### PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA

### FAKULTAS ILMU KESEHATAN

### UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA SURAKARTA

### 2021

### Hubungan Kontrol Sosial Orang Tua dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen

**Leni Kuswati1), Febriana Kartika Sari \*2), Rizka Hayyu Nafi’ah 3)**

1. Mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kusuma Husada Surakarta
2. Dosen Program Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kusuma Husada Surakarta
3. Dosen D-III Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kusuma Husada Surakarta

E-mail : 1)lenikuswati13@gmail.com

**ABSTRAK**

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa, masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal- hal baru, orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan perilaku bermasalah remaja terutama dalam kecanduan *game online,* pemantauan dalam hal *game online* merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen. Jenis penelitian ini adalah deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross sectional,* jumlah sampel sebanyak148 siswa dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan menggunakan *google form* pada bulan Juni 2021, diukur menggunakan kuesioner kontrol sosial orang tua dan kecanduan *game online* lalu di analisis menggunakan uji statistik *spearman rank.* Hasil penelitian mayoritas responden memiliki kontrol sosial orang tua sedang dan mengalami kecanduan *game online*. Uji statistik *spearman rank* diketahui nilai *p-value* sebesar 0,000 < α (0,05) dengan nilai korelasi -0,745 (arah korelasi negatif). Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen, kekuatan korelasi kuat, arah korelasi negatif yang berarti semakin tinggi kontrol sosial orang tua maka semakin kecil/rendah terjadinya kecanduan *game online* begitu juga sebaliknya. Saran bagi pihak sekolah agar mendorong orang tua untuk berperan aktif mengontrol aktvitas anak sehingga tidak mengalami dampak bermain *game online* seperti kecanduan *game online.*

Kata kunci : Kecanduan *Game Online,* Kontrol Sosial Orang Tua*,* Remaja

Daftar Pustaka : 29 (2011-2019)

**PENDAHULUAN**

*Game* adalah suatu jenis model permainan atau pertandingan, *game* bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk *fun* (Yunus, 2015). *Game* pada masa sekarang ini terdapat berbagai macam seperti *video game, offline game* serta *game online* yang dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer maupun *handphone*. *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari Bahasa Inggris, *game* adalah permainan sedangkan *online* artinya adalah dalam jaringan, sehingga *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Aji, 2015).

WHO *(World Health Organization)* menetapkan kecanduan game online sebagai penyakit gangguan mental, kecanduan game merupakan atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (WHO, 2018). Statista (2018) menyatakan di Amerika sekitar 3.034 responden penelitian teridentifikasi kecanduan *game online*, di Asia Tenggara yaitu di negara Filiphina menduduki peringkat pertama kategori pengguna PC *game online* terbanyak, diikuti Indonesia, Vietnam, Thailand, Malaysia dan yang paling sedikit yaitu Singapura (Akl, 2013). APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) (2020) menyebutkan jumlah pengguna internet berjumlah 196,71 juta pengguna internet dari total populasi yaitu 226,91 juta jiwa penduduk Indonesia, sementara pengguna internet di Jawa Tengah pengguna internet mengalami kenaikan dari tahun 2018 sejumlah 24,5 juta pengguna naik menjadi 26,5 juta pengguna di tahun 2019.

Game *online* akan berdampak bagi setiap pemain, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif *game online* yaitu mampu melepaskan kebosanan, menambah teman, anak akan berfikir lebih kreatif*,* sedangkan dampak negatif bermain *game online* yaitu membolos dan lupa waktu, kerusakan pada mata, kurangnya kegiatan di dunia nyata dan kecanduan *game online* (Chandika, 2012).

Kecanduan *game online* adalah sejauh mana seseorang bermain *game online* secara berulang dan tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berakibat negatif, salah satunya seperti melalaikan kegiatan di kehidupan nyata dan lebih mementingkan bermain *online game* (Mulyani, 2018).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa, masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan (Jordan & Anderson, 2016). Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa yang terjadi pada usia 12 tahun hingga 21 tahun (Dewi, 2012). Remaja memerlukan peran orang terdekat termasuk orang tua untuk membimbing dan mengarahkan remaja, oleh karena itu *World Health Organization* (WHO) berharap para orang tua bisa lebih memperhatikan anak mereka saat anak sedang bermain *game* agar bisa terhindar dari kecanduan (WHO, 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja mengalami kecanduan *game online* yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh (Masya dan Candra, 2016).

Kontrol sosial adalah proses yang digunakan oleh seseorang atau kelompok untuk mempengaruhi, mengajak, bahkan memaksa individu atau masyarakat agar berperilaku sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, sehingga tercipta ketertiban di dalam masyarakat (Akbar, 2013). Kontrol sosial orang tua pada anak sangatlah penting bagi remaja untuk mengarahkan, memberikan nasehat, memberikan pujian atau hukuman atas perilaku remaja itu sendiri. Saat ini banyak orang tua yang kurang mengontrol pergaulan dan perilaku remaja, sehingga terjadi kebimbangan dan keraguan remaja mengenai apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan (Hanifah, 2013). Orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan perilaku bermasalah remaja terutama dalam kecanduan *game online*, pemantauan dalam hal *game online* merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat (Novrialdy, 2019).

Studi pendahuluan yang telah dilakukan calon peneliti di SMA N 1 Sambungmacan Sragen pada hari Rabu, 10 Maret 2021 didapatkan data hasil wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK) SMA N 1 Sambungmacan Sragen, bahwa semua siswa dari kelas X dengan jumlah 141 siswa, XI berjumlah 205 siswa, maupun XII yang berjumlah 236 siswa sudah memiliki handphone semua karena pembelajaran sekarang di lakukan secara *online*, akan tetapi kelas XII yang cenderung lebih banyak menghabiskan untuk bermain *game online,* kelas XII lebih berpotensi bermain lebih banyak *game online* karena kurang pengawasan dari guru maupun orang tua dalam menggunakan handphone, mudah merasa jenuh dengan pembelajaran *online,* hal ini terjadi karena kelas XII sudah bosan dengan pembelajaran secara *online* dan sudah tidak mengikuti kegiatan ekstrakulikuler dan tidak diberlakukan *try out* maupun ujian nasional sehingga memiliki waktu luang lebih banyak dan akhirnya bermain *game online* sebagai pelarian.

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah 1) untuk mengidentifikasi karakteristik responden pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen berdasarkan jenis kelamin dan usia pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen 2) mengidentifikasi kontrol sosial orang tua pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen 3) mengidentifikasi kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen 4) menganalisis hubungan kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan informasi pada remaja untuk mengetahui bagaimana kontrol sosial orang tua dan apakah remaja mengalami kecanduan *game online* atau tidak serta penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi kepada peneliti berikutnya dengan metode penelitian yang berbeda dengan meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, sehingga selanjutnya dapat diterapkan intervensi untuk mengurangi kecanduan *game online* pada remaja.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2021 secara *online* dengan menggunakan *google form*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelatifdan menggunakan pendekatan *cross-sectional.* Pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling* dan didapatkan sampel 148 responden.

Penelitian ini termasuk data non-parametik (kategorik) dengan kedua variabel berskala data ordinal, uji hipotesis korelasi untuk data non parametrik dengan ke-dua data berskala ordinal yaitu menggunakan uji *spearman rank.*

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Karakteristik Responden :**

**Jenis Kelamin**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jenis Kelamin | F | % |
| Laki-laki | 64 | 43,2 |
| Perempuan | 84 | 56,8 |
| Jumlah | 148 | 100,0 |

Tabel 1. Identifikasi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (n=148)

Berdasarkan tabel 1. diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden adalah perempuan (siswi) sebanyak 84 responden (56,8%).

Berdasarkan penelitian Jiang (2014), laki-laki lebih cenderung menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan penggunaan bermain *game* online yang lebih tinggi daripada perempuan, laki-laki juga banyak merasa bahwa *game online* merupakan hiburan yang membuat mereka bahagia dengan tantangan-tantangan yang ada di *game online* dan dapat dijadikan sebagai pelarian dari kejenuhan. Aslund (2015) menyatakan bahwa remaja perempuan menghabiskan waktu lebih sedikit waktu bemain *game online* daripada anak laki-laki.

Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh peneliti, mayoritas responden yang bermain *game online* yaitu perempuan dikarenakan mayoritas jumlah siswa di SMA N 1 Sambungmacan Sragen yaitu perempuan, hal ini sejalan dengan penelitian Ayu (2016) menyatakan bahwa perempuan lebih banyak bermain game online daripada laki-laki. selain itu pada masa pandemi siswa maupun siswi belajar melalui *daring* atau *online*, sehingga menjadikan siswa maupun siswi terbiasa menggunakan *handphone* ketika sudah terlalu lama menggunakan *handphone* untuk belajar dapat menjadikan mereka mudah merasa jenuh dan tidak diberlakukan *try out* maupun ujian nasional sehingga memiliki waktu luang lebih banyak dan akhirnya bermain *game online* sebagai pelarian, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa banyak remaja perempuan yang bermain *game online,* hal ini sejalan dengan. penelitian Febriandari (2016), remaja perempuan lebih memilih permainan dengan karakteristik atau ekspresi diri yang dinilai lebih mudah dimainkan, sedangkan remaja laki-laki lebih memilih *game online* karena memiliki variasi tingkat kesulitan, terdapat unsur kekerasan di dalam permainan dan dapat dimainkan bersama teman-temannya walaupun dimainan ditempat yang berbeda.

**Usia**

Tabel 2. Identifikasi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia (n=148)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Usia | F | % |
| 16 Tahun | 29 | 19,6 |
| 17 Tahun | 112 | 75,7 |
| 18 Tahun | 7 | 4,7 |
| Jumlah | 148 | 100,0 |

Berdasarkan Tabel 2. diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden berusia 17 tahun dengan rekuensi 112 responden (75,7%).

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa yang terjadi pada usia 12 tahun hingga 21 tahun (Dewi, 2012). Menurut Sarwono (2012) terdapat 3 tahapan perkembangan remaja dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa yaitu remaja awal (10-13 tahun), remaja madya (14-16 tahun) dan remaja akhir (16-19 tahun).

Berdasarkan penelitian dari Anderson (2016) remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game *online* daripada orang dewasa, masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan (Jordan & Anderson, 2016), hal tersebut didukung oleh pendapat Ibrahim (2014) yang menyatakan bahwa umur remaja 15-17 tahun yang lebih dominan kecanduan *game online.* Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja mengalami kecanduan *game online* yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh (Masya dan Candra, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa mayoritas responden berusia 17 tahun dengan frekuensi 112 responden (75,7%), sehingga termasuk klasifikasi dalam remaja akhir, masa remaja akhir berada pada rentang usia 16-19 tahun pada masa ini merupakan masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan lima pencapaian yaitu minat menunjukkan kematangan terhadap fungsi-fungsi intelek, ego lebih mengarah pada mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam mencari pengalaman baru, terbentuk identitas seksual yang permanen atau tidak akan berubah lagi, egosentrisme digaanti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri maupun orang lain dan tumbuh pembatas yang memisahkan diri pribadinya dengan masyarakat umum (Sarwono, 2012). Masa remaja adalah masa *stress and strain* (masa kegoncangan dan kebimbangan), akibatnya remaja melakukan penolakan-penolakan pada kebiasaan baru (Susanti, 2015).

**Kontrol Sosial Orang Tua pada Remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kontrol Sosial Orang Tua | F | % |
| Kontrol Sosial Orang Tua Rendah | 36 | 24,3 |
| Kontrol Sosial Orang Tua Sedang | 67 | 45,3 |
| Kontrol Sosial Orang Tua Tinggi | 45 | 30,4 |
| Jumlah | 148 | 100 |

Tabel 3. Identifikasi Kontrol Sosial Orang Tua (n=148)

Berdasarkan tabel 3. didapatkan hasil bahwa mayoritas responden memiliki kontrol sosial orang tua sedang yaitu sebanyak 67 responden (45,3%).

Kontrol sosial orang tua adalah suatu proses baik yang direncanakan yang bertujuan untuk mengajak, membimbing atau bahkan memaksa individu atau anak agar mematuhi nilai-nilai dan kaidah-kaidah yang telah berlaku (Khasanah, 2018). Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti, mayoritas responden memiliki kontrol sosial orang tua sedang disebabkan karena orang tua mulai memberikan kebebasan kepada anaknya, orang tua sudah mulai menyadari bahwa anaknya membutuhkan ruang dan dianggap sudah dewasa dalam mengambil keputusan dan sudah mulai mengetahui baik atau buruk maupun benar atau salah, namun orang tua juga dalam bebarapa hal masih berperan dalam kepentingan anaknnya seperti kepentingan sekolah orang tua masih mengikuti rapat atau berpartisipasi dalam kegiatan sekolah anaknya. Hal ini sesuai dengan penelitian Khasanah (2018) menyatakan bahwa ketika anak sudah cukup umur untuk memasuki kelompok primer lain diluar keluarga, pondasi dasar kepribadiannya sudah diarahkan dan terbentuk, namun anak sudah memiliki dorongan yang kuat untuk suatu perubahan dikalangan remaja masa kini, akan tetapi pada dasarnya anak akan tetap dapat menyetujui nilai-nilai dasar orang tua. Hal ini didukung oleh penelitian Wibowo (2017) yang menyatakan bahwa anak akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol oleh orang tua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan, sikap orang tua yag terlalu memanjakan anak dan yang selalu membiarkan anak melakukan hal yang dianggap menyenangkan anak yaitu bermain *game online.*

**Kecanduan *Game Online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen**

Tabel 4. Identifikasi Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen (n=148)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kecanduan *Game Online* | F | % |
| Tidak Kecanduan *Game Online* | 50 | 33,8 |
| Kecanduan *Game Online* | 98 | 66,2 |
| Jumlah | 148 | 100 |

Berdasarkan tabel 4. didapatkan hasil bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan *game online* dengan frekuensi 98 responden (66,2%) yang terdiri dari 61 laki-laki dan 37 perempuan, dan responden yang tidak mengalami kecanduan *game online* yaitu sebanyak 50 responden (33,8%).

Kecanduan *game* online menurut Lili (2015) yaitu keterlibatan secara terus-menerus terhadap *game online,* seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika bermain *game online* lebih dari tiga jam dalam sehari. Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja mengalami kecanduan *game online* yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh (Masya dan Candra, 2016). Menurut Lemmens (2019) terdapat tujuh indikator untuk mengidentifikasi kecanduan *game online* yaitu *salince* (sebuah aktivitas tertentu yang menjadikan peristiwa yang paling penting dalam hidup seseorang), *tolerance* (proses peningkatan waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk lari dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa gelisah jika tidak bermain *game online)*, *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online)* dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah).

Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh peneliti, mayoritas responden mengalami kecanduan *game online* karena pada kondisi pandemi saat ini siswa dan siswi belajar secara *daring* atau *online,* ditambah lagi responden pada penelitian ini merupakan siswa dan siswi kelas XII karena kurang pengawasan dari guru maupun orang tua dalam menggunakan *handphone*, mudah merasa jenuh dengan pembelajaran *online,* hal ini terjadi karena kelas XII sudah bosan dengan pembelajaran secara *online* dan sudah tidak mengikuti kegiatan ekstrakulikuler dan tidak diberlakukan *try out* maupun ujian nasional sehingga memiliki waktu luang lebih banyak dan akhirnya bermain *game online* sebagai pelarian, hal ini sejalan dengan penelitian Molina (2017) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online* yaitu remaja dengan orang tua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua dan pola asuh orang tua yang tidak tepat. Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online*  tidak terlepas dari pengaruh keluarga termasuk orang tua.

**Analisis Hubungan Kontrol Sosial Orang Tua dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen**

Tabel 5. Hasil Uji *Spearman Rank*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variabel | Korelasi koefisien | Sig. (2-tailed) |
| Kontrol Sosial Orang Tua dan Kecanduan *Game Online* | -0,745 | 0,000 |

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa, masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan (Jordan & Anderson, 2016). Berdasarkan pendapat dari Syahran (2015), tempat bermain *game online* yang paling sering dilakukan di rumah, karena pada era saat ni banyak keluarga yang memiliki fasilitas *game* yang dibutukan remaja yang bermain *game online,* sehingga tersedianya fasilitas *game* di rumah dapat menjadikan remaja kecanduan *game online,* hal ini sejalan dengan pendapat bahwa remaja memerlukan peran orang terdekat termasuk orang tua untuk membimbing dan mengarahkan remaja, oleh karena itu *World Health Organization* (WHO) berharap para orang tua bisa lebih memperhatikan anak mereka saat anak sedang bermain *game* agar bisa terhindar dari kecanduan (WHO, 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja mengalami kecanduan *game online* yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh (Masya dan Candra, 2016).

Kontrol sosial orang tua pada anak sangatlah penting bagi remaja untuk mengarahkan, memberikan nasehat, memberikan pujian atau hukuman atas perilaku remaja itu sendiri. Saat ini banyak orang tua yang kurang mengontrol pergaulan dan perilaku remaja, sehingga terjadi kebimbangan dan keraguan remaja mengenai apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan (Hanifah, 2013). Orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan perilaku bermasalah remaja terutama dalam kecanduan *game online*, pemantauan dalam hal *game online* merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat (Novrialdy, 2019). Susanti (2017) mengemukakan bahwa kebanyakan orang tua merasa khawatir karena jumlah waktu yang digunakan anak-anaknya untuk mengakses internet, awalnya orang tua menyediakan fasilitas intenet namun akhirnya orang tua tidak mampu mengontrol anak-anaknya mengakses internet yang tujuan awalnya untuk mengerjakan tugas sekolahnya, tetapi banyak remaja yang menggunakan internet untuk bermain *game online.* Berdasarkan pendapat Molina (2017) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online* yaitu remaja dengan orang tua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua dan pola asuh orang tua yang tidak tepat. Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online*  tidak terlepas dari pengaruh keluarga termasuk orang tua, hal ini sejalan dengan pendapat dari Xiuqin (2015) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mengakibatkan kecanduan *game online* yaitu remaja dengan pola asuh orang tua yang tidak tepat dan kurang kontrol orang tua, hal ini sependapat dengan penelitian Kusumawati (2017) yang menyatakan bahwa permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan *game online*, hal ini dikarenakan seorang remaja utamanya masih menempuh pendidikan, belum bisa lepas dari lingkungan orang tua.

Hasil penelitian diketahui bahwa dari 148 responden sebanyak 69 responden (45,3%) memiliki kontrol sosial orang tua sedang dan sebanyak 98 responden (66,2%) mengalami kecanduan *game online,* hasil uji *Spearman rank* yaitu nilai *p-value* sebesar 0,000 < α (0,05) maka hal ini berarti Ho ditolak atau Ha diterima, yang berarti ada hubungan antara kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen. Diketahui *spearman rank correlation* untuk kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen adalah -0,745 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* yang signifikan dengan kekuatan hubungan kuat, sedangan arti negatif (-) yaitu menunjukkan arah korelasi negatif yang berarti semakin tinggi kontrol sosial orang tua maka semakin kecil/rendah terjadinya kecanduan *game online* begitu juga sebaliknya, semakin rendah kontrol sosial orang tua maka semakin tinggi/besar terjadinya kecanduan *game online.*

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Karakteristik remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen berdasarkan jenis kelamin paling banyak yaitu responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 84 responden (56,8%) dan berdasarkan usia paling banyak yaitu responden berusia berusia 17 tahun dengan frekuensi 112 responden (75,7%), sehingga termasuk klasifikasi remaja akhir. Mayoritas responden memiliki kontrol sosial orang tua sedang yaitu sebanyak 67 responden (45,3%). Mayoritas responden mengalami kecanduan *game online* dengan frekuensi 98 responden (66,2%).

Terdapat hubungan kontrol sosial orang tua dengan kecanduan *game online* pada remaja di SMA N 1 Sambungmacan Sragen hasil uji *spearman rank* yaitu nilai *p-value* sebesar 0,000 < α (0,05) dan kekuatan hubungan kuat dengan uji *spearman rank corellation* sebesar -0,745, sedangan arti negatif (-) yaitu menunjukkan arah korelasi negatif yang berarti semakin tinggi kontrol sosial orang tua maka semakin kecil/rendah terjadinya kecanduan *game online* begitu juga sebaliknya, semakin rendah kontrol sosial orang tua maka semakin tinggi/besar terjadinya kecanduan *game online.* Saran bagi pihak sekolah agar mendorong orang tua untuk berperan aktif mengontrol aktvitas anak sehingga tidak mengalami dampak bermain *game online* seperti kecanduan *game online*, sementara saran bagi peneliti selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda dengan meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, sehingga selanjutnya dapat diterapkan intervensi untuk mengurangi kecanduan *game online* pada remaja.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aji, Z. C, (2015). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks Akbar, Gerda. 2013. Mental Imagery Mengenai Lingkungan Sosial Yang Baru pada korban Bullying (Studi Kasus di SMP N 5 Samarinda). E-Journal Psikologi, 2013, 1 (1) : 23-37 ISSN 0000-0000. Ejournal.psikologi.fisipunmul.org.

APJII. (2014).rekutan pengguna dan pemakai internet di Indonesia. (Online), [*http://sites.google.com/site/aljannah27/perkembangan-bisnis-online-di-*](http://sites.google.com/site/aljannah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia)[*indonesia*](http://sites.google.com/site/aljannah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia)

Dewi, Ari Pristiana. (2012). Hubungan Karakteristik Remaja, Peran Teman Sebaya dan Paparan Pornografi dengan Perilaku Seksual Remaja. (*Tesis*) Fakultas Keperawatan, Universitas Indonesia

Hanifah, Fatri.2013. Hubungan kontrol sosial orang tua sebagai predicator perilaku seks pranikah remaja kelurahan batang arau kecamatan padang selatan. *Jurnal Spektrum* PLS.1.(2) 1-14

Jordan, C. J., & Andersen, S.L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: early risk the transition to depence. Develoment Cognitive Neoroscience, (25), 29-44. Doi:10.1016/j.dcn.2016.10.004

Khasanah, Khuswatun (2018). Penyimpangan Perilaku Remaja dan Kontrol Sosial di Desa Menunggal Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik (*Skripsi*), Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Lubis, D.A. (2015). Hubungan Kecanduan Permainan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa-Siswi Kelas 1 Di SMK Negeri 1 Tangerang, Skripsi, Jakarta: Jurusan IlmuKeperawatan,Universitas Esa Unggul. [*https://digilib.esaunggul.ac.id/hubungan-kecanduan-permainan-game*](https://digilib.esaunggul.ac.id/hubungan-kecanduan-permainan-game%20onlineterhadap-perilaku-agresif-pada-siswasiswikelas-1di-smkn-1-tangerang-5584.html)[*onlineterhadap-perilaku-agresif-pada-siswasiswikelas-1di-smkn-1-*](https://digilib.esaunggul.ac.id/hubungan-kecanduan-permainan-game%20onlineterhadap-perilaku-agresif-pada-siswasiswikelas-1di-smkn-1-tangerang-5584.html)[*tangerang-5584.html.*](https://digilib.esaunggul.ac.id/hubungan-kecanduan-permainan-game%20onlineterhadap-perilaku-agresif-pada-siswasiswikelas-1di-smkn-1-tangerang-5584.html)

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 Ajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan Dan Konseling. Vol.3. No.1.

Mulyani (2018). Hubungan Antara Depresi dan Kecanduan Online Game Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia

Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. Journal of Education and Learning Studies,2(2),113-119

Sandy, T.A.,& Hidayat, W.N. (2019). *Game mobil learning*. Malang: Multimedia Edukasi

Sarwono,S. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT.Raja Grafaindo.

Yuliati, Eni (2019). Hubungan kontrol sosial sekolah dan control sosial orang tua dengan perilaku bullying pelajar di SMP. *Skripsi* : Fakultas Psikologi: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIFKASIM, RIAU