

**HUBUNGAN PERAN KELUARGA TERHADAP KUALITAS TIDUR
PADA REMAJA YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI KAMPUNG SANDING
DESA BOJONG NANGKA KECAMATAN GUNUNG PUTRI, KABUPATEN BOGOR**

Jili Arsika¹, Nurhayati²

Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl. Cempaka Putih Tengah I No. 1, RT. 11/RW. 5, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota
Jakarta, 10510

E-mail : arsikajili61@gmail.com

ABSTRAK

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual di Indonesia terdapat 30 juta orang memainkan *game online*. Remaja yang sering bermain *game online* berdampak pada kualitas tidurnya. Keluarga berperan sebagai pendidik, penasehat, penanggung jawab, pengarah serta pelindung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan peran keluarga terhadap kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding. Metode pada penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif analisis dan menggunakan pendekatan *cross sectional*, jumlah sampel 165 responden. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *p value* $0,003 < 0,05$ dan $OR = 0,074$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara peran keluarga terhadap kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding Desa Bojong Nangka Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. Disarankan kepada keluarga untuk mengontrol remaja yang bermain *game online* agar mengurangi waktu bermain *game online* sehingga kualitas tidur remaja menjadi baik.

Kata kunci : Peran keluarga, Kualitas tidur, Remaja, *Game online*

ABSTRACT

Online games are games with a network, where interaction between one person and another to achieve goals, carry out missions, and achieve the highest score in the virtual world in Indonesia, there are 30 million people playing online games. Teenagers who often play online games have an impact on the quality of their sleep. The family acts as an educator, advisor, person in charge, director and protector. This study aims to determine the relationship between family roles and sleep quality in adolescents who play online games in Sanding Village. The method in this study uses a descriptive analysis research design and uses a cross sectional approach, the number of samples is 165 respondents. The results of this study indicate that the p value is $0.003 < 0.05$ and $OR = 0.074$. It can be concluded that there is a significant relationship between the role of the family on sleep quality in adolescents who play online games in Sanding Village, Bojong Nangka Village, Gunung Putri District, Bogor Regency. It is recommended for families to control teenagers who play online games in order to reduce the time they play online games so that the sleep quality of teenagers is good.

Keywords: *Family role, Sleep quality, Adolescents, Online game*



PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat, perkembangan tersebut dapat kita rasakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat yaitu teknologi komunikasi internet. Informasi lapangan yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2014 membagikan bahwa terdapat 88,1 juta penduduk Indonesia memakai internet, menggunakan 10,1% kegiatan yang dilakukan artinya bermain *game online* serta *video call*. kuesioner APJII pada tahun 2016 membagikan bahwa terjadi peningkatan pengguna internet sebagai 132,7 juta orang dari yang sebelumnya pada 2014 sebesar 88,1 juta. Peningkatan pada jumlah orang yang penggunaan internetnya bertujuan untuk bermain *game online* serta *video call* (APJII, 2016)

Game online sangat diminati disemua kalangan dari anak-anak sampai dewasa untuk mengisi hiburan waktu senggang, biasanya mereka memainkan *game online* 3-4 jam atau lebih (Amanda 2016). *Game online* adalah game yang dapat diakses oleh banyak pemain melalui internet (Adamand Rollings, 2010). Sebuah studi oleh Griffiths (2010) menunjukkan bahwa *game online* memiliki risiko kecanduan yang lebih tinggi daripada *game offline*. *Game* yang cukup populer dan sering dimainkan adalah *game online multiplayer* skala besar atau yang dikenal dengan MMOG. *Multiplayer* dapat memainkan *game* ala MMOG menggunakan Internet (Masya H. & Candra D.A, 2016).

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, dimasa remaja inilah rasa keinginan mencoba hal-hal baru dan hal-hal menantang seperti pada *game online* sangat tinggi. Menurut survei AS, 70% anak muda bermain *game PC online* dan 65% adalah *gamer online* yang menetap (Rahmayati, 2012). Menurut Kominfo (2017) dari Indonesia, ada 30 juta pemain *game online* dan jumlah ini akan terus bertambah. Unsur-unsur *game online* dipengaruhi oleh kuatnya keinginan remaja untuk memainkan *game* yang menarik dan menghilangkan kebosanan, karena banyak waktu

yang digunakan untuk bermain *game* sehingga berdampak mereka tidak bisa mengembangkan kemampuan dalam berhubungan dengan oranglain (Merita Ayu, 2018).

Menurut penelitian (Deviandri, 2012) terdapat dampak positif bermain *game online* yaitu, melatih kemampuan berbahasa asing (bahasa inggris), melatih ketepatan mata, melatih kecepatan membaca, mengusir kejenuhandaan memberikan hiburan. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan (Lestari, Rosyidah, & HR, 2018). Bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan yang membuat pemainnya kehilangan kontrol dalam membatasi penggunaan. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*) (Ulfa, 2017).

Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku disiplin, memberikan pola asuh yang baik sesuai dengan karakter remaja. Pembentukan perilaku disiplin didukung oleh pemahaman karakter remaja dengan cara menjalin komunikasi yang baik anatar remaja dengan keluarga (Halawa & Christopher 2017). Remaja yang kecanduan *game online* tidak lepas dari beberapa faktor yaitu, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol dari orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah. Pola asuh orang tua yang salah menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecanduan *game online* (Smart, 2010).

Pada tahun 2018, kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menginisiasi Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Komunikasi dan Informatika, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, dan Menteri Agama mengenai pembatasan penggunaan gawai (Kominfo, 2018). Di Sekolah Kemendikbud telah melarang anak SD untuk membawa *handphone*,

sedangkan SMP dan SMA diberikan kesempatan menggunakan *handphone* hanya untuk menghubungi keluarga dan menggunduh mata ajar tertetu saja. Pemprov Jabar bekerjasama dengan PKK Jawa Barat membuat program Sekolah Tanpa Gangguan Gawai (SETANGKAI). Usaha sekolah perlu dikolaborasikan dengan keluarga untuk terus membentuk perilaku disiplin dalam bermain *game online* (Pemprov Jawa Barat, 2019)

Peran perawat pada tahap pencegahan dapat dilakukan dengan menjelaskan pada orang tua, perubahan yang terjadi pada remaja ketika mulai terpapar *game online*, perubahan watak dan sifat (Young, 2010). Perawat memberikan solusi pada orang tua, dengan melakukan pendekatan pada remaja seperti seorang sahabat dan tidak dengan kekerasan sehingga orang tua mampu menyikapi perilaku anak yang senang dengan *game online*. Sebagai pendidik bertugas memberikan pendidikan kesehatan kepada pasien dan keluarga dalam upaya untuk menciptakan perilaku yang menunjang kesehatan. Trapi Hipnocaring mampu untuk membantu remaja mengurangi ketergantungan dari *game online* dan dapat meningkatkan kualitas kesehatan remaja dalam hal menghadapi kecanduan terhadap *game online* (wulandari, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif analisis dan menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, jumlah sampel sebanyak 165 responden. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2021. Penelitian ini dilakukan di Kampung Sanding Desa Bojong Nangka Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL ANALISA UNIVARIAT

Tabel 5.1
Distribusi frekuensi karakteristik remaja berdasarkan usiadi Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. (n=165)

Usia	Kategori	n	%
Usia	Remaja Awal (11-14 tahun)	28	16,6
	Remaja Pertengahan (15-17 tahun)	90	53,3
	Remaja Akhir (18-21 tahun)	47	27,8

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi usia remajapertengahan (15-17 tahun) terbanyak bermain *game online* di Kampung Sanding Desa Bojong Nangka Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor sebanyak 90 (53,3%).

Tabel 5.2
Distribusi frekuensi karakteristik remaja berdasarkan jenis kelamin dan pendidikan di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. (n=165)

Variabel	Kategori	n	%
Jenis kelamin	Laki-laki	112	67,5
	Perempuan	53	31,9
Pendidikan	Pendidikan Rendah (SD-SMP)	108	63,9
	Pendiidikan Tinggi (SMA-Perguruan Tinggi)	57	33,7

- Berdasarkan table 5.2 menunjukan bahwa distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelaminmenunjukan yang terbesar adalah laki-laki sebanyak 112 responden (67,5%)
- Berdasarkan table 5.2 menunjukan bahwa distribusi frekuensi berdasarkan pendidikan terbanyak adalah pendidikan rendah (SD-SMP) sebanyak 108 responden (63,9%)

Tabel 5.3

Distribusi frekuensi responde berdasarkan peran keluarga pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. (n=165)

Peran Keluarga	n	%
Peran baik	55	33,3
Peran kurang	110	66,7
Jumlah	165	100

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi berdasarkan peran keluarga paling banyak adalah responden yang peran keluarga kurang sebanyak 110 responden (66,7%)

Tabel 5.4

Distribusi frekuensi responde berdasarkan kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. (n=165)

Kualitas tidur	n	%
Baik	142	86,1
Buruk	23	13,9
Jumlah	165	100

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi berdasarkan kualitas tidur paling banyak adalah responden dengan kualitas tidur kurang sebanyak 142 responden (66,7%)

ANALISA BIVARIAT

Tabel 5.5

Distribusi responden antara hubungan peran keluarga terhadap kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor. (n=165)

Peran Keluarga	Kualitas tidur				Total		OR (95% CI)	P value
	Baik		Buruk		N	%		
Baik	54	38	1	4,3	55	33,3	0,074	0,003
Kurang	88	62	22	95,7	110	66,7	(0,010 - 0,565)	
Jumlah	142	100	23	100	165	100		

Berdasarkan tabel 5.5 di dapatkan hasil bahwa dominan memiliki peran keluarga dengan kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* yang dibuktikan oleh 22 responden yang memiliki peran keluarga kurang dengan kualitas tidur yang buruk sedangkan terdapat 1 responden yang memiliki peran keluarga baik dengan kualitas tidur buruk. Lalu terdapat 88 responden yang memiliki kualitas tidur yang baik dengan peran keluarga yang kurang sedangkan terdapat 54 responden yang memiliki kualitas tidur baik dengan peran keluarga yang baik. Hasil uji statistik diperoleh $p\text{ value}=0,003$ ($p\text{ value}<0,05$) maka ada hubungan yang signifikan antara hubungan peran keluarga dengan kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online*. Dari hasil analisis didapatkan nilai $OR = 0,074$, artinya responden yang memiliki peran keluarga kurang memiliki peluang 0,074 kali untuk memiliki kualitas tidur yang buruk dibanding responden yang memiliki peran keluarga baik.

PEMBAHASAN

HASIL ANALISA UNIVARIAT

1. USIA

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat oleh peneliti menyimpulkan bahwa usia remaja yang banyak bermain *game online* adalah pada usia remaja pertengahan yaitu 15-17 tahun hal ini dikarenakan pada usia tersebut remaja lebih menyukai tantangan dengan mempertahankan tim dari seragan tim lawan seperti yang terdapat dalam *game online*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fraldy Robertet al (2020) berdasarkan usia, remaja yang

cenderung melakukan aktivitas bermain *game online* adalah remaja yang berada pada rentang usia 15-17 tahun. Menurut Kuss dan Griffith (2012), pada usia 15-17 tahun, rasa tertarik remaja dalam bermain *game online* secara umum akan berkembang, dimana mereka lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan melakukan aktivitas lain. Menurut Sidik Jatmika (2007) Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (*Over confidence*) dan biasanya bersamaan dengan emosi yang meningkat, mengakitbatkan sulit menerima nasihat dan pengarahan orang tua.

2. JENIS KELAMIN

Pada penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa remaja yang bermain *game online* lebih banyak berjenis kelamin laki-laki hal ini dikarenakan laki-laki lebih menyukai tantangan dan petualangan yang didapatkan dari *game online* ini sebabnya laki-laki lebih menyukai *game online*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fraldy Robert *at all* (2020) salah satu hal yang menyebabkan laki-laki menggunakan *game online* adalah sifat bawaan yang dimiliki oleh remaja laki-laki, dimana mereka lebih tertarik terhadap petualangan dan aksi dibandingkan dengan perempuan yang lebih tertarik dengan suasana yang aman dan damai. Jiang (2014), laki-laki lebih cenderung menunjukkan tingkat keterhungan mereka dengan internet khususnya penggunaan *game online* yang lebih tinggi dari pada perempuan, hal ini dikarenakan laki-laki sering kali merasa bahwa *game online* merupakan hiburan yang membuat mereka bahagia dengan tantangan-tantangan yang ada di *game online*.

3. PENDIDIKAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan peneliti menyimpulkan pada karakteristik responden berdasarkan pendidikan didapatkan bahwa tingkat pendidikan responden rendah yaitu SD-SMP maka tingkat pengetahuan yang didapatkan responden kurang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh budiman dan riyanto (2013) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin banyak juga informasi yang didapatkan dan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki

seperti halnya pengetahuan mengenai dampak bermain *game online*.

4. PERAN KELUARGA

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa peran keluarga pada remaja yang bermain *game online* kurang, menurut peneliti dikarenakan kurangnya peran dari keluarga dalam pengawasan dan pemberian edukasi pada remaja yang bermain *game online* sehingga remaja tidak mengetahui cara memilih *game online* yang baik dan kurang mendapatkan edukasi bahaya bermain *game online*. Menurut syahran (2015) control dan pengawasan keluarga sangat berperan dalam aktifitas bermain anak, baik di sekolah, lingkungan bermain, maupun di dalam rumah. Menurut (Zami, (1993) dalam setya (2013)) peran keluarga terhadap anak adalah sebagai motivator yaitu memberikan dorongan kepada anak untuk berbuat baik, dan meninggalkan larangan tuhan, termasuk dalam menuntut ilmu pengetahuan. Keluarga sebagai fasilitator yaitu pemenuhan kebutuhan anak berupa sandang pangan dan papan. Keluarga sebagai mediator yaitu, hendaknya keluarga memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media pendidikan seperti halnya memberikan penjelasan mengenai dampak dari bermain *game online*. Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku disiplin, memberikan pola asuh yang baik sesuai dengan karakter remaja. Pembentukan perilaku disiplin didukung oleh pemahaman karakter remaja dengan cara menjalin komunikasi yang baik antara remaja dengan keluarga (Halawa & Christopher 2017). Pola asuh orang tua yang salah menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecanduan *game online* (Smart, 2010).

5. KUALITAS TIDUR

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa remaja yang bermain *game online* mengalami kualitas tidur yang buruk dikarenakan remaja sering merasa tidak puas dengan pencapaiannya dalam bermain *game* sehingga terus mengulangi untuk bermain *game online* kembali sehingga lupa waktu untuk beristirahat, dan sering merasa lelah meskipun telah tidur. Berdasarkan penelitian Pernadi dan Khusnal (2017) di dapatkan bahwa adanya hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan kualitas tidur anak

usia remaja, semakin sering remaja menggunakan *gadget* maka semakin kurang terpenuhi kualitas tidurnya. Remaja yang mengalami kualitas tidur yang buruk bresiko mengalami berbagai hal negative diantaranya mengganggu dalam berkonsentrasi saat di sekolah, dan dapat berpengaruh pada kemampuan metabolisme tubuh yang kurang dapat bekerja dengan baik.

HASIL ANALISA BIVARIAT

1. Hubungan peran keluarga dengan kualitas tidur remaja yang bermain *game online*

Pada hasil penelitian ini didapatkan hasil bahwa ada hubungan antara peran keluarga dengan kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* di buktikan oleh *p value* 0,003 yang mana *p value* < 0,05 yang memiliki arti adanya hubungan yang signifikan. Peneliti berpendapat bahwa kurangnya peran keluarga dalam pengawasan remaja bermain *game online* menyebabkan kualitas tidur remaja menjadi buruk dikarenakan keluarga tidak mengawasi remaja dalam bermain *game* sehingga remaja merasa adanya kebebasan dalam bermain *game* menyebabkan remaja lupa waktu dalam bermain *game online*.

Pada penelitian Lisa Desriyanti (2018) dengan judul hubungan adiksi *game online* dengan kualitas tidur pada mahasiswa USU dengan hasil terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan kualitas tidur. Menurut triswahyuning (2019) dengan judul peran orang tua pada remaja yang bermain *game online* dimana dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa dari total 60 responden didapatkan 31 responden yang kecanduan *game online* dengan pola asuh yang tidak demokratis atau terkontrol sedangkan terdapat 29 remaja yang kecanduan *game online* dengan pola asuh yang demokratis atau terkontrol. Menurut saiful (2018) pada saat ini remaja lebih sering mengalami gangguan tidur terutama pada remaja laki-laki dikarenakan bermain *game online*.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai hubungan peran keluarga terhadap kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka,

Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Karakteristik responden yang bermain *game online* di Kampung Sanding berdasarkan usia lebih banyak berusia remaja pertengahan yaitu 15-17 tahun, berdasarkan jenis kelamin responden terbanyak adalah laki-laki, dan berdasarkan pendidikan responden berpendidikan rendah yaitu SD-SMP
2. Distribusi frekuensi peran keluarga pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor mengalami peran keluarga kurang
3. Distribusi frekuensi kualitas tidur remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor mengalami kualitas tidur buruk
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara peran keluarga terhadap kualitas tidur pada remaja yang bermain *game online* di Kampung Sanding, Desa Bojong Nangka, Kecamatan Gunung Putri, Kabupaten Bogor.

SARAN

Dinas pendidikan

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam bidang pendidikan untuk memberikan edukasi kepada remaja mengenai dampak bermain *game online* dengan membuat program pengembangan minat remaja agar remaja tidak hanya berfokus bermain *game online*.

Peneliti lain

Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian sejenisnya di masa yang akan datang untuk dapat melakukan penelitian qualitative tentang gambaran peran keluarga kurang tentang remaja yang bermain *game online*.

Program studi Keperawatan

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembelajaran di bidang keperawatan terutama dalam dampak dari bermain *game online* agar mengurangi remaja yang terkena dampak dari bermain *game online*.

Remaja dan keluarga

Diharapkan remaja dan keluarga dapat mengetahui dampak dari *game online* sehingga keluarga dapat memberikan edukasi kepada remaja untuk tidak bermain game secara berlebihan. Keluarga dapat menjalankan perannya sebagai edukator.

DAFTAR PUSTAKA

Akmarina, Y. N. (2016). *Pengaruh Bermain Game online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Srga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur.*

APJII, T. (2017). *Penetrasi & perilaku pengguna Internet indonesia.*

Asmadi. (2008). *Teknik Prosedural Keperawatan : Konsep dan Aplikasi Kebutuhan Dasar klien.* Jakarta: Salemba Medika.

Aziz, M. S. (2016). *Pengaruh Game online Terhadap Komunikasi Antara Personal Siswa Kelas X TSM di sekolah SMK PGRI 4 kota Kediri tahun pelajaran 2015/201.*

F, I. T. (2013). *Hubungan Antara Kecanduan Video Game online dengan Stress pada Mahasiswa Universitas Surabaya.*

H, P. (2013). *ketahanan dan kesejahteraan keluarga.* Bogor: PT. IPB Press.

Hidayat. (2014). *Metode penelitian kebidanan dan teknik analisa data.* Jakarta: Salemba Medika.

Ismi, N., & akmal. (2020). *Dampak Game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayangan.*

Kolipah, S., & Devy, S. R. (2015). *Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap*

Kegemaran Bermain Game online Pada siswa SD di Kelurahan Mulyorejo.

Masya, H., & Candra. (2016). *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kecaduan game online pada peserta didik kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun ajaran 2015/2016, 1, 153-169.*

Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung.*

Nugraheni, D. T. (2017). *Pola Asuh Orangtua Pada Remaja Yanga Kecanduan Game online .*

Nursalam. (2013). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis (edisi 3 ed.).* Jakarta: Salemba Medika.

Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). *Dampak Penggunaan Game online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta.*

Riyadi. (2018). *Analisis Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game online di Desa Tanjung Bugis.*

Saiful. (2018). *perbandingan antara laki-laki dengan perempuan dalam penggunaan game online sehingga mengalami gangguan tidur.*

Sarsiana, A. Y. (2018). *Hubungan kecanduan Game online dengan Empati siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Kediri tahun pelajaran 2017/2018.*

Suerlin, Diah, & Utami. (2013). *Jurnal Peranan Orang Tua Dalam Mendidik Anak Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*.

Wardhani, Y. D. (2019). *Hubungan persepsi Terhadap Keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja laki-laki pemain game online di game center x dan y kabupaten semarang*.

