadar mereka banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Seperti kasus yang ditulis oleh Fitriadi (2019) dan dipublikasi oleh TribunNews dimana terdapat komplotan anak di bawah umur yang ditangkap karena mencuri di sebuah rumah di kelurahan Selindung, Pangkal Pinang, Bangka Belitung. Aksi nekat ini mereka lakukan lantaran mengalami adiksi games online.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada siswa-siswi SMP Swata Sultan Iskandar Muda Medan, beberapa siswa diantaranya mengaku *games online* sebagai hal pertama yang dilakukan usai sekolah, bahkan dapat bermain *games online* kesukaannya lebih daripada tiga jam dalam sehari. Tanggapan dari orang tua siswa juga bervariasi, orang tua siswa mungkin menegur dan mengontrol anaknya, namun tidak benar-benar diawasi kembali. Jika orang tua tidak memberikan kontrol maupun pengawasan saat anak bermain *games online* maka hal ini dapat menyebabkan anak bermain tanpa adanya aturan serta dapat menyebabkan dampak yang buruk dimasa yang akan datang (Zakiyah, Rosmawati & Saam, 2018). Berdasarkan kasus tersebut, adiksi *games online* dapat memicu perilaku-perilaku yang menyimpang, lalu hal tersebut juga bisa menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan psikologis remaja (Pande dan Marheni, 2015). Dengan demikian, diharapkan bagi orang tua untuk memiliki kemampuan dalam memberikan pengawasan yang tepat bagi anak-anaknya. Pengawasan dan kontrol orang tua sangat diperlukan bagi remaja, walaupun remaja lebih sering berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Habibi, 2018).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusumawati, Aviani

dan Molina (2017), hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan tingkat adiksi *games online* dengan pola asuh pada remaja. Sedangkan penelitian Masya dan Candra (2016), dilihat dari hasil analisis distribusi frekuensi indikator pola asuh dengan perilaku gangguan adiksi *games online* menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa tergolong kategori rendah, 36 siswa tergolong kategori sedang, dan 3 siswa tergolong kategori tinggi. Menurut Park (dalam Kusumawati, Aviani & Molina, 2017) menyatakan bahwa perkembangan anak yang bervariasi dipengaruhi oleh gaya pengasuhan yang berbeda pula.

Rini (dalam Misnawati, 2016) mengemukakan *games online* menggunakan *local area network* sebagai medianya, dengan kata lain yaitu sejenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. *Games* adalah aktivitas yang menyenangkan serta memiliki aturan, adanya tantangan tertentu untuk menang dan kalah. Seseorang yang mengalami adiksi *games online* akan memberikan fokus yang berlebihan pada *games online* serta menjadikan hal tersebut sebagai suatu prioritas yang tidak dapat ditinggal (Pande & Marheni, 2015).

Waluyo (dalam Pande & Marheni, 2015) mengemukakan karakteristik seseorang yang mengalami adiksi *games online* apabila ia menghabiskan waktu kurang lebih 2 jam sehari untuk bermain *games online*. Salah satu faktor yang dapat dikatakan mempengaruhi adiksi *games online* yaitu pola asuh. Menurut Habibi (2018) pola asuh merupakan proses didikan dan ajaran yang bermanfaat untuk perkembangan dan pertumbuhan anak, melalui interaksi antara orang tua dengan anak.

Adapun uraian diatas disertai fenomena-fenomena yang berkaitan, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* pada siswa-siswi SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan ditinjau dari pola asuh orang tua. Hipotesa yang dapat diajukan ialah terdapat

perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau dari pola asuh orang tua.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan komparasi. Dimana didalam penelitian ini untuk melihat perbedaan tingkat adiksi *games online* dengan jenis-jenis pola asuh pada remaja.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan yang berjumlah  $\pm$  480 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampelnya dan menggunakan tabel *issac* dan *michael* (5%) untuk menentukan jumlah sampelnya sehingga diperoleh sebanyak 203 orang siswa-siswi kelas VII dan VIII SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Karakteristik sampel dalam penelitian ini yaitu remaja berusia 11-15 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Penelitian ini menggunakan skala model *Likert* dalam pengumpulan data penelitian. Skala pada penelitian ini berjumlah dua skala yaitu skala adiksi *games online* yang dirancang berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Le (dalam Masya & Candra, 2016) yaitu *compulsion, withdrawal, tolerance*, dan *interpersonal and health related problems*. Untuk skala pola asuh dikemukakan oleh Baumrind (dalam Longkutoy, Sinolungan, & Opod, 2015) yang disusun berdasarkan dari bentuk-bentuk pola asuh.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Corrected Item-Total Correlation*. Hasil uji validitas pada skala adiksi *games online* dari 30 item diperoleh 27 item valid dengan nilai korelasi (0,30 s/d 0,74 > 0,30). Begitu juga dengan hasil uji validitas pada skala pola asuh dari 30 item diperoleh 27 item yang valid dengan nilai korelasi (0,30 s/d 0,78 > 0,30). Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*

diperoleh hasil untuk uji reliabilitas untuk skala adiksi *games online* sebesar 0,933 > 0,60. Begitu juga dengan hasil uji reliabilitas untuk skala pola asuh sebesar 0,951 > 0,60.

Teknik analisis data pada penelitian menggunakan analisis varian satu jalur (ANAVA) dengan program bantu *SPSS Statitics 19 for Windows*.

## HASIL

Hasil temuan dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Data Subjek Penelitian Berdasarkan jenis kelamin.

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	92	45%
perempuan	111	55%
<b>Total</b>	<b>203</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian ini didapat subjek penelitian dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 92 orang dan subjek perempuan sebanyak 111 orang.

**Tabel 2.** Data Subjek Penelitian Berdasarkan Usia.

Smp Kelas	Usia (Tahun)	Jumlah	Persentase
VII (Tujuh)	11	1	1%
	12	79	39%
	13	80	39%
VIII (Delapan)	14	39	19%
	15	4	2%
	Total	203	100%

## Uji Asumsi

Uji asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

## Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran menggunakan Metode *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Jika signifikansi kurang dari 0.05 maka datanya tidak berdistribusi normal, jika signifikansi lebih dari 0.05 maka data berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Uji Normalitas

Variabel	SD	KS-Z	Sig.	P	Keterangan
Adiksi <i>games online</i>	11,253	1.202	0,111	p > 0.05	Sebaran normal

Pola asuh 3,837 1.172 0,128 p>0.05

Sebaran normal Demokratis 14,322\* ,000

### Uji Homogenitas

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,037	2	200	,964

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai sig untuk data adiksi *games online* dan pola asuh sebesar 0.964. Hasil tersebut menunjukkan sig > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data adiksi *games online* dan pola asuh orang tua tersebut homogen.

### Uji Hipotesis

Tabel 5. Uji Hipotesis ANAVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	18383,98	2	9191,99	255,57	,00
Within Groups	7193,192	20	35,966		
Total	25577,17	22			

Hasil analisis varian satu jalur (ANAVA) diperoleh nilai F hitung = 255,575 > F tabel = 3.89 dengan nilai sig = 0,000 < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat adiksi *games online* dan pola asuh orang tua. Untuk melihat sejauh mana perbedaan adiksi *games online* berdasarkan pola asuh orang tua maka dapat menggunakan uji lanjutan bila hasil data diatas bersifat homogen maka dapat digunakan uji lanjut *Scheffe*.

Tabel 6. Uji *Scheffe*

(I) Pola Asuh	(J) Pola Asuh	Mean Difference (I-J)	Sig.
Otoriter	Demokratis	-16,034*	,000
	Permisif	-30,356*	,000
Demokratis	Otoriter	16,034*	,000
	Permisif	-14,322*	,000
Permisif	Otoriter	30,356*	,000

Berdasarkan hasil crosstabulation maka didapatkan bahwa siswa-siswi yang mengalami adiksi *games online* dengan pola asuh otoriter sebanyak 37 orang berada pada tingkat yang rendah dan 1 orang berada pada tingkat yang tinggi, pola asuh demokratis sebanyak 123 orang berada pada tingkat yang sedang, serta pola asuh permisif sebanyak 39 orang berada pada tingkat yang tinggi dan 3 orang berada pada tingkat yang rendah .

Tabel 7. Tabel *Crosstabulation*

Pola Asuh	Adiksi Games online			Total
	Tinggi	Sedang	Rendah	
Otoriter	1	0	37	38
Demokratis	0	123	0	123
Permisif	39	0	3	42
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>123</b>	<b>40</b>	<b>203</b>

### DISKUSI

Berdasarkan hasil dari analisis varian satu jalur (ANAVA) diperoleh nilai F hitung = 255,575 > F tabel = 3,89 dan nilai sig = 0,000 < 0,05 disimpulkan bahwa adanya perbedaan tingkat adiksi *games online* dengan pola asuh orang tua. Maka hipotesis yang diajukan diterima.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Kusumawati, Aviani dan Molina (2017), dimana menunjukkan hasil bahwa tingkat adiksi *games online* dengan pola asuh permisif itu berada pada kategori yang tinggi dibandingkan dengan gaya pengasuhan lainnya. Sesuai dengan pendapat Colbert dan Martin (dalam Sulisty, Evanytha & Vinaya, 2015) pola asuh permisif merupakan pola asuh dimana orang tua yang tidak mengontrol maupun mengawasi tingkah laku anaknya. Mereka memberikan kebebasan serta mengizinkan sang anak untuk mengatur diri mereka sendiri.

Berdasarkan penelitian Udampo (dalam Zakiyah, Rosmawati & Saam, 2018) menjelaskam bawah semakin

tinggi pola asuh permisif orang tua, maka semakin tinggi tingkat kenakalan remaja. Begitu pula sebaliknya semakin rendah pola asuh permisif orang tua, maka semakin rendah tingkat kenakalan remaja. Menurut Sunaryanti (2016) Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, masa ini harus lebih diperhatikan oleh orang tua karena apabila tidak ditanggapi, remaja dapat melakukan penyimpangan-penyimpangan moral dan etika yang dapat merusak dirinya sendiri. Dalam masa remaja sifat kesadarannya masih *entropy* (keadaan dimana kesadaran manusia belum tersusun rapi) walaupun isinya sudah banyak (ilmu pengetahuan, perasaan, dan sebagainya).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan pola asuh demokratis berada pada tingkat adiksi *games online* dengan kategori sedang, sejalan dengan penelitian dari Tiwa, Palandeng dan Bawotong (2019), menunjukkan hasil dimana terdapat 31 remaja mengalami adiksi *games online* yang mendapat gaya pengasuhan demokratis. Dari 31 orang dengan kecanduan game online 22 orang terkontrol dan 9 orang tidak terkontrol. Berdasarkan hasil penelitian Amin dan Harianti (dalam Tiwa, Palandeng & Bawotong, 2019) bahwa pola asuh orang tua demokratis juga dapat menyebabkan adiksi *games online* pada anak. Anak dapat melakukan kegiatan apapun karena anak merasa orang tua memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri. namun anak pun bisa melakukan hal-hal yang tidak terduga bila tidak di imbangi lagi dengan kontrol orang tua.

Menurut Sulisty, Evanyhta dan Vinaya (2015), anak yang mendapat gaya pengasuhan demokratis orang tuanya akan memberikan kebebasan dalam bertindak agar mereka menjadi mandiri tetapi mereka juga mengontrol dan melakukan pengawasan yang wajar. Sedangkan untuk pola asuh otoriter berada dikategori rendah tingkat adiksi *games online*. Sejalan dengan penelitian

Adwitiya dan Suminar (2015), dimana remaja yang mendapat pola asuh otoriter memiliki tingkat adiksi *games online* lebih rendah dari pola asuh lainnya. Menurut Baumrind (dalam Longkutoy, Sinolungan & Opod, 2015) pola asuh otoriter adalah orang tua yang akan mendidik anak-anak mereka dengan sikap yang keras serta kaku dalam menerapkan aturan, dan akan memaksa anak untuk selalu patuh terhadap aturan yang telah dibuat.

Berbeda dengan hasil penelitian Moazedian, Taqavi, Hosseinalmadani, Mohammadyfar dan Sabetimani (2014), dimana hasil dalam penelitian ini menunjukkan pola asuh otoriter berada pada kategori tinggi. Menurut Zakiyah, Rosamawati dan Saam (2018) Orang tua yang memiliki pola pengasuhan otoriter, remajanya cenderung memiliki banyak masalah emosional, moral, medis dan sosial. Misalnya remaja yang sering mendapatkan perilaku yang terlalu keras oleh orang tua umumnya lebih murung, mudah marah, cepat tersinggung, kurang peka terhadap tuntutan sosial dan kurang mampu mengontrol dirinya.

Menurut Immanuel (dalam Kustiawan & Utomo 2019), beberapa faktor internal dan eksternal yang dapat menyebabkan adiksi *games online* terhadap remaja, diantaranya adalah faktor internal yaitu Kurangnya kontrol diri saat bermain *games online* sehingga mengabaikan dampak negatif bila terus bermain *games online* secara berlebihan. Faktor eksternal yaitu Harapan orangtua yang terlalu tinggi sehingga memaksa anak seperti yang mereka inginkan, tanpa tidak mempedulikan pendapat anak dan akhirnya anak melampiasikan hal tersebut dengan bermain *games online*. Berdasarkan hasil penelitian didapat subjek wanita lebih dominan dibandingkan dengan subjek pria. Dan rentang usia subjek dalam penelitian ini berkisar dari usia 11 tahun sampai 15 tahun. Menurut Santrock (dalam Misnawati, 2016) bahwa saat seseorang

berusia 18-40 tahun secara psikologis mampu mencapai kematangan emosi yang maksimal. Sedangkan subjek dalam penelitian ini usianya 11-15 tahun belum mencapai kematangan emosi yang maksimal. Maka perlu pengawasan dari orang tua.

Pola asuh yang paling dominan yang diterapkan oleh para orang tua siswa-siswi di SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan adalah pola asuh demokratis dengan tingkat adiksi games online kategori sedang. Tidak ada jaminan bahwa nantinya anak-anak yang berada pada kategori tingkat adiksi games online sedang di SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan akan menjadi rendah atau malah menjadi kategori tinggi adiksi games online. Seperti hasil wawancara dalam penelitian ini bahwa tanggapan dari orang tua siswa juga bervariasi, orang tua siswa mungkin menegur dan mengontrol anaknya, namun tidak benar-benar diawasi kembali.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau dari pola asuh orang tua terhadap siswa-siswi SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan. Hasil dari analisis varian satu jalur (ANOVA) diperoleh nilai  $F_{hitung} = 255,575 > F_{tabel} = 3,89$  dan nilai  $sig = 0,000 < 0,05$ . Dilihat dari perbedaan tingkat adiksi *games online* dengan pola asuh orang tua pada siswa, dimana siswa yang mengalami adiksi *games online* dengan pola asuh otoriter 37 siswa berada pada tingkat yang rendah, pola asuh demokratis 123 siswa berada pada tingkat yang sedang, dan pola asuh permisif 39 siswa berada pada tingkat yang tinggi. Dari hasil penelitian ini orang tua paling banyak menerapkan pola asuh demokratis.

Menurut penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar siswa-siswi remaja dapat mengatur jadwal kegiatan sehari-hari dengan membuat skala prioritas, sehinggalah waktu dapat

dimanfaatkan sebaik mungkin dan tidak dihabiskan begitu saja untuk bermain. Sebaliknya, bagi orang tua disarankan untuk tetap meluangkan waktu terhadap anak, memberikan perhatian dan pengertian, lalu mengawasi, mengontrol dan membatasi secara wajar aktivitas sehari-hari agar anak dapat berkembang dengan baik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adwitiya, A. B., & Suminar, D. R. (2015). Perbedaan tingkat ketergantungan bermain *game online* ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 4, (1).
- Fitriadi. (2019, Januari). Gara-Gara Kecanduan Ini Komplotan Bocah Nekat Mencuri di Kawasan Selindung. Diunduh dari: [bangka.tribunnews.com](http://bangka.tribunnews.com) tanggal 03 April 2019.
- Habibi, M. M. (2018). *Analisis kebutuhan anak usia dini (buku ajar SI PAUD)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hardiantoro, H. (2018). Pengaruh pola asuh orang tua dan konsep diri terhadap kompetensi sosial remaja yang bermain *game online* di komunitas *gamerz* Samarinda. *Jurnal Psikologi*, 6, (1), 1-10.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online, dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Kusumawati, R., Aviani, I. Y., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal Riset Psikologi*, 8, (1), 88-99.
- Longkutoy, N., Sinolungan, J., & Opod, H. (2015). Hubungan pola asuh orang tua dengan kepercayaan diri siswa SMP Kristen Ranotongkor Kabupaten Minahasa. *Jurnal e-Biodemik*, 3, (1), 93-99.

- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqoon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, (1), 153-169.
- Misnawati. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). *Jurnal Psikologi*, 4, (2), 312-329.
- Moazedian, A., Taqavi, S. A., Hosseinalmadani, S. A., Mohammadyfar, M. A., & Sabetimani, M. (2014). Parenting Style and Internet Addiction. *Journal of Life Science and Biomedicine*, 4, (1), 9-14.
- Pande, N. A., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi*, 2, (2), 163-171.
- Sulistyo, J. D., Evanytha, & Vinaya. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 2, (1), 396-405.
- Sunaryanti. (2016). Hubungan pola asuh orang tua dengan kenakalan remaja di SMA Negeri 8 Surakarta. *IJMS indonesian journal on medical science*, 3, (2), 38-47.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O., & Bawotong, J. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7, (1), 1-7.
- Zakiyah, D., Rosmawati, & Saam, Z. (2018). Kecanduan *game online* dan pola asuh orang tua di kalangan siswa MTS Al-Muttaqin Pekanbaru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5, (2), 1-13.