

**HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI GAYA PENGASUHAN PERMISIF
ORANGTUA DENGAN KECANDUAN GAWAI PADA REMAJA**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh

HERTSANY NUHA IFFAH

1910801079

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS EKONOMI ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS 'AISYIYAH YOGYAKARTA

2023

**HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI GAYA PENGASUHAN PERMISIF ORANGTUA
DENGAN KECANDUAN GAWAI PADA REMAJA**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun Oleh:
HERTSANY NUHA IFFAH
1910801079

Telah Memenuhi Persyaratan dan Disetujui Untuk Dipublikasikan

Program Studi Psikologi
Fakultas Ekonomi Ilmu Sosial dan Humaniora
di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Oleh:

Pembimbing : TRI WINARSIH, S. Psi., M. Psi., *Psikolog*

28 Juni 2023 01:01:21



HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI GAYA PENGASUHAN PERMISIF ORANGTUA DENGAN KECANDUAN GAWAI PADA REMAJA

Hertsany Nuha Iffah

Prodi Psikologi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

ABSTRACT

High gadget addiction in adolescents can lead to addiction in using devices. This addiction can change the activities and behaviour patterns of daily life of adolescents which can lead to indifference to the surrounding environment. The purpose of this study was to determine the relationship between perceptions of permissive parenting style and gadget addiction in adolescents. This study used a quantitative method with the non-parametric Spearman test analysis technique. Data obtained from the results of questionnaires distributed to adolescents in the Special Region of Yogyakarta were then converted into a Likert scale of 1 (Strongly Disagree) to 5 (Strongly Agree).

Keywords: Device Addiction, Permissive Parenting Style, Adolescents

ABSTRACT

Kecanduan gadget yang tinggi pada remaja dapat menyebabkan kecanduan dalam menggunakan perangkat. Kecanduan ini dapat mengubah aktivitas dan pola perilaku kehidupan sehari-hari remaja yang dapat menimbulkan ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara persepsi pola asuh permisif dengan kecanduan gadget pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis uji Spearman non parametrik. Data yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta kemudian diubah menjadi skala Likert dari 1 (Sangat Tidak Setuju) menjadi 5 (Sangat Setuju).

Kata kunci: Kecanduan Perangkat, Pola Asuh Permisif, Remaja

PENDAHULUAN

Gawai merupakan instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dirancang secara spesifik dengan teknologi yang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi sebelumnya (Widayani dan Astuti, 2020). Gawai merupakan barang canggih yang dapat memuat berbagai

informasi yang tersambung dalam jaringan internet untuk mengetahui berita dan hiburan karena pada umumnya gawai digunakan untuk bermain game, mendengarkan musik, menonton tayangan, mengakses media sosial dan mengirim pesan (Rozalia, 2017). Instrumen yang merupakan gawai antara lain meliputi

laptop, ipad, tablet dan smartphone (Wijanarko dan Setiawati, 2016).

Kecanduan gawai bagi para pelajar dapat membantu mereka dalam menemukan informasi mengenai pelajaran disekolah. Namun kenyataannya, hanya sedikit para pelajar yang dapat memanfaatkan gawai tersebut (Kominfo). Kecanduan gawai yang tinggi pada remaja dapat menyebabkan kecanduan dalam menggunakan gawai. Dimana kecanduan terhadap gawai dapat merubah aktivitas dan pola perilaku kehidupan sehari-hari pada remaja yang dapat menimbulkan sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya (Widayani & Astuti, 2020).

Tingkat kecanduan gawai pada remaja menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 di Indonesia sekitar 44,10%. Remaja yang berusia antara 12 sampai dengan 21 tahun kurang lebih sebanyak 18,40%. Angka kecanduan gawai di Indonesia semakin meningkat. Indonesia menempati urutan ke-6 untuk jumlah remaja yang memiliki ketergantungan terhadap game online yaitu dengan presentase 112,6 % pada tahun 2017 di dunia. Hal ini merupakan masalah serius dan dapat menimbulkan dampak luar biasa mulai dari dampak biologis hingga dampak psikologis (Nurhidayah dkk., 2021).

Instrumen gawai yang menjadi salah satu kecanduan gawai anak salah satunya

yaitu telepon seluler. Pemakaian telepon seluler di Daerah Istimewa Yogyakarta, disajikan data pemakaian telepon seluler dalam 3 bulan Tahun 2021, sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Penduduk Berumur 5 Tahun ke atas yang menggunakan Telepon Seluler (HP) dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kabupaten/Kota, 2021.

Kabupaten/Kota	Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
Kulonprogo	83,57	79,96	81,73
Bantul	83,08	77,19	80,16
Gunungkidul	77,16	70,19	73,54
Sleman	89,88	87,31	88,60
Yogyakarta	91,80	88,30	89,99
DIY	85,17	80,56	89,99

Sumber: Susenas, 2021

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa kecanduan telepon seluler paling banyak digunakan oleh anak laki-laki. Sedangkan kecanduan paling tinggi di regional DIY dan Sleman oleh Kota Yogyakarta yaitu sebesar 88,30%, dengan persentase kecanduan laki-laki sebesar 91,80% dan perempuan sebesar 89,99%.

Instrumen lain yang merupakan gawai adalah laptop, komputer dan tablet. Pemakaian instrumen gawai selain telepon seluler di Daerah Istimewa Yogyakarta, disajikan data kecanduan dan pemakaian laptop, komputer dan tablet dalam tiga bulan terakhir tahun 2021, sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Penduduk Berumur 5 Tahun ke atas yang menggunakan komputer (laptop, komputer dan tablet) dalam 3 bulan Terakhir Menurut Kabupaten/Kota dan Jenis Kelamin, 2021.

Kabupaten/Kota	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Kulonprogo	11,49	11,98	11,74
Bantul	19,54	16,89	18,23
Gunungkidul	4,80	7,82	6,09
Sleman	30,15	27,55	28,85
Yogyakarta	33,05	32,62	32,83
DIY	20,78	19,58	20,17

Sumber: Susenas, 2021

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa kecanduan laptop, komputer dan tablet paling banyak digunakan jenis kelamin laki-laki. Sedangkan kecanduan paling tinggi di regional DIY dan Sleman oleh Kota Yogyakarta sebanyak 33,05% oleh laki-laki dan 32,62% oleh perempuan.

Data mengenai kecanduan internet oleh penduduk berumur 5 tahun ke atas menurut Susenas (2021) regional DIY dan Sleman dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Pengguna Internet berumur 5 tahun ke atas

Kabupaten/Kota	Berita	Pembelajaran	Email	Sosial Media	Hiburan
Kulonprogo	62,66	36,93	8,71	92,90	54,72
Bantul	57,89	37,71	16,80	89,11	55,32
Gunungkidul	63,58	35,21	9,33	91,29	10,31
Sleman	70,55	35,78	27,42	93,50	59,83
Yogyakarta	76,48	42,95	33,50	94,45	67,60
DIY	66,10	37,25	20,77	92,06	58,04

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa kecanduan internet untuk melihat sosial media lebih tinggi dibandingkan kecanduan internet untuk keperluan proses pembelajaran yaitu total kecanduan proses

pembelajaran sebesar 37,25% dan total kecanduan media sosial sebesar 92,06%. Maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak usia sekolah yang menggunakan fasilitas internet untuk mengakses atau melihat sosial media yang diinginkan dibandingkan mengakses kebutuhan belajar yang dibutuhkan oleh anak usia sekolah. Serta menggunakannya untuk mengakses hiburan untuk bermain seperti mengakses youtube, game dan sebagainya.

Remaja yang sering menggunakan gawai, akan memiliki permasalahan berupa perubahan psikologis dan sosial yang terjadi seperti penurunan daya ingat, euforia saat online, waktu berinternet berlebihan, menarik diri dari lingkungan sosial, serta merasa cemas dan depresi bila offline. Hal ini terjadi karena perkembangan psikologis remaja adalah adanya emosi yang meledak-ledak, sulit dikendalikan, cepat depresi (sedih dan putus asa) dan selalu memberontak. Emosi tidak terkendali tersebut disebabkan karena dampak dari kecanduan gawai yang berlebihan (Samantha dan Almalik, 2019 dalam Kartianingsih dkk, 2022).

Pola asuh orangtua sangat penting dalam mengawasi dan memberikan batasan pada anak saat menggunakan gawai sehingga dapat menurunkan tingkat kecanduan gawai pada remaja. Pola asuh yang benar dalam mendidik dan mengawasi

anak saat menggunakan gawai menjadi kunci penting karena dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi anak. Dalam proses pendidikan di era revolusi digital, orangtua harus bisa lebih memperhatikan kemampuan anaknya untuk merespon dan melihat dirinya secara positif sehingga kecanduan alat menjadi lebih baik (Aviani dkk., 2020).

Pola asuh yang diberikan orangtua permisif menjadi salah satu faktor pemicu terjadinya kecanduan gawai yang berlebihan pada remaja di masa tumbuh kembang dan dimana masa-masa pada usia remaja dapat mempengaruhi perilaku pada tahap perkembangan selanjutnya dimasa depan. Pola asuh permisif membuat hubungan anak dengan orangtua penuh kasih sayang, tetapi juga membuat anak agresif dan suka menuruti kata hatinya. Lebih luas lagi, kelemahan dan ketidak konsistenan orangtua dalam penerapan disiplin membuat anak menjadi tidak terkendali, tidak patuh dan akan bertindak agresif diluar lingkungan keluarga (Nurhidayah dkk., 2021). Anak tidak mengetahui apakah perilakunya benar atau salah karena orangtua tidak pernah membenarkan atau menyalahkan anak sampai anak bertindak sesuai dengan keinginannya, terlepas dari apakah itu sesuai dengan norma masyarakat atau tidak (Sanjiwani & Budisetyani, 2014).

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan orang tua mampu menerapkan pola asuh yang baik kepada anak-anaknya, untuk mengawasi setiap tingkah laku dan perbuatan anak usia remaja. Serta ikut berpartisipasi pada setiap keputusan anak dalam menentukan pilihan yang dibuat anak usia remaja.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai **“Hubungan Antara Persepsi Gaya Pengasuhan Permisif Orangtua Dengan Kecanduan Gawai”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang berarti menghimpun data, mengolah, menganalisis dan menafsirkan angka-angka hasil perhitungan statistik. Dalam penelitian kuantitatif yang penting dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas, katakanlah walaupun populasi penelitian besar, tetapi dengan mudah dapat dianalisis, baik melalui rumus-rumus statistik maupun komputer (Sugiyono, 2017).

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja usia 12-21 tahun. Berdasarkan data dari BPS Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2022, jumlah remaja (dengan rentang usia 12-21 tahun) diketahui sebanyak 857.858 orang. Sedangkan untuk

sampel pada penelitian ini yakni 99,988 yang dibulatkan menjadi 100 orang responden.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen Angket (Kuisisioner) yang dilengkapi dengan skala *likert*. Data kuesioner merupakan data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner pada remaja di DIY. Sementara itu penelitian ini juga menggunakan metode studi pustaka yang merupakan metode untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan membaca buku-buku, jurnal-jurnal, referensi yang berkaitan dengan penelitian ini dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4. Hasil Tes Spearman's

		Kecanduan Gawai	Persepsi Pola Asuh Permisif
Spearman's rho	Kecanduan Gawai	1.000	.403**
	Persepsi Pola Asuh Permisif	.403**	1.000
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)		
		109	109
		.000	.
		109	109

Sumber: Data Primer Diolah (2023)

Berdasarkan hasil tersebut, dikatakan bahwa terdapat korelasi atau hubungan yang positif antara persepsi pola asuh permisif orangtua dan kecanduan gawai pada remaja. Hubungan tersebut mengartikan bahwa jika semakin tinggi

persepsi pola asuh permisif orang tua, maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan gawai pada remaja.

Untuk mengetahui tingkat atau derajat keeratan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, digunakan tabel kriteria pedoman untuk koefisien korelasi, antara lain:

Tabel 5. Pedoman untuk memberikan interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Firdaus dkk., (2020)

Dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa persepsi pola asuh permisif orang tua mempunyai hubungan yang signifikan dengan kecanduan gawai pada remaja. Nilai koefisien korelasi 0,403 menandakan bahwa tingkat kekuatan hubungan antar variabel berada di interval 0,40-0,599 yang berarti korelasi berkategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan gawai pada remaja. Sumbangan relatif hasil penelitian kedua variabel dapat dilihat pada tabel:

Tabel 6. Nilai Sumbangan Variabel Bebas Terhadap Variabel Tergantung

Measures of Association		
	R	R Squared
Kecanduan Gawai*Persepsi pola Asuh Permisif Orangtua	0.519	0.269

Sumber: Data Primer Diolah (2023)

Hasil analisis pada penelitian ini juga menunjukkan sumbangan relatif dari kedua variabel yang dapat dilihat dari measures of association. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa R square (R^2) = 0.269, artinya bahwa 26.9% variabel kecanduan gawai pada remaja dipengaruhi oleh persepsi pola asuh permisif orang tua. Sedangkan sisanya ($100\% - 26.9\%$) 73.1% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

Pola asuh yang diberikan orangtua permisif menjadi salah satu faktor pemicu terjadinya kecanduan gawai yang berlebihan pada remaja di masa tumbuh kembang dan masa-masa pada usia remaja dapat mempengaruhi perilaku pada perkembangan selanjutnya dimasa depan. Gaya pengasuhan permisif adalah cara pengasuhan orangtua yang melibatkan anak-anak, namun hanya sedikit menuntut terhadap anak. Model orangtua seperti ini yang memberikan kebebasan anak-anak melakukan apa yang diinginkan. Hasil dari gaya pengasuhan itu adalah anak-anak harus belajar untuk bisa mengendalikan perilaku yang ada dan yang diinginkan harus terwujud (Ayun, 2017). Ada orangtua yang

sengaja menggunakan pola asuh ini untuk membesarkan anaknya karena orangtua percaya bahwa keterlibatan hangat dan beberapa batasan yang bisa menghasilkan anak kreatif serta percaya diri.

Tetapi, anak-anak yang mempunyai orang tua gaya pengasuhannya permisif sangat jarang untuk dapat menghormati orang yang lebih tua dan untuk mengendalikan perilaku anak akan mengalami kesulitan. Gaya pengasuhan orangtua yang lebih menerapkan gaya pengasuhan permisif dalam mendidik anak dimana orangtua akan menganggap bahwa yang dilakukan oleh anak adalah yang terbaik, orang tua menyakini bahwa dengan anak meminta sesuatu adalah cara pengasuhan yang tepat. Ini menjadi sebuah permasalahan yang serius karena berhubungan dengan kedisiplinan anak dalam belajar, yang mempunyai dampak untuk masa depan anak (Aviani dkk., 2020).

Remaja bertingkah laku sesuai apa yang dipelajari di lingkungan. Keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat bagi remaja, maka remaja dalam mengambil keputusan dan bertingkah laku (apa yang boleh dan apa yang tidak, mana yang baik dan mana yang salah) sangat dipengaruhi pada pengamatan mereka tentang apa yang terjadi dalam keluarganya. Pandangan, sikap dan tingkah laku orang tua mempengaruhi pembentukan tingkah

laku remaja di masa yang akan datang (Nugraheni, 2017).

Pola asuh yang diterapkan orang tua berpengaruh terhadap karakter dan perilaku remaja. Orang tua yang menerapkan pola asuh permisif tidak melakukan kontrol terhadap perilaku remaja, tidak bersikap tegas terhadap remaja, tidak memberikan aturan-aturan yang berkaitan dengan perilakunya, tidak menerapkan hukuman dari perilaku yang diterapkan. Hasil riset yang diperoleh peneliti sejalan dengan pendapat Smet (1994) yang menyatakan bahwa sikap permisif orang tua terhadap perilaku menggunakan gadget dengan berlebihan merupakan prediktor yang cukup baik terhadap perilaku menggunakan gawai remaja karena sikap permisif tersebut diterjemahkan sebagai adanya izin untuk menggunakan gadget dengan berlebihan oleh remaja (Sanjiwani & Budisetyani, 2014).

Aspek-aspek pola asuh permisif sendiri yaitu tidak membimbing anak, menyetujui segala tingkah laku anak, serta tidak menggunakan hukuman (Hurlock, 1976) yang mendorong terciptanya hubungan tersebut. Tidak adanya bimbingan pada anak membuat anak tidak memiliki patokan pasti dalam bersikap sehingga akhirnya melakukan perilaku seperti kecanduan gadget. Anak akan menganggap bahwa perilaku menggunakan gawai dalam waktu lama dan berlebihan

(kecanduan gawai) bukanlah perilaku negatif karena kurangnya bimbingan akan dampak buruk perilaku kecanduan gawai. Orang tua dengan pola asuh permisif juga umumnya menyetujui segala tingkah laku anak, termasuk perilaku menggunakan gawai dalam waktu lama dan berlebihan (kecanduan gawai) yang sudah terbukti dapat berakibat negatif pada kesehatan. Orang tua dengan pola asuh permisif juga enggan menggunakan hukuman sehingga anak terbiasa untuk bertingkah sesuai keinginannya sendiri. Tidak adanya teguran akan perilaku menggunakan gawai dalam waktu lama dan berlebihan (kecanduan gawai) membuat anak berpandangan bahwa perilaku menggunakan gawai dalam waktu lama dan berlebihan (kecanduan gawai) tersebut boleh-boleh saja dilakukan dan dapat ditolerir dengan mudah (Sanjiwani & Budisetyani, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Mufaro'ah dkk (2019) pola asuh permisif yang diterapkan orangtua berpengaruh besar dalam mendorong perilaku kecanduan gawai yang besar tanpa adanya pengawasan, dalam penelitian ini menggunakan subjek anak-anak yang berusia 5 tahun yang sudah menggunakan gawai berbeda dengan penelitian yang dilakukan dengan subjek remaja yang berusia 12-21 tahun. Pola asuh permisif yang diterapkan oleh orangtua merupakan salah satu faktor yang menyebabkan anak

menggunakan gawai dengan berlebihan tanpa kontrol dan pengawasan orangtua sehingga menyebabkan anak menjadi kecanduan dalam menggunakan gawai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ismail (2019) yang menjelaskan bahwa persepsi pola asuh permisif orang tua menjadi faktor pola asuh yang paling tinggi dalam mendorong remaja menjadi kecanduan gawai, dalam penelitian ini menggunakan subjek anak-anak yang berusia 11-12 tahun yang sudah menggunakan gawai berbeda dengan penelitian yang dilakukan dengan subjek remaja yang berusia 12-21 tahun. Hal ini disebabkan oleh dimana dalam pengasuhannya orang tua tidak memberikan pengawasan ada anak dalam menggunakan gawai, sehingga penggunaannya tidak ada batasannya. Namun, hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdullah (2021) menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola asuh permisif orang tua dengan intensitas bermain gadget anak usia dini. Hal ini dikarenakan orang tua tetap memberikan pengawasan kepada anak dalam melakukan segala perilakunya, sehingga orang tua dapat mengontrol berapa lama anak menggunakan gawai. Selain itu dalam penelitian ini anak-anak yang berusia 10-12 tahun masih suka bermain,

bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainannya sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari korelasi Rank Spearman menunjukkan koefisien korelasi sebesar $r = 0.269$, artinya bahwa 26.9% dengan taraf signifikansi $p = 0.000$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara persepsi pola asuh permisif orang tua dengan kecanduan gawai pada remaja. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Artinya, semakin tinggi persepsi pola asuh permisif orang tua maka akan semakin tinggi kecanduan gawai pada remaja. Begitu sebaliknya, jika semakin rendah pola asuh permisif orang tua maka semakin rendah kecanduan gawai pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aviani, D., & Mulawarman, M. (2020). Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*

- (PROSNAMPAS) (Vol. 3, No. 1, pp. 68-74).
- Ayun, Q. (2017). Pola asuh orang tua dan metode pengasuhan dalam membentuk kepribadian anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102-122.
- Badan Statistik Nasional. (2021). Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Yogyakarta dan Sleman. <https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
- Hurlock, E. (2004). Psikologi Perkembangan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Ismail, Muliana. (2019). Studi tentang Pola Asuh Orang Tua pada Anak Berkepribadian Ekstrovert dan Introvert Kelas V di YPS MI Manggarupi Kabupaten Gowa. *Skripsi*. UIN Alauddin Makassar.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi gawai pada anak: literatur review. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 4(1), 129-140.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731.
- Sanjiwani, N. L. P. Y., & Budisetyani, I. G. (2014). Pola asuh permisif ibu dan perilaku merokok pada remaja laki-laki di SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 344-352.
- Sugiyono. (2017). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: ALFABETA
- Widayani, S., & Astuti, K. (2020). Pembentukan Karakter Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gawai Remaja Di Era Revolusi Industri 4.0. *Psycho Idea*, 18(1), 74-81.
- Widayani, S., & Astuti, K. (2020). Pendidikan Dan Pendampingan Remaja Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gawai Menghadapi Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Milleneial 5.0 Fakultas Psikologi Umby*.
- Wijanarko, I. J., & Setiawati, I. E. (2016). Ayah ibu baik. *Happy Holy Kids*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media diakses pada tanggal 16 November 2022.