

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RESIKO PERILAKU ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA SISWA

Nurnainah^{1*}, Asneni Palembang², Jumasnatang³

¹Sarjana Keperawatan dan Prodi Ners, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Sari, Jl. Sultan Alauddin No. 293 Makassar 90222, Indonesia

²Diploma III Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Sari, Jl. Sultan Alauddin No. 293 Makassar 90222, Indonesia

³Sarjana Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Sari, Jl. Sultan Alauddin No. 293 Makassar 90222, Indonesia

*inacloud3158@gmail.com

ABSTRAK

Perilaku adiksi menjadi salah satu akibat yang akan timbul Ketika anak selalu bermain Game online sampai lupa waktu dimana telah membuat siswa menjadi teradiksi atau kecanduan, karena permainan yang penuh tantangan sehingga membuat si pemain semakin penasaran dan merasa gengsi jika tidak bermain game online sehari. Orangtua yang terlalu memanjakan anak dan kurangnya pengawasan orangtua akibat kesibukan pekerjaan sehingga kurang memperhatikan anaknya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui factor yang yang mempengaruhi resiko perilaku adiksi bermain game online pada remaja siswa di SMA Negeri 10 Gowa Kabupaten Gowa. Desain penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan "cross sectional" dengan pendekatan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan/tujuan tertentu. Jumlah Sampel dalam penelitian ini sebanyak 54 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Kemudian data di analisis dengan memakai analisis univariat dan bivariat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh lingkungan terhadap resiko perilaku adiksi bermain game online pada remaja siswa ($p\text{ value}=0,0005$). ada pengaruh kegiatan terhadap resiko perilaku adiksi bermain game online pada remaja siswa ($p\text{ value}=0,000$), ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap resiko perilaku adiksi game online pada remaja siswa ($p\text{ value}=0,001$). Kesimpulan dari penelitian ini yaitu variable lingkungan, aktivitas, dan pola asuh orang tua mempengaruhi resiko perilaku adiksi terhadap permainan game online pada remaja siswa di SMA Negeri 10 Gowa Kab.Gowa.

Kata kunci: aktivitas; lingkungan; pola asuh orang tua; resiko perilaku adiksi

FACTORS THAT INFLUENCE THE RISK OF ADDICTIVE BEHAVIOUR THROUGH ONLINE GAME OF THE STUDENTS

ABSTRACT

Addictive behavior is one of the consequences that will arise when children always play online games until they forget the time which has made students become addicted or addicted, because games are full of challenges that make the player more curious and feel prestige if they don't play online games for a day. This is because the parents spoil their children too much and the lack of parental supervision due to busy work so that they pay less attention to their children. The purpose of this study is to determine the factors that influence the risk of addictive behavior playing online games in adolescent students at SMA Negeri 10 Gowa, Gowa Regency. The research design used in this study is a quantitative study using a "cross sectional" design with a purposive sampling approach, namely taking samples based on certain considerations/objectives. The number of samples in this study were 54 children. Data collection techniques used are primary data and secondary data. Then the data were analyzed using univariate and bivariate analysis. The results of this study indicate that there is an environmental influence on the risk of addictive behavior playing online games in adolescent students ($p\text{ value}=0.0005$). there is an effect of activity on the risk of addiction behavior playing online games in adolescent students ($p\text{ value}=0.000$), there is an influence of parenting patterns on the risk of online game addiction behavior in adolescent students ($p\text{ value}=0.001$). The conclusion of this study

is that environmental variables, activities, and parenting patterns affect the risk of addictive behavior towards online game games in adolescent students at SMA Negeri 10 Gowa Kab.Gowa.

Keywords: activities; environment; parenting parenting; risk of addictive behavior

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh besar di kehidupan manusia. Pada era globalisasi saat ini maka seseorang akan di tantang unttuk memiliki kualitas yang selalu di asah dan dikembangkan agar bisa bersaing dengan yang lainnya. Pemain game online di Asia Tenggara sebanyak 1,4 miliar (Rp18,7 triliun). Prediksi angka tersebut akan semakin berkembang lagi secara pesat mencapai USD 4 miliar (Rp. 53,6 triliun) pada tahun 2019 (Utomo, 2017). Beberapa dampak remaja berperilaku adiksi yaitu Ketika terjadi masalah pada suatu objek kegiatan yang disukai salah satunya Ketika memainkan game online itu menjadi kebiasaan yang wajib di lakukan dan apabila terjadi sesuatu kesalahan salah satunya akses internet yang kurang stabil maka individu tersebut cenderung akan menunjukkan persaan marah yang kurang terkendali. Tidak hanya itu individu cenderung akan memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi terkait objek kegiatan yang di lakukan seperti harus memiliki perangkat yang super canggih di lengkapi dengan beberapa aplikasi game terbaru. Dampak dari kecanduan ini akan berpengaruh sangat besar kepada kehidupan seseorang seperti rendahnya prestasi akademik, cenderung berbohong, menarik diri dari lingkungan social di luar rumah dan akan terjadi sangat kelelahan Ketika aktivitasi bermain game online sangat lama (Kuss & Griffiths, 2012; Nurmandia, 2013).

Berdasarkan hasil studi awal yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 10 Gowa Jamlah keseluruhan siswa-siswi sebanyak 396 orang dan jumlah siswa-siswi yang bermain game sebanyak 118 orang yang terdiri dari siswa sebanyak 106 orang dan siswi sebanyak 12 orang. Siswa-siswi menghabiskan waktunya dalam sehari 2–6 jam bermain game online dan siswa-siswi mengaku mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game online, sehingga sering lupa waktu. Beberapa siswa-siswi yang bermain game online mengalami gejala adiksi antara lain : sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), beribadah dan melakukan tugas rumah sehari-hari karena bermain game online, berkhayal atau bermimpi mengenai game online, menyendiri di dalam kelas daripada bergabung dengan temannya atau pergi ke kantin, mengantuk dalam mengikuti proses belajar-mengajar, dan bukan hanya game online yang di akses tetapi browsing, dan sosial media (seperti facebook, chatting, youtube, instagram).

Game online telah membuat siswa menjadi teradiksi atau kecanduan, karena permainan yang strategi dan tantangan mulai level terendah sampai tertinggi. Dimana hal ini akan membuat seorang gamers menjadi penasaran dan tidak akan berhenti Ketika tidak mencapai lever tertinggi dalam game yang di mainkan, dikarenakan Ketika permainan tersebut tidak dimainkan maka pemain yang lain akan jauh meninggalkan level yang di capai sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Faktor Yang Mempengaruhi Reesiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Remaja Siswa Di SMA Negeri 10 Gowa Kabupaten Gowa.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun rancangan penelitian yang di gunakan yaitu Deskriptif dan menggunakan pendekatan *cross-sectional*. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 10 Gowa Kab.Gowa Populasi dalam penelitian ini adalah adalah

siswa-siswi yang bermain game online Kab. Gowa yang berjumlah 54 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah Purposive Sampling yaitu cara pengambilan sampel berdasarkan ciri atau sifat – sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Analisa uji bivariat menggunakan uji chi-square. Data dikumpulkan melalui data primer Data primer yaitu data yang diperoleh dengan melakukan wawancara langsung dan pengisian kuesioner kepada siswa di SMA Negeri 10 Gowa dan data sekunder Data sekunder diperoleh dari data yang telah ada di SMA Negeri 10 Gowa data yang berupa jumlah keseluruhan siswa yang didapatkan dari tata usaha sekolah.

HASIL

Tabel 1.
 Karakteristik Responden (n=54)

Karakteristik	f	%
Jenis Kelamin		
Laki – Laki	45	83.3
Perempuan	9	16.7
Kelas		
XI	22	40,7
XII	32	59,3

Tabel 2.
 Lama Bermain Game (n=54)

Lama Bermain Game	f	%
>2jam/hari	36	70.4
<2jam/hari	18	29.6

Tabel 3.
 Jenis Gadget yang Digunakan (n=54)

Jenis Gadget	f	%
Handphone	25	46.3
Komputer	12	22.2
Notebook	7	13
Tablet	10	18.5

Tabel 4.
 Tempat Bermain Game (n=54)

Tempat Bermain	f	%
Rumah	23	42.6
Sekolah	21	38.9
Warnet	8	14.8
Warkop	2	3.7

Tabel 5.
 Lingkungan Siswa Siswi Kelas XI & XII

Lingkungan	f	%
Baik	14	25.9
Kurang Baik	40	74.1

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 54 responden, mayoritas berjenis kelamin laki-laki, kelas XII. Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 54 responden, mayoritas responden bermain game online >2 jam/hari. Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 54 responden, mayoritas menggunakan handphone sebanyak 25 atau (46,3%). Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 54 responden, mayoritas responden bermain game dirumah sebanyak 23 atau (42,6%). Tabel 5 menunjukkan bahwa jumlah 54 responden, mayoritas berada pada lingkungan baik sebanyak 14 atau (25,9%). Tabel 6 menunjukkan dari jumlah 54 responden, mayoritas memiliki banyak kegiatan dengan jumlah sebanyak 13 atau 24,1%. Tabel 7 menunjukkan dari jumlah 54 responden, pola asuh orang tua baik sebanyak 22 atau (40,7%).

Tabel 6.
 Kegiatan Siswa – Siswi Kelas XI dan XII (n=54)

Kegiatan	f	%
BanyakKegiatan	13	24.1
KurangKegiatan	41	75.9

Tabel 7.
 Pola Asuh Orang Tua Siswa – Siswi Kelas XI Dan XII (n=54)

Pola Asuh Orang Tua	f	%
Baik	22	40.7
KurangBaik	32	59.3

Tabel 8.
 Pengaruh Lingkungan Terhadap Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online (n=54)

Lingkungan	Adiksi				Total		P value
	Tidak adiksi		Adiksi		Jumlah	%	
	Jumlah	%	Jumlah	%			
Baik	9	64.3%	5	35.7%	14	25.9%	0.008
Kurang baik	9	22.5%	31	77.5%	40	74.1%	

Tabel 8 menunjukkan bahwa dari 54 responden sebanyak 14 orang (25.9 %) dengan lingkungan baik, 9 orang (64,3 %) tidak mengalami adiksi dan sebanyak 5 orang (35,7 %) mengalami adiksi. Sedangkan responden yang memiliki lingkungan kurang baik sebanyak 40 orang (74,1 %), 9 orang yang mengalami tidak adiksi dan 31 (77.5%) orang yang mengalami adiksi. Berdasarkan uji statistic *Chi-Square* yang dilakukan diperoleh hasil yang bermakna $p=0,008$, ketentuan *significancy* apabila $p<0.05$. Hasil uji statistic memperlihatkan nilai $p=0.008$, oleh karena $p<\alpha$ atau ($0.008<0.05$), hal ini berarti memiliki arah yang kuat dan positif bahwa lingkungan yang kurang baik dapat mempengaruhi kecanduan bermain game online, dibandingkan yang memiliki lingkungan baik.

Tabel 9.
 Pengaruh Kegiatan Terhadap Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online (n=54)

Kegiatan	Adiksi				Total		P value
	Tidak adiksi		Adiksi		f	%	
	f	%	f	%			
Banyak kegiatan	11	84.6	2	15.4	13	24.1%	0.000
Kurang kegiatan	7	17.1	34	82.9	41	75.9%	

Tabel 9 menunjukkan bahwa dari 54 responden sebanyak 13 orang (24.1 %) dengan kegiatannya banyak, 11 orang (84.6 %) tidak mengalami adiksi dan sebanyak 2 orang (15.4%) mengalami adiksi. Sedangkan responden yang memiliki kegiatannya kurang sebanyak 41 orang (75.9 %), 7 orang yang mengalami tidak adiksi dan 34 (82.9%) orang yang mengalami adiksi. Berdasarkan uji statistic *Chi-Square* yang dilakukan diperoleh hasil yang bermakna $p(value)=0,000$, ketentuan *significancy* apabila $p<0.05$. Hasil uji statistic memperlihatkan nilai $p(value)=0.000$, oleh karena $p<\alpha$ atau $(0.000<0.05)$, hal ini berarti bahwa yang kurang kegiatannya dapat membuat anak menjadi kecanduan bermain game online, dibandingkan anak yang memiliki banyak kegiatannya.

Tabel 10.

Pengaruh Pola Asuh Terhadap Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online (n=54)							
Pola asuh orang tua	Adiksi				Total		(P)
	Resiko Tidak adiksi		Resiko Adiksi		f	%	
	f	%	f	%			
Baik	13	59.1	9	40.9	22	40.7	0.001
Kurang baik	5	15.6	27	84.4	32	59.3	

Tabel 19 menunjukkan bahwa dari 54 responden sebanyak 22 orang (40.7 %) dengan pola asuh orang tua baik, 13 orang (59.1%) tidak mengalami adiksi dan sebanyak 9 orang (40.9%) mengalami adiksi. Sedangkan responden yang memiliki polah asuh orangtua kurang baik sebanyak 32 orang (59.3 %), sebanyak 5 (15.6%) orang yang mengalami tidak adiksi dan sebanyak 27 (84.4%) orang yang mengalami adiksi. Berdasarkan uji statistic *Chi-Square* yang dilakukan diperoleh hasil yang bermakna $p(value)=0,001$, ketentuan *significancy* apabila $p<0.05$. Hasil uji statistic memperlihatkan nilai $p(value)=0.001$, oleh karena $p<\alpha$ atau $(0.001<0.05)$, hal ini berarti memiliki yang pola asuh orang tua yang kurang baik dapat dapat membuat anak menjadi kecanduan bermain game online, dibandingkan yang memiliki memiliki yang memiliki pola asuh orang tua yang baik

PEMBAHASAN

Lingkungan

Pengaruh lingkungan terhadap bermain game online pada remaja di SMA Negeri 10 gowa, menunjukkan bahwa dari 54 responden bahwa responden yang berada di lingkungan baik sebanyak 9 orang (64,3 %) tidak mengalami adiksi dan sebanyak 5 orang (35,7 %) mengalami adiksi, hal ini dikarenakan anak yang berada di lingkungan baik lebih kecil berisiko mengalami adiksi. Sedangkan responden yang memiliki lingkungan kurang baik sebanyak 40 orang (74,1 %), 9 orang yang mengalami tidak adiksi, hal ini di karenakan anak tersebut tidak tertarik terhadap game yang dimainkan temannya ataupun di lingkungan sekitarnya dibandingkan yang mengalami kecanduan atau adiksi sebanyak 31 (77.5%) responden.

Adanya responden yang berada di lingkungan yang baik tetapi responden mengalami adiksi bermain game online. Hal ini di sebabkan karena ketertarikan terhadap game online yang dimainkan temannya atau keluarganya itu sendiri bahkan di lingkungan sekolahpun bebas menggunakan gadget seperti menggunakan handphone baik dalam kelas maupun luar kelas. Adanya responden yang berada di lingkungan kurang baik tetapi tidak mengalami adiksi bermain game online. Hal tersebut dapat disebabkan karena responden lebih suka berkumpul keluarganya dibandingkan bermain game online karena berkumpul lebih baik daripada bermain game online yang dapat berdampak buruk.

Lingkungan sangat berpengaruh kepada kehidupan seorang anak karena keberadaan anak sejak dia lahir telah terikat dalam kehidupan masyarakat untuk belajar bersosialisasi. Anak yang berilaku baik tercerimin dari pergaulannya yang sehat begitu pula sebaliknya Ketika anak memiliki perilaku yang buruk maka salah satu factor yang menyebabkan adalah lingkungan pergaulan yang salah. Sekarang ini beberapa anak akan melihat dan mengikuti sebuah trend dimana ada yang bersifat mendidik ada juga yang kurang pantas untuk di contohi sehingga harus bijak dalam menyaring dan mengetahui informasi yang baik. Salah satu contoh yang dapat dilihat trend saat ini yaitu permainan game online, dimana Ketika individu tidak mencapai level tertinggi dalam bermain maka itu akan menjadi sebuah bahan ejekan dan gunjingan dari teman di lingkungan para gamers (Pratama, 2016).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahrani (2015) menunjukkan bahwa factor social dan keluarga menjadi subjek awal yang menyebabkan kecanduan karena didalam keluarga maupun lingkungan di luardapan menyiapkan fasilitas yang di butuhkan. Maka dari itu yang menjadi factor pendukung individu dalam bermainan game online adalah sebagai kesenangannya dan penghibur diri sendiri. Kedua indikator tersebut menjadi fakta bahwa bahwa ketersediaan fasilitas yang ada di rumah maupun pergaulan social sesama gamers menjadi sesuatu yang berperan kuat, seperti fasilitas internet yang ada dirumah, mencari informasi di internet seputar game yang di mainkan, pergaulan social antara gamers jugsan menjadi sumber informasi terkait game yang lagi di mainkan.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang didapatkan maka peneliti menyimpulkan bahwa dimana selama penelitian di lakukan peneliti menemukan bahwa yang di alami remaja sekarang mengikuti perkembangan zaman sehingga berperilaku adiksi bermain game online karena lingkungannya kurang baik disebabkan karena dilingkungan sekolah membebaskan menggunakan gadget, orang tua tidak melarang anaknya untuk bermain game online dan bermain game online mengikuti temannya bahkan remaja sekarang mengikuti perkembangan modernisasi dan adanya teknologi yang canggih sebagai mediasinya. Dan kecenderungan bahwa yang berada dilingkungan yang baik akan semakin berkurang remaja yang mengalami resiko perilaku adiksi terhadap bermain game online dibandingkan yang berada lingkungan yang kurang baik.

Kegiatan

Pengaruh kegiatan terhadap bermain game online pada remaja di SMA Negeri 10 Gowa menunjukkan bahwa dari 54 responden sebanyak 13 orang (24.1 %) dengan kegiatannya banyak, 11 orang (84.6 %) tidak mengalami adiksi dan sebanyak 2 orang (15.4 %) mengalami adiksi, hal ini dikarenakan anak tersebut merasa bosan terhadap kegiatan yang terlalu banyak. Sedangkan responden yang memiliki kegiatannya kurang sebanyak 41 orang (75.9 %), 7 orang yang mengalami tidak adiksi, dikarenakan memanfaatkan waktunya yang bersifat positif daripada menyia-nyiakan waktunya yang berdampak buruk terhadap dirinya sendiri dibandingkan responden 34 (82.9%) orang yang mengalami adiksi yang tidak memanfaatkan waktunya hanya untuk bermain game saja.

Adanya responden yang banyak kegiatan tetapi mengalami perilaku adiksi terhadap bermain game online. Hal tersebut dikarenakan responden merasa bosan terhadap kegiatan yang di lakukan setiap harinya seperti mengikuti les dan mengikuti organisasi disekolah sehingga menghilangkan rasa jenuhnya responden bermain game online dijadikan pelarian saja karena menemukan keseruan dan menyukai tantangan ketika bermain game online, rasa bosannya bisa terahlikan, karena nantinya ketika bosan pelariannya bermain game online lagi. Adanya

responden yang kurang kegiatan tetapi tidak mengalami adiksi terhadap bermain game online hal ini disebabkan karena memanfaatkan waktunya yang bersifat positif daripada menyia-nyiakan waktunya yang berdampak buruk terhadap dirinya sendiri (seperti belajar, dan beribadah). Dapat disimpulkan bahwa kurangnya kegiatan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap game online pada remaja siswa di SMA Negeri 10 Gowa.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Santoso (2013) bahwa pecandu game online (lebih dari 40 jam per bulan) karena menghabiskan waktunya bermain game online selama 168 jam/bulan, gemar bermain game karena banyaknya tugas-tugas sekolah membuat pusing sehingga dengan bermain game online merasa terhibur, merasa sangat puas apabila bermain game online dan berhasil memenangkannya. Tidak pernah merasa bosan bermain permainan internet, bahkan enggan makan dan mengerjakan PR apabila sudah bermain permainan internet di depan laptopnya.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang didapatkan maka peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan berpengaruh terhadap game online pada remaja, dimana selama penelitian yang dilakukan peneliti menemukan bahwa yang dialami remaja sekarang sering merasa gelisah apabila tidak bermain game online dalam sehari, didapatkan responden gemar bermain game online adalah anak yang sangat menyukai tantangan dan menemukan keseruan dan didapatkan responden lebih banyak menghabiskan waktunya diatas 2 jam/hari sehingga mengalami adiksi bermain game online.

Pola Asuh

Pengaruh pola asuh orang tua terhadap bermain game online pada remaja di SMA Negeri 10 gowa, menunjukkan bahwa dari 54 responden sebanyak 22 orang (40.7 %) dengan pola asuh orang tua baik , 13 orang (59.1%) tidak mengalami adiksi dan sebanyak 9 orang (40.9%) mengalami adiksi, hal ini dikarenakan pola asuh orangtua yang terlalu memanjakan anaknya sehingga mengalami adiksi. Sedangkan responden yang memiliki pola asuh orangtua kurang baik sebanyak 32 orang (59.3%), sebanyak 5 (15.6%) orang yang mengalami, hal ini dikarenakan pola asuh orangtua yang tidak membebaskan atau memanjakan anaknya daripada yang mengalami adiksi sebanyak 27 (84.4%) orang karena tidak memperhatikan perilaku anaknya baik disekolah, rumah dan sekitarnya. Dapat disimpulkan bahwa responden pola asuh orang tuanya baik tetapi mengalami adiksi terhadap bermain game online karena orangtuanya yang terlalu mengekang sehingga anak tersebut mengalami kecanduan dan orang tuanya yang terlalu memanjakan anaknya atau keinginannya dan responden yang pola asuh orangtuanya yang kurang baik namun tidak mengalami kecanduan disebabkan karena faktor ekonomi anak tersebut menyadari bahwa bermain game online juga membutuhkan uang yang selalu mendengar perkataan orang tuanya.

Menurut Tridhananto (2014), mengatakan bahwa pola asuh orang tua adalah suatu bentuk interaksi antara orang tua dan anak, dimana orang tua akan memberikan pengetahuan dan nilai-nilai yang paling tepat bagi orang tua dengan harapan agar anaknya kelak bisa mandiri juga tumbuh dan berkembang secara sehat, optimal, rasa percaya diri, rasa keingintahuan, bersahabat dan berinteraksi. Pola asuh dengan metode interaksi antara orang tua dan anak seperti pemenuhan dalam kebutuhan dasar manusia seperti makan dan minum, rasa aman, kasih sayang, serta mengenalkan norma – norma dalam berperilaku di masyarakat dengan harapan nantinya anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya (Elizabet & Hurlock, 2000). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian (Efendi, 2014) menyimpulkan bahwa ketika orang tua terlalu memandajakan anak, memberikan kebebasan ataupun mengekang

anak, kurang percaya kepada anak, dan kurang komunikasi anatar orang tua dan anak maka itu akan menjadi kesalah yang di lakukan oleh orang tua karena hal tersebut akan berakibat sangat vatal kepada anak mereka.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang didapatkan maka peneliti menyimpulkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh terhadap game online pada remaja, dimana selama penelitian di lakukan peneliti menemukan bahwa yang di alami remaja sekarang, pola asuh tua sangat penting dalam masalah perilaku kecanduan atau adiksi bermain game online agar anaknya tidak terjerumus hal-hal yang vatal dengan mencari kenyamanan untuk dirinya dengan hal-hal yang negative dan berdampak buruk terhadap dirinya. Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku adiksi bermain game online pada remaja siswa d SMA Negeri 10 Gowa.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh resiko perilaku adiksi terhadap bermain game online remaja siswa di SMA Negeri 10 Kabupaten Gowa.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, N. . (2014). Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Elizabet, & Hurlock. (2000). Perkembangan Anak. In *Perkembangan Anak* (VI). Erlangga.
- Kuss, & Griffiths. (2012). Adolescent Online Gaming Addiction. *Education and Health*.
- Nurmandia, H. (2013). Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial. [Skripsi]. *Fakultas Psikologi Universitas Darul 'Ulum*.
- Pratama, M. (2016). *Cara Mengatasi Kecanduan Game*.
- Santoso. (2013). Perilaku Kecanduan Permainan Internet Dn Factor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kaupaten Wonogiri. *Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Semarang*.
- Syahrani. (2015). Ketergantngan online game dan penanganannya. *Bimbingan Dan Konseling: Universitas Tadulako*.
- Tridhananto, A. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Alex Media Kompotindo.
- Utomo, R. . (2017). *Pasar Game Indonesia Salah Satu Tertinggi Sedunia*.