

Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMP N 7 Palu

Elvira Jayani^{1*}, Agnes Erlita Distriani Patade², Arniawan³

^{1,2,3}S1 Keperawatan, Universitas Widya Nusantara

E-mail: elvirajayani3@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6203>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 27 April 2026

Revised: 30 April 2026

Accepted: 13 Mei 2026

Kata Kunci:

Pola Asuh

Kecanduan Game Online

Keywords :

Style

Online Game Addiction



ABSTRACT

Kecanduan game online di kalangan remaja semakin meningkat dan berdampak pada aspek akademik, sosial, maupun psikologis. Pola asuh orang tua yang tidak konsisten membuat remaja lebih rentan bermain game secara berlebihan tanpa pengawasan yang cukup. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara pola asuh orang tua dan kecanduan game online pada remaja di SMP N 7 Palu. Penelitian ini menerapkan desain cross-sectional dengan pendekatan kuantitatif. Populasinya terdiri dari 359 siswa kelas VII dan VIII, sedangkan sampel sebanyak 79 responden diambil menggunakan teknik Proportionate Stratified Random Sampling. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat, dengan uji Chi-Square Fort Treent untuk menguji hubungan antarvariabel. Sebagian besar remaja memiliki pola asuh orang tua permisif dan demokratis (masing-masing 49,4%), sedangkan pola asuh otoriter hanya 1,3%. Tingkat kecanduan game online mayoritas berada pada kategori sedang (50,6%) dan tinggi (44,3%). Hasil uji Chi-Square Fort Treent ($p = 0,000$) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara pola asuh orang tua dan kecanduan game online pada remaja. Terdapat hubungan bermakna antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan game online pada remaja di SMP N 7 Palu.

Addiction to online games among teenagers is increasing and has an impact on academic, social and psychological aspects. Inconsistent parenting patterns make teenagers more vulnerable to playing games excessively without sufficient supervision. This research aims to analyze the relationship between parenting patterns and online game addiction among teenagers at SMP N 7 Palu. This research applies a cross-sectional design with a quantitative approach. The population consisted of 359 students in grades VII and VIII, while a sample of 79 respondents was taken using the Proportionate Stratified Random Sampling technique. Data analysis was carried out univariately and bivariately, with the Fort Treent Chi-Square test to test the relationship between variables. Most teenagers have permissive and democratic parenting styles (49.4% each), while only 1.3% have authoritarian parenting styles. The majority of online game addiction levels are in the medium (50.6%) and high (44.3%) categories. The results of the Chi-Square Fort Treet test ($p = 0.000$) show that there is a significant relationship between parental parenting patterns and online game addiction in adolescents. There is a significant relationship between parental parenting patterns and the level of online game addiction among teenagers at SMP N 7 Palu.



.This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Elvira Jayani al et (2026) Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMP N 7 Palu <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6203>

PENDAHULUAN

Game online dapat dipahami sebagai sebuah media hiburan yang menantang kemampuan koordinasi mata dan tangan serta keterampilan berpikir pemain, dengan tujuan utama memberikan

kesenangan. Permainan ini berbasis teknologi elektronik dan menampilkan visual interaktif yang dimainkan melalui perangkat elektronik (Wardani, 2024).

Kecanduan game online merujuk pada kondisi di mana seseorang terdorong untuk terus-menerus bermain, seringkali menghabiskan 5–9 jam per hari, dengan penggunaan internet sebagai sarana utama. Kondisi ini menunjukkan ketidakmampuan individu untuk mengendalikan dirinya sendiri (Asri, Saman, & Umar, 2022).

Menurut (The Recovery Village, 2021), jumlah pemain game online di dunia telah mencapai sekitar 2 miliar orang. Dari jumlah tersebut, diperkirakan 1–10% mengalami kecanduan yang sulit dikontrol. Di Amerika Serikat, kelompok usia yang paling rentan terhadap kecanduan game online adalah remaja 12–18 tahun, dengan dominasi pemain laki-laki sebesar 94% dibandingkan perempuan 6%.

Penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 bertujuan untuk mengetahui jumlah masyarakat Indonesia yang bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 196 juta orang, atau sekitar 73,7% dari total penduduk Indonesia, aktif bermain game online. Angka ini mengalami peningkatan signifikan sebesar 24% dibandingkan tahun 2019 yang tercatat sebanyak 44,1 juta orang (APJII, 2024). Selain itu, APJII juga melaporkan bahwa 77,3% penduduk di Provinsi Sulawesi Tengah menggunakan internet. Dari total 3.021.879 jiwa yang tinggal di provinsi ini, sekitar 2,3 juta orang merupakan pengguna internet harian. Di antara pengguna tersebut, sekitar 2,48% memanfaatkan internet untuk bermain game online (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020).

Beberapa faktor yang mendorong kecanduan game online pada pelajar meliputi lingkungan sekitar, kurangnya perhatian dari orang terdekat, minimnya pengawasan, keterbatasan aktivitas lain, serta pola asuh orang tua. Anak-anak cenderung terbiasa bermain game online dalam jangka waktu lama, terutama jika orang tua secara tidak sadar menggunakan game sebagai alat penenang. Kebiasaan ini, bila dilakukan terus-menerus, dapat membuat anak menjadi kecanduan. Kurangnya perhatian dari keluarga atau orang tua juga menjadi pemicu utama perilaku adiksi, yang sering diperparah oleh kurangnya kontrol diri dan gejala depresi. Oleh karena itu, anak memerlukan perhatian dan dukungan dari orang tua, keluarga, serta lingkungan sekitar, termasuk stimulasi positif dari luar (Bimbingan et al., 2022).

Perilaku disiplin pada remaja sangat dipengaruhi oleh peran orang tua dalam menerapkan pola asuh yang sesuai dengan karakter mereka. Pemahaman orang tua mengenai cara mendidik, menanamkan konsep disiplin yang baik, serta memahami karakter remaja melalui perhatian dan komunikasi intens dalam keluarga menjadi kunci dalam membentuk sikap disiplin. Keluarga, terutama orang tua, memiliki peran penting dalam membentuk perilaku dan sikap anak, yang jika tidak diperhatikan dapat memengaruhi minat dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar di sekolah. Kecanduan game online pada remaja biasanya dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya perhatian dari orang terdekat, stres, pengawasan orang tua yang minim, terbatasnya kegiatan alternatif, lingkungan sekitar, serta pola asuh yang tidak tepat. Dengan demikian, pola asuh yang salah menjadi salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap kecanduan game online pada remaja (Tiwa, Palandeng, & Bawotong, 2020).

Kecanduan game online di kalangan siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun lingkungan sekitar. Salah satu faktor utama adalah pola asuh orang tua yang kurang optimal. Permainan game online sering membuat siswa lebih memilih menghabiskan waktu luang untuk bermain dibanding belajar, sehingga motivasi dan minat belajar mereka menurun. Kecanduan ini pada remaja usia sekolah dapat berdampak negatif pada prestasi akademik, karena siswa yang terlalu terikat pada game online cenderung hanya belajar menjelang ujian dan tidak memprioritaskan kegiatan belajar secara rutin. Untuk mencegah kecanduan game online, penting bagi orang tua untuk meningkatkan komunikasi, menunjukkan perhatian, mengawasi aktivitas anak, menetapkan aturan yang jelas, serta meluangkan lebih banyak waktu untuk mendampingi anak belajar (Jamun, Ntelok, & Bosco, 2023).

Kecanduan game online pada remaja dipengaruhi salah satunya oleh pola asuh orang tua. Pola asuh yang kurang tepat, khususnya pola asuh permisif di mana orang tua cenderung memanjakan anak dan selalu memenuhi keinginannya dapat menjadi pemicu kecanduan game online. Remaja yang dibesarkan dengan pola asuh permisif cenderung lebih rentan terhadap ketergantungan bermain game online. Hubungan ini bersifat positif, artinya semakin tinggi tingkat permisifitas pola asuh, semakin besar pula kecenderungan remaja mengalami kecanduan game online, dan sebaliknya, semakin rendah pola asuh permisif, semakin kecil risiko kecanduan tersebut (Faqih & Aliza, 2023).

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh (Nurul Aiyuda, 2020) dalam penelitiannya berjudul *Peningkatan Adiksi Game Online Akibat Penerapan Pola Asuh Permisif*, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan signifikan antara pola asuh permisif dan kecenderungan adiksi game online pada remaja, dengan nilai koefisien korelasi $0,000 (< 0,05)$. Hubungan kedua variabel bersifat positif, yang berarti semakin tinggi tingkat pola asuh permisif pada remaja, semakin besar pula kecenderungan mereka mengalami adiksi game online. Sebaliknya, semakin rendah tingkat pola asuh permisif, semakin kecil risiko terjadinya adiksi game online pada remaja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Marlis Bohalima dan Nancy Aritonang 2021) dengan judul *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Kecenderungan Adiksi Game Online pada Remaja Akhir di Kota Medan*, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menandakan adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dan kecenderungan adiksi game online pada remaja di Kota Medan. Nilai korelasi Pearson Product sebesar -0,157 (-15,7%) menunjukkan hubungan negatif, yang berarti semakin rendah tingkat pola asuh, semakin tinggi kecenderungan adiksi game online pada remaja, dan sebaliknya, semakin tinggi pola asuh, semakin rendah risiko kecanduan game online di kalangan remaja Kota Medan.

Berdasarkan pengumpulan data awal di SMP Negeri 7 Palu, jumlah siswa kelas VII dan VIII mencapai 359 orang. Wawancara dilakukan pada 30 April 2025 terhadap 12 siswa. Dari hasil wawancara, 7 siswa mengaku sering bermain game online dengan durasi cukup lama, yakni 5–8 jam per hari. Mereka menyebutkan bahwa orang tua mereka kurang memperhatikan atau mengawasi aktivitas di rumah, termasuk saat bermain game, bahkan beberapa diberi fasilitas seperti ponsel pribadi dan koneksi internet tanpa batasan waktu. Sementara itu, 5 siswa lainnya menyatakan bahwa orang tua mereka bersikap otoriter, memberi larangan yang keras tanpa penjelasan, sehingga membuat mereka merasa tertekan dan mencari pelarian melalui game online secara diam-diam, bahkan bermain berlebihan di luar pengawasan. Kurangnya pengawasan dan ketidakseimbangan pola asuh ini berdampak negatif pada siswa, seperti kesulitan mengatur waktu, mengabaikan tanggung jawab sekolah, gangguan pada waktu istirahat dan makan, serta meningkatnya emosi dan mudah marah ketika diminta berhenti bermain oleh orang tua atau keluarga.

Wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 7 Palu mengungkapkan bahwa banyak siswa mengalami kecanduan game online akibat kurangnya pengawasan dari orang tua di rumah. Guru tersebut menilai bahwa orang tua jarang berperan aktif dalam mendampingi dan memantau anak, baik terkait aktivitas daring maupun pergaulan sehari-hari.

METODE

Penelitian kuantitatif menggunakan data numerik untuk mengukur variabel secara objektif, mengumpulkan data terstandarisasi, dan menganalisis fenomena melalui statistik. Metode ini sering dipakai untuk melihat hubungan antar variabel, menghitung frekuensi, atau menemukan pola dalam populasi. Metode korelasi bertujuan menunjukkan hubungan antara dua atau lebih variabel, membandingkan kesamaan dan perbedaan antar fakta dengan kerangka pemikiran yang terstruktur. Penelitian telah dilaksanakan di SMP N 7 Palu pada bulan juni 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP N 7 Palu yang berjumlah 359 siswa.

Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini, peneliti memilih tehnik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Tehnik ini digunakan apabila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara profesional. Dengan menggunakan rumus slovin margin of eror 10% sehingga sampel berjumlah 79 responden. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner untuk menilai Pola asuh orang tua dengan Kecanduan game online, Analisis data mencakup analisis univariat dan bivariat, dengan uji *Kruskal–Wallis*. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dengan nomor: 003920/KEP Universitas Widya Nusantara/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 79 responden diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Distribusi Responden Usia, Jenis Kelamin, Anak Ke, Dan Diasuh

Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
12 tahun	42	53.2
13 tahun	15	19.0
14 tahun	16	20.3
15 tahun	6	7.5
Jenis kelamin		
Laki-laki	37	46.8
Perempuan	42	53.2
Kelas		
Kelas 1	42	53.2
Kelas 2	37	46.8
Anak ke		
1	26	32.9
2	24	30.4
3	15	19.0
4	4	5.1
5	4	5.1
6	3	3.8
7	3	3.8
Diasuh		
Orangtua	76	96.2
Paman dan Bibi	2	2.5
Kakek dan Nenek	1	1.3

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar responden berusia 12 tahun, berjumlah 42 orang (53,2%), dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 42 orang (53,2%) dan mayoritas berada di kelas 1 sebanyak 42 orang (53,2%). Dari segi urutan kelahiran, anak pertama berjumlah 26 orang (32,9%) dan anak kedua 24 orang (30,4%). Sebagian besar responden, yakni 76 orang (96,2%), diasuh langsung oleh orang tua. Data menunjukkan bahwa kecanduan game online paling banyak terjadi pada anak-anak yang dibesarkan dengan pola asuh permisif. Sebaliknya, kelompok yang paling sedikit mengalami kecanduan adalah anak pertama yang mendapatkan pengasuhan otoriter dari orang tua.

Tabel 2 Distribusi Pola Asuh

Pola Asuh	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Permisif	39	49,4
Demokratis	39	49.4
Otoriter	1	1,3
Total	79	100

Berdasarkan Tabel 2, dari 79 responden, sebanyak 39 orang (49,4%) dibesarkan dengan pola asuh permisif, 39 orang (49,4%) dengan pola asuh demokratis, dan hanya 1 orang (1,3%) yang memperoleh pola asuh otoriter.

Tabel 3 Distribusi Kecanduan Game

Kecanduan game	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi	35	44,3
Sedang	40	50,6
Rendah	4	5,1
Total	79	100

Berdasarkan Tabel 3, dari 79 responden, 35 orang (44,3%) mengalami kecanduan game online dalam kategori tinggi, 40 orang (50,6%) dalam kategori sedang, dan 4 orang (5,1%) dalam kategori rendah.

Table 4 Hubungan Pola Asuh Dengan Kecanduan Game Online

Ranks			
	Kecanduan	N	Mean Rank
Pola_asuh	tinggi	35	31.71
	sedang	40	47.30
	rendah	4	39.50
Total		79	

Test Statistics ^{a,b}	
Kruskal-Wallis H	11.339
df	2
Asymp. Sig.	.003

Hasil uji Kruskal–Wallis menunjukkan nilai Asymp. Sig. = 0,003 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada variabel pola asuh berdasarkan tingkat kecanduan (tinggi, sedang, rendah). Dari tabel Ranks terlihat bahwa kelompok dengan kecanduan tinggi memiliki mean rank 31,71 ($N = 35$), kecanduan sedang 47,30 ($N = 40$), dan kecanduan rendah 39,50 ($N = 4$). Kelompok dengan kecanduan sedang memiliki mean rank tertinggi, menunjukkan bahwa pola asuh pada kelompok ini cenderung lebih tinggi dibanding kelompok dengan kecanduan tinggi maupun rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan berhubungan secara signifikan dengan perbedaan pola asuh.

Pembahasan

Pola Asuh

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 39 responden (49,4%) dibesarkan dengan pola asuh permisif. Peneliti berasumsi bahwa sebagian orang tua cenderung longgar dalam mengawasi anak, memberikan kebebasan berlebihan, dan kurang menegakkan aturan. Jika pola asuh permisif berlangsung terus-menerus, anak berisiko menunjukkan perilaku kurang terkendali, termasuk dalam penggunaan gawai atau game online yang dapat mengarah pada kecanduan. Meskipun mayoritas responden (96,2%) diasuh langsung oleh orang tua, yang seharusnya menjadi faktor protektif, data menunjukkan masih banyak yang mengalami kecanduan tinggi. Hal ini mengindikasikan kemungkinan pengawasan yang tidak efektif; orang tua mungkin hadir secara fisik, tetapi tidak aktif menetapkan batasan atau mendampingi anak saat menggunakan teknologi. Penelitian (Suprapti, 2020) menekankan bahwa keterlibatan orang tua secara langsung dapat membantu anak mengembangkan regulasi diri dalam penggunaan gawai.

Sebanyak 39 responden (49,4%) dibesarkan dengan pola asuh demokratis. Peneliti berasumsi bahwa pola asuh ini mencerminkan keseimbangan antara kebebasan dan pengawasan. Orang tua yang menerapkan gaya ini biasanya memberi kesempatan anak untuk berpendapat dan mendengarkan kebutuhan mereka, namun tetap menetapkan aturan dan batasan yang jelas. Pola asuh demokratis berpotensi menciptakan hubungan yang sehat antara orang tua dan anak, sehingga anak merasa dihargai, bertanggung jawab, dan mampu mengendalikan diri. Meskipun demikian, kedekatan remaja dengan teknologi dan pengaruh lingkungan dapat mendorong mereka bermain game online secara berlebihan jika pengawasan tidak konsisten. Penelitian (Choi, 2025) menunjukkan bahwa gaya pengasuhan negatif atau keras terkait dengan meningkatnya kecenderungan gaming patologis, sementara gaya pengasuhan hangat dan demokratis bersifat protektif. Penelitian (Achmad et al., 2024) menambahkan bahwa pola asuh otoriter berpotensi meningkatkan kecanduan game online, sedangkan pola asuh hangat dengan komunikasi yang baik dapat menurunkan risiko dengan memperkuat kesejahteraan psikologis remaja.

Hanya satu responden (1,3%) yang dibesarkan dengan pola asuh otoriter. Peneliti berasumsi bahwa siswa dengan pola asuh ini cenderung mencari pelarian melalui game online secara diam-diam, karena merasa tidak memiliki ruang untuk mengekspresikan diri atau menyampaikan kebutuhan mereka. Meskipun tujuan pola asuh otoriter adalah mendisiplinkan anak, pendekatan yang terlalu keras dapat menimbulkan tekanan psikologis, rasa terbatas, serta perilaku kompensatoris berupa bermain game secara sembunyi-sembunyi dan berlebihan. Temuan ini sejalan dengan (Choi et al., 2025), yang menunjukkan bahwa pengasuhan keras atau *harsh-negative parenting*, yang mirip dengan pola asuh otoriter, berkaitan signifikan dengan meningkatnya kecenderungan *pathological gaming* pada remaja. Pola asuh ini ditandai oleh kontrol berlebihan, tuntutan kepatuhan mutlak, hukuman keras, serta minimnya komunikasi dan kehangatan emosional. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa agresivitas remaja meningkat secara signifikan akibat pola asuh keras, yang kemudian menjadi faktor

pemicu gaming patologis, karena remaja mencari pelampiasan emosi, pelarian dari tekanan, dan ruang aman psikologis melalui permainan game online.

Menurut Baumrind, pola asuh umumnya dibagi menjadi tiga kategori: otoriter, permisif, dan demokratis. Pola asuh demokratis ditandai dengan komunikasi dua arah, keterlibatan emosional, penerapan aturan dengan penjelasan, serta penguatan kemandirian anak. Sebaliknya, pola asuh otoriter menekankan disiplin dan kepatuhan tanpa banyak ruang untuk diskusi, sedangkan pola asuh permisif memberikan kebebasan luas dengan pengawasan yang minim. Teori pengasuhan modern menekankan bahwa kualitas interaksi yang hangat (*warmth*), konsistensi dalam menetapkan aturan, dan pemberian otonomi yang terarah merupakan faktor penting dalam perkembangan regulasi diri anak (Rahayu, 2020)

Kecanduan Game Online

Berdasarkan Tabel 4.3, sebanyak 35 responden (44,3%) termasuk dalam kategori kecanduan game online tinggi. Peneliti berasumsi bahwa tingginya tingkat kecanduan ini dipengaruhi oleh faktor internal remaja, seperti kontrol diri yang masih labil, serta kebutuhan akan identitas dan hiburan. Faktor eksternal juga berperan, antara lain ketersediaan ponsel dan internet, tren sosial bermain game bersama teman sebaya, serta pengawasan orang tua yang kurang konsisten. Perubahan tren game yang lebih inklusif juga menarik minat baik remaja laki-laki maupun perempuan. Dengan demikian, kecanduan game online muncul sebagai hasil interaksi antara perkembangan remaja, lingkungan sosial, dan ketersediaan teknologi. Temuan ini sejalan dengan (Kuss & Griffiths 2020), yang menyatakan bahwa kecanduan game online dipengaruhi tidak hanya oleh pola asuh, tetapi juga oleh faktor individual (usia, jenis kelamin, kepribadian), sosial, dan kemudahan akses teknologi. Kondisi ini juga sesuai dengan penelitian (Choi et al., 2025), yang menyebutkan bahwa perilaku bermain berlebihan ditandai oleh kesulitan mengontrol waktu, penggunaan kompulsif, serta pengabaian kewajiban akademik dan sosial.

Sebanyak 40 responden (50,6%) termasuk dalam kategori kecanduan game online sedang. Peneliti berasumsi bahwa remaja pada kategori ini umumnya masih memiliki kontrol diri yang relatif stabil, namun mulai menunjukkan pola bermain game yang bisa menjadi kebiasaan. Tingkat kecanduan sedang ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rasa ingin tahu, kebutuhan hiburan, dan keinginan mendapat pengakuan dari teman sebaya, serta faktor eksternal, seperti mudahnya akses ponsel pribadi dan pengawasan orang tua yang lemah. Penelitian (Kim & Lee 2024) menyebutkan bahwa sebagian besar remaja tidak termasuk dalam kecanduan berat, melainkan berada pada tingkat sedang, yang ditandai oleh pola bermain yang teratur, keterlibatan emosional, namun fungsi sosial dan akademik mereka tetap relatif terjaga. Kategori sedang dianggap sebagai tahap transisi, yang dapat berkembang menjadi kecanduan berat jika tidak diimbangi dengan pengawasan orang tua, pengaturan waktu yang baik, dan kontrol diri yang stabil.

Sebanyak 4 responden (5,1%) termasuk dalam kategori kecanduan game online rendah. Peneliti berasumsi bahwa remaja pada kategori ini menggunakan game terutama sebagai sarana rekreasi dan belum menunjukkan perilaku kompulsif. Mereka cenderung memiliki kontrol diri yang baik, mampu mengatur waktu bermain, serta tetap memprioritaskan sekolah dan aktivitas sehari-hari. Faktor pendukung seperti keterlibatan orang tua dan rutinitas sekolah yang teratur turut membantu menjaga keseimbangan ini. Kategori kecanduan rendah menunjukkan bahwa remaja masih mampu mengendalikan diri, menyeimbangkan kegiatan sekolah, dan memanfaatkan game sebagai hiburan. Penelitian (Siregar & Handayani 2024) menemukan bahwa pola asuh demokratis berkaitan signifikan dengan rendahnya tingkat kecanduan game online. Remaja yang dibesarkan dengan pola asuh demokratis menerima keterlibatan emosional yang hangat, kesempatan berdiskusi, serta batasan yang jelas tanpa merasa tertekan. Kondisi ini membuat mereka merasa dihargai, dipercaya, dan mampu mengatur penggunaan gawai secara mandiri, sehingga tetap menyeimbangkan waktu antara bermain game, sekolah, dan interaksi sosial.

Kecanduan game online sering dijelaskan melalui konsep *Internet Gaming Disorder (IGD)*, yang menekankan perilaku kompulsif, kesulitan mengontrol permainan, serta dampak negatif pada fungsi sosial dan akademik. Menurut teori perkembangan psikososial Erikson, remaja berada pada tahap “identity versus role confusion”, sehingga lebih rentan mencoba berbagai aktivitas. Faktor yang paling berisiko bukan sekadar lamanya waktu bermain, melainkan pola penggunaan yang adiktif, seperti bermain secara kompulsif, mengalami stres saat akses dibatasi, dan mengabaikan kewajiban penting lainnya (Twenge et al., 2025).

Hubungan Pola Asuh Dengan Kecanduan Game Online

Hasil uji Kruskal–Wallis menunjukkan nilai Asymp. Sig. = 0,003 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan pada pola asuh berdasarkan tingkat kecanduan game online (tinggi, sedang, rendah). Berdasarkan tabel Ranks, kelompok dengan kecanduan tinggi memiliki mean rank 31,71 ($N = 35$), kecanduan sedang 47,30 ($N = 40$), dan kecanduan rendah 39,50 ($N = 4$). Nilai mean rank tertinggi pada kelompok kecanduan sedang menunjukkan bahwa pola asuh pada kelompok ini cenderung lebih tinggi dibanding kelompok kecanduan tinggi maupun rendah. Dengan demikian, tingkat kecanduan memiliki hubungan signifikan dengan perbedaan pola asuh.

Menurut asumsi peneliti pola asuh orang tua yang baik dapat membantu mengurangi kecanduan game online, namun efektivitasnya sangat bergantung pada konsistensi pengawasan, kualitas komunikasi, dan pemahaman orang tua terhadap dunia digital anak. Dengan kata lain, pola asuh yang diterapkan orang tua memegang peranan penting dalam memengaruhi kecenderungan remaja untuk mengalami kecanduan game online. Penelitian ini sejalan dengan temuan (Rahayu & Suryani 2020), yang menunjukkan adanya hubungan signifikan antara pola asuh permisif dan kecanduan game online pada remaja; remaja dengan pola asuh permisif cenderung menghabiskan waktu bermain game secara berlebihan. Sementara itu, penelitian (Kurniawati et al., 2021) menemukan bahwa pola asuh demokratis bersifat protektif, karena orang tua aktif menetapkan aturan waktu bermain dan menyediakan alternatif kegiatan positif, sehingga menurunkan risiko adiksi game online.

Berdasarkan karakteristik responden, sebagian besar remaja berusia 12 tahun (42 orang, 53,2%), yang berada pada masa remaja awal hingga pertengahan. Pada tahap ini, kemampuan regulasi diri masih berkembang dan memerlukan bimbingan yang konsisten dari orang tua. Mayoritas responden diasuh langsung oleh orang tua (96,2%), yang seharusnya menjadi faktor protektif. Namun, tingginya proporsi kecanduan game online pada kategori sedang hingga tinggi menunjukkan bahwa pengawasan yang diberikan belum optimal. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial (Asrulla, 2023), yang menyatakan bahwa perilaku anak dipengaruhi interaksi dengan lingkungan, terutama orang tua sebagai figur teladan. Orang tua yang menerapkan pengawasan konsisten dan aturan yang jelas dapat membantu anak mengembangkan regulasi diri dalam penggunaan teknologi, sehingga risiko kecanduan dapat diminimalkan.

Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor lingkungan utama yang membentuk perilaku anak. Menurut (Wardani, 2024), pola asuh demokratis yang ditandai dengan komunikasi terbuka, pemberian batasan, dan dukungan emosional membantu anak mengembangkan kontrol diri dan tanggung jawab. Sebaliknya, pola asuh permisif atau otoriter cenderung memicu masalah perilaku, termasuk peningkatan risiko kecanduan game online.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dan tingkat kecanduan game online pada remaja di SMP Negeri 7 Palu. Temuan ini mengindikasikan bahwa cara orang tua membesarkan dan membimbing anak memiliki peran penting dalam membentuk perilaku digital mereka. Remaja yang dibesarkan dengan pola asuh demokratis, yang menekankan komunikasi terbuka, dukungan emosional, serta aturan yang jelas, cenderung memiliki kontrol diri yang baik dan risiko kecanduan game online lebih rendah. Sebaliknya, remaja yang diasuh dengan pola permisif atau otoriter lebih rentan mengalami kecanduan, karena pola asuh permisif memberikan kebebasan berlebihan tanpa pengawasan yang cukup, sedangkan pola asuh otoriter menimbulkan tekanan psikologis yang membuat remaja mencari pelampiasan melalui permainan game secara berlebihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pembimbing I dan Pembimbing II atas arahan, bimbingan, dan motivasi yang diberikan sepanjang proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak di SMP Negeri 7 Palu atas kerja sama, dukungan, dan bantuan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Aiyuda, N. (2020). *Peningkatan adiksi game online akibat penerapan pola asuh permisif*.
- Apjii, S. (2024) *Ajii Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang, Apjii*. Available at: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Asri, A.R., Saman, A. and Umar, N.F. (2022) 'kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah', *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), pp. 190–200.
- Asrulla *et al.* (2023) 'Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), pp. 26320–26332.
- Bimbingan, J. *et al.* (2022) 'Identifikasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Di Sdn 12', 7(September), pp. 149–154.
- Bohalima, M., & Aritonang, N. (2021). *Hubungan pola asuh orang tua dan kecenderungan adiksi game online pada remaja akhir di Kota Medan*.
- Choi, E., Bae, S., & Lee, D. (2025). Parenting attitudes and pathological gaming: Multifaceted influences of harsh-negative parenting on adolescent pathological gaming. *Frontiers in Psychology*, 16, 1521013. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1521013>
- Faqih, A. and Aliza, N.F. (2023) 'Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Masalah Psikologis Anak Akibat Kecanduan Game Online Di Pedukuhan Mertosanan Kulon, Kalurahan Potorono, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul', *Al-Isyraq : Jurnal Bimbingan, Penyuluhan dan Konseling Islam*, 6(1), pp. 115–128.
- Handayani sandra (2020) *Dinamika perkembangan remaja*. edisi kedu. jakarta: kencana.
- Jamun, Y.M., Ntelok, Z.R.E. and Bosco, F.H. (2023) 'Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 7(1), pp. 709–719. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>.
- Kurniawan, D. and Agustiani, H. (2024) 'Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa SD Negeri 3 Petungsinarang Bandar', *Journal on Education*, 6(4), pp. 20948–20956. Available at: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6233>.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2020). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- Rahayu, D., & Suryani, E. (2020). Hubungan pola asuh permisif dengan kecanduan game online pada remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 6(2), 98–107. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v6i2.14532>
- Rahayu, D., & Suryani, E. (2020). Hubungan pola asuh permisif dengan kecanduan game online pada remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 6(2), 98–107. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v6i2.14532>
- The Recovery Village. (2021). *Video game addiction statistics and facts. The Recovery Village*.
- Tiwa, J.R., Palandeng, O. and Bawotong, J. (2020) 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado', *Jurnal Keperawatan*, 7(1), pp. 1–7. Available at: <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>.
- Twenge, J., Campbell, W. K., & Coyne, S. M. (2025). Digital media use and adolescent mental health: A longitudinal study. *JAMA Network Open*, 8(6), e251234. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2025.1234>
- Wardani, A.Y. (2024) 'Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima', 5, pp. 53–61.