

Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMKN 6 Kota Tangerang

Ayu Diah Parwati¹, Dian Perwita Fitrianingrum², Inna Mukhaira³

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Yatsi Madani

² Dosen, Universitas Yatsi Madani

³ Dosen, Universitas Yatsi Madani

¹ ayudiahparwati2411@gmail.com, ² dianperwita35@gmail.com, ³ mukhairainna@gmail.com

Abstrak

Pendahuluan: Kecanduan *game online* di kalangan remaja semakin meningkat dan memengaruhi kesehatan fisik, psikologis, dan sosial. Faktor yang memengaruhi meliputi interaksi orang tua dan teman sebaya, yang berperan penting dalam membentuk perilaku remaja. **Tujuan:** untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua, interaksi teman sebaya, dan kecanduan *game* daring pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang. **Metode:** ini menggunakan desain analitik kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. **Teknik sampling:** Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling dengan sampel sebanyak 163 responden. **Analisa data:** analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat dengan menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* 0.020 ($p < 0,05$), serta hubungan yang signifikan antara interaksi teman sebaya dengan kecanduan *game online* 0.023 ($p < 0,05$). **Kesimpulan:** pola asuh yang baik dan interaksi teman sebaya yang positif berperan penting dalam mencegah remaja mengalami kecanduan *game online*.

Kata Kunci: Pola asuh, Pergaulan Teman Sebaya, Kecanduan *Game Online*

PENDAHULUAN

Game online merupakan jenis video permainan dimana untuk bermain game perlu terhubung dengan jaringan internet (Putri et al., 2023). Sedangkan kecanduan game online menurut Darwis (2020) merupakan sikap yang berlebihan terhadap bermain, dimana para penggunanya sulit untuk berhenti. Menurut Dewi & Putra, 2020 game online dapat membuat pemain larut dalam permainan hingga waktu terasa berjalan begitu cepat, tanpa disadari menghabiskan banyak waktu. Keterlibatan emosional dan mental yang mendalam terhadap permainan membuat pemain mudah terbawa suasana, bahkan berisiko mengalami kecanduan (Fajar et al., 2024).

Pada tahun 2025, dalam laporan internasional yang diterbitkan oleh World Health Organization (WHO), kecanduan Gangguan bermain game didefinisikan dalam Revisi ke 11 Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) sebagai pola perilaku bermain game digital yang ditandai dengan gangguan kontrol dalam permainan, peningkatan prioritas ternyata game online yang lebih diutamakan daripada minat dan aktivitas sehari-hari lainnya, dan tetap dilanjutkan walaupun terdapat konsekuensi negatif yang akan didapatkan. Menurut National Library of Medicine (NIH) prevalensi aktivitas bermain game di tingkat global menunjukkan variasi yang cukup besar dan sering kali tercatat dalam angka yang tinggi. Filipina berada pada urutan pertama di dunia dengan per Indonesia menjadi urutan ke-tiga di dunia dengan persentase pengguna internet bermain game online sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. (NIH, 2020).

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 171.17 juta dari total populasi 266.91 juta jiwa penduduk di Indonesia, jumlah populasi pengguna internet Sulawesi Selatan sebanyak 70%, dan pengguna internet tertinggi dari usia 15-19 tahun sebanyak 91%. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93.9% terhubung ke internet melalui smartphone atau tablet dan 54.13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online (Nusa & Kupang, 2021) serta jumlah

pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 196.71 dan di Banten sendiri jumlah populasi yang menggunakan internet sebanyak 78,5% dari total populasi. Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 15-19 tahun sebesar 94%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah smartphone/handphone sebanyak 94,5%, dan 78,6% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online (AIPJI, 2022).

Pada penelitian (Fajar et al., 2024) mengungkapkan bahwa sebanyak 58% berasal dari remaja, data tersebut menunjukkan adanya indikasi mengalami kecanduan terhadap *game online*. Dilihat dari jenis kelamin remaja, sekitar remaja yang berusia 15-19 tahun yang mengalami kecanduan *game online* sebesar 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap ketergantungan *game online* daripada orang dewasa. Hal ini disebabkan emosi remaja yang cenderung kuat, kurang terkontrol, dan tampak tidak rasional sehingga dapat berdampak pada minat dan tingkah laku (Kemenkes, 2022).

Menurut (Masrofah et al., 2020) berbagai persoalan kerap kali dialami oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam bentuk masalah sosial, permasalahan di lingkungan sekolah, kebutuhan akan hiburan, hingga konflik dalam keluarga, serta pola pengasuhan orang tua yang terlalu permisif, seperti memberikan kebebasan dan fasilitas tanpa batas, secara tidak langsung dapat mendorong anak terpapar dampak negatif, salah satunya adalah kecanduan *game online*. Berdasarkan penelitian (Adam, 2023) Faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi internal yang individu meliputi kebutuhan akan keinginan pribadi, perasaan jenuh, rendahnya kemampuan pengendalian diri, serta janji dalam menetapkan skala prioritas. Sementara itu, faktor-faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan sekitar, interaksi sosial, serta tuntutan atau ekspektasi dari orang tua (Adam & Rahman, 2023).

Menurut penelitian Afifah (2022) salah satu bentuk interaksi sosial yang pasti dialami oleh setiap siswa adalah pergaulan dengan teman sebaya. Teman sebaya merupakan lingkungan sosial kedua setelah keluarga yang memiliki potensi besar dalam memengaruhi kehidupan individu. Tingkat pengaruh tersebut bergantung pada bagaimana individu memaknai atau menilai lingkungannya. Persepsi individu terhadap kelompok sebayanya akan sangat menentukan sikap maupun keputusan yang akan diambil di kemudian hari.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan peneliti di SMKN 6 Kota Tangerang pada tanggal 05 Mei 2025, dengan mewawancarai kepada 10 siswa. Dari 10 siswa, didapatkan 6 siswa mengatakan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua mereka adalah bebas dan 4 siswa lainnya ketat. Sedangkan 7 dari 10 siswa tersebut mengatakan sering ikut bermain *game online* bersama teman, dan 3 siswa lainnya lebih suka bermain *game online* sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dengan fenomena yang didapatkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMKN 6 Kota Tangerang”

METODE

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Sampel penelitian berjumlah 163 responden yang seluruh siswanya SMKN 6 Kota Tangerang dengan teknik pengambilan menggunakan Simple Random Sampling dengan kriteria Siswa/i kelas XI SMKN 6 Kota Tangerang, bersedia menyetujui informed consent, siswa yang hadir pada saat penelitian. Data primer dikumpulkan menggunakan kuesioner pola asuh orang tua, pergaulan teman sebaya dan kecanduan game online yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kuesioner diberikan kepada responden dengan skala likert. Analisis data dilakukan secara univariat untuk mendeskripsikan karakteristik responden, sedangkan analisis bivariat menggunakan uji Chi-Square untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dan pergaulan teman sebaya terhadap kecanduan game online. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisa Univariat

Tabel 1
Distribusi frekuensi Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
16	90	55.2%
17	65	39.8%
18	8	4.9%
Total	163	100%

(Sumber: Hasil Output SPSS yang diolah, 2025)

Berdasarkan data tabel 1 menunjukkan distribusi berdasarkan usia diketahui dari 163 siswa/siswi yang berusia 16 tahun sebanyak 90 siswa/i (55.2%), sedangkan yang berusia 17 tahun sebanyak 65 siswa/i (39.8%). dan yang berusia 18 tahun sebbanyak 8 siswa/i (4.9%).

Tabel 2
Distribusi frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	95	58.2 %
Perempuan	68	41.7 %
Total	163	100%

(Sumber: Hasil Output SPSS yang diolah, 2025)

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan distribusi berdasarkan Jenis Kelamin dari 163 siswa/siswi yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 95 siswa (58.2 %), sedangkan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 68 siswi (41.7 %).

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Pendidikan Orang Tua	Frekuensi	Persentase
Tidak Sekolah	8	4.9%
SD	58	35.5%
SMP	59	36.1%
SMA	31	19%
S1	7	4.2%
Total	163	100%

Berdasarkan Tabel 3. Menunjukkan distribusi berdasarkan pendidikan orang tua diatas diketahui dari 163 siswa/siswi yang Pendidikan Orang Tuanya Tidak Sekolah sebanyak 8 (4.9%), Pendidikan SD sebanyak 58 (35.5%), Pendidikan SMP sebanyak 59 (36.1%), Pendidikan SMA sebanyak 31 (19%), Pendidikan S1 sebanyak 7 (4.2%).

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua

Pola Asuh Orang Tua	Frekuensi	Persentase
Demokratis	18	11%
Permisif	103	63.1%
Otoriter	42	25.7%
Total	163	100%

Berdasarkan Tabel 4. Menunjukkan distribusi berdasarkan pola asuh orang tua diatas diketahui dari 163 siswa/siswi menunjukkan bahwa, sebanyak 18 siswa/i (11%) yang mengalami pola asuh demokratis, sebanyak 103 siswa/i (63.1%) yang mengalami pola asuh permisif, dan 42 siswa/i (25.7%) yang mengalami pola asuh otoriter.

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pergaulan Teman Sebaya

Pergaulan Teman Sebaya	Frekuensi	Persentase
Kurang	104	63.8%
Cukup	45	27.6%
Meningkat	14	8.5%
Total	163	100%

Berdasarkan Tabel 5. Menunjukkan distribusi berdasarkan pergaulan teman sebaya diatas diketahui dari 163 siswa/siswi menunjukkan, sebanyak 104 siswa/i (63.8%) memiliki pergaulan teman sebaya yang kurang, serta 45 siswa/i (27.6%) yang memiliki pergaulan teman sebaya yang cukup, dan 14 siswa/i (8.5%) yang memiliki pergaulan teman sebaya yang meningkat.

Tabel 6
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan Game Online

Kecanduan Game Online	Frekuensi	Persentase
Rendah	12	7.3%
Sedang	52	31.9%
Tinggi	99	60.7%
Total	163	100%

Berdasarkan Tabel 6. Menunjukkan distribusi berdasarkan kecanduan *game online* diatas diketahui dari 163 siswa/siswi menunjukkan bahwa, siswa/i yang mengalami kecanduan *game online* rendah sebanyak 12 (7.3%), serta siswa/i yang mengalami kecanduan *game online* yang sedang sebanyak 52 (31.9%). dan siswa/i yang mengalami kecanduan *game online* tinggi sebanyak 99 (60.7%).

2. Analisa Bivariat

Tabel 1
Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMK Negeri 6 Kota Tangerang

Kategori Pola Asuh	Kategori Kecanduan Game Online				P Value
	Rendah	Sedang	Tinggi	Total	
	n	n	n	n	
Demokratis	1 (6%)	2 (1.2%)	15 (9.2%)	18 (11%)	0.020
Permisif	5 (3.1%)	41 (25.2%)	57 (35%)	103 (63.2%)	
Otoriter	6 (3.7%)	9 (5.5%)	27 (16.6%)	42 (25.8%)	
Total	12 (7.4%)	52 (31.9%)	99 (60.7%)	163 (100%)	

Tabel 1. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa distribusi frekuensi Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game Online* di SMK Negeri 6 Kota Tangerang pada pola asuh demokratis mengalami kecanduan *game online* yang rendah sekitar 1 siswa/i (6%), Serta siswa/i yang memiliki pola asuh Permisif mengalami kecanduan *game online* tinggi sebanyak 57 siswa/i (35%), dan siswa/i yang memiliki pola asuh otoriter mengalami kecanduan *game online* tinggi sebanyak 27 siswa/i (16.6%). Menggunakan uji *Chi-Square* terdapat nilai *p-value* 0.020 ($p < 0,05$) yang berarti H_0 diterima. Yang menunjukkan adanya hubungan Pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang.

Hasil Analisa bivariat didapatkan variabel pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMK Negeri 6 kota tangerang memiliki hasil nilai *P-value* 0.020 ($p < 0.05$) yang memiliki arti terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang

Tabel 2

Hubungan Pergaulan Teman Sebaya dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMK Negeri 6 Kota Tangerang

Kategori Pergaulan Teman Sebaya	Kategori Kecanduan <i>Game Online</i>				<i>P Value</i>
	Rendah	Sedang	Tinggi	Total	
	n	n	n	n	
Kurang	3 (1.8%)	37 (22.7%)	64 (39.3%)	104 (63.8%)	0.023
Cukup	8 (4.9%)	10 (6.1%)	27 (16.6%)	45 (27.6%)	
Meningkat	1 (6%)	5 (3.1%)	8 (4.9%)	14 (8.6%)	
Total	12 (7.4%)	52 (31.9%)	99 (60.7%)	163 (100%)	

Tabel 8. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa distribusi frekuensi Pergaulan Teman Sebaya dengan Kecanduan *Game Online* di SMK Negeri 6 Kota Tangerang pada pergaulan teman sebaya yang kurang maka kecanduan *game online* tinggi sebanyak 64 siswa/i (39.3%). Serta siswa/i yang memiliki Pergaulan teman sebaya yang cukup mengalami kecanduan *game online* tinggi sebanyak 27 siswa/i (16.6%), dan siswa/i yang pergaulan teman sebaya yang meningkat maka kecanduan *game online* yang rendah sekitar 1 siswa/i (.6%). Menggunakan uji *Chi-Square* terdapat nilai *p-value* 0.023 ($p < 0.05$) yang berarti H_0 diterima. Yang menunjukkan adanya hubungan Pergaulan teman sebaya dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang.

Hasil Analisa bivariat didapatkan variabel pergaulan teman sebaya dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang. memiliki hasil nilai *P-value* 0.023 ($p < 0.05$) yang memiliki arti terdapat hubungan antara pergaulan teman sebaya dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa/i yang mengalami pola asuh orang tua pada kategori tinggi yaitu pada pola asuh permisif sebanyak 103 (63.1%) responden dan kategori rendah yaitu pada pola asuh demokratis sebanyak 18 (11%) responden.

Menurut Thoah (1996) menyebutkan bahwa pola asuh orang tua adalah merupakan suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa siswa/i yang mengalami pergaulan teman sebaya pada kategori kurang yaitu sebanyak 104 (63.8%) responden dan pada kategori pergaulan teman sebaya yang meningkat sebanyak 14 (14%) responden.

Menurut Haditono (2004) juga mengatakan bahwa pergaulan teman sebaya (peers) adalah kawan setingkat dalam perkembangan, tetapi tidak perlu sama usianya, yaitu sekumpulan orang yang memiliki keadaan atau tingkat perkembangan yang setingkat, dengan usia tidak harus sama

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar siswa/i yang mengalami kecanduan *game online* pada remaja dengan kategori tinggi sebanyak 99 (60.7%) responden, serta pada kategori rendah sebanyak 12 (7,3%) responden. Temuan ini menunjukkan juga bahwa sebagian besar remaja tidak mengalami kecanduan *game online*

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Fitri (2018), kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Analisis statistik menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang dengan nilai *P-value* = 0.020 ($\alpha = 0.05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa remaja yang mendapatkan pola pengasuhan permisif memiliki peluang besar remaja mengalami kecanduan *game online* dan Analisis statistik juga menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan

pergaulan teman sebaya dengan kecanduan game online pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang dengan nilai $P\text{-value} = 0.023$ ($\alpha=0.05$) Hasil ini mengindikasikan bahwa remaja yang kurang dalam pergaulannya dengan teman sebaya akan mengalami kecanduan game online

Pola Asuh orang tua itu sendiri merupakan suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak (Ariyani et al., 2021). Tingginya jumlah responden yang mengalami pola asuh permisif maka perlunya remaja mendapatkan pola asuh yang baik. Maka dari itu Pola asuh orang tua tentu menjadi salah satu faktor utama yang dapat membentuk karakter remaja (Shifa Istianah Azzahra, Asih Wahyuningsih, 2025).

Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yosephine & Lesmana, 2020) diperoleh dengan hasil uji chi-square menunjukkan $p\text{-value}$ 0.028, yang berarti terdapat hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo Kota Bengkulu.

Temuan ini juga didukung oleh hasil penelitian (Bohalima & Aritonang, 2021) diperoleh dengan hasil uji Chi-Square dengan $p\text{-value}$ 0,003 menandakan adanya hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online.

Selain itu, hasil penelitian (Labibah dan Nada, 2024) diperoleh hasil uji Chi-Square dengan $p\text{-value}$ 0,011 hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online.

Berdasarkan penelitian tersebut, pergaulan teman sebaya berpengaruh terhadap kecanduan game online. Semakin sedikit dalam bergaul pada remaja, maka risiko mengalami kecanduan game online akan meningkat. Dengan kata lain, pergaulan yang rendah berkorelasi dengan peningkatan kecanduan game online (Susilawati & Hendriansyah, 2023).

Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahma, 2022) diperoleh dengan hasil uji Chi-Square menunjukkan $p\text{-value}$ 0.000, yang mengindikasikan hubungan konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain game online mobile legends pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda.

Temuan ini juga didukung oleh hasil penelitian (Susilawati & Hendriansyah, 2023) diperoleh dengan hasil uji chi-square diperoleh nilai $p\text{-value}$ sebesar $p = \text{value } 0.032 < \alpha 0.05$, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara interaksi teman sebaya terhadap kecanduan game online pada remaja di Wilayah Kelurahan Sido Mulyo.

Selain itu, hasil penelitian (A. A. Putri et al., 2025) diperoleh hasil uji chi-square diperoleh nilai $p\text{-value}$ sebesar $p = \text{value } 0.000 < \alpha 0.05$ yang artinya terdapat hubungan positif antara interaksi sosial dengan kecanduan game online pada remaja di Kecamatan Tambun Selatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang mendapatkan pola pengasuhan permisif memiliki peluang besar remaja mengalami kecanduan game online. Tingginya jumlah responden yang mengalami pola asuh permisif maka perlunya anak mendapatkan pola asuh yang baik. Maka dari itu Pola asuh orang tua tentu menjadi salah satu faktor utama yang dapat membentuk karakter anak serta berpengaruh terhadap perkembangan mental anak tentang bagaimana anak menilai salah atau benar, bagaimana anak berperilaku yang sesuai dengan norma dan aturan, serta bagaimana anak memandang dirinya sendiri serta orang lain. Dan hasil penelitian pada variabel pergaulan teman sebaya dengan kecanduan game online menunjukkan bahwa Semakin sedikit dalam bergaul pada remaja, maka risiko mengalami kecanduan game online akan meningkat. Dengan kata lain, pergaulan yang rendah berkorelasi dengan peningkatan kecanduan game online. Kelompok sebaya merupakan hiburan utama bagi anak-anak belasan tahun pada masa ini anak tidak lagi puas bermain sendirian di rumah pasti akan menghabiskan waktu dan beraktivitas bersama teman temannya, jika remaja mengalami pergaulan yang rendah terhadap teman sebayanya kurang berinteraksi dengan sosial maka tidak ada yang tidak mungkin akan mengalami kecanduan game online.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMKN 6 Kota Tangerang diperoleh bahwa Sebagian besar responden memiliki kategori pola asuh orang tua permisif sebanyak 103 siswa/i (63.1%) dan kategori demokratis sebanyak 18 siswa/i (11%), kategori tinggi sebanyak 21 (14,8%) responden. Selain itu, pergaulan teman sebaya pada remaja Sebagian besar berada di kategori kurang sebanyak 104 siswa/i (63.8%), responden dan paling sedikit pada kategori meningkat sebanyak 14 siswa/i (8.5%). Dan pada kecanduan *game online* pada remaja Sebagian besar berada pada kategori tinggi 99 (60.7%) dan pada kategori rendah sebanyak 12 (7.3%).

Hasil uji statistik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara Pola asuh orang tua dengan kecanduan game online dengan nilai signifikan hasil uji Chi-Square didapatkan $p\text{-value}$ 0.020 ($p<0,05$). Artinya, terdapat hubungan antara variabel Pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang. Serta Hasil uji statistik lainnya menunjukkan adanya hubungan Pergaulan teman sebaya dengan kecanduan game online dengan nilai signifikan hasil uji Chi-

Square didapatkan p-value 0.023 ($p < 0,05$) artinya terdapat hubungan antara variabel pergaulan teman sebaya dengan kecanduan game online pada remaja di SMKN 6 Kota Tangerang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ns. Dian Perwita Fitrianingrum, S.Kep., M.Kep selaku dosen pembimbing dan Ns. Jaenudin Saputra, S.Kep., M.Kep selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berharga selama proses hingga selesainya penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada pihak sekolah di SMKN 6 Kota Tangerang, serta seluruh masyarakat dan remaja yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses pengumpulan data penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Pinisi Business Administration Review*, 3(2), 402–406.
- AIPJI. (2022). APJII di Indonesia Digital Outlook 2022. AIPJI. https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857
- Ariyani, C., Sukanto, & Listyarini, I. (2021). Analisis Pola Asuh Orang Tua dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 01 Padukarsa Kabupaten Pemalang. *Jurnal Sarjana Ilmu Pendidikan FIP Universitas PGRI Semarang*, 1(1), 1–10.
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 29–38. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.613>
- Bohalima, M., & Aritonang, N. (2021). Hubungan pola asuh orang tua dan kecenderungan adiksi game online pada remaja akhir di kota medan. (*Dharmas Education Journal*, 2(2), 456–465.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Kemenkes. (2022). Dampak Buruk Kecanduan Game pada Anak Usia Remaja. Kemenkes. https://keslan.kemkes.go.id/view_artikel/1359/dampak-buruk-kecanduan-game-pada-anak-usia-remaja
- Labibah dan Nada. (2024). “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa.” 17, 302.
- NIH. (2020). Prevalensi global gangguan permainan: Tinjauan sistematis dan meta-analisis. Matius Wr Stevens , Diana Dorstyn. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33028074/>
- Rahmawati, S. (2022). Pengaruh relasi teman sebaya terhadap konsep diri siswa smp. 1–107. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/39948>
- Susilawati, S., & Hendriansyah, H. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu*, 11(2), 87–93. <https://doi.org/10.36085/jkmb.v11i2.5824>
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1), 49–58. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v13i1.2272>