

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH PERMISIF DENGAN  
KECANDUAN *GADGET* PADA SISWA SMP NEGERI 34  
SEMARANG**

**Skripsi**

Maksud usulan penelitian ialah untuk menyusun Skripsi S1 dalam program studi  
Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang



Disusun Oleh :

**Mellinda Dian Alisa Putri**

**( 30701800075)**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**2023**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**  
**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH PERMISIF DENGAN KECANDUAN**  
**GADGET PADA SISWA SMP NEGERI 34 SEMARANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Mellinda Dian Alisa Putri**

**NIM : 30701800075**

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal, 23 - 11 - 2022

  
Luh Putu Shanti Kusumaningsih, S.Psi., M.Psi

Semarang,

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Sultan Agung

  
Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si

NIDN. 0625067301

**PENGESAHAN**  
**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH PERMISIF DENGAN KECANDUAN**  
**GADGET PADA SISWA SMP NEGERI 34 SEMARANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Mellinda Dian Alisa Putri**

**NIM : 30701800075**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal

Dewan Penguji

1. Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si
2. Titin Suprihatin, S.Psi, M.Psi
3. Luh Putu Shanti, M.Psi, Psikolog

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang,

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Sultan Agung



**Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si**

**NIDN. 0625067301**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya Mellinda Dian dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.



Semarang,

Yang menyatakan,



Mellinda Dian Alisa Putri

NIM : 30701800075

## MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

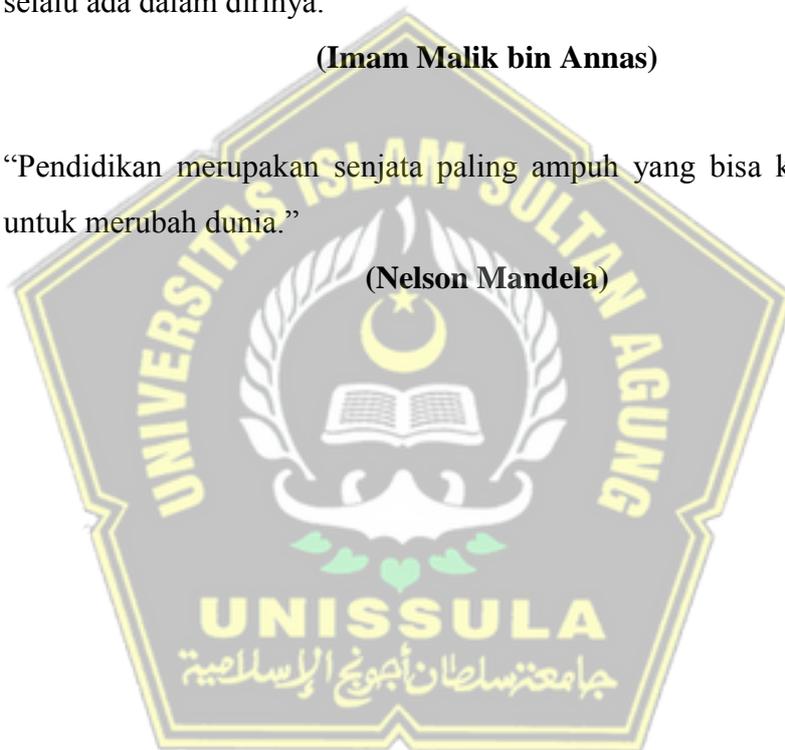
**(Q.S Al-Insyirah: 5-6)**

“Orang beriman itu bagaikan mutiara. Dimanapun dia berada, keindahan selalu ada dalam dirinya.”

**(Imam Malik bin Annas)**

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia.”

**(Nelson Mandela)**



## PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya ucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunianya hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku, Ibu Wijayanti dan Bapak Sunarto yang tak pernah berhenti mendoakan dan memberi dukungan sampai saat ini,

Kakakku yang selalu memberikan semangat dan motivasinya,

Almamater tercinta, Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan banyak pelajaran serta kenangan selama menimba ilmu,

Dosen pembimbing yang selalu memberikan pengarahan selama penulisan dan penyusunan skripsi,

Sahabat dan teman-temanku yang selalu setia mendengarkan keluh kesahku, terimakasih telah memotivasiku untuk terus bersemangat,

Teruntuk diriku sendiri terimakasih telah bertahan hingga detik ini.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kuucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kenikmatan dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Shalawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menyebarkan ilmunya pada semua ummatnya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapat. Pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dengan adanya bantuan dan kerjasama dari pihak lain. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Joko Kuncoro, S.Psi.,M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA sekaligus selaku dosen yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
2. Ibu Luh Putu Shanti, S.Psi.,M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan arahan dan saran hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih telah bersedia meluangkan waktunya.
3. Ibu Inhasuti Sugiasih, S.Psi.,M.Si.Psi, selaku dosen pembimbing akademik yang selama ini telah mendampingi penulis selama menjalankan studi di Fakultas Psikologi.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Psikologi yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan, dan arahnya selama masa perkuliahan.
5. Seluruh staf TU dan staf perpustakaan Psikologi UNISSULA yang telah memberikan kemudahan dalam proses pengurusan administrasi hingga skripsi ini selesai.
6. Ibu dan Bapakku tercinta, Wijayanti dan Sunarto yang tidak pernah berhenti memberikan curahan do'a dan kasing sayang, memberikan dukungan dan

harapan, motivasi, yang telah dengan sabar mendidik dan menasehatiku hingga dapat sampai pada tahap ini.

1. Kakakku Aditya Dedy Kurniawan yang telah memberikan semangat dan doanya.
2. Subjek penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu dan bekerjasama serta berkontribusi untuk mengisi skala penelitian.
3. Sahabat terdekat saya Himmatul Ulya dan Adi Agung Nugroho yang telah memberikan warna baru di kehidupan saya, memberikan semangat, motivasi, serta dukungannya. Terima kasih telah menjadi keluh kesah yang baik.
4. Teman-temanku Insira Salsabila, dan Heraspati Yudha sudah mau menjadi teman disaat aku jenuh dan tidak berhenti menyemangatiku untuk segera menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh teman-teman kelas B angkatan 2018 di Fakultas Psikologi yang telah menemani dan memberikan kenangan selama masa perkuliahan.
6. Kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam bentuk apapun, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan dan dukungan kalian.

Kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, juga pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, saya menyampaikan banyak terimakasih atas kebaikan dan dukungan dari semua pihak. Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat-Nya sebagai balasan atas segala bentuk bantuan yang diberikan. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca dan penulis. Aamiin

Penulis,

Mellinda Dian Alisa Putri

## HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH PERMISIF DENGAN KECANDUAN GADGET PADA SISWA SMP NEGERI 34 SEMARANG

Mellinda Dian Alisa Putri  
Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Sultan Agung  
Email : mellindadian17@gmail.com

### ABSTRAK

Fenomena anak-anak yang kecanduan *gadget* setidaknya semakin terlihat dalam 5 tahun terakhir. Kecenderungan meningkatnya kasus anak kecanduan *gadget* tersebut terkait dengan tingginya penetrasi internet di Indonesia. Salah satu faktor penyebab anak mengenal *gadget* adalah Orang tua karena anak tidak mungkin akan mengenal teknologi *gadget* jika anak tidak melihat kegiatan orang tua selama dirumah. Gaya pola asuh permisif dalam penelitian ini adalah sebagai salah satu faktor pengaruh kecanduan *gadget* pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan *gadget* pada siswa SMP N 34 Semarang.

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan skala psikologi. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu kecanduan *gadget* dan pola asuh permisif.

Hasil analisis *product moment* diperoleh koefisien korelasi nilai  $r_{xy} = 0,895$  dengan  $p = 0,000$  ( $p < 0,050$ ) yang artinya ada korelasi positif dan signifikan antara variabel pola asuh permisif dengan variabel kecanduan *gadget*. Selain itu hasil analisis data tersebut juga menunjukkan nilai yang menunjukkan bahwa variabel pola asuh permisif memberikan sumbangan efektif sebesar 96,7% terhadap variabel kecanduan *gadget* dan sisanya sisanya 3,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti faktor internal lainnya yaitu, kondisi setiap individu dan juga faktor eksternal seperti kondisi lingkungan.

**Kata kunci : Pola asuh permisif, kecanduan *gadget***

## **THE RELATIONSHIP BETWEEN PERMISSIVE PARENTING WITH GADGET ADDICTION ON STUDENTS OF SMP NEGERI 34 SEMARANG**

Mellinda Dian Alisa Putri  
Faculty of Psychology  
Sultan Agung Islamic University  
Email : mellindadian17@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The phenomenon of children who are addicted to gadgets are at least visible in the last 5 years. The tendency to increase cases of children addicted to the gadget is related to the high internet penetration in Indonesia. One of the factors causing children to know gadgets is parents because children are not possible to recognize gadget technology if the child does not see the activities of parents while at home. The permissive parenting style in this study is as one of the factors in the influence of gadget addiction in children. This study aims to determine the relationship between permissive parenting and gadget addiction in students of SMP N 34 Semarang.*

*This research was conducted quantitatively. The data collection method carried out in this study uses a psychological scale. In this study there are two variables, namely gadget addiction and permissive parenting.*

*Product Moment Analysis Results Obtained a coefficient of correlation  $R_{xy} = 0.895$  with  $p = 0,000$  ( $p < 0.050$ ) which means there are positive and significant correlations between permissive parenting variables with gadget addiction variables. Permissive parenting made an effective contribution of 96.7% to the gadget addiction variable and the remaining 3.3% was influenced by other factors that were not examined in this study such as other internal factors, namely, the condition of each individual and also external factors such as environmental conditions.*

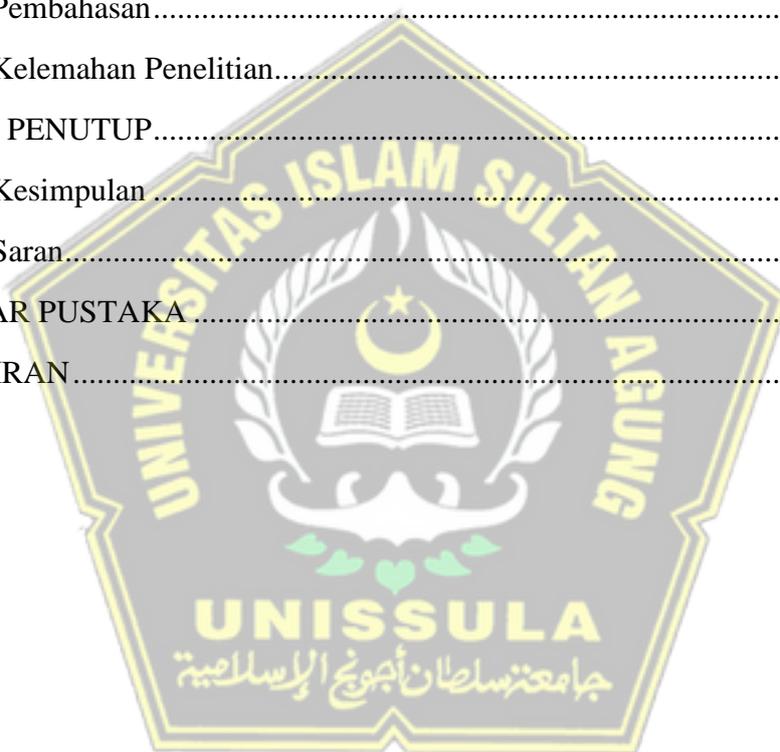
**Keywords:** *permissive parenting, addiction to gadgets*

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kecanduan <i>Gadget</i> .....	8
1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	9
2. Bentuk-Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak .....	12
3. Aspek-aspek Kecanduan <i>Gadget</i> .....	14
4. Tanda Anak Kecanduan <i>Gadget</i> .....	16
B. Pola Asuh Orangtua .....	17
1. Pengertian Pola Asuh .....	17
2. Macam-macam Pola Asuh.....	19

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh .....	22
C. Pola Asuh Permisif.....	24
1. Tipe-Tipe Pola Asuh Permisif .....	25
2. Aspek-aspek Pola Asuh Permisif .....	26
3. Dampak Pola Asuh Permisif .....	28
D. Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Pola Asuh Permisif.....	29
E. Hipotesis.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Identifikasi Variabel.....	32
B. Definisi Operasional Variabel.....	32
1. Pola asuh permisif orang tua .....	32
2. Kecanduan Gadget Siswa SMP .....	33
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	33
1. Populasi .....	33
2. Sampel .....	34
D. Metode Pengumpulan Data .....	34
1. Skala Pola Asuh Permisif .....	35
2. Skala Kecanduan Gadget.....	36
E. Uji Validitas, Daya Beda Aitem, Reliabilitas .....	37
1. Uji Validitas .....	37
2. Uji Daya Beda Aitem .....	37
3. Uji Reliabilitas.....	38
F. Metode Analisis Data.....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian.....	39
1. Orientasi Kacah Penelitian .....	39
2. Persiapan Penelitian .....	40
3. Persiapan Perizinan .....	41

B. Pelaksanaan Penelitian .....	47
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	48
1. Uji Asumsi.....	48
2. Uji Hipotesis.....	49
D. Deskripsi Variabel Penelitian.....	50
1. Deskripsi Data Skor Kecanduan gadget.....	51
2. Deskripsi Skor Skala Pola Asuh Permisif .....	53
E. Pembahasan.....	54
F. Kelemahan Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Siswa Tiap Kelas .....	34
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Pola Asuh Permisif .....	35
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Bobot Skor Pernyataan Pola Asuh Permisif.....	35
Tabel 4. <i>Blue Print</i> Skala Kecanduan gadget.....	36
Tabel 5. Bobot Skor Pernyataan Kecanduan gadget.....	37
Tabel 6. Sebaran Aitem Kecanduan gadget .....	42
Tabel 7. Sebaran Aitem Pola Asuh Permisif.....	43
Tabel 8. Data Siswa yang Menjadi Subjek Uji Coba.....	44
Tabel 9. Sebaran Aitem Skala Kecanduan gadget .....	45
Tabel 10. Sebaran Aitem Skala Pola Asuh Permisif.....	46
Tabel 11. Sebaran Aitem Penomoran Ulang Skala Kecanduan gadget .....	46
Tabel 12. Sebaran Aitem Penomoran Ulang Skala Pola Asuh Permisif.....	47
Tabel 13. Sebaran Data Subjek Penelitian .....	47
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas .....	48
Tabel 15. Hasil Uji Linearitas .....	49
Tabel 16. Sumbangan Efektif Kecanduan gadget dan Pola Asuh Permisif .....	50
Tabel 17. Kriteria Norma Kategorisasi .....	51
Tabel 18. Deskripsi Skor Skala Kecanduan gadget .....	51
Tabel 19. Kategorisasi Skala Kecanduan gadget .....	52
Tabel 20. Deskripsi Skor Pola Asuh Permisif.....	53
Tabel 21. Kategorisasi Skala Pola Asuh Permisif.....	54

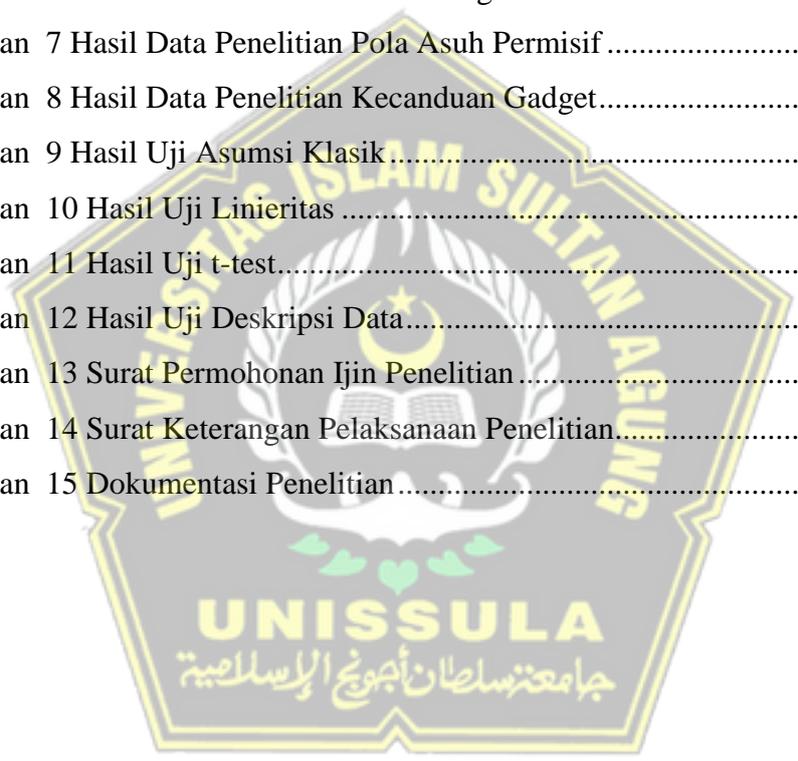
## DAFTAR GAMBAR

Gambar Skema 1 Kerangka Konsep .....	30
Gambar Skema 2. Kategorisasi Subjek Pada Skala Kecanduan gadget.....	52
Gambar Skema 3. Kategorisasi Subjek Pada Skala Pola Asuh Permisif.....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Penelitian Pola Asuh Permisif .....	68
Lampiran 2 Skala Penelitian Kecanduan Gadget.....	70
Lampiran 3 Hasil Data Uji Coba Pola Asuh Permisif .....	72
Lampiran 4 Hasil Uji Coba Kecanduan Gadget.....	77
Lampiran 5 Hasil Validitas Pola Asuh Permisif .....	83
Lampiran 6 Hasil Validitas Kecanduan Gadget.....	86
Lampiran 7 Hasil Data Penelitian Pola Asuh Permisif .....	89
Lampiran 8 Hasil Data Penelitian Kecanduan Gadget.....	104
Lampiran 9 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	119
Lampiran 10 Hasil Uji Linieritas .....	120
Lampiran 11 Hasil Uji t-test.....	121
Lampiran 12 Hasil Uji Deskripsi Data.....	121
Lampiran 13 Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	123
Lampiran 14 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	124
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	125



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur. Kebutuhan terhadap teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini, dan dibutuhkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup manusia (Pebriana, 2017). Wijanarko & Setiawati (2016) menyatakan bahwa *gadget* adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Dalam kamus Bahasa Indonesia Lengkap, *gadget* yang dalam bahasa Indonesia gawai adalah merupakan alat atau perkakas. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. *Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* (Novitasari, 2016).

Fenomena anak-anak yang kecanduan *gadget* setidaknya semakin terlihat dalam 5 tahun terakhir. Kecenderungan meningkatnya kasus anak kecanduan *gadget* tersebut terkait dengan tingginya penetrasi internet di Indonesia. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari populasi Indonesia menggunakan internet. Penetrasi pengguna internet terbesar di usia 13-18 tahun (75,50 persen). *Gadget* adalah perangkat yang paling banyak dipakai untuk mengakses internet (44,16 persen) (Kominfo.go.id, 2018). Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara dalam acara Internet Aman untuk Anak di Jakarta, 6

Februari 2018, mengungkapkan, sebanyak 93,52 persen penggunaan media sosial oleh individu berada di usia 9-19 tahun dan pengguna internet oleh individu sebanyak 65,34 persen berusia 9-19 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial, termasuk Youtube dan *game daring*. Anak-anak dan remaja tertarik menggunakan *gadget* karena dapat digunakan sebagai alat untuk mengakses internet seperti media sosial, Youtube dan *game daring*. Adapun mereka mengakses *game daring* untuk memenuhi hasrat mereka dalam bermain di dunia maya (tanjabarkab.go.id, 2022).

Fenomena lain yang diperoleh peneliti pada beberapa siswa SMP 34 Semarang didapatkan bahwa anak usia 11-14 telah menggunakan *gadget* yang merupakan milik dari anak sendiri maupun milik dari orang tua. Kegiatan yang dilakukan anak pada saat menggunakan *gadget* yaitu bermain games, menonton video di youtube bahkan ada yang menggunakan sosial media. Sebelum masa pandemi beberapa orang tua mengatakan memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu hanya dihari libur sekolah, namun juga terdapat orang tua yang memberikan izin kepada anak untuk bermain *gadget* setiap hari dengan batasan waktu 1 jam per hari.

Penggunaan *gadget* bagi anak bagai dua mata pisau. Di satu sisi memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya. Pendiri *New Parent Academy*, Akbar (2015), memaparkan *gadget* memiliki beberapa manfaat yakni dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital. Dia menjelaskan, pengetahuan bisa diperoleh melalui beragam aplikasi edukatif yang bisa diunduh *gadget* tersebut. *Gadget* juga dapat melatih kemampuan berbahasa asing anak karena biasanya aplikasi maupun program yang tertera di *gadget* menggunakan bahasa asing.

Namun, *gadget* juga meninggalkan sejumlah dampak negatif antara lain dapat menghambat perkembangan motorik anak, menghambat perkembangan bahasa dan sosial anak, menimbulkan masalah perilaku, serta menimbulkan masalah kesehatan fisik. Disisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan akan

membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Dampak negatif terbesar bagi anak adalah ketika anak ketergantungan *gadget*. Ketergantungan *gadget* akan membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak, menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri. Banyak anak yang lebih memilih bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman untuk bermain sekedar bermain bola dilapangan.

Untuk memahami lebih lanjut kecanduan *gadget* anak maka peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa SMP 34 Semarang untuk melihat seberapa besar ketergantungannya terhadap *gadget*. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan peneliti menemukan salah satu siswa yang sesuai dengan tema penelitian ini, hasil wawancara dengan siswa berinisial AF adalah sebagai berikut:

*“...aku nggak kecanduan gadget mbak, kan emang sekarang semuanya punya hp, dan aku juga main hp karena banyak teman yang pakai hp juga. ...kalau dirumah ya main hp sih, tapi kan berhenti buat mandi, makan, nonton tv, apa yang lainnya gitu mbak. e... kalau ngerjain PR juga harus pakai hp mbak, kan pakai google. e... itu mbak, kalau papaku kan sibuk kerja, hp ini dibeliin pas aku masih kelas 6 SD mbak berarti kan ini hp ku, temen juga banyakan pada dirumah nggak pada main keluar jadi ya ... aku main hp aja. ....main hp itu paling main mobile legend, nonton youtube, sama itu paling whatsapp-an gitu. ... ah papa mamaku juga gak pernah ngelarang, berarti ya main hp nggakpapa mbak. kan nggak dimarahin, berarti nggak salah dong.”*

Pernyataan lain juga diungkapkan oleh siswa OR, berikut ini:

*“..nggak tau kecanduan atau tidak, kan sekarang semuanya serba digital mbak. jadi ya memang harus pakai hp buat belajar dan lain-lainnya. ...selain buat belajar juga buat komunikasi, karena memang semuanya sudah canggih, kan kalau mau janji sama temen-temen juga harus pakai whatsapp. ...kalau orangtua ya sudah bolehin, kan memang sudah dibeliin mbak, paling kalau sudah malam kadang ditegur kalau belum tidur dan masih mainan hp. Udah paling gitu-gitu aja mbk.”*

Pernyataan yang hampir sama juga disampaikan oleh siswa berinisial RH, yang menyatakan bahwa dia boleh bermain gadget tanpa adanya batasan waktu yang diberikan oleh orangtua. Adapun hasil wawancara adalah sebagai berikut:

*“aku bebas main hp kapan aja mbk, orangtuaku kan kerja semua, pulangnye sore, jadi kalau aku udah pulang sekolah bisa main hp sepuasnya sampai orangtua ku pulang mbk. ... walaupun orangtua udah pulang juga Cuma nyuruh belajar aja mbk, kan nggak ditungguin, jadi bisa kalau belajarnya sambil main hp...”*

Hasil wawancara yang dilakukan ppeneliti tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak merasa menggunakan *gadget* itu bukan hal yang salah dan wajar saja dikarenakan orang tua tidak memberikan arahan mengenai penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak berdasarkan hasil wawancara diatas lebih ke arah hiburan dan permainan jika tidak adanya kesadaran orang tua untuk memantau dan mendampingi anak. Berdasarkan fenomena dan hasil wawancara yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak dalam penggunaan *gadgetnya*. Wijanarko (2015) juga menegaskan anak adalah anak yang masih tergantung dengan orang tua, masih membutuhkan peranan asuh orang tuanya, orang tua tipe permisif ini biasanya bersifat hangat sehingga seringkali disukai oleh anak namun kurang dalam pengawasan dan kontrol, orang tua terlalu memanjakan anak.

Salah satu faktor penyebab anak mengenal *gadget* adalah orang tua karena anak tidak mungkin akan mengenal teknologi *gadget* jika anak tidak melihat kegiatan orang tua selama dirumah. kesibukan Orang tua atau orang dewasa dalam memanfaatkan media *gadget* adalah untuk mempermudah pekerjaannya, berbeda dengan anak yang diserahkan kepada orang tua atau pengasuh. Untuk itu orang tua jika tidak memberikan penjelasan atau pengetahuan yang tepat pada anak mengenai *gadget*, maka dapat membuat anak menjadi ingin tahu pada teknologi yang bernama *gadget*. Kesibukan orang tua dalam berkarir mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap keluarga bahkan tidak sedikit yang tidak memperhatikan kondisi anak (Maulina, 2014). Di setiap keluarga

mempunyai cara pengasuhan yang berbeda. Cara gaya pengasuhan merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku anak dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari terhadap keluarga. terdapat beberapa gaya pengasuhan orang tua yang diterapkan orang tua yaitu gaya pengasuhan permisif, otoriter, dan demokratis (Hanafiah, 2017). Dimana ketiga gaya pengasuhan tersebut memiliki pengertian yang tidak sama, gaya pengasuhan permisif memberikan kebebasan anak tanpa ada control dari orang tua, gaya pengasuhan otoriter adalah cara mengasuh anak yang dilakukan orang tua dengan anak harus mengikuti apa yang dikatakan orang tua tanpa kompromi dari anak dan orang tua, dan gaya pengasuhan demokratis pola asuh yang melibatkan orang tua dan anak dengan cara musyawarah.

Gaya pengasuhan orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan memberikan batasan untuk anak saat pemakaian *gadget* sehingga dapat mengurangi tingkat kecanduan *gadget* pada anak. Gaya pengasuhan yang tepat dalam mendidik dan mengawasi anak pada saat pemakaian *gadget* menjadi kunci penting dikarenakan selain memiliki dampak yang positif *gadget* juga menimbulkan dampak negatif bagi anak (Baumrind, 1991). Dalam proses pendidikan di revolusi digital orang tua harus bisa lebih mencermati kemampuan anak dalam menyikapi dan memandang dirinya secara positif agar pemakaian pada *gadget* lebih baik (Meggitt, 2013). Sehingga peneliti berusaha mencari hubungan antara pola asuh orang tua dengan penggunaan *gadget* pada anak terkait dengan adanya dampak negatif apabila anak menggunakan *gadget* anak usia dini yang dilakukan tanpa pengawasan dari orang tua. Dan dalam hal ini peneliti mempunyai tujuan yaitu menggunakan tipe gaya pengasuhan permisif dikarenakan tipe pengasuhan ini mempunyai sifat membebaskan aktivitas anak dengan kontrol yang rendah sehingga anak akan menjadi bebas (Fetty & Ristiawanti, 2018). selain itu menggunakan pengasuhan permisif orang tua untuk dapat menganalisis dimana pengasuhan permisif cenderung memanjakan, mengabaikan, dan kurang dalam bimbingan serta pengawasan sehingga anak tidak mempunyai Batasan peggunaan *gadget* dengan baik.

Menurut Wijanarko (2015) salah satu faktor yang berpengaruh terhadap intensitas anak bermain *gadget* adalah pola asuh orang tua, pola asuh permisif memanjakan anak-anak, memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Gaya asuh permisif orang tua cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan orang tua sangat sedikit memberikan bimbingan kepada mereka. Baumrind (Meggitt, 2013) juga berpendapat gaya asuh permisif orang tua cenderung bersifat penuh kehangatan dan penerimaan, namun kurang kontrol, menghargai kebebasan berekspresi anak, tidak menetapkan batasan dan membiarkan anak menetapkan batasan/aturan sendiri, dan tidak menuntut standar perilaku yang tinggi dari anak. Sehingga orang tua dengan pola asuh permisif akan cenderung tidak memperhatikan intensitas anak dalam memainkan *gadget*. Orang Tua dengan pola asuh permisif tersebut dapat meningkatkan intensitas anak bermain *gadget* dikarenakan pengawasan dan kontrol yang kurang dari orang tua, dan cenderung memberi kepercayaan dan kebebasan pada anak untuk bermain *gadget*.

Gaya pola asuh permisif dalam penelitian ini adalah sebagai salah satu faktor pengaruh kecanduan *gadget* pada anak. Dari hasil penelitian Khotimah (2019) menunjukkan bahwa pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* adalah pola asuh demokratis, dan pola asuh berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan *gadget* pada anak. Sedangkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arnis (2018) menyatakan bahwa pola asuh permisif menempati persentase tertinggi yaitu 71,2% dan 65% siswa SD memiliki penggunaan *gadget* yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pola asuh permisif dengan penggunaan *gadget* pada anak. Hasil penelitian serupa juga didapatkan dari penelitian yang dilakukan Warni (2021) dengan hasil yang menunjukkan bahwa kombinasi sikap pola asuh demokratis dan pola asuh otoriter adalah model pola asuh yang tepat dalam mendidik anak pada penggunaan *gadget*, sedangkan pola asuh permisif akan mengakibatkan anak lebih memilih menggunakan *gadget*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, mengenai penggunaan *gadget* pada anak SMP 34 Semarang untuk mengetahui pengaruh pola asuh permisif, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Pola Asuh Permisif dengan Kecanduan *Gadget* pada Siswa Kelas VII SMP N 34 Semarang”. Penelitian ini terfokus pada bagaimana pola asuh permisif dapat mempengaruhi kecanduan *gadget* pada anak.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah ada hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan *gadget* pada siswa SMP N 34 Semarang?”

### **C. Tujuan penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan *gadget* pada siswa SMP N 34 Semarang.

### **D. Manfaat penelitian**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan terkhususnya mengenai hubungan pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan *gadget* anak.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi orang tua mengenai peranan pola asuh bagi anak usia dini, serta memberikan informasi mengenai dampak positif dan dampak negatif mengenai intensitas bermain *gadget* anak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membantu peneliti lain dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kecanduan Gadget**

Pengertian gadget menurut kamus *Website New Explorer Encyclopedia Dictionary*, adalah suatu mesin kecil atau alat elektronik yang sering digunakan dengan praktis dan memiliki fitur yang lebih banyak dari telepon seluler pada umumnya. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget atau dalam Bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget baik laptop, ipad, tablet atau smartphone adalah suatu teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Kwon et al., (2013) menyebutkan bahwa istilah *smartphone addiction* atau kecanduan smartphone adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap smartphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Karuniawan dan Cahyanti (2013) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa definisi *smartphone addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis.

Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi (barang baru). Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi (Al-Ayoubi, 2017). Chiu (2014) menyebutkan juga bahwa *smartphone addiction* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih

ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan.

Menurut pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan smartphone merupakan sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan dan merupakan bentuk ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak negatif pada individu.

### **1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget**

Penyebab anak kecanduan gadget adalah selain gadget menyediakan hal-hal yang begitu menarik, kondisi keluarga dan lingkungan turut memicu pelarian anak ke gadget. Anak-anak yang kesepian dan kurang cinta dan kasih sayang dari orang tua yang sibuk, anak-anak yang diabaikan temannya, anak-anak yang mendapat hambatan bergaul (entah karena keadaan fisik, ekonomi, dll), anak-anak yang bosan beban berat dengan tugas-tugas sekolah, tiba-tiba mendapat pelarian yang menggairahkan lewat gadget.

Gadget menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak. Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget di kamar tidurnya dan tidak terdeteksi apa yang di akses oleh anak dan kebanyakan mengakses games kekerasan atau pornografi (Wijanarko & Setiawati, 2016a).

Agusta (2016) mengemukakan ada empat faktor penyebab kecanduan gadget, yaitu:

#### **a. Faktor Internal**

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- 1) Tingkat sensation seeking yang tinggi.
- 2) Self-esteem yang rendah.

3) Kepribadian ekstrasversi yang tinggi.

4) Kontrol diri yang rendah

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan gadget menurut Kotler (2007 dalam Indragiri, 2017). Faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Pola asuh orang tua

Anak-anak yang kesepian dan kurang cinta dan kasih sayang dari orang tua, Orang tua yang tidak sadar dan mengabaikan anaknya saat sibuk dan Orang tua yang kurang memahami bahaya gadget.

b. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat.

c. Budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak mengikuti trend yang ada dalam lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

d. Pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku anak seperti usia dan tahap siklus hidup, lingkungan ekonomi, gaya hidup dan konsep diri. Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi.

e. Sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak.

Sedangkan dalam pernyataan milik Fadhilah (2015) terdapat lima faktor pengaruh penggunaan gadget pada anak-anak yaitu:

a. Iklan

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

b. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan gadget.

c. Kecanggihan dari gadget

Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

d. Keterjangkauan harga gadget

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya.

e. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget.

Berdasarkan faktor-faktor kecanduan gadget menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat enam faktor utama pengaruh kecanduan gadget yaitu faktor pola asuh orangtua, sosial, lingkungan, budaya, pribadi, dan fitur-fitur yang ditawarkan dalam gadget itu sendiri.

## 2. Bentuk-Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak

Menurut Prasetya, dkk. (2016), Bentuk-bentuk penggunaan gadget pada anak adalah :

a. Sebagai Alat Komunikasi

Gadget digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang tua ketika mereka terlambat pulang sekolah, selain itu gadget juga digunakan untuk menghubungi saudara dan teman-teman.

b. Sebagai Alat Hiburan

Selain untuk alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan untuk alat hiburan. Dimana gadget bisa untuk menghilangkan rasa bosan dengan rutinitas di sekolah maka ketika pulang sekolah anak-anak menggunakan gadgetnya untuk bermain game. Karena kecanggihan gadget yang sudah dilengkapi internet dengan sistem 3G dan 4G yang dapat mempermudah penggunaannya untuk bermain *game online* maupun *game offline*.

c. Untuk Mencari Informasi Dan Mencari Tugas

Gadget yang dimiliki oleh anak-anak usia pendidikan dasar digunakan sebagai alat untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah. Dimana teknologi yang semakin canggih seperti gadget yang bisa digunakan untuk mencari informasi tentang pelajaran.

d. Untuk Berfoto/Selfi

Dengan kecanggihan gadget sehingga bisa digunakan untuk mengambil gambar atau berfoto/selfi yang mana banyak juga aplikasi-aplikasi untuk mempercantik gambar atau foto yang ada di gadget tersebut sehingga tidak perlu dengan kamera lain.

e. Untuk Membuka Internet Dan Sosial Media

Karena anak-anak rasa ingin tahunya yang tinggi sehingga gadget yang mereka miliki digunakan untuk membuka internet mencari informasi yang mereka butuhkan dan membuka sosial media yang mereka miliki. Apalagi anak usia pendidikan dasar yang pada dasarnya memang tugas perkembangannya adalah bergaul dan mencari banyak teman.

f. Untuk Melihat Situs Dewasa

Karena kecanggihan gadget yang bisa mengakses internet juga banyak situs-situs di dalamnya bahkan situs-situs dewasa, kalau tidak bisa menggunakan dengan bijak maka bisa membuat anak terjerumus ke hal-hal yang tidak baik.

### 3. Aspek-aspek Kecanduan Gadget

Aspek-aspek kecanduan gadget yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada penelitian milik Young (2009), terdapat enam aspek yang dikemukakan oleh Young (2009). Aspek-aspek tersebut yaitu :

- a. Ciri khusus/Perilaku (*salience*),  
Seseorang dengan pikiran dan bereaksi berlebihan terhadap internet dan suka berfantasi mengenai internet;
- b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*),  
kegiatan menggunakan internet yang berlebihan sehingga lupa waktu atau pengabaian kegiatan rutini- nitas yang penting dalam keseharian;
- c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*),  
seseorang yang mengabaikan pekerjaannya karena menggunakan internet, sehingga produktivitas dan kinerjanya menurun;
- d. Antisipasi (*anticipation*),  
menggunakan internet untuk menghindarkan diri dari permasalahan dikehidupan nyata;
- e. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*),  
tidak mampu mengendalikan diri sendiri untuk mengontrol durasi waktu menggunakan internet;
- f. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*),  
seseorang yang mengabaikan kehidupan sosial secara sengaja demi mengakses internet.

Penelitian Kwon, dkk. (2013) yang mengacu kepada teori Young terkait kecanduan internet, memperoleh enam aspek kecanduan smartphone yaitu gangguan dalam kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, penarikan diri, hubungan berorientasi dunia maya, penggunaan berlebihan, dan toleransi.

a. Gangguan dalam kehidupan sehari-hari

Kondisi ketika pengguna smartphone tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan. Pengguna smartphone juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada pekerjaan mereka karena terus memikirkan smartphone mereka. Selain itu, pengguna smartphone menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan smartphone sehingga mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, di pergelangan tangan atau di belakang leher, dan beberapa tempat lainnya.

b. Antisipasi positif

Perasaan bersemangat untuk menjadikan smartphone sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stres. Pengguna smartphone akan memiliki perasaan hampa tanpa smartphone. Bagi sebagian besar pengguna, smartphone bukan hanya perangkat berkomunikasi dan alat untuk bermain game. Smartphone merupakan dianggap sebagai teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas, dan memberikan rasa aman sehingga pengguna smartphone akan bersemangat untuk terus menerus menggunakan smartphone.

c. Penarikan diri

Kondisi ketika pengguna smartphone merasa tidak sabar, resah dan tidak dapat menoleransi keadaan tanpa smartphone. Hal ini ditunjukkan melalui perilaku penggunaan smartphone yang terus-menerus memikirkan smartphone yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. Selain itu, penarikan diri juga ditunjukkan ketika mengalami perubahan emosional seperti merasa marah ketika terganggu saat menggunakan smartphone yang dimilikinya.

d. Hubungan berorientasi dunia maya

Kondisi ketika seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jejaring sosial (*social network*) pada smartphone dibandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan

pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan smartphone dan terus-menerus memeriksa smartphone yang dimilikinya.

e. Penggunaan berlebihan

Penggunaan smartphone secara berlebihan dan tidak terkendali. Penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui smartphone daripada meminta bantuan orang lain. Selain itu, perilaku lainnya adalah pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya smartphone dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan smartphone tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya.

f. Toleransi

Kondisi ketika pengguna smartphone selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan smartphone. Individu dengan kecanduan smartphone akan menunjukkan kesulitan untuk menghentikan diri saat menggunakan smartphone.

Berdasarkan aspek-aspek kecanduan gadget menurut para ahli tersebut maka peneliti akan menggunakan aspek milik young (2009) sebagai acuan dalam pembuatan instrumen skala kecanduan gadget pada penelitian ini. Aspek-aspek tersebut adalah perilaku/ ciri khusus (*salience*), penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), antisipasi (*anticipation*), ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*) dan pengabaian akan kehidupan sosial (*neglect to social life*).

#### 4. Tanda Anak Kecanduan Gadget

Menurut Wulansari, (2017). Orang tua dapat mengetahui apakah anaknya telah kecanduan gadget atau tidak dapat dilihat dari perilaku anak itu sendiri. Berikut ini tanda-tanda anak yang kecanduan:

- a. Penggunaan gadget secara terus-menerus disertai kurangnya minat untuk bersosialisasi.

- b. Menghabiskan waktu lebih dari 2 (dua) jam untuk menggunakan gadget.
- c. Melakukan protes atas segala pembatasan dan aturan soal gadget.
- d. Selalu minta diberikan gadget. Jika tidak diberi anak akan mengamuk.
- e. Tidak mau beraktivitas di luar rumah. Misalnya, bersikeras minta pulang cepat agar bisa bermain game di rumah.
- f. Menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain gadget seperti tidak mau disuruh orang tua untuk tidur atau mandi.

Selain itu, Menurut Wijanarko & Setiawati, (2016). Terdapat tanda anak memiliki kecanduan gadget, adapula gejala yang timbul pada anak yang kecanduan gadget. Adapun gejalanya adalah sebagai berikut:

- a. Pikiran pecandu internet (gadget) terus menerus tertuju pada arah aktivitas berinternet dan sulit untuk dibelokkan ke arah lain.
- b. Adanya kecendrungan penggunaan waktu berinternet (gadget) yang terus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya.
- c. Adanya perasaan tidak nyaman, murung atau cepat tersinggung/marah ketika yang bersangkutan berusaha menghentikan penggunaan internet (gadget).
- d. Adanya kecendrungan untuk tetap online melebihi dari waktu yang ditargetkan.

## **B. Pola Asuh Orangtua**

### **1. Pengertian Pola Asuh**

Pola asuh orang tua berarti kebiasaan orang tua, ayah dan ibu dalam memimpin, mengasuh, dan membimbing anak dalam keluarga. Mengasuh dalam arti menjaga dengan cara merawat dan mendidiknya. Membimbing dengan cara membantu, melatih, dan sebagainya (Djamarah, 2018). Pola asuh orang tua disini

sangat diperlukan dalam perkembangan anak agar anak dapat berkembang sesuai dengan kondisi umur mereka.

Pola asuh orang tua merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anaknya. Sikap orang tua memberikan aturan-aturan, hadiah maupun hukuman, cara orangtua memberikan perhatian serta tanggapan terhadap anak (Muazar, 2015). Intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berpikir.

Cara orang tua bertindak sebagai suatu aktivitas kompleks yang melibatkan banyak perilaku spesifik secara individu atau bersama-sama sebagai serangkaian usaha aktif untuk mengarahkan anaknya (Madyawati, 2017). Cara-cara yang digunakan misalnya, memberi kesempatan kepada anak untuk merealisasikan ide-idenya, menghargai ide-ide tersebut, memuaskan dorongan keingintahuan anak dengan jalan seperti menyediakan bacaan, alat-alat keterampilan, dan alat-alat yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak.

Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dan anak termasuk caranya menerepkan aturan, mengajarkan nilai/norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku yang baik, sehingga dijadikan contoh/panutan bagi anaknya (Muazar, 2015). Pola asuh orang tua terhadap anak, termasuk remaja, sangat bervariasi. Ada yang pola asuhnya menurut apa yang dianggap terbaik oleh dirinya sendiri saja sehingga ada yang bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi ada juga yang penuh cinta kasih. Selama anak belum dewasa, orang tua mempunyai peranan pertama atau utama bagi anak-anaknya. Untuk membawa anak kepada kedewasaan, orang tua harus memberi contoh yang karena anak suka mengimitasi kepada orang tuanya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa pakar dapat peneliti simpulkan bahwasanya pola asuh adalah cara atau strategi orang tua dalam mendidik, mengasuh dan melindungi anak. Pola asuh orang tua tercermin dari sikap dan interaksi orang tua dengan anak dalam kehidupan sehari-hari. Sikap maupun

interaksi orang tua tercermin dalam kehidupan sehari-hari antara lain: bagaimana cara orang tua membuat peraturan bagi anak, bagaimana cara orang tua mendukung keberhasilan anak, dan bagaimana cara orang tua memberikan hukuman kepada anak.

## 2. Macam-macam Pola Asuh

Model pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak-anaknya akan mempengaruhi kepribadian anak dalam proses perkembangannya. Sehingga kualitas dan potensi anak untuk mengembangkan diri dapat berawal dari jenis pola asuh apa yang diterapkan orang tua kepada anaknya tersebut. Menurut Kyle dan Carman, (2012) menyebutkan ada tiga macam pola asuh yaitu:

### a. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter ini orang tua mengharapkan kepatuhan dari anak dan melarang anak mempertanyakan peraturan keluarga. Orang tua memberikan sedikit dukungan dan kontrol yang tinggi terhadap anak. Peraturan dan standar yang ditetapkan sebelumnya oleh orang tua dipaksa secara ketat dan keras, orang tua berharap anaknya menerima keyakinan dan nilai keluarga serta menuntut penghormatan atas keyakinan itu (Kyle & Carman., 2012).

### b. Pola Asuh Demokratis

Pola asuh *otoratif* atau demokratis ini orang tua menunjukkan sedikit penghargaan terhadap opini anak. Meskipun orang tua masih memiliki wewenang akhir dan berharap anak untuk mematuhi peraturan, orang tua otoratif mengizinkan anaknya menjadi berbeda dan meyakini bahwa setiap anak bersifat unik. Mereka memperlihatkan kehangatan dan menjalankan peraturan dan standar keluarga secara konsisten, adil dan tegas tanpa menekankan hukuman. Jenis menjadi orang tua ini berhubungan dengan peningkatan kemandirian, kebahagiaan dan kepercayaan diri serta menjadi individu yang bertanggung jawab secara sosial (Kyle & Carman., 2012).

c. Pola Asuh Permisif

Pola asuh *permissive* atau *laissez-faire* (tidak membatasi) ini orang tua memiliki sedikit kontrol atas perilaku anak-anak mereka, peraturan mungkin tidak konsisten, tidak jelas atau tidak ada. Orang tua *permissive* mengizinkan anak-anak mereka Keadaan masyarakat dimana keluarga itu hidup. Menentukan standar dan peraturan untuk diri mereka sendiri, orang tua dapat bersikap hangat, dingin atau tidak terlibat. Terdapat lebih banyak efek negatif dari pada efek positif, efek negatif mencangkup anak-anak menjadi impulsif, kurang bahagia, kinerja sekolah buruk, kurang bertanggung jawab serta kurang kemandirian (Kyle & Carman., 2012).

Menurut Hurlock (1978 dalam Indragiri, 2017) terdapat tiga tipe pola asuh orang tua terhadap anak di antaranya pola asuh demokratis, otoriter, dan permisif.

- a. Pola asuh otoriter ditandai dengan cara mengasuh anak dengan aturanaturan yang ketat, seringkali memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua), kebebasan untuk bertindak atas nama diri sendiri dibatasi.
- b. Pola asuh permisif ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa atau muda, ia diberi kelonggaran seluas-luasnya untuk melakukan apa saja yang dikehendaki.
- c. Pola asuh demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung pada orang tua.

Menurut Diana Baumrind, (Desmita, 2012) terdapat tiga tipe pola asuh yang dikaitkan dengan aspek-aspek yang berbeda dalam tingkah laku anak, yaitu:

- a. Pola asuh otoritatif (*authoritative parenting*) adalah salah satu gaya pengasuhan yang memperlihatkan pengawasan ekstra ketat terhadap tingkah laku anak, tetapi orang tua juga bersikap responsif, menghargai,

dan menghormati pemikiran, perasaan serta mengikutsertakan anak dalam mengambil keputusan.

- b. Pola asuh otoriter (*authoritarian parenting*) adalah suatu gaya pengasuhan yang membatasi dan menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orang tua.
- c. Pola asuh permisif (*permissive parenting*). Gaya pengasuhan permisif dibedakan dalam dua bentuk, yaitu :
  - a. Pengasuhan *permissive-indulgent* yaitu suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menetapkan sedikit batas atau kendali atas mereka.
  - b. Pengasuhan *permissive-different*, yaitu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa secara umum ada tiga macam pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada anaknya, yaitu pola asuh demokratis, pola asuh otoriter, dan pola asuh permisif. (a) Pola asuh otoriter yaitu menekankan segala aturan orang tua harus ditaati oleh anak. Orang tua bertindak semena-mena, tanpa dapat dikontrol oleh anak. Anak harus menurut dan tidak boleh membantah terhadap apa yang diperintahkan oleh orang tua. (b) Pola asuh permisif yaitu segala aturan dan ketetapan keluarga di tangan anak. Apa yang dilakukan oleh anak diperbolehkan orang tua. Orang tua menuruti kemauan anak. Anak cenderung bertindak semena-mena, tanpa pengawasan orang tua. Ia bebas melakukan apa saja yang diinginkan. (c) Pola asuh demokratis yaitu kedudukan antara orang tua dan anak sejajar. Suatu keputusan diambil bersama dengan mempertimbangkan kedua belah pihak. Anak diberi kebebasan yang bertanggung jawab, artinya apa yang dilakukan oleh anak tetap harus dibawah pengawasan orang tua dan dapat dipertanggungjawabkan secara moral. Orang tua dan anak tidak dapat berbuat semena-mena. Anak diberi kepercayaan dan dilatih untuk mempertanggungjawabkan segala tindakannya.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh

Menurut Hurlock (1978) faktor-faktor penting yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah sebagai berikut:

a. Keinginan untuk mendapat anak

Sebagian orang menginginkan banyak anak, yang lain hanya menginginkan sedikit atau sama sekali tidak. Beberapa di antaranya merasa perkawinannya tidak lengkap tanpa anak dan yang lain merasa bahwa anak hanya merupakan hambatan terhadap keberhasilan pekerjaan atau kenaikan tersebut. Hal ini tersebut akan berpengaruh dalam proses pengasuhan terhadap anak.

b. Keadaan fisik selama kehamilan

Apabila calon ibu merasa sehat dan sedikit menderita gangguan walaupun beberapa gangguan itu lazim terjadi, ia mungkin lebih bersikap menguntungkan dari pada calon ibu yang banyak menderita gangguan.

c. Keadaan selama kehamilan

Bagi banyak wanita, kehamilan merupakan saat depresi, kecemasan, dan khawatir tentang kelahiran anak, mempunyai anak yang cacat, atau ketidakmampuan untuk menjadi seorang ibu. Bagi yang lain, keadaan selama kehamilan tersebut merupakan saat penantian yang bahagia.

d. Mimpi dan fantasi calon ibu

Rasa takut, keraguan, dan kecemasan untuk memiliki anak yang dialami calon ibu sering diperkuat oleh mimpi dan fantasi.

e. Pengalaman awal dengan anak

Calon orang tua yang mempunyai pengalaman merawat saudaranya akan cenderung mempunyai sikap yang kurang menerima dalam hal mempunyai anak dari pada mereka yang tidak mempunyai pengalaman tersebut.

f. Sikap dan pengalaman teman

Teman-teman yang mempunyai pengalaman yang tidak menyenangkan di rumahnya dan tidak bahagia dalam perannya sebagai orang tua dapat mempengaruhi sikap calon orang tua

g. Konsep tentang anak yang diinginkan

Bila orang tua mempunyai konsep yang diinginkan mengenai calon anak, akan memungkinkan munculnya rasa kecewa dan tidak senang apabila anak tersebut tidak sesuai dengan konsep yang diinginkan.

h. Kelas sosial orang tua

Banyak orang tua dari kelas rendah cenderung menganggap menjadi orang tua sebagai “akibat yang tak terletakkan karena hubungan kelamin”. Sedangkan mereka yang berasal dari kelas menengah dan kelas atas menganggapnya sebagai “pemenuhan” suatu perkawinan.

i. Status ekonomi

Jika kondisi keuangan terbatas, sikap orang tua terhadap kedatangan seorang anak akan terpengaruh.

j. Usia orang tua

Secara umum orang tua yang lebih berumur menerima perannya sepenuh hati dari pada mereka yang lebih muda. k. Minat dan aspirasi calon ibu  
Wanita yang aspirasi utamanya adalah untuk menjadi ibu yang lebih baik mempunyai sikap menguntungkan terhadap calon anaknya dari pada wanita yang perhatiannya mengutamakan dan memusatkan pada kegiatan sosial atau pekerjaan.

Menurut Indragiri, (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah sebagai berikut :

- a. Pengalaman masa lalu, perlakuan orang tua terhadap anak-anaknya mencerminkan perlakuan mereka terima waktu kecil dulu. Bila perlakuan

yang mereka terima keras dan kejam, maka pelakuan terhadap anak-anaknya juga keras seperti itu.

- b. Kepribadian orang tua, kepribadian orang tua dapat mempengaruhi cara pengasuhannya, orang tua yang berkepribadian tertutup cenderung memperlakukan anaknya dengan ketat dan otoriter.
- c. Nilai-nilai yang dianut orang tua, ada sebagian orang tua yang menganut paham aqualitarian yaitu kedudukan anak sama dengan kedudukan orang tua. Contohnya : orang tua yang mengutamakan segi intelektual dalam kehidupan mereka, atau segi rohani dan lain-lain. Hal ini tentunya akan berpengaruh pula dalam usaha mendidik anak-anaknya.

### C. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif atau *laissez-faire* (tidak membatasi) adalah pola asuh yang memiliki sedikit kontrol atas perilaku anak-anak mereka. Peraturan atau standar mungkin tidak konsisten, tidak jelas atau tidak ada. Orang tua permisif mengizinkan anak-anak mereka menentukan standar dan peraturan diri mereka sendiri untuk perilaku, disiplin dapat longgar, orang tua dapat bersikap hangat, dingin atau tidak ada. Terdapat lebih banyak efek negatif dari pada efek positif terkait dengan gaya menjadi orang tua ini. Efek negatif mencakup anak-anak menjadi impulsif, kurang bahagia, kinerja sekolah buruk dan kurang tanggung jawab serta kemandirian (Kyle & Carman., 2012).

Pola asuh *permissive* adalah pola asuh yang orang tua nya berusaha berperilaku menerima dan bersikap positif terhadap impuls (dorongan emosi), keinginankeinginan dan perilaku anaknya, hanya sedikit menggunakan hukuman, berkonsultasi pada anak, membiarkan anak untuk mengatur aktivitasnya sendiri dan tidak mengontrol (Widyarini, 2009).

Pola asuh *permissive* adalah pola asuh yang memperlihatkan bahwa orang tua cenderung menghindari konflik dengan anak, sehingga orang tua banyak bersikap membiarkan apa saja yang dilakukan anaknya (Muazar, 2015). Pola asuh

permisif biasanya tidak membimbing anak ke pola perilaku yang disetujui secara sosial dan tidak menggunakan hukuman. Anak dibiarkan meraba dalam situasi yang terlalu sulit untuk ditanggulangi oleh mereka sendiri tanpa bimbingan atau pengendalian. Orang tua disini terlalu membiarkan anak tanpa ingin tahu apa yang dirasakan anak. Pola asuh seperti ini biasanya menjadikan anak merasa kurang disayang atau diperhatikan.

### 1. Tipe-Tipe Pola Asuh Permisif

#### a. Pola Asuh *Permissive Indifferent* (Tidak Peduli)

Orang tua dengan tipe pola asuh ini akan melakukan apapun yang dibutuhkan untuk meminimalisir waktu dan energi yang diperlukan untuk berinteraksi dengan anaknya, mereka kurang menunjukkan sikap menerima terhadap anak, tidak peduli pada apa yang telah, sedang atau yang akan dilakukan anaknya. Mereka bahkan hanya mengetahui sedikit sekali mengenai perihal anaknya, mereka juga jarang berkomunikasi dengan anaknya. Kasarnya, orang tua dengan tipe ini menelantarkan anaknya sendiri, mereka tidak membesarkan anak-anak mereka dengan melihat hal-hal yang baik bagi perkembangan anaknya, tetapi lebih bersifat "*parent-centred*" dimana mereka membangun kehidupan rumah mereka untuk memenuhi kebutuhan mereka saja. Dengan pola asuh ini anak mendapatkan kebebasan sebanyak mungkin dari orang tua tanpa ada batasan untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah memberi aturan atau pengarahan pada anaknya, semua keputusan di serahkan kepada anak tanpa ada pertimbangan dari orang tua, anak tidak tahu apakah perilakunya benar atau salah karena orang tua tidak pernah membenarkan atau menyalahkan anak (Indragiri, 2017).

#### b. Pola Asuh *Permissive Indulgent* (Memanjakan)

Orang tua dengan tipe pola asuh ini menunjukkan rasa sayang dan penerimaannya terhadap anak namun amat pasif dalam masalah disiplin. Mereka memberikan tuntutan rendah terhadap perilaku anaknya, sehingga

mereka memiliki tingkat kebebasan yang tinggi untuk melakukan tindakan yang diinginkannya. Orang tua dengan tipe seperti ini biasanya percaya bahwa kontrol terhadap anak hanya akan membatasi kebebasan dan kreativitas anak dan akan mengganggu perkembangan anak yang semestinya. Dengan kata lain, orang tua tidak pernah menuntut tanggung jawab anak dan bahkan mungkin tidak pernah menghukum anak saat anak berbuat salah. Orang tua dengan pola asuh seperti ini tidak secara aktif membentuk perilaku anaknya (Indragiri, 2017).

## **2. Aspek-aspek Pola Asuh Permisif**

Menurut Hurlock (2012) gaya pengasuhan permisif yaitu orang tua terlampaui responsif pada anaknya sehingga cenderung selalu menuruti serta memberi izin untuk buah hatinya bertingkah laku sesuai apa yang anak sukai. Dalam pengasuhannya orang tua terlalu murah hati, hangat yang cenderung memanjakan anak, serta kurangnya tuntutan dan kontrol dari orang tua sendiri. Hal tersebut dapat membuat anak bingung terhadap perilakunya apakah yang dilakukan benar atau salah, Namun kala putra atau putrinya bertingkah laku salah orang tua memaafkan dan tidak menghukumnya. Terdapat empat aspek menurut Baumrind dalam Hurlock (2012) :

- a. Orang tua membiarkan anak melakukan apa yang
- b. Orang tua memberi sedikit batasan kepada anak
- c. Memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan keinginannya
- d. Keinginan anak dipenuhi oleh orang tua

Ada tiga aspek penting dalam pola asuh ini, Irawati (2009) dan Ulwan (2002) mengatakan bahwa setidaknya ada tiga aspek yang pola asuh orang tua ini, ketiga aspek tersebut adalah:

- a. Komunikasi antara orang tua dan anak.
- b. Kewibawaan orang tua.
- c. Keteladanan orang tua (uswah khasanah).

Menurut Jensen (Hurlock, 2012) terdapat empat aspek pola asuh permisif yaitu:

- a. Orangtua kurang kontrol
- b. Pengabaian keputusan
- c. Orangtua merasa bodoh
- d. Orangtua kurang memperhatikan anak

Menurut Hurlock (2012) sendiri mengemukakan bahwa terdapat empat aspek pola asuh permisif yaitu:

- a. Kontrol terhadap anak kurang, menyangkut tidak adanya pengarahan perilaku anak sesuai dengan norma masyarakat, tidak menaruh perhatian dengan siapa saja anak bergaul.
- b. Pengabaian keputusan, mengenai membiarkan anak untuk memutuskan segala sesuatu sendiri, tanpa adanya pertimbangan dengan orang tua.
- c. Orang tua bersifat masa bodoh, mengenai ketidak-pedulian orang tua terhadap anak, tidak adanya hukuman saat anak sedang melakukan tindakan yang melanggar norma.
- d. Pendidikan bersifat bebas, mengenai kebebasan anak untuk memilih sekolah sesuai dengan keinginan anak, tidak adanya nasihat disaat anak berbuat kesalahan, kurang memperhatikan pendidikan moral.

Menurut Wijaya dan Rinaldi (2018) aspek pola asuh permisif yaitu :

- a. Kurangnya bimbingan
- b. Orang tua tidak memberi hukuman ketika anak melakukan kesalahan
- c. Kurangnya kekuasaan orang tua terhadap anaknya
- d. Anak diberikan kebebasan dalam perilakunya

Berdasarkan pemaparan para ahli tentang aspek-aspek pola asuh permisif dapat disimpulkan bahwa terdapat empat aspek utama dalam gaya pola asuh

permisif yaitu pengabaian kontrol dari orang tua terhadap anak, orang tua lebih memilih untuk mengabaikan anak, orang tua tidak memberikan hukuman ketika anak melakukan kesalahan dan keinginan anak selalu terpenuhi tanpa ada batasannya.

### 3. Dampak Pola Asuh Permisif

Menurut Indragiri, (2017). Dampak pola asuh *permissive* terhadap perkembangan anak adalah :

- a. Mudah terjerat dalam pergaulan yang salah
- b. Tidak matang dan tidak bertanggung jawab
- c. Kurang percaya diri
- d. Agresif, tidak menurut, dan impulsif
- e. Perkembangan anak jadi tidak matang, emosi mudah berubah, dan kurang bertanggung jawab
- f. Kurang motivasi untuk berprestasi
- g. Pemberontak
- h. Manja dan ingin mendominasi.

Sedangkan menurut Fadhilah dkk., (2021) terdapat enam dampak pola asuh permisif yaitu :

- a. Anak akan memaksakan kehendak dan keinginannya meskipun apa yang diinginkan tidak tersedia.
- b. Anak akan mengalami ledakan emosi apabila keinginannya tidak dipenuhi seperti menangis sambil berteriak bahkan memukul orang disekitarnya sampai apa yang diinginkan dapat tercapai.
- c. Anak sulit bersosialisasi dengan orang lain bahkan dengan teman sebayanya sekalipun.
- d. Anak tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain.

- e. Anak memiliki sikap tidak mau mengalah ketika bermain.
- f. Anak tidak terbiasa untuk meminta maaf apabila melakukan kesalahan.

Berdasarkan dampak yang telah disebutkan diatas, dapat didimpulkan bahwa dampak dari pola asuh permisif adalah anak mengembangkan perasaan bahwa orang tua lebih mementingkan aspek lain dalam kehidupan dari pada anaknya. Oleh karenanya, anak banyak yang kurang memiliki kontrol diri dan tidak dapat mengatasi kemandirian secara baik. Mereka memiliki harga diri yang rendah, tidak matang, dan mungkin terisolasi dari keluarga. Pada saat remaja mereka memperlihatkan kenakalan. Anak jarang belajar menghormati orang lain dan memiliki kesulitan dalam mengendalikan tingkah laku mereka. Mereka bisa menjadi agresif, mendominasi.

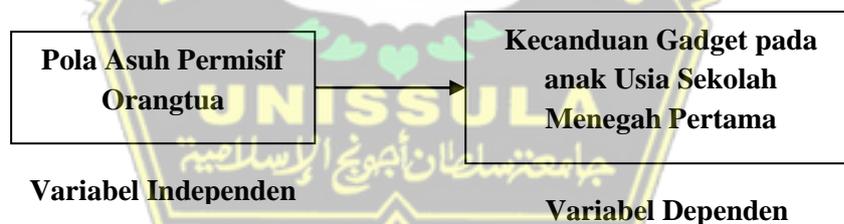
#### **D. Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Pola Asuh Permisif**

Saat ini pengguna gadget tidak hanya dikalangan orang dewasa namun hampir semua kalangan memiliki gadget termasuk anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Gadget sangat mempengaruhi perilaku anak, khususnya usia Sekolah Dasar. Penggunaan gadget yang berlebihan membuat pola belajar anak berantakan, bersikap individualis dan bersikap semaunya sendiri. Hal tersebut ditimbulkan oleh pemikiran bahwa gadget adalah segalanya. Penggunaan gadget yang berlebih tentunya tidak baik bagi perkembangan. Dalam hal ini pola asuh orang tua sangat mempengaruhi intensitas penggunaan gadget pada anak.

Gaya pengasuhan orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan memberikan batasan untuk anak saat pemakaian gadget sehingga dapat mengurangi tingkat kecanduan gadget pada anak. Gaya pengasuhan yang tepat dalam mendidik dan mengawasi anak pada saat pemakaian gadget menjadi kunci penting dikarenakan selain memiliki dampak yang positif gadget juga menimbulkan dampak negatif bagi anak. Dalam penelitian ini akan digunakan pola asuh permisif sebagai variabel bebas. Pada jenis pola asuh ini, anak bersifat

dominan. Maksudnya anak diberikan kebebasan tanpa pengawasan. Anak sedikit sekali dituntut untuk memiliki tanggung jawab. Anak diberi kebebasan untuk mengatur dirinya sendiri, arahan dari orang tua sangat kurang. Penerapan pola asuh permisif menyebabkan anak lebih bertindak sesuka hati karena tidak merasa mendapat kasih sayang dari orang tua. Anak juga akan menganggap dirinya bukanlah bagian penting dalam keluarga. Sehingga akan cenderung bersikap kurang kondusif seperti agresif, suka memberontak, pola belajar berantakan, prestasi menurun dan sebagainya.

Dalam proses pendidikan di revolusi digital orang tua harus bisa lebih menyikapi pemakaian gadget pada anak. Sehingga peneliti berusaha mencari hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia sekolah menengah pertama kelas VII SMP di SMP Negeri 34 Semarang tahun 2022. Adapun variabel independennya adalah pola asuh permisif orang tua dan variabel dependennya adalah kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar yang di gambarkan dengan kerangka konsep di bawah ini.



**Gambar Skema 1 Kerangka Konsep**

### **E. Hipotesis**

Hipotesis adalah pernyataan yang bersifat dugaan (*conjectural*) tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Pernyataan ini selalu di ungkapkan dalam bentuk kalimat pernyataan (*declarative statement*) dan menghubungkan balik secara umum maupun secara khusus tentang variabel yang satu dengan yang lain (Setyosari, 2016).

Berdasarkan kerangka pemikiran penelitian diatas, maka yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Adanya hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan penggunaan gadget pada anak usia sekolah menengah pertama.”



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Variabel**

Identifikasi variabel yang terdapat dalam penelitian harus ditentukan terlebih dahulu sebelum metode pengolahan data dan analisis data diperhitungkan, karena identifikasi variabel-variabel penelitian akan membantu menentukan teknik analisis data yang digunakan. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah:

1. Variabel tergantung (Y) : Kecanduan Gadget Siswa SMP
2. Variabel bebas (X) : Pola asuh permisif orang tua

#### **B. Definisi Operasional Variabel**

Menurut (Sujarweni, 2018), Definisi operasional adalah variabel penelitian dimaksudkan untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilakukan analisis. Batasan operasional dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Pola asuh permisif orang tua**

Pola asuh permisif orang tua adalah orangtua yang cenderung membebaskan anaknya dan tanpa adanya kontrol dan tanggung jawab pada saat anak melakukan kegiatan yang tidak semestinya. Aspek – aspek pola asuh permisif terdiri tidak ada aturan ketat dari orang tua, punishment tidak diberikan, *reward* tidak diberikan untuk perilaku yang baik, ada pengertian bahwa perbuatan baik akan dipelajari dari perbuatan yang salah. Pola asuh permisif diukur dengan skala pola asuh permisif. Semakin tinggi skor yang didapat berarti semakin tinggi pola asuh permisif orangtua maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan gadget anak. Skor total yang diperoleh dari keseluruhan jumlah item pada skala penelitian ini akan menunjukkan semakin

tinggi skor maka semakin tinggi pula tingkat pola asuh permisif orangtua. Sebaliknya semakin rendah skor menunjukkan semakin rendah tingkat pola asuh permisif orangtua.

## **2. Kecanduan Gadget Siswa SMP**

Kecanduan gadget dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku yang tidak terkontrol dalam menggunakan gadget yang dapat mengakibatkan adanya perubahan signifikan pada rutinitas seseorang di kesehariannya. Tingkat Kecanduan Gadget merupakan tingkat ketergantungan remaja terhadap gadget. Kecanduan gadget diukur dengan skala Kecanduan gadget.. Skor total yang diperoleh dari keseluruhan jumlah item pada skala penelitian ini akan menunjukkan semakin tinggi skor maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan gadget. Sebaliknya semakin rendah skor menunjukkan semakin rendah tingkat kecanduan gadget.

### **C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015). Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2018).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 34 Semarang. Jumlah siswa yang ada pada SMP N 34 Semarang sebanyak 795 siswa. Berikut ini adalah jumlah siswa per kelas yang ada di SMP N 34 Semarang.

**Tabel 1. Jumlah Siswa Tiap Kelas**

Kelas	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX
A	34	34	33
B	34	33	33
C	34	33	33
D	34	33	32
E	34	33	32
F	34	33	32
G	34	33	32
H	33	33	32

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2012). Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mengambil semua untuk penelitian misal karena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sujarweni, 2018) dan menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik Sampling

Teknik atau pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel dengan cara kluster (*Cluster Random Sampling*) adalah melakukan randomisasi terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara individual (Azwar, 2015). Peneliti menggunakan teknik ini disebabkan oleh populasi SMP N 34 Semarang terdiri dari kluster-kluster atau rumpun-rumpun kelas.

### D. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjangkau informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian (Sujarweni, 2018). Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan skala

psikologi. Adapun skala psikologi yang akan digunakan dalam penelitian akan dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Skala Pola Asuh Permisif

Untuk mengungkap tingkat Pola Asuh Permisif peneliti menggunakan alat ukur yang telah ada dengan mengacu pada aspek-aspek Pola Asuh Permisif yang diungkapkan oleh Jensen (Santrock, 2012).

**Tabel 2. Blue Print Pola Asuh Permisif**

No.	Aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah
1	Orangtua kurang kontrol	4	4	8
2	Pengabaian keputusan	4	4	8
3	Orangtua merasa bodoh	4	4	8
4	Orangtua kurang memperhatikan anak	4	4	8
	Jumlah	16	16	32

Adapun skala ini terdiri dari 32 aiem. Pernyataan dalam skala ini mengandung kecenderungan *favourable* yaitu pernyataan yang mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: SL (Selalu): 4, S (Sering): 3, Jarang (Jarang): 2, Tidak Pernah (TP): 1. Sedangkan pernyataan dalam skala yang mengandung kecenderungan *unfavourable* yaitu: pernyataan yang tidak mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: SL (Selalu): 1, S (Sering): 2, J (Jarang): 3, TP (Tidak Pernah): 4. Adapun *blue print* skala kenakalan remaja yang digunakan dalam peneltian ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 3. Blue Print Bobot Skor Pernyataan Pola Asuh Permisif**

Jawaban	Intensitas	<i>favourable</i>	<i>unfavourable</i>
Selalu (SL)	> 3 kali	4	1
Sering (S)	2 kali	3	2
Jarang (J)	1 kali	2	3
Tidak Pernah (TP)	-	1	4

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan kuesioner pada siswa SMP N 34 Semarang.

## 2. Skala Kecanduan Gadget

Kecanduan gadget diungkap dengan skala kecanduan gadget yang mengacu pada aspek-aspek kecanduan gadget yang diungkapkan oleh Young (2009). Butir-butir angket disusun berdasarkan 6 aspek, yaitu (a) Perilaku/Ciri Khusus (*Salience*); (b) Penggunaan yang berlebihan (*Excessive use*); (c) Pengabaian pekerjaan (*Neglect to work*); (d) Antisipasi (*Anticipation*); (e) Ketidakmampuan mengontrol diri (*Lock of control*); (f) Mengabaikan akan kehidupan sosial (*Neglect to social life*).

**Tabel 4. Blue Print Skala Kecanduan gadget**

No.	Aspek	Nomor Item		Jumlah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Perilaku/Ciri Khusus ( <i>Salience</i> )	3	3	6
2	Penggunaan yang berlebihan ( <i>Excessive use</i> )	3	3	6
3	Pengabaian pekerjaan ( <i>Neglect to work</i> )	3	3	6
4	Antisipasi ( <i>Anticipation</i> )	3	3	6
5	Ketidakmampuan mengontrol diri ( <i>Lock of control</i> )	3	3	6
6	Mengabaikan akan kehidupan sosial ( <i>Neglect to social life</i> )	3	3	6
Jumlah		18	18	36

Skala ini terdiri dari 36 item, pada tiap-tiap item disediakan empat alternatif jawaban, dan dalam menjawab Responden memilih salah satu alternatif jawaban dengan membubuhkan tanda (√) pada kotak yang disediakan. Alternatif jawaban adalah sebagai berikut : sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), tidak Sesuai (TS), dan sangat tidak Sesuai (STS). Pernyataan-pernyataan dalam skala ini ada yang mengandung sikap *favorable* (mendukung) dan ada juga yang mengandung *unfavorable* (tidak mendukung).

Untuk menentukan skor terhadap jawaban Responden, maka ditetapkan norma penskoran terhadap jawaban sebagai berikut :

**Tabel 5. Bobot Skor Pernyataan Kecanduan gadget**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Favorable</i></b>	<b><i>unfavorable</i></b>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

### **E. Uji Validitas, Daya Beda Aitem, Reliabilitas**

#### **1. Uji Validitas**

validitas merupakan kecermatan dan ketepatan alat ukur dalam melaksanakan fungsi pengukuran (Sugiyono, 2015). Menurut Ghozali, (2015) Uji validitas digunakan untuk mengetahui sah atau tidaknya suatu kuesioner penelitian. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan yang ada pada kuesioner tersebut mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi adalah keselarasan antara aitem yang telah dibuat dengan memasukan atribut yang akan diukur (Azwar, 2015). Validitas isi dapat dievaluasi secara nalar dan akal sehat. Keputusan mengenai valid atau selarasnya aitem dengan tujuan alat ukur tidak dapat dinilai sendiri oleh peneliti, melainkan juga memerlukan kesepakatan penilaian dari penilai yang kompeten atau yang disebut dengan professional judgment. Pendapat professional dalam mengkaji validitas skala penelitian ini adalah dosen pembimbing skripsi.

#### **2. Uji Daya Beda Aitem**

Uji daya beda aitem dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur mampu menjelaskan atribut yang akan diukur (Azwar, 2015). Uji daya beda aitem dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* menggunakan program SPSS (*Statistical Product Service Solutions*)

versi 19.0. Kriteria dalam memilih aitem berdasarkan korelasi aitem total digunakan batasan skor  $r_{ix} \geq 0,30$ . Aitem yang memiliki koefisien korelasi aitem sama dengan atau lebih besar dari batasan 0,30 maka daya beda aitem dianggap tinggi sebaliknya pada aitem yang mempunyai skor  $r_{ix}$  dibawah 0,30 daya beda dianggap rendah atau gugur. Jika terdapat aitem yang belum memenuhi tiap aspek dalam instrument alat ukur yang digunakan, maka peneliti akan menurunkan indek daya beda aitem menjadi 0,25 (Azwar, 2015).

### 3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah bagaimana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya dan dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda apabila dilakukan kembali terhadap subjek yang sama (Azwar, 2015). Sugiyono (2015) berpendapat variabel adalah kestabilan hasil alat ukur yang diperoleh dari subjek yang sama, saat dilakukan tes ulang akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas aitem dinyatakan baik, apabila koefisien reliabilitasnya berada pada rentan 0 sampai 1,00 dan semakin baik apabila mendekati 1,00 (Azwar, 2015). Pengujian reliabilitas alat ukur yang digunakan yaitu melalui SPSS (*Statistical Product Service Solutions*) versi 19.0 dengan teknik uji analisis *Alpha Cronbach*.

#### F. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data dari semua responden terkumpul seperti mengelompokan data, tabulasi data dan menyajikan data dari setiap variabel dan jenis responden sehingga dapat ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik untuk menguji hipotesis yang diteliti. Metode analisis yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah diajukan menggunakan korelasi *Pearson product moment* dengan bantuan SPSS 19.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Orientasi Kanchah dan Persiapan Penelitian**

##### **1. Orientasi Kanchah Penelitian**

Orientasi kanchah penelitian merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian guna menyiapkan hal-hal yang terkait dengan proses penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh permisif dengan kecanduan gadget. Penelitian ini melibatkan siswa-siswi SMP Negeri 34 Semarang. Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SD/MI atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SD/MI.

SMP Negeri 34 Semarang merupakan salah satu penyelenggara program SKS (sistem kredit semester) yang merupakan program pendidikan yang peserta didiknya menyepakati jumlah beban belajar yang diikuti dan atau strategi belajar setiap semester pada satuan pendidikan sesuai bakat, minat dan kemampuan / kecepatan belajarnya. SMP Negeri 34 Semarang memiliki visi dan misi khusus, adapun visi dari SMP Negeri 34 Semarang adalah “Menjadi Manusia yang Unggul dalam Prestasi Berlandaskan Iman dan Taqwa yang Berwawasan Lingkungan”. Adapun misi SMP Negeri 34 Semarang adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun kurikulum yang mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi sesuai dengan regulasi, serta memperhatikan bakat dan minat peserta didik.
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik baik akademik maupun non akademik.

- c. Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengamalan agama yang dianut peserta didik dalam rangka membentuk budi pekerti yang luhur .
- d. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan pembimbingan.
- e. Mengembangkan model penilaian yang mampu mengukur semua kompetensi siswa berbasis IT yang objektif dan akuntabel.
- f. Meningkatkan kompetensi guru dan tenaga kependidikan melalui peningkatan pendidikan dan pelatihan.
- g. Mengembangkan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran dan layanan pendidikan yang optimal.
- h. Menerapkan manajemen partisipatif yang melibatkan warga sekolah, masyarakat dan orang tua/wali peserta didik.
- i. Mengoptimalkan pengelolaan pembiayaan dengan memberdayakan potensi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Peserta didik SMP Negeri 34 Semarang pada tahun ajaran 2021/2022 adalah sebanyak 795 siswa. Pemilihan SMP Negeri 34 Semarang sebagai lokasi penelitian adalah dengan beberapa pertimbangan yaitu:

- a. Peneliti menemukan fenomena pengaruh pola asuh permisif dengan kecanduan gadget
- b. Kondisi Subjek penelitian sesuai dengan fenomena yang akan diteliti
- c. Sekolah memberikan ijin untuk dilakukan penelitian
- d. Pihak terkait bersedia menjadi subjek penelitian
- e. Belum ada penelitian dengan tema yang sama pada sekolah terkait

Alasan peneliti memilih Universitas Islam Sultan Agung Semarang karena karakteristik dan jumlah subjek telah memenuhi kriteria penelitian. Selain itu, peneliti juga menemukan fenomena yang sesuai dengan persoalan yang hendak diteliti.

## **2. Persiapan Penelitian**

Sebuah penelitian membutuhkan proses penelitian yang detail dan harus terperinci dengan baik, tujuannya untuk meminimalisir sekecil mungkin adanya kesalahan yang bisa menghambat terlaksananya keberhasilan dalam

penelitian. Persiapan penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yakni :

### 3. Persiapan Perizinan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus memiliki surat izin penelitian. Proses perizinan diawali dengan membuat surat ijin penelitian yang dibuat oleh Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang dengan nomor surat 546/C.1/Psi-SA/VII/2022 yang ditujukan kepada kepala sekolah SMP Negeri 34 Semarang, untuk dilakukannya penelitian. Setelah surat ijin diberikan, peneliti diarahkan untuk menemui guru terkait untuk menentukan waktu penelitian akan dilangsungkan.

#### a. Penyusunan Alat Ukur

Sebelum penelitian maka perlu melakukan persiapan alat ukur untuk mengukur masalah yang ingin diteliti. Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala kecanduan gadget dan skala pola asuh permisif. Penggunaan skala kecanduan gadget dan pola asuh permisif dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pengukuran. Peneliti mencari dan membandingkan berbagai macam alat ukur pola asuh permisif dan kecanduan gadget. Peneliti kemudian memutuskan alat ukur yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian dan kelebihan yang dimiliki alat ukur tersebut.

Alat ukur tersebut juga berpedoman pada aspek-aspek kecanduan gadget. Kecanduan gadget ini di ukur dengan menggunakan skala kecanduan gadget yang di dasarkan pada aspek-aspek kecanduan gadget yaitu, Perilaku/Ciri Khusus (*Salience*); Penggunaan yang berlebihan (*Excessive use*); Pengabaian pekerjaan (*Neglect to work*); Antisipasi (*Anticipation*); Ketidakmampuan mengontrol diri (*Lock of control*); Mengabaikan akan kehidupan sosial (*Neglect to social life*). Alat ukur ini terdiri dari 36 item. Terdapat sedikit perubahan dalam alat ukur ini, dikarenakan ada beberapa item yang kurang pas diterapkan pada Responden

penelitian. Perubahan tersebut hanya sekedar mengubah redaksi kata dalam kalimatnya.

Alat ukur pola asuh permisif mempunyai empat aspek, yaitu orangtua kurang kontrol, pengabaian keputusan, orangtua merasa bodoh, dan orangtua kurang memperhatikan anak. Selanjutnya penulis menyusun *blueprint* skala pola asuh permisif dengan masing-masing aspek terdiri dari 16 item *favourable* dan 16 item *unfavourable*. Alat ukur ini terdiri dari 32 item. Skala atau instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

**a) Skala Kecanduan gadget**

Skala kecanduan gadget yang digunakan pada penelitian ini didasarkan pada aspek-aspek kecanduan gadget yaitu, Perilaku/Ciri Khusus (*Salience*); Penggunaan yang berlebihan (*Excessive use*); Pengabaian pekerjaan (*Neglect to work*); Antisipasi (*Anticipation*); Ketidakmampuan mengontrol diri (*Lock of control*); Mengabaikan akan kehidupan sosial (*Neglect to social life*). Sebaran aitem kecanduan gadget dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

**Tabel 6. Sebaran Aitem Kecanduan gadget**

No.	Aspek	Jumlah Item		Jumlah Aitem
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Perilaku/Ciri Khusus ( <i>Salience</i> )	1, 2, 3	4, 5, 6,	6
2	Penggunaan yang berlebihan ( <i>Excessive use</i> )	7, 8, 9,	10, 11, 12,	6
3	Pengabaian pekerjaan ( <i>Neglect to work</i> )	14, 13, 15,	16, 17, 18,	6
4	Antisipasi ( <i>Anticipation</i> )	19, 20, 21,	22, 23, 24,	6
5	Ketidakmampuan mengontrol diri ( <i>Lock of control</i> )	25, 26, 27,	28, 29, 30,	6
6	Mengabaikan akan kehidupan sosial ( <i>Neglect to social life</i> )	31, 32, 33,	34, 35, 36	6
<b>Total Aitem</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>36</b>

### b) Skala Pola Asuh Permisif

Penyusunan skala pola asuh permisif didasarkan pada aspek-aspek dukungan sosial yang diungkapkan oleh Jensen (Santrock, 2012). Butir-butir skala instrumen disusun berdasarkan 4 aspek, yaitu aspek orangtua kurang kontrol, pengabaian keputusan, orangtua merasa bodoh, dan orangtua kurang memperhatikan anak. Sebaran aitem pola asuh permisif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7. Sebaran Aitem Pola Asuh Permisif**

No.	Aspek	Nomor Item		Jumlah Aitem
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Orangtua kurang kontrol	1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8	8
2	Pengabaian keputusan	9, 10, 11, 12	13, 14, 15, 16	8
3	Orangtua merasa bodoh	17, 18, 19, 20	21, 22, 23, 24	8
4	Orangtua kurang memperhatikan anak	25, 26, 27, 28	29, 30, 31, 32	8
<b>Total Aitem</b>		<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>

### b. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba alat ukur dilaksanakan selama dua hari mulai dari tanggal 19 Juli sampai 20 Juli 2022 secara langsung. Subjek pada uji coba ini merupakan siswa siswi SMP Negeri 34 Semarang sebanyak 128 responden, setelah skala terisi secara penuh akan diberi skor sesuai dengan ketentuan dan dianalisis menggunakan SPSS versi 19.0. Adapun rinciannya sebagai berikut :

**Tabel 8. Data Siswa yang Menjadi Subjek Uji Coba**

Aspek	Keterangan	Jumlah	Prosentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	56	43,75%
	Perempuan	72	56,25%
Tinggal Bersama	Orangtua	105	82,03%
	Saudara	14	10,94%
	Kost	3	2,34%
	Wali	6	4,69%
Pekerjaan Orangtua	Wiraswasta	79	61,72%
	Pegawai Swasta	36	28,12%
	Lain-lain	13	10,16%

### c. Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas

Tahapan yang dilakukan setelah memberi skor pada semua skala yaitu dengan uji daya beda aitem dan estimasi koefisien reliabilitas terhadap skala kecanduan gadget dan pola asuh permisif. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aitem dapat membedakan individu yang memiliki atribut yang diukur atau tidak. Daya beda aitem tinggi jika memiliki koefisien korelasi aitem total  $r_{ix} \geq 0,30$ , dan apabila jumlah aitem berdaya beda tinggi tidak mencukupi maka dapat dipertimbangkan untuk menurunkan batas kriteria menjadi 0,25 (Azwar, 2015). Koefisien korelasi antara skor aitem dengan total skor diperoleh melalui analisis *product moment* dengan bantuan SPSS versi 19.0 *for windows*. Kriteria koefisien korelasi yang digunakan adalah  $r_{ix} \geq 0,30$ . Hasil hitungan uji daya beda aitem dan reliabilitas pada setiap skala sebagai berikut:

#### a) Skala Kecanduan gadget

Skala kecanduan gadget terdiri dari 36 aitem. Peneliti telah melakukan uji coba untuk mengetahui reliabilitas skala pada subjek yang sama yaitu remaja dengan jumlah 128 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa reliabilitas skala pada subjek yang sama yaitu responden dengan jumlah 128 siswa. Hitungan uji daya beda aitem dari 36 aitem diketahui 34 aitem

memiliki daya beda tinggi yang bergerak antara 0,327 sampai 0,871 dan 2 aitem memiliki daya beda rendah dengan nilai  $r$  hitung lebih kecil dari 0,30. Estimasi reliabilitas skala kecanduan gadget dengan teknik *alpha cronbach* dari 34 aitem sebesar 0,883 sehingga skala kecanduan gadget dalam hal ini dapat dikatakan reliabel atau dapat digunakan untuk mengukur variabel yang akan diukur. Rincian aitem berdaya beda tinggi adalah sebagai berikut:

**Tabel 9. Sebaran Aitem Skala Kecanduan gadget**

No.	Aspek	Jumlah Item		Jumlah Aitem
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Perilaku/Ciri Khusus ( <i>Salience</i> )	1, 2, 3	4, 5, 6,	6
2	Penggunaan yang berlebihan ( <i>Excessive use</i> )	7, 8, 9,	10, 11*, 12,	6
3	Pengabaian pekerjaan ( <i>Neglect to work</i> )	13, 14, 15,	16, 17, 18,	6
4	Antisipasi ( <i>Anticipation</i> )	19, 20, 21,	22, 23, 24,	6
5	Ketidakmampuan mengontrol diri ( <i>Lock of control</i> )	25, 26, 27,	28, 29, 30,	6
6	Mengabaikan akan kehidupan sosial ( <i>Neglect to social life</i> )	31, 32, 33,	34*, 35, 36	6
<b>Total Aitem</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>36</b>

Keterangan : \* aitem gugur karena berdaya beda rendah

#### b) Skala Pola Asuh Permisif

Berdasarkan hitungan uji daya beda aitem dari 32 aitem diketahui bahwa 31 aitem berdaya beda aitem tinggi dan 1 aitem berdaya beda aitem rendah dengan kriteria koefisien korelasi yang digunakan adalah  $r$ -hitung  $\geq 0,30$ . Koefisien daya beda aitem tinggi bergerak dari 0,314 sampai 0,706 sedangkan koefisien daya beda aitem rendah mendapatkan nilai daya beda aitem 0,186. Estimasi reliabilitas skala pola asuh permisif dengan teknik *alpha cronbach* dari 32 aitem sebesar 0,726 sehingga dikatakan reliabel atau dapat digunakan untuk mengukur variabel yang akan diukur. Hasil uji daya beda skala pola asuh permisif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 10. Sebaran Aitem Skala Pola Asuh Permisif**

No.	Aspek	Nomor Item		Jumlah Aitem
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Orangtua kurang kontrol	1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8	8
2	Pengabaian keputusan	9, 10, 11, 12	13, 14*, 15, 16	8
3	Orangtua merasa bodoh	17, 18, 19, 20	21, 22, 23, 24	8
4	Orangtua kurang memperhatikan anak	25, 26, 27, 28	29, 30, 31, 32	8
<b>Total Aitem</b>		<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>

Keterangan : \* aitem gugur karena berdaya beda rendah

### c) Penomoran Ulang

Setelah dilakukan uji coba, didapatkan aitem dengan daya beda tinggi dan daya beda rendah. Aitem yang berdaya beda rendah akan dihilangkan sehingga tidak akan digunakan untuk penelitian sedangkan aitem yang memiliki daya beda tinggi akan digunakan untuk penelitian. Berikut adalah susunan penomoran baru pada skala kecanduan gadget dan skala pola asuh permisif:

**Tabel 11. Sebaran Aitem Penomoran Ulang Skala Kecanduan gadget**

No.	Aspek	Jumlah Item		Jumlah Aitem
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Perilaku/Ciri Khusus ( <i>Salience</i> )	1, 2, 3	4, 5, 6,	6
2	Penggunaan yang berlebihan ( <i>Excessive use</i> )	7, 8, 9,	10, 12 (11)	5
3	Pengabaian pekerjaan ( <i>Neglect to work</i> )	13, 14, 15,	16, 17, 18,	6
4	Antisipasi ( <i>Anticipation</i> )	19, 20, 21,	22, 23, 24,	6
5	Ketidakmampuan mengontrol diri ( <i>Lock of control</i> )	25, 26, 27,	28, 29, 30,	6
6	Mengabaikan akan kehidupan sosial ( <i>Neglect to social life</i> )	31, 32, 33,	35 (34), 36	5
<b>Total Aitem</b>		<b>18</b>	<b>16</b>	<b>34</b>

Keterangan: (...) nomor aitem baru pada skala penelitian

**Tabel 12. Sebaran Aitem Penomoran Ulang Skala Pola Asuh Permisif**

No.	Aspek	Nomor Item		Jumlah Aitem
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Orangtua kurang kontrol	1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8	8
2	Pengabaian keputusan	9, 10, 11, 12	13, 15 (14), 16	7
3	Orangtua merasa bodoh	17, 18, 19, 20	21, 22, 23, 24	8
4	Orangtua kurang memperhatikan anak	25, 26, 27, 28	29, 30, 31, 32	8
<b>Total Aitem</b>		<b>16</b>	<b>15</b>	<b>31</b>

Keterangan: (...) nomor aitem baru pada skala penelitian

### B. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara langsung dengan membagikan skala penelitian pada siswa SMP Negeri 34 Semarang selama tiga hari. Pada hari pertama yaitu tanggal 8 Agustus sampai dengan 10 Agustus 2022. Penyebaran skala penelitian dilakukan oleh peneliti dibantu rekan peneliti dengan menyebarkan secara langsung kepada siswa yang memenuhi kriteria dan setuju untuk menjadi responden. Skala yang telah terisi penuh akan diberi skor sesuai ketentuan dan dianalisis menggunakan SPSS *version 19.0 for windows*. Total responden penelitian ini 364 responden meliputi 175 laki-laki dan 189 perempuan. Adapun rinciannya sebagai berikut:

**Tabel 13. Sebaran Data Subjek Penelitian**

Aspek	Keterangan	Jumlah	Prosentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	175	48,08%
	Perempuan	189	51,93%
Tinggal Bersama	Orangtua	294	80,77%
	Saudara	18	4,95%
	Kost/Pesantren	22	6,04%
	Wali	30	8,24%
Pekerjaan Orangtua	Wiraswasta	180	49,45%
	Pegawai Swasta	97	26,65%
	Lain-lain	87	23,90%

### C. Analisis Data Hasil Penelitian

Sebelum melakukan analisis data lebih lanjut dan data penelitian telah terkumpul, data tersebut dapat dianalisa dengan melakukan uji asumsi. Uji asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji lineritas.

#### 1. Uji Asumsi

Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas terhadap sebaran data penelitian yang ada. Pengujian asumsi ini dilakukan dengan bantuan program statistik *SPSS version 19 for Windows*.

##### a. Uji normalitas

Uji asumsi normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran data yang terdistribusi secara normal dalam sebuah populasi. Pengujian normalitas dilakukan terhadap distribusi skor pola asuh permisif dan kecanduan gadget, dengan menggunakan teknik *one-sample kolmogorof-smirnov* dalam program *SPSS 19.0 for windows*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data adalah jika  $p > 0,05$  maka sebaran dinyatakan normal, namun jika  $p < 0.05$  maka sebaran dinyatakan tidak normal. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 14. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	St. Dev	KS-Z	Sig.	<i>p</i>	Keterangan
Kecanduan gadget	10,276	1,497	0,092	> 0,05	Normal
Pola asuh permisif	9,186	0,876	0,219	> 0,05	Normal

Hasil uji normalitas dengan menggunakan program *SPSS 19 for windows* menunjukkan bahwa skor variabel pola asuh permisif termasuk dalam kategori normal (K-SZ = 0,876, Sig. 0,219 > 0.05). Sedangkan skor variabel kecanduan gadget menunjukkan hasil kategori normal (K-SZ =

1,497, sig.0,092 > 0.05). berdasarkan hasil uji normalitas diatas, dinyatakan bahwa kedua variabel berdistribusi normal.

### b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel kecanduan gadget dengan pola asuh permisif. Pengujian linearitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 19 for windows*. Teknik yang digunakan dalam pengujian ini adalah teknik *test for linearity*. Hasil linearitas dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 15. Hasil Uji Linearitas**

Variabel	F	Sig.
Pola asuh permisif * Kecanduan gadget	14,974	0,000

Berdasarkan dari hasil uji linieritas pada Tabel 14, diketahui nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier secara signifikan antara variabel kecanduan gadget dengan pola asuh permisif.

## 2. Uji Hipotesis

Setelah melalui uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linearitas, peneliti melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini untuk mengetahui apakah ada hubungan atau tidak antara variabel bebas dan variable terikat. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik statistik yaitu uji korelasi *Pearson's Product Moment*, peneliti menggunakan uji korelasi *Pearson's Product Moment* karena uji asumsi dari skala pola asuh permisif dan kecanduan gadget memenuhi syarat untuk dilakukan analisis menggunakan uji korelasi *product moment*.

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai  $r_{xy}$  antara pola asuh permisif dengan kecanduan gadget sebesar 0,895 yang berarti hipotesis pada penelitian ini diterima. Hal ini berarti terdapat korelasi yang signifikan antara pola asuh permisif dengan kecanduan gadget pada anak di SMP Negeri 34 Semarang.

Sedangkan hasil analisis Sig. sebesar  $0,003 > 0,05$  menunjukkan arah positif kekuatan korelasi yang tinggi. Besarnya kekuatan dari variabel kecanduan gadget terhadap variabel pola asuh permisif ditunjukkan melalui tabel berikut ini:

**Tabel 16. Sumbangan Efektif Pola Asuh Permisif dan Kecanduan Gadget**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Sig.
1	0.895 <sup>a</sup>	0.967	0.967	0,000

Dari tabel ini dapat diketahui nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,895 yang menunjukkan bahwa koefisien korelasi dari variabel kecanduan gadget terhadap variabel pola asuh permisif tergolong sangat kuat. Hubungan suatu variabel dikatakan sangat kuat bila nilai R berada di antara 0,5 hingga 1,0.

Besarnya kontribusi variabel pola asuh permisif terhadap variabel kecanduan gadget secara simultan nampak pada nilai koefisien determinasinya ( $R^2$ ), yaitu sebesar 0,895 yang menunjukkan besarnya kontribusi variabel pola asuh permisif sebanyak 96,7%. Nilai ini tergolong besar karena hampir mendekati 100% dan ada sebesar 3,3% variabel lain yang berkontribusi dalam menjelaskan model ini.

#### **D. Deskripsi Variabel Penelitian**

Deskripsi data penelitian disusun untuk menjadi gambaran mengenai skor terhadap subjek atas pengukuran yang telah dilakukan dan sebagai bentuk penjelasan mengenai keadaan subjek ditinjau dari atribut yang diteliti. Kategori subjek dalam penelitian ini secara normatif menggunakan model distribusi normal. Hal ini bertujuan untuk membagi subjek dalam kelompok- kelompok yang bertingkat pada setiap variabel yang diungkap. Berikut norma kategorisasi yang digunakan:

**Tabel 17. Kriteria Norma Kategorisasi**

Norma	Kategori
$X < \mu - 1.5 \sigma$	Sangat Rendah
$\mu - 1.5 \sigma \leq X \leq \mu - 0.5 \sigma$	Rendah
$\mu - 0.5 \sigma < X \leq \mu + 0.5 \sigma$	Sedang
$\mu + 0.5 \sigma < X \leq \mu + 1.5 \sigma$	Tinggi
$X > \mu + 1.5 \sigma$	Sangat Tinggi

Keterangan :

$\mu$  : Mean Hipotetik

$\sigma$  :Standar Deviasi Hipotetik

### 1. Deskripsi Data Skor Kecanduan gadget

Skala kecanduan gadget terdiri dari 34 aitem yang mempunyai daya beda tinggi. Pada skala ini masing-masing aitem diberi skor berkisar antara 1 sampai 4. Skor terendah yang mungkin didapat oleh subjek yaitu sebesar 34 yang berasal dari (34x1) dan skor tertinggi yaitu 136 yang berasal dari (34x4). Rentang skor skala yaitu 102 yang berasal dari (136-34), dengan mean hipotetik sebesar 85 yang berasal dari ((136+34):2) dan standar deviasi hipotetik sebesar 17 yang berasal dari ((136-34):6). Deskripsi skor empirik berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor minimum sebesar 83, skor maksimum sebesar 125, mean empirik sebesar 99,42, dan standar deviasi empirik sebesar 10,708. Berdasarkan analisis data, maka diperoleh deskripsi data penelitian yang berisi fungsi-fungsi statistik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 18. Deskripsi Skor Skala Kecanduan gadget**

Variabel	Skor Empirik	Skor Hipotetik
Skor Minimum	83	34
Skor Maksimum	127	136
Mean (m)	98,82	85
Standar Deviasi (SD)	10,88	17

Tinggi rendahnya pola asuh permisif dan kecanduan gadget dapat diketahui melalui kategorisasi skor total yang diperoleh masing-masing responden pada skala pola asuh permisif dan kecanduan gadget. Terdapat lima kategorisasi yang akan digunakan, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat ditentukan kategorisasi untuk variabel kecanduan gadget sebagai berikut:

**Tabel 19. Kategorisasi Skala Kecanduan gadget**

Norma	Kategori	Jumlah	Persentase
34 < 59,5	Sangat Rendah	0	0%
59,5 ≤ X ≤ 76,5	Rendah	0	0%
76,5 < X ≤ 93,5	Sedang	155	42,58%
95,5 < X ≤ 110,5	Tinggi	162	44,51%
110,5 < 136	Sangat Tinggi	47	12,91%
<b>Total</b>		<b>364</b>	<b>100%</b>

Sangat Rendah	Rendah	Sedang	<b>Tinggi</b>	Sangat Tinggi
34	59,5	76,5	93,5	110,5 136

**Gambar Skema 2. Kategorisasi Subjek Pada Skala Kecanduan gadget**

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa persentase skor Responden penelitian terbanyak adalah sebesar 42,58% dengan jumlah Responden 162 orang dan termasuk dalam kategori tinggi. Kemudian pada kategori sedang memiliki persentase sebesar 44,51% dengan jumlah Responden 155 orang dan pada kategori sangat tinggi memiliki persentase 12,91% dengan jumlah responden 47 orang. Berdasarkan kategori di atas, berarti variabel kecanduan gadget termasuk dalam kategori tinggi karena sejumlah responden dalam rentang skor paling banyak dibandingkan rentang skor lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa Responden mempunyai tingkat kecanduan gadget yang tinggi.

## 2. Deskripsi Skor Skala Pola Asuh Permisif

Skala pola asuh permisif terdiri dari 31 aitem yang mempunyai daya beda tinggi. Pada skala ini masing – masing aitem diberi skor berkisar antara 1 sampai 4. Skor terendah yang mungkin didapat oleh subjek yaitu sebesar 31 yang berasal dari (31x1) dan skor tertinggi yaitu 124 yang berasal dari (31x4). Rentang skor skala yaitu 93 yang berasal dari (124-31), dengan mean hipotetik sebesar 77,5 yang berasal dari  $((124+31):2)$  dan standar deviasi hipotetik sebesar 25,8 yang berasal dari  $((124+31):6)$ . Deskripsi skor empirik berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor minimum sebesar 83, skor maksimum sebesar 116, mean empirik sebesar 101,45, dan standar deviasi empirik sebesar 9,573. Berdasarkan analisis data, maka diperoleh deskripsi data penelitian yang berisi fungsi-fungsi statistik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 20. Deskripsi Skor Pola Asuh Permisif**

Variabel	Skor Empirik	Skor Hipotetik
Skor Minimum	83	31
Skor Maksimum	116	124
Mean (m)	101,45	77,5
Standar Deviasi (SD)	9,573	25,8

Kategorisasi variabel pola asuh permisif dapat diperoleh berdasarkan skor total Responden pada skala pola asuh permisif. Berdasarkan data tersebut dapat ditentukan kategorisasi untuk pola asuh permisif sebagai berikut :

**Tabel 21. Kategorisasi Skala Pola Asuh Permisif**

Norma		Kategori	Jumlah	Persentase
31	< 38,8	Sangat Rendah	0	0%
38,8	$\leq X \leq 64,6$	Rendah	0	0%
64,6	$< X \leq 90,4$	Sedang	167	45,88%
90,4	$< X \leq 116,2$	Tinggi	106	29,12%
116,2	< 124	Sangat Tinggi	91	25,00%
<b>Total</b>			<b>364</b>	<b>100%</b>

Sangat Rendah	Rendah	Sedang	<b>Tinggi</b>	Sangat Tinggi
31	38,8	64,6	90,4	116,2

**Gambar Skema 3. Kategorisasi Subjek Pada Skala Pola Asuh Permisif**

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa persentase skor Responden penelitian terbanyak adalah sebesar 45,88% dengan jumlah Responden 167 orang termasuk dalam kategori sedang. Responden yang masuk dalam kategori tinggi sebanyak 106 responden atau sebanyak 29,12%. Sedangkan kategori sangat tinggi memiliki persentase sebesar 25% dengan jumlah Responden 91 orang. Berdasarkan kategorisasi di atas, berarti variabel pola asuh permisif termasuk dalam kategori sedang karena sejumlah Responden dalam rentang skor paling banyak dibandingkan dengan jumlah Responden pada rentang skor lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pola asuh permisif responden tinggi.

### E. Pembahasan

Hasil analisis *product moment* diperoleh koefisien korelasi nilai  $r_{xy} = 0,984$  dengan  $p = 0,000$  ( $p < 0,050$ ) yang artinya berarti ada korelasi positif dan signifikan antara variabel kecanduan gadget dengan variabel pola asuh permisif memang terdapat korelasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

dalam penelitian ini diterima. Selain itu hasil analisis data tersebut juga menunjukkan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,984 yang menunjukkan bahwa variabel pola asuh permisif memberikan sumbangan efektif sebesar 96,7% terhadap variabel kecanduan gadget dan sisanya sisanya 3,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti faktor internal lainnya yaitu, kondisi setiap individu dan juga faktor eksternal seperti kondisi lingkungan.

Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan positif yang signifikan antara variabel kecanduan gadget dengan variabel pola asuh permisif dengan nilai korelasi  $r_{xy}$  sebesar 0,984 dengan  $p = 0,000$ . Adanya korelasi tersebut membuktikan bahwa pola asuh permisif mempunyai peran penting terhadap kecanduan gadget siswa. Hal tersebut sejalan dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti bahwa semakin tinggi tingkat pola asuh permisif maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan gadget pada siswa, sebaliknya semakin rendah variabel pola asuh permisif maka semakin rendah pula tingkat kecanduan gadget.

Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa pola asuh permisif menjadi faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan gadget siswa. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Djamarah (2018) pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap orang tua ini meliputi cara orang tua memberikan aturan-aturan, hadiah maupun hukuman, cara orang tua menunjukkan otoritasnya, dan cara orang tua memberikan perhatian serta tanggapan terhadap perilaku anaknya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Khotimah (2019), Oktalia et al., (2018), Septiasari (2012), Sardiman (2014) tentang pola asuh dan kecanduan gadget dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap kecanduan gadget siswa. Apabila orang tua memberikan pola asuh yang baik kepada anak yaitu dengan memberikan kasih sayang, dan perhatian serta melatih perilaku anak dengan baik, maka anak akan memiliki kecanduan gadget yang sangat rendah.

Pola asuh permisif adalah pola asuh orang tua yang menurut Baumrind (W. Santrock, 2009) Pola asuh permisif adalah pola asuh yang bersifat terbuka,

tidak membatasi dan suka mengizinkan. Pola asuh ini cenderung sikap dan pandangan yang memperbolehkan dan mengizinkan apapun yang dilakukan oleh anak. Pola asuh permisif yaitu memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Orang tua cenderung tidak menegur/memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya dan sangat sedikit bimbingan yang di berikan oleh mereka, sehingga seringkali disukai oleh anak. Pola asuh ini dapat dibedakan dalam dua bentuk yaitu: pertama, pengasuhan *permissive indulgent* yaitu suatu gaya pengasuhan di mana orangtua sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menetapkan sedikit batas atau kendali atas mereka. Pengasuhan *permissive indulgent* diasosiasikan dengan kurangnya kemampuan pengendalian diri anak, karena orang tua yang *permissive indulgent* cenderung membiarkan anak-anak melakukan apa saja yang mereka inginkan. Kedua, pengasuhan *permissive indifferent* yaitu suatu gaya pengasuhan di mana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Anak-anak yang di besarkan oleh orang tua yang *permissive indifferent* cenderung kurang percaya diri, pengendalian diri yang buruk, dan rasa harga diri yang rendah. Sedangkan permisif yang peneliti dapatkan dari pola pengasuhan dalam penelitian ini adalah *permissive indulgent* karena gaya pengasuhannya tersebut orang tua ikut terlibat dalam kehidupan anaknya, akan tetapi orang tua tersebut menetapkan batasan dan kendalinya kepada anak (W. Santrock, 2009).

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa pola asuh permisif menunjang terciptanya kecanduan gadget pada para siswa. Kecanduan gadget ini menjadi faktor pendorong bagi para siswa dalam usahanya untuk mencapai standar keunggulan yang mereka tetapkan. McClelland (1985) mendefinisikan kecanduan gadget sebagai munculnya motif tertentu untuk mencapai suatu keadaan atau tujuan yang ditetapkan sehingga mengarahkan perilaku individu untuk mencapainya. Setiap individu tentu memiliki tujuan dalam hidupnya. Demikian pula dengan para siswa. Secara umum, ingin memiliki prestasi yang baik, namun tidak jarang mengalami hambatan. Bila hambatan itu dirasakan terlalu besar, biasanya menyebabkan siswa menjadi enggan dan tidak nyaman untuk mencapainya.

Pola asuh permisif adalah jenis pola asuh yang kurang atau bahkan tidak ada kontrol dari orang tua terhadap anak. Penggunaan gadget tanpa aturan yang jelas menjadi hal yang sangat lumrah. Anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi dan menentukan keputusan sendiri. Orang tua kurang memantau anak dan tidak memberikan hukuman jika anak berbuat salah. Konsekuensi yang didapat dari penerapan pola asuh ini adalah anak akan menjadi pribadi yang tidak suka dibantah. Anak tidak akan mengerti apakah perilakunya sesuai dengan aturan atau tidak. Hal tersebut disebabkan karena orang tua terlalu membiarkan anak dan tidak pernah memberitahu apakah perilaku yang dilakukan itu benar atau tidak (Anggreini & Rohmatun, 2019).

Tuntutan orang tua pada pola asuh permisif hampir dibilang tidak ada. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak terkait penggunaan gadget. Baik itu digunakan untuk belajar ataupun hiburan orang tua terkesan tidak peduli. Anak akan dapat menggunakan gadget walaupun belum menyelesaikan tugas yang diberikan dari sekolah. Waktu penggunaan gadget sangat tidak terbatas. Sehingga anak dapat mengoperasikan gadget sesuai keinginannya, baik itu pagi, siang ataupun malam hari. Ketika pagi hari telah menggunakan gadget, siang atau bahkan malampun tetap diizinkan untuk memegang gadget dengan waktu yang tidak ditentukan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Mawaddah Nasution (2018) yang mengungkapkan bahwa pola asuh permisif adalah pola asuh yang rendah akan tuntutan. Orang tua memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak. Sehingga anak tidak dibebani tanggung jawab dalam melakukan suatu hal terkait penggunaan gadget. Anak memiliki kebebasan untuk membuat keputusan sendiri. Sehingga pola asuh ini dominan kepada anak (Pravitasari, 2012).

Gaya pengasuhan orang tua jenis permisif ini cenderung menganggap anak sebagai orang dewasa sehingga mampu mengatur kegiatan sehari-harinya. Tidak adanya tuntutan yang diberikan kepada anak menjadikan adanya dua pemikiran yang terbentuk pada diri anak. Kebebasan yang diberikan akan dipergunakan dengan baik. Anak akan mengatur seluruh pemikiran dan menentukan tindakan yang dilakukan kearah yang positif. Sehingga terbentuk anak yang memiliki

keaktivitas tinggi, mandiri dan pemberani. Meskipun demikian, ada juga anak yang mengartikan kebebasan sebagai hak penuh anak untuk melakukan hal apapun sesuai keinginan. Anak yang memiliki pemikiran tersebut cenderung akan memiliki karakter yang negatif. Seperti halnya gadget bagi anak adalah segalanya. Sehingga ketika diberitahu orang tua ataupun dimintai pertolongan orang tua akan ada kalimat bantahan atau bahkan memebentak dan menyakiti perasaan orang tua. Selain itu anak akan menjadi pribadi yang malas dan tidak mepedulikan sekitarnya.

Pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada pola asuh permisif ini sangat longgar. Terkait gadget, anak akan dengan mudahnya menggunakan gadget kapanpun waktu yang diinginkan. Anak dengan pola asuh ini tidak kenal waktu, dimulai pagi hari sebelum sekolah, setelah pulang sekolah bahkan ketika hendak tidur gadget selalu menemani setiap kegiatan yang dilakukan. Kebebasan yang diberikan orang tua berdalih sibuk dengan pekerjaan sehingga tidak mampu untuk mendampingi anak ketika mengoperasikan gadget. Alasan yang lain karena orang tua menganggap anak sudah memiliki hak untuk mengoperasikan gadget. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat dari Bester yang mengungkapkan bahwasanya orang tua memberikan kebebasan penuh kepada anak. Sehingga anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku dan selalu mngharapkan keinginannya harus terpenuhi ((Nuryatmawati & Fauziah, 2020).

Anak usia sekolah menengah pertama antara 11-14 tahun seharusnya mendapatkan pengawasan dari orang tua terkait penggunaan gadget dengan tujuan antara lain untuk memiliki kesepakatan bersama tentang apa yang akan dilakukan anak kemudian memonitor pelaksanaan serta memberikan apresiasi jika anak berhasil melaksanakan apa yang menjadi tugasnya. Meskipun demikian, orang tua tidak segan untuk memberikan hukuman jika anak melakukan kesalahan (Rahmat, 2018). Penggunaan gadget anak dengan pola asuh permisif sangatlah bebas. Orang tua yang terkesan tidak peduli ditambah lagi dengan pengaruh teman sebaya menjadikan anak semakin bebas melakukan apapun yang diinginkan. Usia

anak Sekolah Dasar sangat mudah sekali untuk terkena pengaruh dari luar. Jika pengaruh yang diterima itu positif akan menguntungkan bagi anak. Meskipun demikian, jika pengaruh yang diterima negatif maka akan merugikan anak.

Pola asuh permisif memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan sesuatu hal yang diinginkan. Orang tua memberikan keterbukaan sehingga anak menjadi manja. Orang tua disini lebih terlihat sebagai teman sehingga anak leluasa untuk meminta apapun kepada orang tua. Gadget tidak bisa dipisahkan saat ini, karena memang anak-anak lahir di era kemajuan teknologi yang sedang berkembang. Anak sekarang tidak dapat disamakan dengan anak zaman dahulu. Seperti halnya anak sekarang lebih memilih hal-hal yang mudah, praktis, mencintai kebebasan serta mahir menggunakan teknologi. Anak saat ini lebih pandai mengoperasikan teknologi seperti halnya gadget. Hal tersebut juga yang mendukung kebebasan anak terhadap penggunaan gadget. Orang tua memberi kebebasan kemudian anak beralih lebih mengerti tentang penggunaannya. Sehingga orang tua membiarkan karena memang kurang pengetahuan tentang teknologi.

#### **F. Kelemahan Penelitian**

Beberapa kelemahan dan kerentanan ditemukan selama penelitian. Kelemahan penelitian dalam situasi ini adalah dalam mengidentifikasi responden, yang dapat memengaruhi variasi dalam tanggapan responden. Kriteria dan pemilihan responden, serta memilih sekolah dengan remaja paling nakal, semuanya merupakan bagian dari tekad responden. Kriteria dan seleksi ini harus didasarkan pada data tambahan tentang kenakalan yang dikumpulkan siswa di masyarakat sekitar. Akibatnya, peneliti tidak tahu sekolah mana yang memiliki berbagai tingkat kenakalan saat mengumpulkan data. Adapun kelemahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sampel yang digunakan dalam penelitian terbatas, karena hanya dilakukan pada siswa-siswa SMP Negeri 34 Semarang.

2. Dalam proses pengambilan data peneliti tidak mengetahui secara pasti sekolah mana yang memiliki tingkat kecanduan gadget yang cukup bervariasi.
3. Peneliti tidak melakukan penyaringan tambahan dikarenakan responden penelitian telah direkomendasikan oleh guru terkait.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara pola asuh permisif dan kecanduan gadget siswa SMP Negeri 34 Semarang yang artinya jika orang tua memberikan pola asuh yang baik kepada anak yaitu dengan memberikan kasih sayang dan perhatian serta melatih perilaku anak dengan baik maka anak akan memiliki kecanduan gadget yang rendah.

#### **B. Saran**

Pada penelitian ini ada beberapa saran guna menindaklanjuti penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi siswa

Sebaiknya siswa lebih melakukan kegiatan yang positif dan bermanfaat tanpa selalu menggunakan gadget. Ini dimaksudkan agar siswa mengurangi kebiasaan dalam penggunaan gadget yang terlalu berlebihan. Demikian pula siswa disarankan untuk mengendalikan dirinya dalam melakukan aktivitas sehari-hari tanpa gadget dan mampu bersemangat dalam menjalani aktivitas yang bermanfaat untuk mengurangi intensitas penggunaan gadget.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Pada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecanduan gadget.
- b. Melakukan penelitian eksperimen guna mendapat hasil penelitian yang lebih tepat.
- c. Pada penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan waktu untuk pengambilan data.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Al-ayouby. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Bandar Lampung : Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/27131/>.
- Anggreini, T. P., & Rohmatun. (2019). Hubungan antara pola asuh permisif dengan kenakalan remaja (juvenile delinquency) kelas xi di sma 1 mejobo kudas. *Jurnal Psisula: prosiding berkala psikologi*, 1, 208.
- Arnis, Winda Septia. (2018). Hubungan pola asuh permisif orang tua dengan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar kelas 1 sd di sd n 04 payakumbuh tahun 2018. Padang : *Jurnal Stikes perintis padang*. <http://repo.stikesperintis.ac.id/44/1/29%20WINDA%20SEPTIA%20ARNI%20S.pdf>.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *The journal of early adolescence*, 11(1), 56–95. <https://psycnet.apa.org/record/1991-18089-001>.
- Chiu, Shao-I. (2014). The relationship between life stress and smartphone addiction on taiwanese university student: A meditation model of learning self efficacy. *Computers in Human Behavior*, 34, 49-57. <https://psycnet.apa.org/record/2014-13214-007>.
- Desmita, 2012. *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya offset.
- Djamarah, S. B. (2018). *Pola asuh orang tua dan komunikasi dalam keluarga*. Edisi, cet.2 ; penerbitan, Jakarta : Rineka Cipta.
- E-Pustaka Tanjabbar. 2022. *Dinas perpustakaan dan kearsipan*. <http://www.bkd.tanjabbarkab.go.id>.
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif mahasiswa UGM dalam penggunaan gadget*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. [http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail\\_pencarian/79193](http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/79193)
- Fadhilah, Hanifah A., Aisyah, D. S., & karyawati, I. (2021). Dampak pola asuh permisif orang tua terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. *Early childhood: jurnal pendidikan*, 5(2). <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/1323/800>.

- Fetty, W. C., & Ristiawanti. (2018). Hubungan tipe pola asuh orang tua dengan pengawasan penggunaan gadget pada anak di sd negeri burat kecamatan kepil kabupaten wonosobo. *Jurnal komunikasi kesehatan*, 9, 18–29.
- Ghozali, I. (2015). Aplikasi analisis multivariate dengan program ibm spss 23 (cet. Viii). *Badan penerbit universitas diponegoro*. <https://scholar.google.co.id/citations?user=k8g3cywaaaaj&hl=id>
- Hanafiah, Y. (2017). Pola asuh orang tua dalam membentuk karakter di smp muhammadiyah 10 yogyakarta. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/30551/>
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak; Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=97807>
- Hurlock, E. B. (2012). Psikologi perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (terjemahan). *Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga. <http://www.library.usd.ac.id/web/index.php?pilih=search&p=1&q=0000017753&go=Detail>
- Indragiri, A. (2017). Kecerdasan optimal: Cara Ampuh Memaksimalkan Kecerdasan Anak. *Starbooks*. <https://books.google.co.id/books?id>
- Karuniawan, A. & Cahyati, I. Y. (2013). Hubungan antara academic stress dengan. smartphone addiction pada mahasiswa pengguna smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*. Vol. 2 No. 1.
- Khotimah, Aprilia N. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah (3-6 tahun) di tk al-hidayah plus madiun. *Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun*. <http://repository.stikes-bhm.ac.id/635/>
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., hahn, C., Gu, X., Choi, J. H., & Kim, D. J. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (sas). *Plos one*, 8(2). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Kyle, T. S., & Carman. (2012). *Buku bahan ajar keperawatan pediatri* (ed.2 (ed.)). Egc. <https://www.semanticscholar.org/paper/Buku-ajar-keperawatan-pediatri%2C-Vol.1%2C-Ed.2-of-Kyle-Carman/911423bf2dac528419bb77fcdf9d4f3576b4b5e9>
- Madyawati, Lilis. (2017). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. edisi, Cet. 2. Jakarta : Prenada Media Group. ISBN, 978-602-0895-38-3. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=954274>

- Maulina, Frisca. (2014). Tingkat kemandirian anak usia dini ditinjau dari status kerja ibu di kecamatan reban kabupaten batang. *Early childhood education papers (belia)*, 3 (2), 11–17. <http://lib.unnes.ac.id/23594/1/1601410009.pdf>.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia/article/view/3706>
- Meggitt, C. (2013). *Memahami perkembangan anak* (Indeks (ed.)). Jakarta: PT Indeks. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=866036>
- Muazar, Habibi. (2015). *Analisi kebutuhan anak usia dini, [e-book]*. ISBN/ISSN. 986022806356. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.
- Nasution, M. (2018). “Pola asuh permisif terhadap agresifitas anak di lingkungan x kelurahan suka maju kecamatan medan johor”. *Educational psychology journal*, 1(1), 2. <http://www.appptma.org/wp-content/uploads/2019/07/21.978-602-50710-9-6.pdf>
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2012). *Metode penelitian kesehatan*. Jakarta : Rineka cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=197163>
- Nuryatmawati, A. M., & Fauziah, P. (2020). “Pengaruh pola asuh permisif terhadap kemandirian anak usia dini”. *Jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini*, 6(2), 83.
- Novitasari, Dian. 2016. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal pendidikan matematika dan matematika*, vol.2, no.2.
- Oktalia, R., Wijayanti, A., & Ernawati, T. (2018). Everyone is a teacher here effect on science learning achievement based on critical thinking skills. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan mipa*, 8(3), 193–202. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2797>
- Pebriana, P.H. 2017. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi. Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal obsesi*, 1, pp. 1–11.
- Prasetya, Rahmad Adi., Amir, Mohammad., Dwiyanto, Achmad & Raihana, Permata Ashfi. 2016. *Hubungan antara kecanduan gadget (smartphone) dengan empati pada mahasiswa fakultas psikologi universitas muhammadiyah Surakarta*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/view/subjects/BF.html>
- Pravitasari, Titis. (2012). Pengaruh persepsi pola asuh permisif orang tua terhadap perilaku membolos. *Educational psychology journal*, 1, 3. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/epj/article/view/2656>
- Rahmat, S. T. (2018). Pola asuh yang efektif untuk mendidik anak di era digital. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan missio*, 10(2), 154.

[http://repository.unikastpaulus.ac.id/122/1/Artikel\\_Jurnal\\_Missio\\_Pola\\_Asuuh\\_yang\\_Efektif.pdf](http://repository.unikastpaulus.ac.id/122/1/Artikel_Jurnal_Missio_Pola_Asuuh_yang_Efektif.pdf)

- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development* (13 th edit). Mc graw-hill. <http://www.mim.ac.mw/books/John%20W.%20Santrock%20-%20Life-span%20Development%2013th%20Edition.pdf>
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : Rajawali press.
- Septiasari, Bety Bea. (2012). *Medical book: mencetak balita cerdas dan pola asuh orang tua*. Yogyakarta : Nuha medika.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metodologi penelitian pendidikan & pengembangan*. Edisi keempat, Cetakan ke-3. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1056245>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Cetakan ke - 10. Bandung : Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2018). *Metodologi penelitian bisnis dan ekonomi pendekatan kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- tanjabarkab.go.id. 2022. Wujudkan internet ramah anak, peta jalan muluskan sinegritas stakeholder. *Berita, Pemerintah Kabupaten Tanjung Jabung Barat* : Bumi serengkuh dayung serentak ketujuan.
- W. Santrock, J. (2009). *Educational psychology (terjemahan)*. Penerjemah: Diana Angelica. Jakarta : Salemba humanika Ed. 3 · 1.
- Warni, Weni Endahing., & Mahastuti, Dewi. (2021). Gambaran pola asuh orangtua pada masyarakat kota dan pesisir di era revolusi industri 4.0. In u. H. T. S. Fakultas psikologi (ed.), *Prosiding Temu Ilmiah Nasional (temilnas xii)*. Ikatan psikologi perkembangan indonesia. <https://ojs.unm.ac.id/Temilnas/article/view/20021>
- Widyarini, Nilam. (2009). *Relasi orang tua & anak*. Edisi, Cet. 1, Penerbitan, Jakarta : Elex Media Komputindo. ISBN: 978 979 27 5067 6. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=254716>
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016a). *Pengaruh gadget pada perilaku dan kemampuan anak menjadi orang tua bijak di era digital*. Keluarga indonesia bahagia bumi bintaro permai.
- Wijanarko, Jarot., & Setiawati, Esther. (2016b). *Pengaruh gadget dan perilaku terhadap kemampuan anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=981254>

- Wijanarko, T. (2015). Hubungan pola asuh orang tua dan persepsi pemberian tugas guru dengan tanggung jawab belajar siswa sd kelas v. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar edisi 7 tahun ke iv april 2015, 7th* (april), 10–17. <https://eprints.uny.ac.id/17331/>
- Wijaya, N. H., & Rinaldi, E. (2019). Parenting style, Risk Propensity, and Entrepreneurial Interest. *Entrepreneur and Bussines Management*, 296-301. <https://www.scitepress.org/Papers/2018/84921/84921.pdf>
- Wulansari, (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter Anak. *Jurnal dinamika penelitian: media komunikasi sosial*. Vol 17 (No.2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/downloadSuppFile/21532/3465>
- Young, Kimberly. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The american journal of family therapy*, 37, 355–372. [https://www.netaddiction.com/articles/Online\\_Gaming\\_Addiction.pdf](https://www.netaddiction.com/articles/Online_Gaming_Addiction.pdf)

