

ABSTRAK

Game disorder termasuk dalam *international statistical classification of diseases* sebagai penyakit gangguan mental pada anak usia sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan pola asuh orang tua dan *gender* anak dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah di SDN Krembangan Utara I/56 Surabaya.

Desain penelitian analitik dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi penelitian terdiri dari siswa-siswi kelas 4 dan kelas 5 SDN krembangan Utara sebesar 178 murid. Besar sampel sebesar 124 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportional stratified random sampling*, penelitian ini terdapat 2 variabel *independent* pola asuh orang tua dan *gender* sedangkan variabel *dependen* kecenderungan *internet gaming disorder*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji *Chi Square* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruhnya (92,7%) pola asuh orang tua dengan penerimaan dan sebagian besar anak (54%) bergender perempuan serta siswa-siwsu hampir seluruhnya (78,2%) kecenderungan *Internet Gaming Disorder* tinggi. Hasil uji *Chi Square* nilai $p = 0,011$ dan $p = 0,018$ koefisien nilai p value ini mengandung arti kuat maka $p < 0,05$ yang berarti $p < \alpha$ maka H_0 ditolak artinya ada hubungan antara pola asuh orang tua dan *gender* anak dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah di SDN Krembangan Utara I/56 Surabaya.

Pola asuh orang tua dengan penerimaan dan *gender* pada anak bermain game bisa mengakibatkan kecenderungan *internet gaming disorder* tinggi. Diharapkan orang tua lebih bisa mengatur atau membatasi anak untuk bermain dan lebih fokus ke pelajaran sekolahnya.

Kata kunci: Pola Asuh Orang Tua, Gender, *Internet Gaming Disorder*