

HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN POLA ASUH OTORITER DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMK KOTA BENGKULU

Fitriza Hazanah¹, Yessy Elita², Anni Suprapti³

^{1,2,3} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Bengkulu

Korespondensi E-mail: fitrizahazanah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antara konformitas teman sebaya dan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada siswa SMK Kota Bengkulu. Populasi penelitian berjumlah 219 dan sampel penelitian berjumlah 140, diperoleh dari teknik *random sampling*. Desain penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif menggunakan analisis regresi. Alat pengumpulan data berupa angket. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online*, artinya semakin tinggi konformitas teman sebaya, maka semakin tinggi kecanduan *game online* dan sebaliknya semakin rendah persepsi konformitas teman sebaya, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa dengan sumbangan efektif sebesar 24,6%. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online*, artinya semakin tinggi persepsi pola asuh otoriter, maka semakin tinggi kecanduan *game online* dan sebaliknya semakin rendah persepsi pola asuh otoriter, maka semakin rendah kecanduan *game online* dengan sumbangan efektif sebesar 9,1%.

Kata kunci: konformitas teman sebaya, pola asuh otoriter, kecanduan *game online*

ABSTRACT

The purpose of this research was to describe the relationship between peer conformity and authoritarian parenting with online game addiction among Vocational School students in Bengkulu City. The research population amounted to 219 and the research sample amounted to 140, which was obtained from a random sampling technique. This research design used was a quantitative descriptive method using regression analysis. The data collection tool used was a questionnaire. The results obtained in this research indicate a positive and significant relationship between peer conformity and online game addiction, this means that the higher the peer conformity, the higher the online game addiction, conversely the lower the perception of peer conformity, the lower the online game addiction in students with an effective contribution of 24.6%. There is a positive and significant relationship between authoritarian parenting and online game addiction, this means that the higher the perception of authoritarian parenting, the higher the online game addiction and conversely the lower the perception of authoritarian parenting, the lower the online game addiction with an effective contribution of 9.1%.

Keywords: Peer conformity, authoritarian parenting, online game addiction

PENDAHULUAN

Di era sekarang persebaran internet semakin luas. Lembaga pendidikan menjadi salah satu instansi yang menggunakan internet sebagai fasilitas pendukung kelancaran proses pembelajaran. Pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran seperti *browsing* (menjelajah), *ressourcing* (mencari sumber), *searching* (mencari data), dan *consulting dan communicating* (konsultasi dan komunikasi) (Adri dalam Sasmita, 2020: 3). Fenomena sekarang internet banyak disalahgunakan, seperti mengakses situs-situs terlarang dan kecenderungan terhadap *game online*. *Game online* memberikan dampak buruk jika digunakan secara berlebihan, sehingga menimbulkan kecanduan (Sumolang, 2013: 2).

Bermain *game online* dapat menimbulkan rasa senang pada pemain, karena memperoleh kepuasan secara psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi serta memberikan rasa nyaman, kedamaian dan kebahagiaan. Kepuasan yang didapat dari *game online* inilah yang membuat pemain semakin tertarik untuk terus memainkannya (Young dalam Kartini, 2016: 484). Kecanduan *game online* dapat timbul oleh ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan kebiasaan secara terus menerus bermain *game online* yang berlebihan walaupun hal tersebut menimbulkan masalah sosial dan emosional yang tidak terkontrol (Lemmens, et al., 2009: 78).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa SMK Kota Bengkulu, Para siswa beralasan tertarik ikut bermain *game online*, karena itu merupakan aktivitas yang seru dan menyenangkan untuk mengisi waktu luang serta melampiaskan rasa bosan dan rasa stres. Suasana dalam aplikasi *game online* menarik, dimana mereka bisa mengolah karakter sesuai khayalan, membuat mereka ingin berlama-lama bermain.

Kecanduan bermain *game online* tentunya akan membuat para siswa mengabaikan kewajiban mereka sebagai pelajar. Siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti, *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah) (Lemmens, et al., 2009: 79).

Kecanduan *game online* dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan dari konformitas teman sebaya siswa. Taylor, et al., (2006: 229) menjelaskan bahwa konformitas teman sebaya adalah kecenderungan untuk mengubah keyakinan atau perilaku seseorang dengan cara yang

konsisten dengan standar kelompok. Konformitas terhadap standar teman sebaya terjadi karena adanya keinginan untuk dapat diterima oleh kelompok sosial. Semakin tinggi keinginan individu untuk diterima secara sosial maka semakin tinggi pula tingkat konformitasnya (Hurlock dalam Rahma, 2022: 284). Konformitas teman sebaya dapat dipengaruhi oleh rasa takut terhadap celaan sosial, rasa takut terhadap penyimpangan, kekompakan kelompok dan keterikatan pada penilaian bebas. Aspek-aspek konformitas teman sebaya meliputi kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan (Sears, et al., dalam Kartini, 2016: 486).

Kurangnya perhatian dari orang tua juga dapat menjadi salah satu alasan para siswa bermain *game online*. Smart (dalam Masya & Candra, 2016: 106-107) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *gameonline* adalah pola asuh, seperti pada pola asuh otoriter. Baumrind (1966: 888-892) menjelaskan pola asuh otoriter adalah di mana orang tua memberikan kontrol terhadap setiap tindakan yang anak lakukan.

Nugraheni (2017: 4) menjelaskan bahwa orang tua dengan pola asuh otoriter dengan segala kontrol dan batasan dapat mengakibatkan anak lebih rentan untuk mengalami stres sehingga anak mencari cara untuk melepaskan apa yang mereka rasakan, sebagaimana yang telah diungkapkan bahwa alasan anak bermain *game online* adalah untuk melepas ketegangan, menghilangkan rasa bosan, serta mencari kepuasan karena merasa bahwa kehidupan anak banyak dikekang oleh orang tua. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aini (2014), dengan judul “Hubungan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada anak usia Sekolah Dasar” yang menunjukkan terdapat hubungan yang positif signifikan antara pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada anak usia Sekolah Dasar. Selaras juga dengan hasil penelitian yang dilakukan Tiwa dkk (2019), dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado”, yang menunjukkan terdapat hubungan yang positif signifikan antar pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk menguji hubungan antara konformitas teman sebaya dan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada siswa SMK Kota Bengkulu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasi, di mana untuk melihat hubungan antara variabel atau beberapa variabel dengan variabel lainnya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas SMK Kota Bengkulu, yang terbagi menjadi 8 kelas dengan jumlah keseluruhan populasi sebanyak 219 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi

dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dalam penelitian ini didapatsampel penelitian sebanyak 140 orang dan 40 orang lagi untuk sampel uji coba.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari angket konformitas teman sebaya, angket pola asuh, dan kecanduan *game online*. Untuk mengukur variabel penelitian pada angket digunakan *skala Likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Ragu-Ragu, Kurang Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi regresi dengan bantuan IBM SPSS *Statistic 25*. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas, uji daya beda, uji reliabilitas, dan uji hipotesis.

Uji validitas dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji validitas oleh validator dan uji validitas secara *statistic* yang dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 25*. Berdasarkan hasil uji validitas angket kecanduan *game online* yang disebar ke 40 responden yang terdiri dari 42 item pernyataan, didapatkan 11 item dinyatakan gugur dan 31 item pernyataan valid. Berdasarkan hasil uji validitas angket konformitas teman sebaya yang disebar ke 40 responden yang terdiri dari 42 item pernyataan, didapatkan 12 item dinyatakan gugur dan 30 item pernyataan valid. Berdasarkan hasil uji validitas angket pola asuh otoriter yang disebar ke 40 responden yang terdiri dari 21 item pernyataan, didapatkan 7 item dinyatakan gugur dan 14 item pernyataan valid.

Uji daya beda adalah kemampuan item dalam membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2012: 80). Pengujian daya beda dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 25*. Hasil uji daya beda dilakukan terhadap sampel uji coba yang berjumlah 40 responden. Pada angket kecanduan *game online* dan konformitas teman sebaya tidak ditemukan butir item pernyataan yang kurang baik. Pada angket pola asuh otoriter terdapat satu item pernyataan yang dinyatakan kurang baik

Uji reliabilitas angket kecanduan *game online*, konformitas teman sebaya dan pola asuh otoriter dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 25*. Hasil uji reliabilitas untuk angket kecanduan *game online* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,939, sedangkan pada angket konformitas teman sebaya diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,931 dan pada angket pola asuh Otoriter diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,755. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2022: 63).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghimpun data yang terdiri dari dua variabel bebas yaitu konformitas teman sebaya dan pola asuh otoriter, dan satu variabel terikat yaitu kecanduan *game online*. Data uji untuk mengetahui korelasi antar variabel diperoleh dari pengisian angket oleh subjek penelitian yaitu siswa SMK Kota Bengkulu. Berikut ini hasil uji korelasi antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online*, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Matriks Hasil Uji Korelasi Konformitas Teman Sebaya Dengan Kecanduan *Game Online*

		Konformitas Teman Sebaya	Kecanduan <i>Game Online</i>
Konformitas Teman Sebaya	Pearson Correlation	1	.496**
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	140	140
Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	.496**	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	140	140

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online* menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0.496 dengan tingkat signifikansi $P < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa adahubungan yang positif dan signifikan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online*, semakin tinggi konformitas teman sebaya, maka semakintinggi kecanduan *game online* pada siswa dan sebaliknya semakin rendah konformitas teman sebaya, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa SMK Kota Bengkulu.

Tabel 2. Sumbangan Efektif Konformitas Teman Sebaya dan Kecanduan *Game Online*

Model	R	R^2	Sig F Change
1	0,496	0,246	0,000

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa sumbangan efektif yang diperoleh dari nilai R^2 adalah 0,246 artinya pengaruh variabel konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online* sebesar 24,6 % sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain dengan nilai signifikansi $P < 0,05$ dan interpretasi tingkat hubungan sedang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahma (2022), dengan judul “Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* Usia 18-24 Tahun di Kota Samarinda, yang menyatakan adanya hubungan positif dan signifikan antar konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain *game online mobile legends*. Kartini (2016: 487) menjelaskan bahwa siswa bermain *game online* karena pengaruh konformitas dan ajakan teman sebayanya untuk bersama-sama memperoleh rasa kebersamaan dan kesenangan dari bermain *game online*. Didukung pula dengan pernyataan Adams, dkk (dalam Rahma, 290: 2022) bahwa remaja seringkali mendapat ajakan dari teman sebayanya untuk bersama-sama melakukan aktivitas termasuk bermain *game online*.

Yee (dalam Rahma, 2020) menjelaskan bahwa keinginan siswa untuk tetap bersosialisasi dan memperkuat hubungan dengan teman sebaya, supaya terjadinya interaksi di dalam kelompok juga menjadi salah satu penyebab seseorang bermain *game online*. Sejalan dengan pendapat Hurlock (dalam Kartini, 148: 2016) bahwa para pemain *game online* berkesempatan yang sama untuk bermain, berinteraksi bahkan berpetualang bersama dan membentuk komunitas sendiri dalam dunia maya, hal ini menyebabkan individu merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis, seperti kecemasan, frustrasi, terbebas dari tekanan sosial, damai dan bahagia. Kepuasan tersebut akan membuat individu semakin tertarik memainkannya dan menjadi kecanduan.

Santrock (dalam Astuti, 2018:131) mengatakan bahwa konformitas teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku remaja, kebanyakan remaja sangat mementingkan sebuah konformitas agar lebih terkenal dan dipandang oleh teman-temannya, sehingga membuat mereka memiliki sikap maupun perilaku yang sama agar tetap diakui dalam kelompok tersebut. Sejalan juga dengan pendapat Rahmayanthi (dalam Iqbal, 122: 2020) yang menjelaskan bahwa pengaruh konformitas teman sebaya terhadap perilaku individu sangatlah kuat, lingkungan pertemanan memberikan pengaruh yang besar terhadap pembentukan perilaku atau norma bagi individu yang ingin masuk dalam kelompok. Hal ini dikarenakan remaja cenderung banyak menghabiskan waktu bersama teman sebayanya, membentuk kelompok dan melepaskan diri dari pengaruh orang dewasa. Berikut ini hasil uji korelasi antara persepsi pola asuh orang tua otoriter, dengan kecanduan *game online*, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Matriks Hasil Uji Korelasi Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan *Game Online*

		Otoriter	Kecanduan <i>Game Online</i>
Otoriter	Pearson Correlation		.302**
	Sig. (2-tailed)		0.001
	N	140	140
Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	.302**	
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	140	140

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi antara aspek pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada tabel 3 menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,302 dengan tingkat signifikansi $P < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang negatif dan signifikan antara aspek pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online*. Semakin tinggi aspek pola asuh otoriter, maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada siswa dan sebaliknya semakin rendah aspek pola asuh otoriter, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa.

Tabel 4. Sumbangan Efektif Aspek Pola Asuh Otoriter dengan Kecanduan *Game Online*

Model	R	R^2	Sig F Change
1	0,302	0,091	0,001

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa sumbangan efektif yang diperoleh dari nilai R^2 adalah 0,072 artinya pengaruh aspek pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* sebesar 9,1 % sedangkan sisanya dipengaruhi oleh aspek lain dengan nilai signifikansi $P < 0,05$ dan interpretasi tingkat hubungan rendah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini (2014), dengan judul “Hubungan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada anak usia Sekolah Dasar” menunjukkan terdapat hubungan yang positif signifikan antara pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online* pada anak usia Sekolah Dasar.

Siswa yang menerima pola asuh otoriter memiliki hubungan komunikasi antara orang tua dan anak yang tidak hangat dan orang tua sering memberikan hukuman, serta adanya pemaksaan terdapat anak dalam berperilaku. Hal inilah yang dapat menimbulkan perilaku kecanduan *game online* pada siswa karena mereka tidak memiliki ruang untuk menyampaikan pendapat mereka pada orang tua. Di mana Baumrind (1966: 888)

menjelaskan bahwa orang tua dengan pola asuh otoriter selalu membuat semua keputusan dan anak harus tunduk, patuh dan tidak boleh bertanya.

Maimun (2017: 50) mengatakan bahwa anak yang memperoleh pengasuhan otoriter, seringkali merasakan minder ketika membandingkan dirinya dengan orang lain, sering ketakutan, sering merasakan tidak bahagia, tidak mampu memulai aktivitas, dan cenderung lemah dalam berkomunikasi dengan orang lain dan menjadikan *game online* sebagai teman. Didukung oleh pendapat Nugraheni (2017: 4) yang menjelaskan bahwa orang tua dengan pola asuh otoriter dengan segala kontrol dan batasan dapat mengakibatkan anak lebih rentan untuk mengalami stres sehingga anak mencari cara untuk melepaskan apa yang mereka rasakan, sebagaimana yang telah diungkapkan bahwa alasan anak bermain *game online* adalah untuk melepas ketegangan, menghilangkan rasa bosan, serta mencari kepuasan karena merasa bahwa kehidupan anak banyak dikekang oleh orang tua. Berikut ini hasil uji hipotesis antara persepsi pola asuh orang tua otoriter (X2), dengan kecanduan *game online* (Y), dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Uji Hipotesis korelasi Regresi

Model	R	R ²	Sig F Change
1	0,520	0,270	0,000

Berdasarkan tabel 5 hasil uji menunjukkan koefisien korelasi ganda sebesar 0,520 dengan tingkat signifikansi ($P < 0,05$). Jika nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dan pola asuh otoriter dengan kecanduan *game online*. Semakin tinggi persepsi konformitas teman sebaya, maka semakin tinggi kecanduan *game online* dan sebaliknya semakin rendah konformitas teman sebaya, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa. Lalu semakin tinggi pola asuh otoriter, maka semakin tinggi kecanduan *game online* dan sebaliknya semakin rendah persepsi pola asuh otoriter, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa kelas SMK Kota Bengkulu.

Berdasarkan tabel 5 diketahui sumbangan efektif yang diperoleh dari nilai R^2 adalah 0,270 artinya pengaruh konformitas teman sebaya dan pola asuh otoriter orang tua dengan kecanduan *game online* sebesar 27,5 % sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi konformitas teman sebaya

dengan kecanduan *game online* pada siswa dengan nilai r sebesar 0,496 ($P < 0,05$). Semakin tinggi konformitas teman sebaya, maka semakin tinggi kecanduan *game online* dan sebaliknya semakin rendah konformitas teman sebaya, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada siswa dengan tingkat interpretasi hubungan sedang. Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara persepsi mengenai pola asuh orang tua otoriter dengan kecanduan *game online* pada siswa dengan nilai r sebesar 0,302 ($P < 0,05$). Semakin tinggi pola asuh orang tua otoriter, maka semakin tinggi kecanduan *game online* dan sebaliknya semakin rendah pola asuh orang tua otoriter, maka semakin rendah kecanduan *game online* dengan tingkat interpretasi hubungan rendah.

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat peneliti berikan antara lain, Bagi guru pembimbing, hasil penelitian ini dapat berguna serta menambah ilmu pengetahuan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Untuk meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling bagi siswa yang memiliki kecanduan bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, A. (2019). Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 802-810.
- Artini, D. A. E. Y., Nyandra, M., & Suarjana, N. (2019, October). Hubungan pola asuh terhadap perilaku game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar. *In Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 2).
- Astuti, D., R. (2018). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Merokok. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1), 74-80.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baumrind, D. (1991). *The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use*. *Sage Journals*, 11(1), 56-95.
- Iqbal, M. (2020). Kontribusi Konformitas terhadap Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang. *SocioHumanus*, 2(2), 115-126.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Lemmens, J., S., Valkenburg, P., M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*, 12:1, 77-95.

- Maimun. (2017). *Psikologi Pengasuhan*. Mataram: Sanabil.
- 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)*. 106- 107.
- Nugraheni, D. T. (2017). Pola Asuh Orangtua Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain *Game Online* (*Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*).
- Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281-293.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumolang, M. (2013). Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4).
- Taylor, S., E., Peplau, L., A., & Sears, D., O. (2006). *Social Psychology*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh OrangTua dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).