

## **HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA**

**Susilawati\*, Hendriansyah**

Prodi Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Korespondensi: susilawati@umb.ac.id

### **ABSTRAK**

Pola asuh orang tua dan interaksi teman sebaya mempengaruhi permasalahan pada remaja karena orang tua dan teman sebaya memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku remaja. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu. Jenis penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* di wilayah Kelurahan Sidomulyo Kota Bengkulu. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling sebanyak 30 orang. Hasil Penelitian didapatkan bahwa pola asuh orang tua dari remaja yang kecanduan game online dengan pola asuh demokratis 10 responden (33,3%), otoriter 5 responden (16,7%) dan permisif 15 responden (50,0%) dan terdapat hubungan pola asuh orang tua terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu dengan nilai  $p = \text{value } 0,028 < \alpha$ . Dari hasil penelitian didapatkan interaksi teman sebaya kategori rendah 3 responden (10,0%), kategori sedang 10 responden (33,3%) dan kategori tinggi 17 (56,7%) dan ada hubungan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu dengan nilai  $p = \text{value } 0,032 < \alpha$ . Disarankan kepada Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu dapat bekerja sama dengan Puskesmas di daerah tersebut untuk memberikan penyuluhan kesehatan kepada remaja tentang kecanduan game online, agar mereka bisa memahami dampak dari bermain game online yang terlalu lama.

**Kata Kunci:** Pola asuh, interaksi sebaya, kecanduan game online

### **ABSTRACT**

*Parenting style and peer interactions influence problems in adolescent because parents and peer play an important role shaping adolescents attitudes and behavior. Adolescence is a period in which a person's secondary sexual signs have developed and reached sexual maturity. The aim of this research is to determine the relationship between parenting patterns and peer interactions on online game addiction among teenagers in the Sido Mulyo sub-district area, Bengkulu City. This type of research is descriptive correlation with a cross sectional approach. The population in this study were all teenagers who were addicted to playing online games in the Sidomulyo Village area, Bengkulu City. The sampling technique used a total sampling technique of 30 people. The research results showed that the parenting patterns of parents of teenagers who were addicted to online games were democratic with 10 respondents (33.3%), authoritarian with 5 respondents (16.7%) and permissive with 15 respondents (50.0%) and there was a relationship parental care for online game addiction among teenagers in the Sido Mulyo Subdistrict, Bengkulu City with a  $p \text{ value} = \text{value } 0.028 < \alpha$ . From the research results, it was found that peer interaction was in the low category of 3 respondents (10.0%), the medium category was 10*

*respondents (33.3%) and the high category was 17 (56.7%) and there was a relationship between peer interaction and online game addiction in teenagers. in the Sido Mulyo Village Area, Bengkulu City with a p value = value 0.032 <  $\alpha$ . It is recommended that Sido Mulyo, Bengkulu, collaborate with the Community Health Center in the area to provide health education to teenagers about online game addiction, so that they can understand the impact of playing online games for too long.*

**Keywords:** *Parenting, Peer interaction, online game addiction*

## **PENDAHULUAN**

Menurut *World Health Organization* remaja atau dalam istilah asing yaitu *adolescence* yang berarti tumbuh kearah kematangan. Remaja adalah seseorang yang memiliki rentang usia 10-19 tahun. Remaja adalah masa dimana tanda-tanda seksual sekunder seseorang sudah berkembang dan mencapai kematangan seksual. Remaja juga mengalami kematangan secara fisik, dan psikologis (Novrialdy, 2019)

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Sebagai contoh, seorang remaja asal Taiwan meregang nyawa setelah bermain selama 40 jam tanpa henti (Santrock, 2017)

Menurut (Masrofah, T., Fakhrudin, F., & Mutia, 2020), Berbagai bentuk masalah selalu menyertai kehidupan remaja baik itu masalah sosial, sekolah, kebutuhan bermain dan juga permasalahan di dalam keluarganya sendiri sehingga butuh dukungan dari teman sebaya dan orang tua guna untuk terhindar dari perilaku yang agresif dan negatif. Masalah lain yang sering muncul pada remaja yakni terdiri dari berbagai aspek yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Aspek kesehatan salah satunya adalah kecanduan. Kecanduan mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan

memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Aziz, 2018)

(Erik & Wetik, 2020) mendefinisikan kecanduan sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan meski memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukan bahwa kecanduan lebih sering terjadi pada remaja. Kecanduan pada masa remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain lebih dari dua jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu (Tiwa et al., 2019). Di Indonesia 10 - 15% remaja terindikasi mengalami kecanduan, artinya 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan. Fenomena kecanduan game ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu (Novrialdy, 2019)

Pola asuh orang tua dapat diartikan seluruh cara perlakuan orang tua diterapkan pada anak. Banyak ahli mengatakan pengasuhan anak adalah bagian penting dan mendasar, pendampingan orang tua diwujudkan melalui pendidikan cara-cara orang tua dalam mendidik anaknya. Interaksi anak dengan orang tua, sering orang tua cenderung menggunakan cara – cara tertentu yang di anggap paling baik bagi anak. Orang tua diharapkan mampu berfungsi untuk mewujudkan proses

pengembangan baik rasa kasih sayang di antara anggota keluarga, kerabat, serta anggota lainnya merupakan dasar keluarga yang harmonis. Kasih sayang merupakan bagian hidup dalam diri manusia yang membangkitkan daya kreativitas dan mencipta maupun menikmati hasil budaya (Anggraini & Hartuti, 2018)

Pola asuh orang tua yang mempengaruhi permasalahan pada anak yaitu salah satunya yang paling berpengaruh dalam mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah intensitasnya dan kualitas kemampuan orang tua dalam mengasuh anak. (Mambaâ, 2016) menyatakan keluarga khususnya orang tua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi minat dan anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Remaja yang mengalami kecanduan tidak terlepas dari beberapa faktor. (Masya & Candra, 2016) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah. Pola asuh orangtua menjadi salah satu faktor penyebab kecanduan pada remaja (Tiwa et al., 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh (Tiwa et al., 2019) tentang “Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan .

Kelompok sebaya merupakan hiburan utama bagi anak-anak belasan tahun. Berdasarkan alasan tersebut kelihatanlah kepentingan vital masa remaja bagi remaja bahwa kelompok sebaya terdiri dari anggota-anggota tertentu dari teman-temannya yang dapat menerimanya dan yang kepadanya ia sendiri bergantung. Interaksi teman sebaya dari kebanyakan

anak usia sekolah ini terjadi dalam grup atau kelompok, sehingga periode ini sering disebut “usia kelompok”. Pada masa ini, anak tidak lagi puas bermain sendirian dirumah, atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota keluarga. Hal ini adalah karena anak memiliki keinginan kuat untuk diterima sebagai Interaksi teman sebaya dari kebanyakan anak usia sekolah ini terjadi dalam grup atau kelompok, sehingga periode ini sering disebut “usia kelompok”. Pada masa ini, anak tidak lagi puas bermain sendirian dirumah, atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota keluarga. Hal ini adalah karena anak memiliki keinginan kuat untuk diterima sebagai anggota kelompok, serta merasa tidak puas bila tidak bersama teman-temannya (Mutiah, 2015)

Penelitian yang dilakukan oleh (Tantri, 2017) tentang “ Kecanduan berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja, dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan dengan penyesuaian sosial pada remaja dengan hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan dengan penyesuaian sosial remaja. Penelitian yang dilakukan oleh (Ibrahim, 2019) tentang “Hubungan kecanduan dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja, dengan tujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan dengan komunikasi interpersonal dan interak menunjukan bahwa komunikasi *interpersonal* , dan interaksi sosial berhubungan dengan kecanduan si sosial remaja dengan hasil penelitian menunjukan bahwa komunikasi *interpersonal*, dan interaksi sosial berhubungan dengan kecanduan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Hubungan pola asuh orang tua dan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sidomulyo Kota Bengkulu. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui Hubungan pola asuh

orang tua dengan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sidomulyo Kota Bengkulu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang mengalami kecanduan bermain game online di wilayah Kelurahan Sidomulyo Kota Bengkulu. Besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan bermain game online dengan usia di rentang 13-18 tahun di wilayah Kelurahan Sidomulyo Kota Bengkulu sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan data. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner pola asuh orang tua, kuesioner interaksi teman sebaya dan kuesioner kecanduan game online. Teknik analisis data menggunakan analisis univariat dan analisa bivariat.

## HASIL PENELITIAN

### Analisis Univariat

Analisis univariat bertujuan untuk melihat distribusi dan persentase variabel independen dan variabel dependen, yaitu distribusi Hubungan pola asuh orang tua dan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu

Tabel 1. Kecanduan Game Online pada remaja

Kecanduan Game Online	F	%
Berat	10	33.3
Sedang	17	56.7
Rendah	3	10.0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 1 diketahui tingkat kecanduan game online pada

remaja kategori berat sebanyak 10 responden (33,3%), kategori sedang 17 responden (56,7%), dan kategori rendah 3 responden (10,0%)

Tabel 2. Interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja

Interaksi Teman sebaya	F	%
Tinggi	17	56.7
Sedang	10	33.3
Rendah	3	10.0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa tingkat interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja kategori tinggi 17 responden (56,7%), kategori sedang 10 responden (33,3%), dan kategori rendah 3 responden (10,0%).

Tabel 3. Pola asuh orang tua terhadap kecanduan game online pada remaja

Pola Asuh Orang Tua	F	%
Permissif	15	50,0
Otoriter	5	16,7
Demokratis	10	33,3
<b>Total</b>	<b>74</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa pola asuh orang tua terhadap kecanduan game online pada remaja dengan pola asuh permisif 15 responden (50,0%), pola asuh otoriter 5 responden (16,7%), dan pola asuh demokratis 10 responden (33,3%).

### Analisis Bivariat

Analisis bivariat bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel.

Tabel 4. Hubungan Pola asuh orang tua terhadap kecanduan game online pada remaja

<b>Pola Asuh Orang Tua</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>P value</b>
Permissive	15	50,0	0,028
Otoriter	5	16,7	
Demokratis	10	33,3	
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa pola asuh orang tua dari yang kecanduan game online paling tinggi adalah pola asuh permisif dengan 15 responden (50.0%). Dengan nilai  $p\text{ value } 0,028 < \alpha$  yang artinya ada hubungan pola asuh orang tua terhadap kecanduan game online pada remaja di wilayah kelurahan Sido Mulyo kota Bengkulu.

Tabel 5. Hubungan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja

<b>Interaksi Teman Sebaya</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>P value</b>
Tinggi	17	56,7	0,032
Sedang	10	33,3	
Rendah	3	10,0	
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa interaksi teman sebaya dari kecanduan game online yang paling tinggi 17 responden (56,7%) dengan nilai  $p\text{ value } 0,032 < \alpha$  yang artinya ada hubungan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di wilayah kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu.

## PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa remaja yang kecanduan game online paling banyak 10 responden kategori berat (33.3%) dan paling rendah dengan 3 responden (10.0%) serta responden yang kecanduan game online dengan kategori sedang sebanyak 17

responden (56.7%) dari 30 responden dengan total 100% yang artinya ada hubungan kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tantri dkk (2020), dengan hasil penelitian menunjukkan karakteristik usia remaja terbanyak adalah usia 14-16 tahun (45.9%). Di Indonesia penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi penggunaan internet untuk bermain game online. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Livana et al., 2019) bahwa usia remaja pengguna gadget berusia 12-20 tahun. Hal ini juga sesuai dengan teori (Jordan & Andersen, 2017) bahwa remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online dari pada remaja dewasa, karena masa remaja berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru, serta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (56.8%).

Dampak yang terjadi akibat kecanduan bermain game online berdasarkan hasil penelitian dari (Darwis et al., 2020) adalah gangguan tidur karena terjadi stimulasi berlebihan yang terjadi pada otak Ketika bermain game online dalam jangka waktu Panjang.

Dari hasil penelitian bahwa pola asuh orang tua dari yang kecanduan game online paling tinggi adalah permisif dengan 15 responden (50.0%). Dengan nilai  $p\text{ value } 0,028 < \alpha$  yang artinya ada hubungan pola asuh orang tua terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu. Akan tetapi dari hasil penelitian didapatkan data bahwa secara keseluruhan, pada pola asuh orang tua yang kecanduan bermain game online pada remaja yang tinggi yaitu permissive. Hal ini disebabkan karena pola asuh permissive sebagai pola perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak, yang membebaskan anak untuk melakukan apa yang ingin di lakukan. Pola asuh ini tidak menggunakan

aturan-aturan yang ketat kepada anak, sehingga anak tidak merasa takut untuk melakukan apapun yang diinginkannya termasuk untuk bermain game online. Kebebasan yang diberikan secara penuh kepada anak, tanpa pertimbangan dari orang tua dan berperilaku menurut apa yang diinginkannya tanpa ada kontrol dari orang tua.

Hal yang sama diteliti oleh (Tiwa et al., 2019) tentang Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado dengan hasil didapatkan pola asuh orang tua yang paling banyak diterapkan adalah pola asuh demokratis. Kecanduan game online paling banyak masih terkontrol, dan ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa interaksi teman sebaya dari kecanduan game online yang paling tinggi 17 responden (56.7%) dari 30 responden. Dengan nilai  $p \text{ value } 0,032 < \alpha$  yang artinya ada hubungan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu. Hal ini didukung oleh teori Suarsini (2018), mengemukakan bahwa Kelompok sebaya merupakan hiburan utama bagi anak-anak belasan tahun. Berdasarkan alasan tersebut kepentingan vital masa remaja adalah kelompok sebaya yang terdiri dari anggota-anggota tertentu dari teman-temannya yang dapat menerimanya. Hal ini adalah karena anak memiliki keinginan kuat untuk diterima di antara teman-temannya. Kebanyakan anak usia sekolah ini terjadi dalam grup atau kelompok, sehingga periode ini sering disebut “usia kelompok”. Pada masa ini, anak tidak lagi puas bermain sendirian di rumah, atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota keluarga, karena anak memiliki keinginan kuat untuk diterima sebagai anggota

kelompok, serta merasa tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Hal serupa sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ibrahim, 2019), tentang Hubungan kecanduan dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja, dengan hasil Kecanduan game online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan. Kecanduan game online memiliki hubungan dengan interaksi sosial yang dihasilkan.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa remaja yang kecanduan game online paling banyak 10 responden (33.3%) dan paling rendah dengan 3 responden (10.0%) serta responden yang kecanduan game online dengan kategori sedang sebanyak 17 responden (56.7%) dari 30 responden dengan total 100% yang artinya ada hubungan kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Tantri, 2017) dengan hasil penelitian menunjukkan karakteristik usia remaja terbanyak adalah usia 14-16 tahun (45.9%). Di Indonesia penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi penggunaan internet untuk bermain game online. Hasil ini sejalan dengan penelitian PH, Indrayati pratiwi (2019) bahwa usia remaja pengguna gadget berusia 12-20 tahun. Hal ini juga sesuai dengan teori Jordan & Endersen (2016) bahwa remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online dari pada remaja dewasa, karena masa remaja berada pada periode ketidakstabilan yang cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru, serta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (56.8%).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan pola asuh orang tua dan interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu dengan nilai  $p = \text{value } 0,028 < \alpha$  dan nilai  $p = \text{value } 0,032 < \alpha$ . Kecanduan game online pada remaja yang paling tinggi sebanyak 10 responden (33.3%) dan yang paling rendah sebanyak 3 responden (10.0%) serta responden yang kecanduan game online dengan kategori sedang sebanyak 17 responden (56.7%).

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A., & Hartuti, P. (2018). Hubungan pola asuh orang tua dengan kepribadian siswa SMA di Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 10–18.
- Aziz, A. (2018). (2018). *Kecanduan , 10 anak Banyumas alami gangguan mental*.  
<https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan---10-anak-dibanyumas-alami-gangguanmental.html>
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 228–233.
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59–78.
- Ibrahim, A. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja*. Universitas Airlangga.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25, 29–44.
- Livana, P. H., Indrayati, N., & Pratiwi, O. D. (2019). Peningkatan Pengetahuan Remaja melalui Pendidikan Kesehatan tentang Dampak Penggunaan Gadget. *Jurnal Gawat Darurat*, 1(2), 77–84.
- Mambaâ, S. S. H. S. A. (2016). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kenakalan Remaja Di SMA Negeri 8 Surakarta. *Indonesian Journal On Medical Science*, 3(2).
- Masrofah, T., Fakhrudin, F., & Mutia, M. (2020). Peran Orang Tua dalam Membina Akhlak Remaja (Studi di Kelurahan Air Duku, Rejang Lebong-Bengkulu). *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 39–58.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Santrock, J. W. (2017). (2017). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Tantri, L. R. J. (2017). *PENGARUH KONSELING KELOMPOK TERHADAP REDUKSI PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian pada Kelas IX SMP Muhammadiyah Payaman Kab. Magelang*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & 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).