

HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SDN 7 CIAMIS

Nida Rahma Fauziah¹, Dini Nurbaeti Zen², Nina Rosdiana³

^{1,2,3} Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Galuh
(Sejarah artikel: Diserahkan Mei 2023, Diterima Juni 2023, Dipublikasikan Januari 2024)

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* tidak hanya untuk orang dewasa atau anak-anak saja, tetapi mulai digunakan di masa kanak-kanak. Dalam pola asuh orang tua memegang peranan yang sangat penting, karena kemudahan penggunaan kecanggihan teknologi yang menarik pada *gadget* memungkinkan anak usia sekolah dasar menggunakan *gadget* nya sendiri. Desain penelitian menggunakan *cross sectional* dengan sampel 85 responden. Metode penarikan sampel dengan cara pengambilan sample secara acak (*Stratified Random Sampling*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruhnya orang tua menerapkan pola asuh Demokratis (80%) dan Sebagian besar anak tidak mengalami kecanduan *gadget* (65,9), ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Uji *spearman rank* menunjukkan bahwa $\rho = 0,007$ ($\rho < \alpha = 0,05$) yaitu ada hubungan pengaruh pola asuh orang tua terhadap kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Implikasi penelitian ini diharapkan agar orang tua lebih memantau dan membatasi waktu penggunaan *gadget* tidak lebih dari 2 jam sehari, menentukan jadwal yang sesuai untuk anak bermain *gadget*, mengajak anak-anak bermain diluar rumah, menghabiskan waktu lebih banyak dengan anak anak, serta memberikan contoh yang baik dan tidak terus menerus menggunakan gadget.

Kata Kunci: Pola Asuh Orang Tua, Kecanduan *Gadget*, Anak usia sekolah dasar

ABSTRACT

The use of gadgets is not only for adults or children, but began to be used in childhood. In parenting, parents play a very important role, because the ease of use of interesting technological sophistication on gadgets allows school-age children to use their own gadgets. The study design used cross sectional with a sample of 85 respondents. Sampling method by means of random sampling (*Stratified Random Sampling*). The results showed that almost all parents apply Democratic parenting (80%) and Most children do not experience gadget addiction (65.9), there is a relationship between parental parenting and gadget addiction in elementary school-age children. The spearman rank test shows that $\rho = 0.007$ ($\rho < \alpha = 0.05$) is a relationship between the influence of parenting on gadget addiction in school-age children. The implications of this study are expected so that parents better monitor and limit the time of using gadgets no more than 2 hours a day, determine the appropriate schedule for children to play gadgets, invite children to play outside the home, spend more time with children, and provide good examples and do not continue to use gadgets.

Keywords: Parenting, Gadget Addiction, School-Age Children

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi di Indonesia semakin meningkat. Hal ini membuktikan banyaknya *gadget* yang tersebar di berbagai kalangan masyarakat. (Fenia M & Busyairi, 2019).

Penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya peningkatan pengetahuan, perluasan jaringan pertemanan, mempermudah

komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu, penggunaan *gadget* juga menimbulkan dampak negatif bagi anak, diantaranya menimbulkan masalah kesehatan, mengganggu tumbuh kembang anak, kecenderungan kriminalitas, introvert, sulit konsentrasi, mempengaruhi perkembangan otak dan dapat mempengaruhi perilaku anak. (Subarkah Milana Abdillah, 2019).

Menurut Yohana Yembis dalam artikel digital pada tahun 2022, orang tua harus memantau anaknya yang sudah terlanjur bermain *gadget*. Karena dengan memegang *gadget* seperti telepon genggam (HP) dan tablet, anak bisa menerima berbagai informasi yang tidak tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulu menjadi teman bermain anaknya kini tergantikan oleh *gadget*. Padahal masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis seseorang. Selama ini, anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Jika anak saat ini hanya sibuk di depan *gadget* nya, kemungkinan besar pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik maupun mentalnya tidak maksimal. (Subarkah Milana Abdillah, 2019).

Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia sekolah sangatlah penting. Pola asuh penting untuk mendidik dan mengawasi anak-anak yang menggunakan *gadget* karena *gadget* tidak hanya memberikan dampak positif bagi anak, tetapi juga berdampak negatif. Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* secara terus-menerus tanpa batasan oleh orang tua adalah kecanduan *gadget* pada anak. Bermain *gadget* pada anak dapat mempengaruhi perkembangan otak anak terlalu cepat dari seharusnya. Bahkan saat anak senang bermain dengan *gadget*, hal itu bisa meningkatkan endorfin. Endorfin adalah hormon yang mengatur pusat kesenangan dan kesejahteraan. Jika hal ini terjadi dalam waktu yang lama dan terus menerus, itu adalah kecanduan. Sehingga anak-anak di masa depan akan menemukan kesenangan bermain dengan *gadget* sejak awal karena pola perkembangannya. (Suherman RN, 2019).

Pola asuh orang tua yang tepat bisa menjadikan hubungan yang baik antara orangtua dan anak. Cara orang tua berkomunikasi dengan anak dapat membuat anak patuh pada orang tuanya. Ada tiga jenis pola asuh dalam mengasuh anak, yaitu pola asuh demokratis, pola asuh otoriter, dan pola asuh permisif. Dengan menerapkan pendidikan yang baik, seperti pendidikan yang demokratis, dapat menciptakan hubungan yang baik dengan anak, tetapi jika orang tua menerapkan pendidikan yang permisif, dapat menyebabkan hubungan yang buruk dengan anak, misalnya

anak dapat dengan bebas bermain *gadget*. (Chandra, 2018).

Anak-anak dari orang tua yang otoriter cenderung agresif dan kurang memiliki tujuan. Sementara itu, anak dari orang tua yang demokratis biasanya memiliki tujuan yang jelas untuk keputusannya sendiri, mandiri dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Sebaliknya, anak yang orang tuanya lebih toleran dan egois serta keras kepala. Oleh karena itu, orang tua dengan pola asuh permisif juga cenderung memiliki anak dengan tingkat kecanduan *gadget* yang lebih tinggi. (Cheol & Ye Rang, 2014).

Oleh karena itu, perubahan pola asuh orang tua dalam mengontrol dan membatasi penggunaan *gadget* oleh anak sangat diperlukan untuk meminimalisir kecanduan *gadget* dan dampak negatif lainnya pada anak usia sekolah. Dimana tahap pertumbuhan dan perkembangan pada usia tersebut dapat mempengaruhi perilaku pada tahap perkembangan berikutnya di masa yang akan datang. (Suherman RN, 2019).

Hasil survei terhadap 34 profesi yang dilakukan tim CNN Indonesia pada Mei hingga Juli pada tahun 2021 menunjukkan 19,3 persen anak Indonesia dan 14,4 persen remaja kecanduan *gadget*. Dia mengatakan bahwa sebagian besar waktu online dihabiskan oleh anak-anak dan remaja untuk bermain game online dan media sosial. Jenis game yang paling banyak dimainkan selama pandemi adalah multiplayer online battle arena (MOBA) sebesar 46% dan media sosial sebesar 23,2%.

Pada tahun 2023 dalam artikel Radar Kudus terdapat 30 orang anak di Pati Jawa Tengah 30 orang anak kecanduan *gadget* dari mulai TK hingga SMA. Salah satu diantaranya terdapat remaja putri yang mengalami kecanduan pornografi. (Rokhim A, Radar Kudus, 2023).

Dalam beberapa artikel didapatkan ada beberapa kasus anak kecanduan *gadget* di Jawa Barat, antara lain beberapa kasus kecanduan game internet di Jawa Barat pada tahun 2021, Ditemukan jumlah pasien anak yang kecanduan *gadget* di RS Cisarua Bandung Barat meningkat. Pada saat pandemi Covid-19, dimana anak-anak mau tidak mau memegang *gadget* setiap hari, karena proses belajar mengajar berlangsung secara daring. Tak hanya

itu, 14 anak di RS Cisarua yang kecanduan *gadget* dan berobat jalan, sementara satu orang di Subang meninggal dunia. Diduga karena kecanduan game dan gangguan sistem saraf akibat radiasi ponsel saat bermain game online seharian. Hal yang sama juga terjadi di Desa Salam Jaya Pabuaran, Subang, seorang siswa kelas I yang diduga meninggal karena kecanduan game online (Pradana W, DetikNews, 2021).

Serta didapatkan Sebanyak 104 anak dirawat di rumah sakit jiwa anak dan remaja pada tahun 2020 akibat kecanduan game online. Sementara 14 kasus ditemukan pada Januari-Februari, sehingga berubah menjadi 118 anak. (Abdussalam M S, Tribun Jabar 2021)

Di Kabupaten Ciamis sendiri pada tahun 2021, terdapat seorang siswa SMP di Kecamatan Rancah, Kabupaten Ciamis, Jabar mengalami kelumpuhan pada kakinya setelah kecanduan permainan *Moonton (Mobile Legends)*. Menurut sang ibu, anaknya sudah bermain *gadget* setiap hari selama setahun. Siswa tersebut memberi tahu orang tuanya bahwa dia sedang belajar online, tetapi siswa tersebut sebenarnya sedang bermain game online. Tanggapan Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis menyebutkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi kegiatan bermain anak sangat penting sebagai fungsi kontrol aktifitas bermain *gadget* anak. (Kautsar N D, Merdeka.com 2021).

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kabupaten Ciamis, sampai saat ini belum tersekrining dengan baik data mengenai kecanduan *gadget* pada anak namun fenomena dilapangan banyak anak yang menggunakan *gadget* dalam aktifitas sehari-hari.

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis, 747 Pendidikan usia Sekolah Dasar dengan jumlah murid 87043, kecamatan Ciamis memiliki anak usai sekolah dengan murid terbanyak ada di SDN 7 Ciamis dengan sebagai sekolah unggulan dengan banyak prestasi dan ekstrakurikuler yang memadai. Pola asuh adalah salah satu yang mempengaruhi tumbuh kembang anak usia sekolah, selain itu di masyarakat terjadi pola asuh yang berbeda-beda. Berdasarkan Studi Pendahuluan di SDN 7 Ciamis pada bulan

Maret, diperoleh keseluruhan murid pada tahun 2023 adalah sebanyak 568 murid.

Berdasarkan survei studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 3 April 2023 di SDN 7 Ciamis pada 5 orang Siswa didapatkan semua siswa tersebut membawa *gadget* ke sekolah. Hasil wawancara dengan 3 orang siswa mengatakan bahwa mereka memakai *gadget* kurang dari 2 jam dan 2 siswa lainnya menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua murid tersebut diperoleh 3 orang melakukan pola asuh dengan memberikan kebebasan pada anaknya sedangkan 2 orang tua murid lainnya menerapkan pola asuh dengan menuntut anak untuk menuruti semua aturan orang tua.

Menurut penelitian Ida Santika pola asuh yang paling efektif adalah pola asuh demokratis karena dapat membawa hasil yang positif bagi anak. Menerapkan pola asuh demokratis dapat mendorong anak untuk mandiri, namun orang tua tetap membimbing anak (Santika Ida, 2016)

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 7 Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2023".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang menggunakan metode korelasi secara kuantitatif. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah orang tua dan siswa yang berada di SDN 7 Ciamis sebanyak 85 responden. Teknik penarikan sampel yaitu dengan cara pengambilan sample secara acak (*Random Sampling*). Teknik random sampling menggunakan Stratified Random Sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner pola asuh orang tua dan untuk menentukan kecanduan *gadget* menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV)* yang telah dimodifikasi versi Bahasa Indonesia oleh Fatah FV, Nursyamsiah, Kamsatun, Ariyanti M, Susanti S, Pada tahun 2022). Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 7 Ciamis Kabupaten Ciamis pada tahun 2023. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu *Editing, Coding,*

Entry Data, Cleaning data, dan Tabulating, dengan menggunakan perangkat lunak SPSS Versi 26.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Tabel 1

Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ayah

| No | Pekerjaan Ayah | Frekuensi (N) | Persentase (%) |
|--------------|----------------|---------------|----------------|
| 1 | Swasta | 62 | 72,9 |
| 2 | PNS | 11 | 12,9 |
| 3 | TNI/POLRI | 4 | 4,7 |
| 4 | Tidak Bekerja | - | - |
| 5 | Lain-lain | 8 | 9,4 |
| Total | | 85 | 100 |

(Sumber: Data Primer 2023)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden yaitu 62 orang (72,9%) ayah memiliki pekerjaan Swasta, pekerjaan PNS sebanyak 11 orang (12,9%), pekerjaan lain-lain sebanyak 8 orang (9,4%) dan bekerja sebagai TNI/POLRI sebanyak 4 orang (4,7%).

Tabel 4.2

Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan ibu

| No | Pekerjaan Ibu | Frekuensi (N) | Persentase (%) |
|--------------|------------------|---------------|----------------|
| 1 | Swasta | 14 | 16,5 |
| 2 | PNS | 10 | 11,8 |
| 3 | TNI/POLRI | - | - |
| 4 | Ibu Rumah Tangga | 49 | 57,6 |
| 5 | Lain-lain | 12 | 14,1 |
| Total | | 85 | 100 |

(Sumber: Data Primer 2023)

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa sebagian besar ibu menjadi ibu rumah tangga yaitu sebanyak 49 orang (57,6%), memiliki pekerjaan Swasta sebanyak 14 orang (16,5%), memiliki pekerjaan lain-lain sebanyak 12 orang (14,1%), dan memiliki pekerjaan sebagai PNS sebanyak 10 orang (11,8%)

Tabel 3

Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ayah

| No | Pendidikan Terakhir Ayah | Frekuensi (N) | Persentase (%) |
|--------------|--------------------------|---------------|----------------|
| 1 | SD | - | - |
| 2 | SMP | 6 | 7,1 |
| 3 | SMA | 45 | 52,9 |
| 4 | Perguruan Tinggi | 34 | 40,0 |
| Total | | 85 | 100 |

(Sumber: Data Primer 2023)

Berdasarkan tabel diatas sebagian besar ayah memiliki Pendidikan terakhir SMA yaitu sebanyak 45 orang (52,9%), memiliki Pendidikan terakhir Perguruan Tinggi sebanyak 34 orang (40,0%), dan Pendidikan terakhir SMP sebanyak 6 orang (7,1%).

Tabel 4

Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu

| No | Pendidikan terakhir Ibu | N | % |
|--------------|-------------------------|-----------|------------|
| 1 | SD | 1 | 1,2 |
| 2 | SMP | 16 | 18,8 |
| 3 | SMA | 43 | 50,6 |
| 4 | Perguruan Tinggi | 25 | 29,4 |
| Total | | 85 | 100 |

(Sumber: Data Primer 2023)

Berdasarkan tabel 4 diatas didapatkan hasil bahwa setengah dari responden yaitu sebanyak 43 orang (50,6%) memiliki pendidikan terakhir SMA, memiliki Pendidikan terakhir Perguruan tinggi sebanyak 25 orang (29,4%), memiliki Pendidikan terakhir SMP sebanyak 16 orang (18,8%), dan sebanyak 1 orang (1,2%) memiliki pendidikan terakhir SD.

Tabel 5

Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget

| No | Durasi | N | % |
|--------------|-----------------------|-----------|------------|
| 1 | Rendah (<1 jam /hari) | 30 | 35 |
| 2 | Sedang (1-2 jam/hari) | 27 | 32 |
| 3 | Tinggi (>2 jam /hari) | 28 | 33 |
| Total | | 85 | 100 |

(Sumber: Data Primer 2023)

Berdasarkan tabel 4.5 diatas diketahui bahwa sebagian besar anak di SDN 7 Ciamis yaitu sebanyak 30 orang (35%) menggunakan

gadget berdurasi rendah (<1 jam/hari), sebagian kecil menggunakan *gadget* berdurasi sedang (1-2 jam/hari) sebanyak 27 orang (32%) dan 28 orang (33%) berdurasi tinggi (>2 jam/hari).

2. Analisa Univariat

Dari hasil pengumpulan data mengenai pola asuh orang tua di SDN 7 Ciamis Tahun 2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 6

Gambaran Pola Asuh Orang Tua Di SDN 7 Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2023

| No | Pola Asuh Orang Tua | Frekuensi (N) | Persentase (%) |
|--------------|---------------------|---------------|----------------|
| 1. | Otoriter | 11 | 12,9% |
| 2. | Demokratis | 68 | 80% |
| 3. | Permisif | 6 | 7,1% |
| Total | | 85 | 100 |

(Sumber: Data Primer 2023)

Berdasarkan tabel 6 diatas dari 85 responden didapatkan hasil bahwa hampir seluruhnya dari jumlah responden yaitu

sebanyak 80% atau 68 orang tua cenderung menggunakan pola asuh demokratis, dan sebagian kecil responden yaitu sebanyak 12,9% atau 11 orang tua cenderung menggunakan pola asuh otoriter dan sebanyak 7,1% yaitu 6 orang tua menggunakan pola asuh permisif.

Tabel 7

Gambaran Kecanduan *Gadget* Pada Anak usia sekolah Dasar Di SDN 7 Ciamis Kabupaten Ciamis

| No | Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> | Frekuensi (F) | Presentasi (%) |
|---------------|---------------------------------|---------------|----------------|
| 1. | Tidak Kecanduan | 56 | 65,9% |
| 2. | Kecanduan | 29 | 34,1% |
| Jumlah | | 85 | 100% |

(Sumber: Data Primer 2023)

Berdasarkan tabel 7 diatas sebagian besar responden (65,9%) atau sebanyak 56 murid tidak mengalami kecanduan *gadget* dan hampir setengah dari jumlah responden (34,1%) atau 29 murid mengalami kecanduan *gadget*.

3. Analisa Bivariat

Tabel 8

Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Anak usia sekolah Dasar Di SDN 7 Ciamis

| No | Pola Asuh Orang Tua | Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> | | | | p Value | | |
|---------------|---------------------|---------------------------------|------------|-----------|------------|-----------|-------------|-------|
| | | Tidak Kecanduan | | Kecanduan | | | Jumlah | |
| | | F | % | F | % | F | % | |
| 1 | Demokratis | 40 | 59% | 28 | 41% | 68 | 100% | 0,007 |
| 2 | Otoriter | 10 | 91% | 1 | 9% | 11 | 100% | |
| 3 | Permisif | 6 | 100% | 0 | 0% | 6 | 100% | |
| jumlah | | 56 | 56% | 29 | 49% | 85 | 100% | |

(Sumber: Data Primer 2023)

Berdasarkan tabel 8 diatas menunjukkan bahwa hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar didapatkan bahwa orang tua dengan pola asuh demokratis kemungkinan untuk memiliki anak tidak kecanduan *gadget* sebanyak 40 orang (59%), dan kecanduan *gadget* sebanyak 28 orang (41%). Sedangkan orang tua dengan pola asuh otoriter kemungkinan untuk memiliki anak tidak kecanduan *gadget* sebanyak 10 orang (91%), dan kecanduan *gadget* sebanyak 1 orang (9%). Serta orang tua dengan pola asuh permisif memiliki anak tidak kecanduan *gadget*

sebanyak 6 orang (100%) dan kecanduan *gadget* sebanyak 0 orang (0%).

Dari hasil Analisa data yang diperoleh nilai α value sebesar 0,007. Berdasarkan hasil analisa data diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SDN 7 Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2023 karena nilai $\alpha > \alpha$ (0,05 > 0.007). Hubungan ini ditunjukkan dengan nilai korelasi sebesar 0,292 yang termasuk dalam kategori lemah (0,10-0,29). (Hasil terlampir pada lampiran 14).

Tabel 9

klasifikasi Koefisien Korelasi

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,000-0,199 | Sangat Rendah |
| 0,200-0,399 | Rendah |
| 0,400-0,599 | Sedang |
| 0,600-0,799 | Kuat |
| 0,800-1,000 | Sangat Kuat |

(Sumber: Sugiyono, 2018)

PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

a. Pola Asuh Orang Tua di SDN 7 Ciamis

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya dari jumlah responden orang tua anak usia sekolah dasar di SDN 7 Ciamis menerapkan pola asuh demokratis kepada anak nya yaitu sebanyak 68 orang (80%). Sedangkan orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter sebanyak 11 orang (12,9%) dan orang tua yang menerapkan pola asuh permisif sebanyak 6 orang (7,1%).

Pada penelitian ini menunjukkan penerapan pola asuh yang dominan pada anak usia sekolah dasar yaitu pola asuh demokratis. Hal ini ditunjukkan dari jawaban kuesioner dengan nilai tertinggi pada pertanyaan nomor 22 yang dimana “orang tua melibatkan anak-anak berpartisipasi dalam pengembangan aturan keluarga”. Berdasarkan data dari hasil penelitian bahwa orang tua menjawab ya sebanyak 69 orang (81%) dan orang tua yang menjawab tidak 16 orang (19%).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Reza dan Winda (2017) Sebagian besar responden menggunakan pola asuh demokratis yaitu sebanyak 12 orang (60%). Menurut penelitian Nur Asiyah (2013) mengatakan bahwa gaya pengasuhan demokratis dapat menimbulkan percaya diri, bertanggung jawab, dan memiliki pengendalian diri yang tinggi. Gaya pengasuhan demokratis memiliki pendekatan yang konsisten kepada anak-anak nya. Peneliti berasumsi bahwa anak-anak yang tumbuh dalam pola asuh demokratis dapat memberikan energi yang positif sehingga anak memiliki kepercayaan dan kreativitas yang tinggi. (Adawiah, 2017).

Berdasarkan data hasil penelitian terdapat faktor yang mempengaruhi pola asuh demokratis yaitu Pendidikan orang tua, faktor pekerjaan orang tua dan usia orang tua. Hal ini ditunjukkan pada hasil tabulasi data didapatkan bahwa hampir setengah dari jumlah responden ayah yang memiliki Riwayat Pendidikan SMA sebanyak 34 orang (36,0%), sedangkan dengan riwayat Perguruan Tinggi sebanyak 30 orang (27,2%) ayah dengan riwayat Pendidikan SMP sebanyak 4 orang (4,8%) dan riwayat SD sebanyak 0 orang (0%).

Selain itu dari 85 responden ibu yang menerapkan pola asuh demokratis dengan riwayat pendidikan terakhir SMA sebanyak 33 orang (34,4%), ibu dengan riwayat pendidikan terakhir Perguruan Tinggi sebanyak 21 orang (20,0%), sedangkan dengan riwayat SMP sebanyak 13 orang (12,8%) dan riwayat SD sebanyak 1 orang (0,8%). Hal ini sejalan dengan penelitian Juwi Rayfan (2019) sebanyak 38 orang tua (63,3%) memiliki Pendidikan terakhir SMA.

Menurut Adawiah (2017) mengatakan bahwa latar belakang Pendidikan orang tua dapat mempengaruhi pola pikir dalam mendidik anak-anak nya. Berdasarkan hal tersebut peneliti berasumsi bahwa wawasan serta pengetahuan dipengaruhi oleh riwayat Pendidikan yang tinggi mengenai proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga orang tua dengan riwayat Pendidikan yang tinggi cenderung menerapkan pola asuh demokratis pada anak mereka.

Berdasarkan data hasil penelitian didapatkan faktor lain yang mempengaruhi penerapan pola asuh demokratis selain Pendidikan yaitu dipengaruhi oleh pekerjaan orang tua hal ini didapatkan dari hasil tabulasi didapatkan hasil bahwa Sebagian besar ayah dengan pekerjaan swasta yaitu sebanyak 50 orang (49,6%), ayah dengan pekerjaan PNS sebanyak 10 orang (8,8), serta ayah dengan pekerjaan lain-lain sebanyak 6 orang (6,4) dan ayah dengan pekerjaan TNI/POLRI sebanyak 2 orang (3,2%). Sedangkan hampir setengah dari responden ibu menerapkan pola asuh demokratis sebanyak 40 orang (39,2%) sebagai ibu rumah tangga, ibu dengan

pekerjaan swasta sebanyak 12 orang (11,2%), ibu dengan pekerjaan lain-lain sebanyak 10 orang (9,6%) dan ibu dengan pekerjaan PNS sebanyak 6 orang (8,0%).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ridha (2021) hampir setengah dari responden yaitu 84,22% orang tua dengan pekerjaan swasta menggunakan pola asuh demokratis.

Menurut Dian (2021). orang tua yang berpendidikan memiliki pengaruh lebih besar terhadap kontrol orang tua. Selain itu pola asuh demokratis ditandai dengan sikap mengakui akan kemampuan yang dimiliki oleh anak dan memberikan kesempatan pada anak untuk tidak selalu bergantung pada orang tua (Sri Asri et all, 2017). Peneliti berasumsi bahwa faktor yang dapat mempengaruhi orang tua memilih pola asuh demokratis yaitu riwayat Pendidikan orang tua yang tinggi, pekerjaan yang mempunyai sosial ekonomi yang baik dapat menyebabkan pola pikir yang berbeda dalam membimbing dan mendidik anak. Sehingga anak dengan pola asuh demokratis cenderung memiliki sikap yang mandiri, kepercayaan diri tinggi, ketertarikan terhadap hal baru, mudah beradaptasi dan mampu mengontrol diri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter sebanyak 11 orang (12,9%). Berdasarkan hasil penelitian pada pertanyaan nomor 10 mengenai “orang tua dengan pola asuh otoriter biasanya menghukum anak dengan membatasi kebebasannya, tetapi ayah/ibu memberikan beberapa penjelasan (misalnya menonton TV, bermain dengan teman atau bermain game)”. Jawaban dari pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa Sebagian besar orang tua menjawab ya sebanyak 67 orang (79%) dan menjawab tidak 18 orang (21%).

Penerapan pola asuh otoriter dilakukan oleh kedua orang tua dengan cara menentukan batasan dan aturan dari diri mereka yang harus ditaati oleh anak tanpa menghitung keinginan dan keadaan anak. Biasanya pola asuh otoriter kurang adanya komunikasi dua arah antara orang tua dengan anak (Utari Sylvia, 2022).

Peneliti berasumsi bahwa anak-anak dengan pola asuh otoriter kemungkinan akan tumbuh menjadi pribadi pribadi yang penurut karena perasaan takut kepada orang tua. Jika pada usia sekolah anak di asuh dengan pola asuh otoriter anak cenderung akan menjadi penakut, mudah cemas dan kurang adaptif.

Selain itu berdasarkan tabel 4.6 juga didapatkan hasil bahwa sebanyak 6 orang (7,1%) orang tua menggunakan pola asuh permisif. Biasanya orang tua dengan pola asuh permisif akan bersikap hangat kepada anak sehingga di senangi oleh anak. Kehangatan yang cenderung memanjakan dan menuruti keinginan anak. Hal tersebut dapat menyebabkan anak menjadi agresif, tidak bisa mengontrol diri, dan tidak mematuhi orang tua (sepiari, 2014). Ditunjukkan dari pertanyaan no 8 bahwa “orang tua sulit untuk mendisiplinkan anak”. Data dari jawaban pertanyaan tersebut sebagian besar memilih ya sebanyak 63 orang (74%) dan jawaban tidak 22 orang (26%). Orang tua yang menerapkan pola asuh ini biasanya disukai oleh anak dan membentuk kepribadian anak dengan cara memberikan pengawasan yang sangat longgar (Utari Sylvia, 2022). Peneliti berasumsi bahwa hal tersebut dapat menyebabkan anak memahami bahwa perintah yang diberikan orang tua demi kebaikan dirinya sendiri.

b. Kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di SDN 7 Ciamis

Hasil penelitian pada tabel 7 menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di SDN 7 Ciamis Sebagian besar tidak mengalami kecanduan gadget sebanyak 56 orang (65,9%) dan hampir setengah dari jumlah responden mengalami kecanduan gadget yaitu sebanyak 29 orang (34,1%). Kecanduan gadget menggunakan kuesioner SAS-SV (Smartphone Addiction Scale Short Version). Adapun penilaian mengenai kecanduan gadget pada usia sekolah dasar adalah sebagai berikut. Penelitian ini sejalan dengan Duwi Ernawati (2021) sebanyak 24 orang (58,6%) tidak mengalami kecanduan gadget.

Berdasarkan hasil jawaban dari kuesioner hampir seluruhnya dari jumlah responden murid SDN 7 Ciamis mengalami tidak kecanduan gadget. Hal ini ditunjukkan pada nomor 1 “Karena penggunaan smartphone anak sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang sudah saya tentukan sebelumnya”. Sebanyak 28 orang (33%), 19 orang (22%), 17 orang (20%), 13 orang (15%) menjawab tidak setuju, 4 orang (5%) menjawab sangat setuju, dan 4 orang (5%) menjawab sangat tidak setuju. Hal tersebut dipengaruhi oleh frekuensi penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar memiliki frekuensi penggunaan gadget rendah yaitu hanya 1-2 jam dalam sehari. Hasil penelitian ini sejalan dengan Setianingsih dkk (2018) yang menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden tidak mengalami kecanduan gadget yaitu sebanyak 82 orang (81,1%) responden tidak mengalami kecanduan gadget.

Menurut para ahli mengatakan bahwa frekuensi penggunaan gadget usia sekolah dasar maksimal 2 jam per hari. Dibuktikan dengan hasil tabulasi silang yang menunjukkan bahwa dari 56 anak yang tidak mengalami kecanduan gadget sebagian kecil berdurasi rendah sebanyak 30 orang (35%) memiliki frekuensi penggunaan gadget <1 jam dalam sehari. Sesuai dengan penelitian Rohana et all (2020) mengatakan bahwa frekuensi penggunaan gadget mempengaruhi interaksi sosial seorang anak. Anak yang jarang menggunakan gadget cenderung memiliki interaksi sosial yang baik.

Selain itu, dari hasil wawancara dengan orang tua mengaku bahwa telah membatasi anaknya untuk bermain gadget 1-2 jam sehari. Orang tua berperan penting dalam siklus kecanduan gadget pada anak. Sesuai dengan penelitian Putri (2018) mengatakan bahwa anak mengenal gadget dimulai ketika melihat kebiasaan orang tua dan memperkenalkan gadget. Peneliti berasumsi jika orang tua memberikan arahan dan pendampingan terhadap anak mengenai penggunaan gadget pada frekuensi dan durasi maksimal agar dapat meminimalisir kecanduan gadget pada anak. Peneliti berasumsi bahwa murid SD 7 Ciamis

tergolong lumayan baik dari beberapa faktor, biasanya siswa menggunakan gadget untuk belajar dan kebutuhan komunikasi antara orang tua dan anak dikarenakan Sebagian besar murid SDN 7 Ciamis berasal dari daerah yang lumayan jauh.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.7 didapatkan anak mengalami kecanduan gadget sebanyak 29 orang (34,1%). Hal ini ditunjukkan pada nomor 8 “anak sering memeriksa smartphone nya secara berkala dan tidak melewatkan percakapan dengan orang lain di media sosialnya”. Sebanyak 0 orang (0%) menjawab sangat setuju, 7 orang (8%) menjawab setuju, 19 orang (22%) menjawab sedikit setuju, 18 orang (21%) menjawab kurang setuju, 26 orang (31%) menjawab tidak setuju, 15 orang (18%) menjawab sangat tidak setuju. Jika anak usia sekolah dasar menggunakan gadget >2 jam sehari dapat menghambat sosialisasi anak dan dapat menimbulkan kecanduan gadget pada anak (Ramadhan,2017). Serta menurut Usni (2018) mengatakan terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab kecanduan gadget yaitu rendahnya kontrol diri, merasa kesepian dan sensation seeking behavior. Ditunjukkan bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget sebanyak 1 orang (10,2%) menggunakan durasi rendah dan sebanyak 28 orang (9,6%) berdurasi >2 jam. Pada saat anak bermain gadget dapat menimbulkan perasaan senang yang merangsang produksi hormon dopamin meningkat dan menyebabkan anak mengulangnya secara berkala. Apabila orang tua membiarkan anaknya terus menerus menggunakan gadget secara tidak sadar anak akan mengalami kecanduan gadget. Peneliti berasumsi bahwa kecanduan gadget pada anak dipengaruhi oleh durasi pemakaian yang tinggi dan batasan dari orang tua dapat kemungkinan akan meningkatkan tingkat kecanduan gadget pada anak. Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial anak menjadi berkurang dengan orang lain sehingga dapat menurunkan kepekaan terhadap sekitar.

Terdapat berbagai cara agar yang bisa dilakukan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan gadget diantaranya memberikan batasan waktu pemakaian gadget,

mengembangkan kemampuan anak, meluangkan waktu dengan anak dengan berlibur bersama keluarga sehingga anak dapat bergembira sehingga anak lupa untuk bermain gadget.

2. Analisa Bivariat

Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di SDN 7 Ciamis.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.8 didapatkan dari 85 responden bahwa hampir seluruhnya dari jumlah responden orang tua di SDN 7 Ciamis menerapkan pola asuh demokratis kepada anaknya yaitu sebanyak 68 orang (80%) memiliki anak dengan tidak kecanduan gadget. Dimana dalam pola asuh ini orang tua cenderung membiarkan anak untuk melakukan hal yang diinginkan namun dengan batasan yang telah disepakati. Terdapat responden yang mengatakan bahwa anaknya boleh menggunakan gadget sesuai dengan waktu yang telah disepakati dan anak hanya diperbolehkan menggunakan gadget pada saat libur saja. Hal ini dibuktikan dari hasil tabulasi bahwa dari 85 orang tua menerapkan pola asuh demokratis sebanyak 40 anak (59%) tidak mengalami kecanduan gadget, dan sebanyak 28 orang (41%) mengalami kecanduan gadget. Menurut Azizah (2019). Sejalan dengan penelitian Anna H dkk (2022) dari 112 responden didapatkan 62 responden (55,4%) menerapkan pola asuh demokratis.

Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang mengutamakan kepentingan anak, tetapi tidak ragu-ragu untuk mengontrol anak. Orang tua dengan latar belakang ini adalah orang-orang rasional yang selalu bertindak berdasarkan situasi dan pemikiran. Pola asuh seperti ini memberi anak kebebasan untuk memilih perilaku dan pendekatan yang tulus. Pola asuh demokratis memberi anak kebebasan untuk mengekspresikan pendapat mereka dan bahkan mempercayai keputusan mereka sendiri. Namun, tetap menjadi tanggung jawab orang tua untuk mengontrol anaknya dan membatasi apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh anak (Hasanah & Sugito, 2020).

Menurut Almannur (2019), pola asuh demokratis adalah pola asuh yang menekankan pada pendidikan. Penjelasan diulangi sampai anak menerima, menjelaskan, dan

mendiskusikan aspek disiplin, dan membantu anak memahami mengapa dia diminta untuk bertindak sesuai aturan dan konsekuensi tertentu. Peneliti berasumsi bahwa jika orang tua menerapkan pola asuh demokratis dapat meminimalisir kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar.

Penelitian Pratiwi (2015) pola asuh orang tua dengan perkembangan mental anak dalam tahap pertumbuhan dan perkembangannya menunjukkan hasil yang domain dengan pola asuh demokratis. Dimana yang dapat mempengaruhi perkembangan mental anak menjadi lebih baik yaitu sebesar 70,37%. Hal ini dibuktikan dengan hasil tabulasi silang dari 68 orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis sebanyak 30 anak (35%) memiliki frekuensi <1 jam sehari, sebanyak 27 anak (32%) memiliki durasi 1-2 jam sehari dan sebanyak 28 anak (33%) memiliki durasi >2 jam sehari. Sejalan dengan penelitian Anggraeni dkk (2019) dari 60 responden 53 orang (86,8) anak dengan pola asuh demokratis tidak menggunakan gadget >2 jam sehari. Peneliti berasumsi bahwa jika orang tua menerapkan pola asuh demokratis akan meminimalisir kecanduan pada anak usia sekolah dasar.

Dalam penelitian ini didapatkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki Pendidikan terakhir sebanyak 21 orang ayah (20,7%) dan sebanyak 17 orang ibu (50,6%) tidak mengalami kecanduan gadget. Hal ini disebabkan oleh latar belakang Pendidikan terakhir orang tua sehingga dapat mempengaruhi pola asuh yang diterapkan yaitu pola asuh demokratis. Sesuai dengan penelitian Feby (2014) mengatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi pola asuh orang tua yaitu sosial ekonomi, pendidikan, jumlah anak dan nilai-nilai yang dianut oleh orang tua dan kepribadian. Peneliti berpendapat bahwa orang tua dengan Pendidikan rendah kemungkinan mempunyai pengetahuan yang kurang mengenai dampak negatif dari kecanduan gadget.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan sebanyak 10 orang (91%) anak dengan orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter tidak kecanduan dan sebanyak 1 orang (9%) orang tua yang menerapkan pola asuh

otoriter mengalami kecanduan gadget. Penggunaan pola asuh tersebut berdampak positif untuk meminimalisir kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar. Pola asuh otoriter merupakan pola asuh yang cenderung menetapkan standar mutlak harus dituruti, biasanya diikuti dengan ancaman-ancaman. Orang tua dengan tipe ini cenderung memaksa, memerintah, menghukum. Apabila anak tidak melakukan apa yang dikatakan oleh orang tua, maka orang tua tipe ini tidak segan menghukum anak. Orang tua tipe ini juga tidak mengenal kompromi dalam berkomunikasi bersifat satu arah. Orang tua dengan tipe ini tidak memerlukan umpan balik dari anaknya untuk mengerti mengenai anaknya. (Djamarah, 2014). Peneliti berasumsi, bisa saja anak mematuhi perintah orang tua karena merasa takut tetapi anak akan cenderung bermain gadget jika orang tua tidak mengawasi anak. Memberikan aturan untuk tidak menggunakan gadget tanpa adanya penjelasan orang tua dapat menimbulkan rasa penasaran kepada anak dan pemakaian gadget akan meningkat.

Sedangkan dari hasil penelitian didapatkan sebanyak 6 orang (100%) anak dengan orang tua yang menerapkan pola asuh permisif dan memiliki anak tidak kecanduan gadget, serta 0 orang (0%) orang tua dengan pola asuh permisif memiliki anak kecanduan gadget. Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Cheol dan Ye Rang (2014) mengatakan bahwa pola asuh permisif kemungkinan lebih tinggi anak untuk mengalami kecanduan gadget. Pada pola asuh permisif orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak dan di ijin membuat keputusan sendiri tentang apa yang ingin dia lakukan, orang tua cenderung tidak memberikan pengarahan dan penjelasan kepada anak tentang apa yang baik dilakukan oleh anak, dalam pola asuh permisif sedikit komunikasi antara orang tua dan anak serta tanpa ada disiplin sama sekali (Pravitasari T, 2019). Peneliti berasumsi bahwa kemungkinan pola asuh permisif dapat menimbulkan kecanduan gadget pada anak karena anak terbiasa dimanja oleh orang tuanya atau diberi kebebasan dan dapat menimbulkan anak dengan kontrol yang kurang sehingga dapat meningkatkan kecanduan gadget pada anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SDN 7 Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2023, dari 85 responden dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hampir seluruhnya responden menggunakan pola asuh Demokratis yaitu sebanyak 80% dan Sebagian kecil orang tua menggunakan pola asuh Otoriter yaitu sebanyak 12,9% dan pola asuh Permisif sebanyak 7,1%.
2. Tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di SDN 7 Ciamis Sebagian besar termasuk kedalam kategori tidak kecanduan *gadget* sebanyak (65,9%) dan hampir setengah dari responden kecanduan *gadget* sebanyak 29 orang (34,1%).
3. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa χ^2 value = 0,007 ($\chi^2 < \alpha = 0,05$) artinya Ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di SDN 7 Ciamis Kabupaten Ciamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. 2016 Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta Arikunto
- Fajrina, Yulizar, Bahri, S., & Bakar, A. (2020). Penyesuaian dari siswa terhadap pembelajaran daring di SMA laboratorium Unsyiah pada masa pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional 2020: "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Era Merdeka Belajar" (P.272). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Febrina, C., & Mariyana, R. (2021). Gadget's Addiction Scale: An Adolescents Analytic Survey. Asian Community Health Nursing Research, 8. <https://doi.org/10.29253/achnr.2020.2850>
- Fenia M, & Busyairi. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V JIJ, 8(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Hasnah, N., & Sugito. (2020). Analisa Pola Asuh Orang Tua terhadap Keterlambatan

- Bicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 913-922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.456>.
- Hendrawan, T. (2012). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa Di MI Miftahul Iman Kecamatan Kedung Kandang Kelurahan Lesanpuro Kota Malang, (07410031), 1–16.
- Hurlock, Elizabeth B. (2013). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kautsar ND (2021). Sering Berbaring Sambil Main Game Online, Pelajar SMP di Ciamis Alami Kelumpuhan. Diakses pada 7 maret 2023. <https://merdeka.com/jabar/sering-berbaring-sambil-main-game-online-pelajar-smp-di-ciamis-alami-kelumpuhan.html>
- Kim, Y. (2013). Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, Vol.17, No1
- Kristiadina. (2013). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Kejadian Merokok Pada Remaja Pria Di Nginden Jangkungan Kecamatan Sukolilo Surabaya. Program Sarjana Stikes Hang Tuah Surabaya: Surabaya. Skripsi dipublikasikan.
- Kwon, M. dkk. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS), *Plos One*, 8,12,1-7.
- Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents,8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents,8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>.
- Lin. Yu-Hsuan, Chang, L, Lee, Y., Tseng, H., Kuo, T, B, J, Chen, S. (2014) Development and validation of the smartphone addiction inventory (SPAI). *PLoS ONE*, 9, 1-5. doi: 10.1371/journal.pone.0098312.
- Notoatomodjo, S. 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Cetakan ketiga Jakarta PT Rineka Cipta
- NugrohoTri Adi. (2017). Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya: Studi, Vol 13 No., 1–20.
- Ormrod, J. (2009). *Psikologi Pendidikan* (1st ed.). Jakarta: Erlangga.
- Palar, J. E., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget,6.
- Putri, N. I. (2018). Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja Menggunakan Metode CertaintyFactor. Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung: Bandung. Skripsi Dipublikasikan.
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margerejo Kabupaten Pati. *Jurnal keperawatan dan Kesehatan masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137-145.
- Rokhim A. (2023) Puluhan Anak di Pati Dirawat di Bangsal kejiwaan usai Kecanduan Gadget, Begini Kata DPRD. Diakses pada 5 mei 2023 <https://radarkudus.jawapos.com/pati/05/02/2023/puluhan-anak-di-pati-dirawat-di-bangsall-kejiwaan-usai-kecanduan-gadget-begini-kata-dprd/>
- Santika, I. (2017). Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 28 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.
- Setianingsih, Ardani, A. wahyuni, & Khayati, F. noor. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Universitas Lampung*, XVI (2), 191–205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>

- Subarkah Milana Abdillah. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan anak (Vol. 15, Issue 1).
- Sugiyono. 2016 Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Penerbit CV. Bandung: PT Alfabet
- Suherman RN. (2019). Skripsi Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah.
- Surbakti, E.B. (2013). Parenting anak-anak. Jakarta: Alex Media Karputindi.
- Susilowati, E. (2013). Pola asuh orang tua dan perkembangan anak usia prasekolah. Majalah Ilmiah Sultan Agung, 50, 852–1035.
- Syifa Layyinatus, Setianingsih Eka Sari, & Sulianto Joko. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3, 527–533.
- Tim CNN Indonesia (2021). Survei: 19,3 Persen Anak Di Indonesia Kecanduan Internet diakses pada 7 maret 2023. <https://www-cnnindonesia-com.cdn.amproject>
- Trisilia, Letty. (2013). Kontrol Diri Sebagai Prediktor Kecanduan Menggunakan Blacberry Service. Program Studi Psikologi Universitas Sumatera Utara: Sumatera. Skripsi Dipublikasikan
- Whisnu Pradana (2021). Kasus Anak Kecanduan Gadget Di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada Yang Meninggal. Diakses pada 7 maret 2023. <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>
- Wijayanti A E, Anisah N, Purwandari (2021). Edukasi smart gadget pada anak usia sekolah. Volume 1 nomor 2.
- Yusonia, A. (2018). Hubungan antara kecanduan smartphone dengan kualitas tidur pada remaja. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: Surabaya. Skripsi dipublikasikan.