

## HUBUNGAN POLA ASUH PERMISIF ORANG TUA DENGAN KECENDERUNGAN ADIKSI GADGET PADA GENERASI ALPHA USIA REMAJA

Muthia Aulia Nur Adha<sup>1</sup>, Ayunda Ramadhani<sup>2</sup>

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman<sup>1,2</sup>

e-mail: [mutiauli12@gmail.com](mailto:mutiauli12@gmail.com)

### ABSTRAK

Generasi *alpha* merupakan generasi yang lahir dari tahun 2010 hingga 2025 dan tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi digital. Seiring dengan perkembangan zaman, *gadget* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mereka. Namun, intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi pada generasi *alpha* menimbulkan kekhawatiran terhadap kecenderungan adiksi *gadget*. Salah satu faktor yang berperan dalam meningkatkan kecenderungan adiksi *gadget* adalah pola asuh orang tua, khususnya pola asuh permisif. Pola asuh ini ditandai dengan kurangnya pengawasan, batasan, dan kontrol terhadap perilaku anak, termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara pola asuh permisif dengan kecenderungan adiksi *gadget* pada generasi *alpha* usia remaja. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah 119 generasi *alpha* usia remaja yang dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala kecenderungan adiksi *gadget* dan pola asuh permisif. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi. Data yang terkumpul diolah dengan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pola asuh permisif dengan kecenderungan adiksi *gadget* pada generasi *alpha* usia remaja dengan nilai  $p = 0.046$  ( $p < 0.05$ ).

**Kata Kunci:** *Adiksi Gadget, Pola Asuh Permisif Orang Tua, Generasi Alpha*

### ABSTRACT

The alpha generation is the generation born from 2010 to 2025 and grew up in an environment that is very close to digital technology. Along with the times, gadgets have become an integral part of their lives. However, the high intensity of gadget use in the alpha generation raises concerns about the tendency of gadget addiction. One factor that plays a role in increasing the tendency of gadget addiction is parenting, especially permissive parenting. This parenting style is characterized by a lack of supervision, boundaries, and control over children's behavior, including the use of technology. This study aims to determine the relationship between permissive parenting and the tendency of gadget addiction in alpha generation teenagers. This research method uses a quantitative approach. The subjects in this study were 119 alpha generation teenagers who were selected by using purposive sampling. The data collection method used was the gadget addiction tendency scale and permissive parenting. The data analysis technique used was correlation. The collected data were processed with the help of Statistical Package for Social Science (SPSS) program. The results showed that there was a correlation between permissive parenting and the tendency of gadget addiction in the alpha generation of adolescent age with a value of  $p = 0.046$  ( $p < 0.05$ ).

**Keywords:** *gadget addiction, parental permissive parenting, alpha generation*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang besar pada kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan *gadget* berupa *smartphone* atau tablet (Jamil & Rofi'ah, 2023). *Gadget* berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan interaksi atau komunikasi sosial dengan orang lain (Kominfo, 2018). Seiring berkembangnya teknologi, *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi karena pemanfaatan *gadget* sudah berkembang dengan pesat (BPS, 2023). Penggunaan *gadget* saat ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan dan sebagai sarana hiburan seperti membaca media berita, menonton video, memainkan *game*, dan lain sebagainya (Aryati dkk., 2023).

*Gadget* dapat berupa komputer, laptop, tablet, atau telepon seluler (Aprilaini & Sari, 2023). Di Indonesia, perkembangan *gadget* semakin pesat yang ditandai dengan meningkatnya kepemilikan *gadget* (Fenia & Busyairi, 2019). Berdasarkan hasil dari Data Badan Pusat Statistik yang diperoleh dari Survei Susenas 2023, sebanyak 66.48% penduduk Indonesia telah mengakses internet dan 67.29% penduduk di Indonesia telah memiliki *gadget*. Tingginya angka penggunaan *gadget* di Indonesia membuat hampir setiap orang menjadi pelaku penggunaannya, termasuk anak-anak yang lahir di era digital, yang dikenal dengan generasi *alpha*. Generasi *alpha* adalah generasi yang lahir mulai dari tahun 2010 hingga tahun 2025 (Adminira dkk., 2023).

Generasi *alpha* lahir di masa pertumbuhan teknologi yang cepat sehingga generasi ini lebih rentan pada paparan penggunaan *gadget*. Survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa kelompok usia remaja, khususnya rentang usia 13 hingga 18 tahun, memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi, yakni sebesar 98,20% (APJII, 2023). Pada masa remaja awal, yaitu usia 12 hingga 15 tahun, individu berada dalam tahap perkembangan penting yang berperan besar dalam proses pembentukan identitas diri (Seo & Lao, 2025). Berdasarkan teori perkembangan Erik Erikson (2010), remaja pada tahap ini mengalami krisis identitas (*Identity vs. Role Confusion*) di mana mereka mengeksplorasi jati diri serta mencari peran sosial dalam masyarakat. Di periode ini, rasa ingin tahu remaja sangat tinggi, mereka senang mencoba hal baru, dan mudah terpengaruh oleh kelompok sebaya (Widayani & Astuti, 2020).

Kehadiran *gadget* memberikan sarana bagi remaja untuk memenuhi berbagai kebutuhan seperti bersosialisasi, mengakses informasi, menikmati hiburan, hingga mencari penghasilan (Marpaung, 2018). Namun, remaja dengan intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan remaja. Menurut Pardede dkk (2021) penggunaan *gadget* secara intensif dapat memengaruhi perkembangan emosional remaja, khususnya dalam aspek pengendalian emosi dan pembentukan moral. Remaja akan cenderung mengalami emosi yang tidak stabil, mudah marah, gelisah, sulit diatur dan mengisolasi diri bersama dengan *gadget*nya.

Sementara, pada hal moral, remaja dapat menjadi kurang disiplin, penurunan waktu belajar, serta mengalami kecenderungan adiksi *gadget*. Kecenderungan adiksi *gadget* ditandai dengan munculnya perilaku kompulsif dalam penggunaan *gadget* yang mengakibatkan terganggunya aktivitas sehari-hari (Rahayu dkk., 2021). Sari dan Mitsalia (2016) juga menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dikategorikan dalam intensitas tinggi bila durasi penggunaan *gadget* lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berlangsung sekitar lebih dari 75 menit. Sementara, menurut hasil penelitian dari Twenge dan Campbell (2018) menunjukkan adiksi *gadget* ditandai dengan penggunaan *gadget* lebih dari 7 jam per hari.

Salah satu faktor yang memengaruhi remaja mengalami adiksi *gadget* menurut Adriani dkk. (2024) ialah pola asuh orang tua yang kurang tepat. Pola asuh orang tua menurut Karlina (2023) berupa metode disiplin yang diterapkan orang tua dalam menjaga, merawat dan mendidik anak. Menurut Suryana dan Sakti (2022) terdapat tiga jenis pola asuh orang tua yakni pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Pola asuh permisif diketahui sebagai pola asuh yang kurang memiliki pengawasan atau kurang memberikan kendali pada anak (Qotrunnada & Darmiyanti, 2024).

Pola asuh permisif memiliki karakteristik berupa memberikan pengawasan yang sangat minim, membebaskan anak bertindak sendiri tanpa diberikan aturan atau bimbingan, kurang tegas dalam menegakkan aturan yang ada, serta memberi kebebasan penuh kepada anak untuk bertindak sesuai kehendaknya dan memenuhi segala kebutuhannya (Uhro dkk., 2019). Peran pola asuh orang tua sangat dibutuhkan untuk mengatasi adiksi *gadget* pada anak karena remaja rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan (Haryanto & Tohari, 2024). Pernyataan ini juga didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa orang tua memegang peranan penting dalam membatasi durasi penggunaan *gadget* dan memberikan informasi kepada anak mereka tentang potensi bahaya dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan. Akan tetapi, dapat ditemukan di lingkungan sekitar masih banyak orang tua memberikan *gadget* pada remaja tanpa batasan dengan tujuan untuk memberikan hiburan dan memudahkan remaja dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Adapun penelitian terdahulu yang juga meneliti tentang pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* pada remaja oleh Kartianingsih dkk. (2022) dengan judul "Pola Asuh Dialogis Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Patalan Kabupaten Probolinggo". Perbedaan penelitian tersebut terletak pada metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, sedangkan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan penelitian terdahulu diketahui pentingnya melakukan penelitian mengenai pola asuh permisif orang tua karena adiksi *gadget* dapat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua terutama ketika orang tua menerapkan pola asuh permisif yang terlalu memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya batasan yang diberikan yang dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi remaja. Berdasarkan fenomena dan hasil penelitian tersebut maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui adanya keterkaitan antara pola asuh permisif orang tua dengan kecenderungan adiksi *gadget* pada generasi *alpha* usia remaja.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional guna mengetahui hubungan antara variabel pola asuh permisif orang tua dan kecenderungan adiksi *gadget*. Data dikumpulkan berupa kuesioner yang berisi skala pola asuh permisif orang tua berdasarkan teori Rohayani dkk. (2023) yang mencakup aspek kontrol orang tua lemah, kurang tegas, pasif, bimbingan yang lemah dan kurang memberikan teguran. Sementara itu, skala kecenderungan adiksi *gadget* berdasarkan teori dari Arthy dkk. (2019) yang mencakup aspek gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penarikan diri, hubungan berorientasi dunia maya, penggunaan *gadget* berlebihan dan toleransi. Jenis skala yang digunakan adalah skala likert. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik dalam pengambilan sampel dengan kriteria yang ditentukan. Sebanyak 119 remaja generasi *alpha* menjadi sampel pada penelitian ini. Analisis data termasuk uji statistik yang relevan dalam menguji hipotesis, menggunakan perangkat lunak SPSS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Copyright (c) 2025 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi

### Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual dari sebuah model regresi berdistribusi normal. Apabila sampel berjumlah lebih dari 50, maka dapat dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan jika kurang dari 50 dapat menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan tingkat signifikansi 5%. Menurut Siregar (2014) pengambilan keputusan didasarkan pada kaidah jika  $p > 0,05$  maka berdistribusi normal. Jika  $p < 0,05$  maka berdistribusi tidak normal.

**Table 1. Hasil Uji Asumsi Normalitas**

Variabel	Kolmogorov-Smirnov	P	Keterangan
Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i>	0.073	0.183	Normal
Pola Asuh Permisif Orang Tua	0.064	0.200	Normal

### Uji Linearitas

Uji asumsi linearitas bertujuan untuk menilai apakah terdapat hubungan yang bersifat linear antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Kaidah yang digunakan dalam uji linearitas menyatakan jika nilai *deviant from linearity*  $p$  lebih besar dari 0.05 dan nilai  $F$  hitung lebih kecil dari  $F$  tabel pada tingkat signifikansi 5% atau 0.05, maka hubungan bersifat linear (Gunawan, 2013). Hasil uji linearitas antara masing-masing variabel bebas dengan variabel tergantung disajikan dalam tabel di bawah ini:

**Table 2. Hasil Uji Asumsi Linearitas**

Variabel	F Hitung	F Tabel	p	Keterangan
Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> – Pola asuh permisif orang tua	1.381	3.92	0.116	Linear

Berdasarkan tabel 1 di atas, didapatkan hasil bahwa hasil uji asumsi linearitas antara kecenderungan adiksi *gadget* dengan pola asuh permisif orang tua menunjukkan nilai *deviant from linearity*  $F$  hitung sebesar 1.381 lebih kecil dari nilai  $F$  tabel sebesar 3.92 yang artinya terdapat pengaruh dan nilai  $p$  sebesar 0.116 lebih besar dari 0.05 yang artinya hubungannya bersifat linear.

### Uji Korelasi *Pearson Product-Moment*

Kaidah uji korelasi *pearson product moment* yaitu jika  $r$  hitung  $> r$  tabel dan nilai  $p < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima atau terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel tergantung (Sugiyono, 2017). Hasil uji korelasi *pearson product moment* variabel kecenderungan adiksi *gadget* dan variabel pola asuh permisif orang tua dapat dilihat pada tabel di bawah ini

**Table 3. Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment***

Variabel	r Hitung	r Tabel	p
Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i> (Y) Pola Asuh Permisif Orang Tua (X)	0.183	0.180	0.046

Berdasarkan hasil uji korelasi *pearson product moment* antara kecenderungan adiksi *gadget* dan pola asuh permisif orang tua, didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar  $r = 0,183$  dengan nilai  $p = 0,046$ . Karena nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $0,183 > 0,180$ ) dan  $p <$

0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan secara statistik antara pola asuh permisif orang tua dan kecenderungan adiksi *gadget* pada generasi *alpha*. Namun demikian, nilai koefisien korelasi yang rendah menunjukkan bahwa hubungan tersebut bersifat sangat lemah, sehingga pola asuh permisif hanya memiliki pengaruh yang kecil terhadap kecenderungan adiksi *gadget*.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi adanya keterkaitan antara pola asuh permisif dan kecenderungan adiksi *gadget* pada remaja generasi Alpha. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut tergolong sangat lemah. Adapun variabel tergantung pada penelitian ini adalah kecenderungan adiksi *gadget* dan variabel bebas adalah pola asuh permisif orang tua.

Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis korelasi *pearson product moment* antara variabel pola asuh permisif orang tua (X) dan kecenderungan adiksi *gadget* (Y), diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar  $0.183 > r_{\text{tabel}} 0.180$  dengan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar  $0.046 < 0.05$  yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima atau  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat lemah namun signifikan antara pola asuh permisif dan kecenderungan adiksi *gadget* pada generasi *alpha*. Artinya, meskipun hubungan kedua variabel sangat lemah, pola asuh permisif memiliki kontribusi terhadap kecenderungan adiksi *gadget* pada remaja generasi *alpha*. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nur dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa pola asuh permisif berkontribusi terhadap kecenderungan adiksi *gadget*, karena orang tua yang menerapkan pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan kepada remaja sehingga remaja kurang bisa mengontrol diri termasuk dalam penggunaan *gadget*.

Temuan hasil penelitian ini sejalan dengan faktor-faktor yang dapat memengaruhi kecenderungan adiksi *gadget* menurut Adriani dkk. (2024) yaitu pola asuh orang yang kurang tepat seperti kurangnya pengawasan dan kontrol orang tua pada remaja terhadap penggunaan *gadget*. Hal ini juga diperkuat hasil penelitian terdahulu oleh Regiana dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa pola asuh permisif bersifat memanjakan dan kurang pengawasan sehingga tidak adanya batasan dalam durasi bermain *gadget* yang menyebabkan penggunaan *gadget* oleh remaja akan semakin lama. Namun demikian, hubungan yang sangat lemah antara pola asuh permisif orang tua dengan kecenderungan adiksi *gadget* pada generasi *alpha* juga menunjukkan bahwa kemungkinan terdapat faktor lain yang lebih berpengaruh, seperti kontrol diri, pengaruh teman sebaya, faktor teknologi, kurangnya atau kurangnya aktivitas alternatif di luar *gadget*. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mumbaasithoh dkk. (2021) menunjukkan bahwa kecenderungan adiksi *gadget* dipengaruhi oleh faktor lain, yaitu kontrol diri pada remaja, di mana kontrol diri memainkan peran penting dalam mengurangi risiko kecenderungan adiksi terhadap *gadget*.

Kemampuan remaja untuk mengatur dorongan dan menetapkan batasan waktu dalam menggunakan *gadget* dapat mencegah penggunaan yang berlebihan dan tidak sehat. Tanpa kontrol diri yang baik, individu cenderung terdorong untuk terus-menerus memeriksa notifikasi, bermain *game*, atau menggunakan media sosial. Sebaliknya, dengan kontrol diri yang kuat, seseorang mampu mengendalikan kebiasaannya, memilih waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget*, serta menjaga keseimbangan antara dunia digital dan kehidupan nyata. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khasanah & Winarti (2021) yang menunjukkan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *gadget* pada remaja, semakin kuat kemampuan individu dalam mengendalikan diri, maka semakin kecil kemungkinan remaja mengalami kecanduan terhadap penggunaan *gadget*.



Penelitian oleh Rahma (2022) menunjukkan bahwa faktor konformitas teman sebaya memiliki pengaruh terhadap penggunaan *gadget* pada remaja. Remaja generasi *alpha* hidup dalam era digital yang sangat terhubung, di mana interaksi sosial banyak terjadi melalui media sosial, *game online*, dan *platform* digital lainnya. Dalam konteks ini, tekanan sosial dari teman sebaya untuk tetap aktif secara daring, mengikuti tren digital, atau mempertahankan eksistensi di media sosial dapat menjadi pendorong bagi remaja untuk menggunakan *gadget* secara berlebihan. Remaja cenderung menyesuaikan perilakunya agar tidak tertinggal dari teman-temannya, termasuk dalam penggunaan aplikasi, game, atau media sosial populer.

Oleh karena itu, interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya dapat membentuk kebiasaan penggunaan *gadget* yang berlebihan, menjadikannya faktor yang berpengaruh terhadap munculnya perilaku adiktif terhadap *gadget*. Kemudian pada hasil uji deskriptif pada penelitian ini didapatkan gambaran hasil bahwa kecenderungan adiksi *gadget* dan pola asuh permisif orang tua pada generasi *alpha* usia remaja termasuk ke dalam kategori rendah.

**Table 4. Mean Empirik dan Mean Hipotetik**

Variabel	Mean Empirik	SD Empirik	Mean Hipotetik	SD Hipotetik	Status
Kecenderungan Adiksi <i>Gadget</i>	24.26	4.373	25	5	Rendah
Pola Asuh Permisif Orang Tua	81.98	9.866	95	19	Rendah

Dari hasil uji deksriptif dapat diketahui gambaran sebaran data pengukuran skala kecenderungan adiksi *gadget* pada generasi *alpha* usia remaja menunjukkan bahwa subjek dalam penelitian ini memiliki kecenderungan adiksi *gadget* yang rendah. Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa tingkat adiksi *gadget* pada remaja generasi *alpha* tergolong rendah. Kecenderungan adiksi *gadget* yang rendah dapat disebabkan karena banyak remaja menggunakan *gadget* dalam waktu lama untuk tujuan produktif seperti belajar daring, mencari informasi, dan menjalin komunikasi sosial. Beberapa remaja juga menggunakan *gadget* lama, tapi belum tentu menunjukkan gejala adiksi seperti gangguan dalam kehidupan sehari-hari, kehilangan kontrol, penarikan diri, atau gangguan fungsi sosial.

Banyak remaja yang masih aktif secara sosial di dunia nyata, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, berolahraga, atau menjalani hobi di luar dunia digital. Hal ini menjadi penyeimbang yang efektif terhadap potensi kecenderungan adiksi *gadget*. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Rachmayanti dkk. (2022) menunjukkan bahwa rendahnya adiksi *gadget* pada anak usia 9-12 tahun di Bandung, hal ini disebabkan karena anak cenderung tidak merasa bahwa *gadget* yang digunakannya memiliki dampak negatif dan menimbulkan permasalahan dengan sekitarnya. Dari hasil uji deksriptif menunjukkan gambaran sebaran data pengukuran skala pola asuh permisif orang tua membuktikan bahwa subjek dalam penelitian ini menerapkan pola asuh permisif yang rendah.

Rendahnya tingkat pola asuh permisif dalam penelitian ini mencerminkan bahwa mayoritas orang tua memiliki pengendalian yang cukup ketat terhadap perilaku anak dan tidak memberikan kebebasan tanpa batas. Orang tua cenderung memberi aturan, pengawasan, dan batasan yang jelas dalam kehidupan sehari-hari anak, terutama terkait penggunaan *gadget*. Rendahnya penerapan pola asuh permisif ini juga dapat disebabkan oleh adanya keterbatasan penelitian yaitu peneliti kurang memberikan kriteria pada pola asuh permisif orang tua sehingga ada kemungkinan bahwa orang tua subjek tidak menunjukkan adanya pola asuh permisif.

**KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang sangat rendah antara pola asuh permisif dan kecenderungan adiksi gadget pada remaja dari generasi Alpha. Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat kemungkinan adanya pengaruh lain yang lebih kuat terhadap kecenderungan adiksi *gadget*. Oleh karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk mempertimbangkan penggunaan variabel-variabel lain yang lebih memiliki hubungan yang kuat terhadap kecenderungan adiksi *gadget* seperti pengaruh teman sebaya, kontrol diri, faktor lingkungan digital, dan lainnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adminira, Z., Ruslan, Z. A., Muliana GH, & Sadriani, A. (2023). Peran Orang Tua dalam Mendidik Generasi Alfa di Era Digital Pada SDN Batulaccu Makassar. *ININNAWA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3648368>
- Adriani, S. W., Ismaniar, I., & Dasa Putri, L. (2024). Mendeteksi Ancaman Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 24(1), 90. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i01.p12>
- Aprilaini, D. L., & Sari, R. O. (2023). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja Pada Siswa Kelas VII MTS Yabis Pasirlangu. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 158–161. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10429891>
- Arthy, C. C., Effendy, E., Amin, M. M., Loebis, B., Camellia, V., & Husada, M. S. (2019). Indonesian version of addiction rating scale of smartphone usage adapted from smartphone addiction scale-short version (SAS-SV) in junior high school. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(19), 3235–3239. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.691>
- Aryati, A., Wijaya, I., Pratama, A., & Yanuarti, E. (2023). The Parents' Efforts To Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5353–5359. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.2971>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik telekomunikasi indonesia*. Jakarta: BPS
- Erikson, Erik H. (2010) *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fenia, M., & Busyairi. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tuam Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 29–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan pratik*. Bumi Aksara.
- Haryanto, D. A., & Tohari, M. A. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(4), 244–252. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i4.168>
- Jamil, S. N. F., & Rofi'ah. (2023). Analisis Kecanggihan Teknologi Membuat Anak-Anak Kecanduan Gadget. *DEWANTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 79–82. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/dewantech>
- Karlina, D. N. (2023). *Literaksi : Jurnal Manajemen Pendidikan Pola Asuh Kendalikan Kecanduan Gadget*. 01(02), 352–356.
- Kartianingsih, E., Hidayah, U., & Halili, H. R. (2022). Pola Asuh Dialogis Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Patalan Kabupaten Probolinggo. *JPKD: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 368–375.
- Khasanah, D., & Winarti, Y. (2021). Literature Review: Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Smartphone pada Remaja. *Borneo Student Research*, 3(1), 2021.
- Kominfo. (2018). *Kecanduan gawai ancam anak-anak*. <https://www.komdigi.go.id/>
- Copyright (c) 2025 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi

- Marpaung, R. (2018). *Pembentukan karakter remaja melalui pola asuh demokratis untuk mencegah kecanduan gadget di era revolusi industri 4.0*. Prosiding KoPeN. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. [Mercu Buana Journal+2Mercu Buana Journal+2Garuda Kemdikbud+2](#)
- Mumbaasithoh, L, Ulya, F. M & Rahmat, K. (2021). Kontrol Diri dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33–42. <https://doi.org/10.29080/jpp.v12i1.507>
- Nur, H., Setyaningrum, P., & Novandita, A. (2021). Permissive, Authoritarian, and Authoritative Parenting Style and Smartphone Addiction on University Students. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 10(3), 419. <https://doi.org/10.12928/jehcp.v10i3.20620>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735
- Putri, A., Setiawati, Y., Shieh, Y.-T., & Lin, S.-H. (2022). High-Risk Internet Addiction in Adolescents During Pandemic Covid-19 and Parents' Role. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.20473/jbe.v10i12022.11-20>
- Qotrunnada, L., & Darmiyanti, A. (2024). Pengaruh Pola Asuh Permisif terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.565>
- Rachmayanti, S., Agustiani, H., Novianti, L. E., & ... (2022). Gambaran Kecanduan Gadget Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Studia*. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/insania/article/view/7296>
- Rahayu, N.S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 202–220. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i2.7385>
- Regiana, S., Suzanti, L., & Deni Widjayatri, R. (2024). Penggunaan Gadget pada Anak Usia 4-5 Tahun dalam Keluarga dengan Pola Asuh Permisif. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 446–458. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.575>
- Rohayani, F., Murniati, W., Sari, T., & Fitri, A. R. (2023). Pola Asuh Permisif dan Dampaknya Kepada Anak Usia Dini (Teori dan Problematika). *Islamic EduKids*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.20414/iek.v5i1.7316>
- Sari, Tria P. Dan Mitsalia, A.A. (2016), Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di tkit al mukmin. *Jurnal Profesi*, 3(2).
- Seo, M. R., & Lao, H. A. . (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pembentukan Identitas Remaja Awal. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(2), 107–114.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan r&d*. CV. Alfabeta.
- Siregar, Syofian. (2014). *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suryana, D., & Sakti, R. (2022). Tipe Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Kepribadian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4479–4492. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1852>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-



based study. *Preventive medicine reports*, 12, 271–283.  
<https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>

Uhro, A., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2019). Pengaruh Pola Asuh Permisif Di Era Digital Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Didesa Sekincau T.A 2018/2019. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(5), 2021–2033.

Widayani, S., & Astuti, K. (2020). Pembentukan Karakter Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Remaja Di Era Revolusi Industri 4.0. *Psycho Idea*, 18(1), 74. <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v18i1.6234>