

Hubungan Pola Asuh dan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja

Evangelica Shane Gisela¹, Untung Subroto²

^{1,2} Psikologi, Universitas Tarumanegara

e-mail: evangelica.705210002@stu.untar.ac.id¹, untungs@fpsi.untar.ac.id²

Abstrak

Penggunaan gadget yang semakin intensif pada kelompok usia remaja menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap kesehatan fisik, mental, dan sosial. Pola asuh orang tua, berdasarkan teori Baumrind (1991) adalah rangkaian praktik dan strategi yang diterapkan oleh orang tua atau pengasuh dalam membesarkan anak-anak mereka dan yang terdiri atas pola otoritatif, otoriter, permisif, dan abai. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara pola asuh orang tua dan tingkat kecanduan gadget pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, melibatkan 358 responden remaja berusia 12-18 tahun. Data dikumpulkan melalui kuesioner Parenting Styles and Dimension Questionnaire-Short Version (PSDQ) oleh Clyde C. Robinson dan skala kecanduan gadget Internet Addiction Test (IAT) oleh Kimberly Young. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara pola asuh dengan tingkat kecanduan gadget pada remaja ($r = -0.803$, $p = 0.000$). Hasil analisa menunjukkan terdapat hubungan negative antara pola asuh dan tingkat kecanduan gadget pada remaja. Artinya jika pola asuh negative maka akan terjadi kenaikan akan kemungkinan menjadi kecanduan pada gadget. Jika melihat pembagian pola asuh yang ada Pola asuh otoritatif dan otoriter menghasilkan hubungan negative ($r = -.796$) yang berarti jika orangtua tidak memberikan aturan yang jelas serta mengontrol ketat pada penggunaan gadget, maka tingkat kecanduan gadget rendah. Sementara analisa selanjutnya pola asuh permisif dan abai menghasilkan hubungan negative yang berarti jika orangtua tidak mengabaikan dan tidak membiarkan anaknya dalam menggunakan gadget (control), maka tingkat kecanduan gadget rendah.

Kata kunci: *Pola Asuh, Kecanduan, Gadget.*

Abstract

This study aims to examine the relationship between parenting styles and gadget addiction levels among adolescents. The research is based on the increasing prevalence of gadget use and its potential impact on adolescents' mental health, social relationships, and academic performance. A total of 358 adolescents aged 12–18 years participated in this study. The research employed a quantitative correlational method using two primary instruments: the Parenting Styles and Dimensions Questionnaire (PSDQ) and the Internet Addiction Test (IAT). The results showed a significant negative correlation between parenting styles and gadget addiction levels ($r = -0.803$, $p < 0.001$). Adolescents raised under authoritative parenting styles demonstrated lower levels of gadget addiction, while those raised under permissive or neglectful parenting styles exhibited higher addiction tendencies. Furthermore, 43% of participants reported using gadgets for more than three hours daily, with a majority falling into the high addiction category. These findings highlight the critical role of effective parenting in managing adolescents' digital behavior. This study suggests the importance of interventions targeting both parents and adolescents to promote healthy gadget use. Future research is encouraged to explore other factors influencing gadget addiction, such as peer influence, academic stress, and access to technology, using longitudinal methods to understand long-term effects.

Keywords : *Parenting Styles, Gadget Addiction, Adolescents, Digital Behavior, Quantitative*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi sudah menjadi salah satu komponen utama dalam kehidupan manusia modern. Perkembangan teknologi informasi mencakup berbagai inovasi dan perangkat, salah satunya adalah gadget. Gadget, seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, merupakan perangkat yang memiliki fungsi multifungsi dan mendukung aktivitas sehari-hari. Menurut Cambridge Dictionary, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi tertentu dan sering kali dianggap sebagai barang mewah atau tambahan (Cambridge Dictionary, 2024). Peran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari semakin signifikan seiring dengan peningkatan aksesibilitas dan konektivitas internet. Dengan adanya teknologi informasi, batasan fisik dan geografis menjadi tidak relevan, memungkinkan komunikasi dan informasi mengalir dengan cepat dan efisien di seluruh dunia (Chiu et al., 2023).

Dalam lima tahun terakhir, penggunaan gadget telah meningkat secara signifikan di seluruh dunia. Data dari laporan Statista pada tahun 2023 menunjukkan bahwa pengguna ponsel pintar global telah mencapai lebih dari 6 miliar orang, dengan pertumbuhan yang stabil sejak tahun 2018 (Statista, 2023). Negara-negara seperti China, India, dan Amerika Serikat mendominasi jumlah pengguna ponsel pintar terbesar, mengingat populasi yang besar dan tingkat adopsi teknologi yang tinggi. Di Asia Tenggara, Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan gadget, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda (APJII, 2023).

Indonesia menempati posisi keempat sebagai negara dengan pengguna gadget terbanyak di dunia. Data dari eMarketer menunjukkan bahwa pada tahun 2023, Indonesia memiliki lebih dari 160 juta pengguna ponsel pintar, hanya berada di bawah China, India, dan Amerika Serikat (eMarketer, 2023). Tingginya jumlah pengguna gadget di Indonesia tidak terlepas dari penetrasi internet yang semakin luas dan harga perangkat yang semakin terjangkau. Selain itu, budaya digital yang berkembang pesat di Indonesia, terutama di kalangan remaja, mendorong peningkatan adopsi teknologi gadget. (Zulkifli & Ananda, 2022).

Penggunaan gadget di Indonesia bervariasi berdasarkan kelompok usia. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, pengguna internet terbanyak berasal dari kelompok usia 15-24 tahun, yang mencakup 35% dari total pengguna internet di Indonesia (APJII, 2023). Remaja cenderung menjadi pengguna aktif gadget, baik untuk kebutuhan komunikasi, hiburan, maupun pendidikan (Putri & Rahardjo, 2022). Penggunaan gadget oleh kelompok usia ini sering kali lebih intensif dibandingkan kelompok usia lainnya karena mereka lebih adaptif terhadap teknologi baru dan lebih sering terlibat dalam aktivitas digital.

Gadget menawarkan berbagai fungsi positif dalam kehidupan sehari-hari. Mereka memfasilitasi komunikasi instan, akses informasi yang luas, dan kemampuan untuk bekerja atau belajar dari jarak jauh (Lim et al., 2021). Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan beberapa masalah negatif. Salah satunya adalah potensi kecanduan, yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik individu. Menurut sebuah penelitian yang dipublikasikan di *Journal of Behavioral Addictions*, penggunaan berlebihan gadget dapat menyebabkan gangguan tidur, penurunan kemampuan konsentrasi, dan peningkatan tingkat stres (Nakshine et al., 2022). Kecanduan ini dikenal sebagai kecanduan gadget, yang merupakan masalah semakin umum di kalangan remaja (Gentile et al., 2014).

Kecanduan, dalam konteks psikologi, adalah suatu kondisi di mana individu memiliki ketergantungan yang kuat terhadap suatu aktivitas atau substansi, yang dapat mengganggu fungsi normal kehidupan sehari-hari (American Psychiatric Association, 2023). Secara umum, kecanduan terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu kecanduan substansi dan kecanduan non-substansi (Sussman & Sussman, 2011). Kecanduan substansi melibatkan penggunaan zat-zat seperti alkohol, nikotin, atau narkoba yang memengaruhi fungsi neurologis secara langsung. Sebaliknya, kecanduan non-substansi melibatkan perilaku atau aktivitas tertentu, seperti perjudian, bermain game, atau penggunaan media sosial, yang dapat menciptakan ketergantungan psikologis yang serupa dengan kecanduan substansi (Young, 1998).

Di Indonesia, prevalensi kecanduan terus meningkat, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Berdasarkan laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2023, banyak remaja menunjukkan tanda-tanda kecanduan aktivitas tertentu, termasuk penggunaan teknologi dan permainan digital. Sementara itu, data dari Badan Narkotika Nasional

(BNN) menunjukkan bahwa pada tahun 2022, terdapat peningkatan signifikan dalam angka kecanduan substansi di kalangan usia produktif, dengan lebih dari 3,6 juta orang Indonesia teridentifikasi mengalami kecanduan narkoba (BNN, 2022).

Kecanduan memiliki berbagai bentuk dan manifestasi. Dalam kategori kecanduan substansi, individu dapat menunjukkan ketergantungan pada zat kimia seperti alkohol, narkoba, atau obat-obatan tertentu. Misalnya, kecanduan alkohol sering kali ditandai dengan konsumsi yang tidak terkendali, toleransi yang meningkat, dan gejala putus zat saat penghentian konsumsi (Volkow et al., 2016). Dalam kategori kecanduan non-substansi, individu mungkin menunjukkan ketergantungan pada aktivitas seperti bermain game atau perjudian. Studi oleh Kuss dan Griffiths (2012) menyebutkan bahwa perilaku seperti bermain game secara kompulsif dapat mengaktifkan sistem reward otak dengan cara yang serupa dengan penggunaan zat adiktif.

Individu yang mengalami kecanduan biasanya memiliki ciri-ciri khas, termasuk ketidakmampuan untuk mengontrol dorongan terhadap aktivitas atau substansi tersebut. Mereka sering kali terus melakukan perilaku adiktif meskipun menyadari dampak negatifnya. Ciri-ciri lainnya meliputi peningkatan toleransi, di mana individu membutuhkan dosis yang lebih besar atau durasi aktivitas yang lebih lama untuk mencapai efek yang sama, serta gejala putus zat seperti kecemasan atau iritabilitas saat tidak terlibat dalam aktivitas tersebut (Robinson & Berridge, 2008).

Dampak kecanduan sangat luas, mencakup aspek fisik, psikologis, dan sosial. Secara fisik, kecanduan substansi dapat menyebabkan kerusakan organ tubuh, seperti gangguan hati pada pecandu alkohol atau kerusakan sistem saraf pada pengguna narkoba (Volkow et al., 2016). Dari segi psikologis, kecanduan dapat memicu depresi, kecemasan, dan gangguan kepribadian. Secara sosial, kecanduan sering kali menyebabkan isolasi, konflik interpersonal, dan penurunan produktivitas kerja (Sussman & Sussman, 2011).

Secara neurologis, kecanduan berakar pada sistem reward otak, yang dirancang untuk memberikan perasaan senang sebagai respons terhadap aktivitas tertentu. Namun, dalam kondisi kecanduan, sistem ini mengalami disfungsi, di mana otak terus-menerus mencari penguatan positif dari perilaku adiktif. Studi oleh Volkow et al. (2016) menunjukkan bahwa kecanduan menyebabkan perubahan pada struktur otak, terutama pada area yang terkait dengan pengendalian diri dan pengambilan keputusan. Hal ini membuat individu sulit untuk berhenti meskipun menyadari konsekuensi negatif dari kecanduan mereka.

Fenomena kecanduan memerlukan pendekatan yang komprehensif untuk penanganannya. Intervensi dapat mencakup terapi kognitif-perilaku, yang membantu individu mengenali dan mengubah pola pikir serta perilaku yang mendasari kecanduan (National Institute on Drug Abuse, 2021). Selain itu, dukungan sosial dari keluarga dan komunitas memainkan peran penting dalam proses pemulihan individu yang mengalami kecanduan. Upaya pencegahan melalui edukasi publik dan regulasi terhadap akses substansi atau aktivitas berisiko juga sangat penting untuk mengurangi angka kecanduan di masyarakat (National Institute on Drug Abuse, 2021).

Kecanduan gadget adalah bentuk kecanduan non-substansi di mana individu mengalami ketergantungan berlebihan pada penggunaan perangkat elektronik, sehingga mengganggu aktivitas dan fungsi sehari-hari. Fenomena ini terutama sering terjadi pada remaja, yang sering kali memiliki akses mudah dan tidak terbatas terhadap gadget. Sebuah studi dari University of Nevada menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada remaja dapat mengarah pada perilaku isolatif, penurunan prestasi akademik, dan gangguan pada hubungan interpersonal (University of Nevada, 2021). Berdasarkan laporan tahunan "State of Mobile 2024," Indonesia menduduki peringkat pertama sebagai negara dengan rata-rata penggunaan perangkat mobile terlama di dunia pada tahun 2023, yaitu sekitar 6,05 jam per hari. Data ini mencerminkan tingginya intensitas penggunaan gadget di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Tingginya durasi penggunaan gadget ini sejalan dengan tingginya angka kecanduan gadget yang dilaporkan pada berbagai kelompok usia.

Pada tahun 2022, Badan Pusat Statistik (BPS) mengungkapkan bahwa 33,44% anak usia dini (0–6 tahun) di Indonesia telah menggunakan gadget. Secara rinci, 25,5% anak berusia 0–4 tahun dan 52,76% anak berusia 5–6 tahun telah menggunakan gadget secara aktif, baik untuk bermain maupun untuk hiburan. Di kelompok usia sekolah, survei dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa lebih dari 71,3% anak memiliki gadget pribadi dan

menggunakannya secara rutin setiap hari, di mana 79% dari mereka menggunakannya untuk keperluan selain belajar.

Penggunaan gadget juga tinggi pada kelompok usia remaja. Survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa remaja usia 13–18 tahun menyumbang 30% dari total pengguna internet di Indonesia, dengan mayoritas durasi penggunaan lebih dari tiga jam per hari. Pola ini menunjukkan bahwa kelompok usia remaja menjadi salah satu yang paling rentan terhadap risiko kecanduan gadget

Remaja yang mengalami kecanduan gadget mungkin merasa sulit untuk membatasi waktu penggunaan perangkat mereka, bahkan ketika mereka menyadari dampak negatif yang mungkin timbul. Kecanduan ini dapat dimanifestasikan melalui gejala seperti kecemasan atau iritabilitas ketika tidak dapat menggunakan gadget, penggunaan gadget sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau stres, dan mengorbankan waktu tidur atau interaksi sosial demi penggunaan gadget.

Dampak kecanduan gadget pada remaja dapat bersifat luas dan merugikan. Secara fisik, kecanduan gadget dapat menyebabkan masalah seperti gangguan tidur, kelelahan mata, dan postur tubuh yang buruk. Secara psikologis, remaja yang kecanduan gadget cenderung mengalami peningkatan tingkat kecemasan, depresi, dan isolasi sosial. Selain itu, secara sosial, kecanduan gadget dapat mengganggu hubungan *interpersonal* dan mengurangi keterlibatan dalam aktivitas sosial. Sebuah studi dari *Journal of Youth and Adolescence* menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat kecanduan gadget yang tinggi lebih mungkin mengalami kesulitan dalam hubungan sosial dan akademik (Baumrind, 1991).

Penyebab kecanduan gadget pada remaja bervariasi, mulai dari faktor individu hingga faktor lingkungan. Faktor individu meliputi kecenderungan untuk mencari hiburan, pelarian dari masalah, atau kebutuhan akan validasi sosial melalui media sosial. Faktor lingkungan mencakup pola asuh orang tua, di mana kurangnya pengawasan atau pembatasan dari orang tua dapat meningkatkan risiko kecanduan gadget. Sebuah penelitian oleh American Academy of Pediatrics mengungkapkan bahwa remaja yang tidak memiliki batasan waktu penggunaan gadget dari orang tua lebih mungkin untuk mengalami kecanduan dibandingkan dengan mereka yang diawasi dengan ketat (American Academy of Pediatrics, 2020).

Kecanduan gadget juga dapat mempengaruhi kinerja akademik dan perkembangan kognitif remaja. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar, mengerjakan tugas, atau berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Selain itu, paparan yang terus-menerus terhadap konten digital dapat mempengaruhi kemampuan konsentrasi dan perhatian jangka panjang. Studi oleh Lwin et al. (2008) menemukan bahwa gaya pola asuh otoritatif cenderung mengurangi tingkat penggunaan internet yang berlebihan, sedangkan pola asuh permisif lebih sering dikaitkan dengan penggunaan gadget yang berlebihan. Temuan ini relevan untuk memahami bagaimana pengawasan orang tua dapat mengurangi dampak negatif gadget pada anak.

Teori pola asuh yang dikemukakan oleh Diana Baumrind memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami bagaimana pola asuh orang tua mempengaruhi perkembangan anak, termasuk dalam konteks penggunaan gadget. Baumrind mengidentifikasi empat gaya pola asuh utama yang dapat mempengaruhi perilaku dan kesejahteraan anak: (1) Otoritatif, orang tua otoritatif memberikan arahan yang jelas dan konsisten, namun tetap responsif dan mendukung anak, memungkinkan adanya komunikasi dua arah. Gaya ini dianggap paling efektif untuk kesejahteraan anak; (2) Otoriter, orang tua otoriter menuntut kepatuhan yang ketat dan cenderung kurang responsif terhadap kebutuhan emosional anak. Mereka menetapkan aturan yang harus diikuti tanpa banyak diskusi; (3) Permisif, orang tua permisif sangat responsif tetapi kurang dalam menetapkan batasan. Mereka cenderung menghindari konfrontasi dan membiarkan anak membuat keputusan sendiri, sering kali tanpa bimbingan yang cukup; (4) Abai (Neglectful), Orang tua abai minim keterlibatan dalam kehidupan anak, baik secara emosional maupun praktis. Anak dengan orang tua abai sering mengalami kurangnya dukungan dan arahan, yang dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka.

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya dalam bidang pola asuh dan kecanduan gadget pada remaja. Pertama, penelitian ini

mengintegrasikan dua variabel utama, yaitu pola asuh dan kecanduan gadget. Banyak penelitian sebelumnya, seperti studi oleh Wang et al. (2018), fokus pada kecanduan gadget tanpa mempertimbangkan pengaruh pola asuh. Dalam penelitian ini, kami mengeksplorasi bagaimana berbagai gaya pola asuh mempengaruhi tingkat kecanduan gadget pada remaja, menggunakan teori pola asuh Baumrind yang mengkategorikan pola asuh menjadi otoritatif, otoriter, permisif, dan abai.

Kedua, konteks sosial dan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah perkembangan penggunaan gadget dalam lima tahun terakhir. Penelitian sebelumnya, seperti oleh Gentile et al. (2014), mungkin tidak memperhitungkan perubahan cepat dalam teknologi dan dampaknya terhadap remaja. Penelitian ini mempertimbangkan faktor-faktor tersebut sebagai bagian integral dari analisis, membuatnya lebih relevan dengan kondisi teknologi saat ini.

Terakhir, penelitian ini terfokus pada remaja di Indonesia, memberikan wawasan spesifik mengenai kondisi lokal. Meskipun ada banyak penelitian internasional tentang kecanduan gadget, seperti oleh Lin et al. (2017) di Taiwan, penelitian ini menyoroti pengaruh faktor budaya dan sosial Indonesia terhadap pola asuh dan kecanduan gadget. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam konteks sosial dan teknologi yang terus berkembang di Indonesia, mengisi celah dalam literatur yang ada dengan perspektif yang lebih holistik dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain korelasional. Penelitian kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur hubungan antara variabel pola asuh dengan tingkat kecanduan gadget pada remaja. Desain korelasional memungkinkan peneliti untuk menganalisis hubungan antara dua variabel atau lebih dan menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan di antara variabel-variabel tersebut.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober di dua lokasi di sekolah X dan Y. Setting penelitian melibatkan pengumpulan data dari siswa-siswi di kedua sekolah tersebut. Para responden dikumpulkan di aula/hall sekolah masing-masing untuk mengisi kuesioner penelitian yang telah disiapkan oleh peneliti. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun menggunakan **Google Form**. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur variabel penelitian dengan tepat dan efisien. Tautan kuesioner disebarikan kepada responden melalui grup kelas masing-masing, yang sebelumnya telah diatur oleh pihak sekolah untuk mempermudah distribusi.

Alat ukur penelitian **Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version (PSDQ)** awalnya dikembangkan oleh Robinson et al. (1995) untuk mengukur gaya pola asuh orang tua berdasarkan teori Diana Baumrind. PSDQ mengklasifikasikan gaya pola asuh menjadi tiga dimensi utama, yaitu otoritatif, otoriter, dan permisif. Skor total yang dihasilkan dari kuesioner ini dikategorikan menjadi dua tingkat: rendah dan tinggi. Kategori tingkat pola asuh ditentukan berdasarkan distribusi data. Responden yang memperoleh skor di atas median (50% teratas) dikategorikan memiliki tingkat pola asuh tinggi. Pola asuh tinggi mencerminkan dominasi pola asuh otoritatif, yang ditandai dengan dukungan emosional yang tinggi, aturan yang jelas, dan pengawasan konsisten yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak (Baumrind, 1991). Sebaliknya, responden yang memperoleh skor di bawah median (50% terbawah) dikategorikan memiliki tingkat pola asuh rendah. Pola asuh rendah sering kali didominasi oleh gaya permisif atau abai, di mana orang tua cenderung memberikan kebebasan tanpa batasan yang jelas atau kurang terlibat dalam pengasuhan anak (Maccoby & Martin, 1983). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk masing-masing dimensi ini berkisar antara 0,65 hingga 0,91. Nilai ini menunjukkan bahwa skala PSDQ memiliki reliabilitas yang baik untuk mengukur dimensi pola asuh, meskipun dimensi permisif dan abai kadang memiliki nilai reliabilitas yang lebih rendah karena jumlah item yang terbatas atau konstruk yang lebih sulit diukur.

Dalam penelitian ini, PSDQ telah dimodifikasi untuk fokus pada pola asuh dalam konteks penggunaan gadget. Modifikasi ini mencakup penyusunan ulang item-item sehingga lebih relevan untuk mengevaluasi bagaimana orang tua menerapkan pola asuh mereka terkait pengelolaan penggunaan gadget pada anak. Contohnya, dimensi otoritatif mencakup item yang menanyakan sejauh mana orang tua memberikan nasihat dan dukungan kepada anak tentang penggunaan

gadget yang sehat. Setelah modifikasi, uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha akan dilakukan untuk memastikan bahwa skala ini tetap konsisten dan andal dalam konteks penelitian.

Yang kedua Internet Addiction Test (IAT) yang dikembangkan oleh Kimberly Young (1998) adalah skala yang telah banyak digunakan untuk mengukur kecanduan internet. Skor total dari IAT juga dikategorikan menjadi dua tingkat: rendah dan tinggi. Responden yang memperoleh skor di atas median dikategorikan memiliki tingkat kecanduan gadget tinggi, yang ditandai dengan pola penggunaan gadget yang kompulsif dan kesulitan mengontrol waktu penggunaannya. Responden pada kategori ini sering kali menunjukkan dampak negatif pada aktivitas sosial, akademik, dan kesehatan fisik atau mental mereka (Young, 1998; Kuss & Griffiths, 2012). Sebaliknya, responden yang memperoleh skor di bawah median dikategorikan memiliki tingkat kecanduan gadget rendah, yang menunjukkan penggunaan gadget yang lebih terkendali dan tidak mengganggu fungsi sehari-hari. Dalam penelitian-penelitian sebelumnya, IAT menunjukkan reliabilitas yang sangat baik dengan nilai Cronbach's Alpha berkisar antara 0,85 hingga 0,93. Hal ini menunjukkan bahwa skala ini secara konsisten dapat mengukur kecanduan internet, termasuk aspek durasi, intensitas, serta dampak psikologis dan sosialnya. Penelitian di Indonesia oleh Kurniawati et al. (2020) juga menemukan bahwa versi terjemahan IAT memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,89, yang menunjukkan bahwa skala ini sangat andal untuk digunakan pada populasi remaja di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Partisipan

a. Gambaran Data Variabel Pola Asuh

Alat ukur ini terdiri dari 8 item pertanyaan dan menggunakan *five-point likert scale* dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Uji deskriptif variabel pola asuh menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini memiliki nilai skor maximum sebesar 5, skor minimum sebesar 1, rata-rata 3.7420, dan nilai standar deviasi sebesar 0.78923. Hasil Pengolahan uji deskriptif variabel pola asuh dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Variabel Pola Asuh

Variabel	Min	Max	M	SD
Pola Asuh	1.00	5.00	3.7420	0.78923

Dalam kategorisasi tingkat rendah, dan tinggi, sebagian besar partisipan mendapatkan pola asuh pada tingkat tinggi, dengan total 236 partisipan (65.9%). Dan partisipan dengan pola asuh rendah sebanyak 122 partisipan (34.1%). Dapat dinyatakan bahwa mayoritas partisipan memiliki tingkatan pola asuh tingkat tinggi. Hasil tingkatan pola asuh partisipan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tingkatan Pola Asuh Partisipan

Variabel	Tingkatan	Frekuensi	Presentase
Pola Asuh	Rendah	122	34.1
	Tinggi	236	65.9
Total		358	100

b. Gambaran Data Variabel Kecanduan Gadget

Alat ukur ini terdiri dari 15 item pertanyaan dan menggunakan *five-point likert scale* dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Uji deskriptif variabel kecanduan gadget menunjukkan skor maximum 4.40, skor minimum sebesar 0.93, rata-rata sebesar 2.3052 dan standar deviasi senilai 0.68237. Hasil pengolahan uji deskriptif variabel kecanduan gadget dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Gambaran Variabel Kecanduan Gadget

Variabel	Min	Max	M	SD
Kecanduan Gadget	0.93	4.40	2.3052	0.68237

Dalam kategorisasi tingkat rendah, dan tinggi, sebagian besar partisipan memiliki tingkat kecanduan gadget pada tingkat tinggi, dengan total 209 partisipan (58.4%). Dan partisipan dengan tingkat kecanduan gadget rendah sebanyak 149 partisipan (41.6%). Dapat dinyatakan bahwa mayoritas partisipan memiliki tingkatan kecanduan gadget tingkat tinggi. Hasil tingkatan kecanduan gadget partisipan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Tingkatan Kecanduan Gadget Partisipan

Variabel	Tingkatan	Frekuensi	Presentase
Kecanduan Gadget	Rendah	149	41.6
	Tinggi	209	58.4
Total		358	100

Analisis Data

a. Uji Asumsi

Pengujian hipotesis dilakukan dengan mengikuti beberapa prasyarat regresi. Uji yang dimaksud yaitu uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi. Setelah semua pengujian telah memenuhi syarat, dilakukan uji korelasi spearman untuk menganalisis hubungan antara pola asuh dengan tingkat kecanduan gadget pada remaja. Uji ini akan menunjukkan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan One-sample Kolmogorov Smirnov Test untuk menguji apakah data terdistribusi normal. Hasil uji penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa *p-value* untuk kedua variabel adalah 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data pada penelitian tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	<i>p-value</i>	Keterangan
Pola Asuh	358	.000	Distribusi tidak normal
Kecanduan Gadget	358	.000	Distribusi tidak normal

c. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara variabel dependen terhadap variabel independen. Hasil pengujian variabel pola asuh terhadap kecanduan gadget menunjukkan nilai *p-value* 0,243 dimana lebih besar dari 0.05, yang berarti ada hubungan linear secara signifikan antara variabel pola asuh dengan variabel kecanduan gadget, sehingga uji linearitas memenuhi syarat linearitas. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

Variabel	<i>p-value</i>	Keterangan
Kecanduan Gadget terhadap Pola Asuh	.243	Linear

Analisis Hipotesis

a. Uji Korelasi

Uji korelasi yang dilakukan menggunakan uji korelasi *Spearman's rho*. Berdasarkan pada data, hasil uji korelasi variabel pola asuh dengan kecanduan gadget menunjukkan nilai *r* sebesar -0.803 dengan *p-value* senilai 0.000 yang menunjukkan bahwa pola asuh dan kecanduan gadget berhubungan secara signifikan. Dimana nilai *r* negatif berarti kedua variabel bergerak

ke arah yang berlawanan. Artinya, jika semakin menurunnya pola asuh maka akan semakin meningkatnya kecanduan gadget pada partisipan. Hasil uji korelasi pola asuh dengan kecanduan gadget bisa dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil uji korelasi

Variabel	R	p-value	Keterangan
Pola Asuh dengan Kecanduan Gadget	-.803	.000	Signifikan

Berdasarkan pada data uji korelasi yang dilakukan pada Tabel 8, hasil uji korelasi dimensi pola asuh tinggi (otoriter dan otoritatif) terhadap variabel kecanduan gadget menunjukkan nilai r sebesar -.796 dimana r negatif berarti jika orangtua memberikan aturan yang jelas pada anak maka tingkat kecanduan gadget rendah.

Tabel 8. Hasil uji korelasi PA Tinggi

Variabel	R	p-value	Keterangan
Pola Asuh Tinggi dengan Kecanduan Gadget	-.796	.000	Signifikan

Berdasarkan pada data uji korelasi yang dilakukan pada Tabel 9, hasil uji korelasi dimensi pola asuh rendah (permisif dan abai) terhadap variabel kecanduan gadget menunjukkan nilai r sebesar -.706 dimana r negatif berarti jika orangtua mengabaikan aturan pada anak maka tingkat kecanduan gadget tinggi.

Tabel 9. Hasil uji korelasi PA Rendah

Variabel	R	p-value	Keterangan
Pola Asuh Tinggi dengan Kecanduan Gadget	-.796	.000	Signifikan

Analisis Data Tambahan

a. Uji Beda Pola Asuh Berdasarkan Jenis Kelamin

Uji beda dilakukan menggunakan *Mann-Whitney U* untuk melihat apakah terdapat perbedaan pada variabel pola asuh berdasarkan jenis kelamin. Dapat dilihat pada tabel 10, diperoleh nilai *p-value* 0.925 dimana hasil tersebut lebih tinggi dari 0.05. Dengan demikian, tidak ada perbedaan yang signifikan pada variabel pola asuh berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 10. Uji Beda Pola Asuh Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Mean Rank	p-value
Perempuan	180.08	.925
Laki-Laki	179.05	

b. Uji Beda Pola Asuh Berdasarkan Usia

Uji beda dilakukan menggunakan *Kruskal Wallis* untuk melihat apakah terdapat perbedaan pada variabel pola asuh berdasarkan kategori usia yaitu 11, 13, 14, 15, 16, 17, dan 18 tahun. Dapat dilihat pada tabel 20, diperoleh nilai *p-value* 0.010 dimana hasil tersebut lebih rendah dari 0.05. Dengan demikian, ada perbedaan yang signifikan pada variabel pola asuh berdasarkan usia.

Tabel 11. Uji Beda Pola Asuh Berdasarkan Usia

Kategori Usia	Mean Rank	p-value
12 Tahun	173.10	.010
13 Tahun	162.95	
14 Tahun	206.76	

15 Tahun	172.86
16 Tahun	146.52
17 Tahun	200.50
18 Tahun	190.93

c. Tabulasi Silang Pola Asuh Dengan Frekuensi Penggunaan Gadget

Hasil tabulasi pada Tabel 12 menunjukkan bahwa mayoritas responden pada setiap kategori pola asuh memiliki frekuensi penggunaan gadget > 3 jam, dengan rincian 25 responden pada pola asuh rendah, 114 responden pada pola asuh sedang, dan 15 responden pada pola asuh tinggi. Frekuensi penggunaan gadget 2–3 jam juga cukup dominan, terutama pada kategori pola asuh sedang (97 responden) dan tinggi (23 responden). Penggunaan gadget < 1 jam tercatat paling sedikit di semua kategori pola asuh. Temuan ini mengindikasikan adanya potensi hubungan antara pola asuh dengan frekuensi penggunaan gadget.

Tabel 12. Tabulasi Silang Pola Asuh dan Frekuensi Penggunaan Gadget

Frekuensi Penggunaan Gadget	Kategori Pola Asuh			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	
< 1 Jam	1	3	0	4
> 3 Jam	25	114	15	154
1 – 2 Jam	7	48	9	6
2 – 3 Jam	16	97	23	136
Total	49	262	47	358

d. Tabulasi Silang Kecanduan Gadget Dengan Frekuensi Penggunaan Gadget

Hasil tabulasi pada Tabel 13 menunjukkan bahwa mayoritas responden pada setiap kategori kecanduan gadget memiliki frekuensi penggunaan gadget > 3 jam, dengan rincian 21 responden pada kecanduan rendah, 106 responden pada kecanduan sedang, dan 27 responden pada kecanduan tinggi. Frekuensi penggunaan gadget 2–3 jam juga cukup dominan, terutama pada kategori kecanduan sedang (91 responden) dan tinggi (21 responden). Penggunaan gadget < 1 jam tercatat paling sedikit di semua kategori kecanduan gadget. Temuan ini mengindikasikan adanya potensi hubungan antara tingkat kecanduan gadget dengan frekuensi penggunaan gadget.

Tabel 13. Tabulasi Silang Kecanduan Gadget dan Frekuensi Penggunaan Gadget

Frekuensi Penggunaan Gadget	Kategori Kecanduan Gadget			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	
< 1 Jam	0	3	1	4
> 3 Jam	21	106	27	154
1 – 2 Jam	13	42	9	6
2 – 3 Jam	24	91	21	136
Total	58	242	58	358

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan statistik maka pebelitian ini dapat menyimpulkan adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh dan kecanduan gadget dengan nilai $r = -0.803$ ($p\text{-value} = 0.000$). Hasil analisa menunjukan adanya hubungan negatif antara pola asuh dan tingkat kecanduan gadget pada remaja yang berarti, jika pola asuh negatif terjadi kenaikan akan kemungkinan menjadi kecanduan pada gadget. Jika melihat bagian pola asuh yang ada, Pola asuh otoritatif dan otoriter menghasilkan hubungan negative ($r = -.796$) yang berarti jika orangtua tidak memberikan aturan yang jelas serta mengontrol ketat pada penggunaan gadget, maka tingkat kecanduan gadget rendah. Sementara analisa selanjutnya pola asuh permisif dan abai menghasilkan hubungan negative ($r = -.706$) yang berarti jika orangtua tidak mengabaikan dan

tidak membiarkan anaknya dalam menggunakan gadget (control), maka tingkat kecanduan gadget rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatrics. (2020). *Children and media tips from the American Academy of Pediatrics*. <https://www.aap.org/en-us/advocacy-and-policy/aap-health-initiatives/pages/media-and-children.aspx>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Laporan Survei Pengguna Internet di Indonesia*. Jakarta: APJII.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Profil Anak Usia Dini di Indonesia*. Jakarta: BPS.
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology Monograph*, 4(1, Pt. 2), 1-103.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *Journal of Early Adolescence*, 11, 56-95. <https://doi.org/10.1177/0272431691111004>
- Cambridge Dictionary. (2024). Gadget. In *Cambridge Dictionary online*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gadget>.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2014). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Lim, S. S., Soon, M. P., & Varghese, A. (2021). Managing digital distractions: Parental mediation of children's tablet use in Singapore. *Journal of Children and Media*, 15(1), 54-72. <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1827827>
- Maccoby, E. E., & Martin, J. A. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. In E. M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology: Vol. 4. Socialization, personality, and social development* (pp. 1-101). Wiley.
- Montag, C., et al. (2019). Smartphone usage in the 21st century: Who is active on WhatsApp? *Journal of Individual Differences*, 40(1), 30-37. <https://doi.org/10.1027/1614-0001/a000273>
- Nakshine, V., Karia, S. B., Shah, N., & De Sousa, A. (2022). Impact of excessive smartphone usage on psychological well-being of school-going children. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 115-128. <https://doi.org/10.1556/2006.11.2022.12>
- National Institute on Drug Abuse. (2021). *Principles of Drug Addiction Treatment: A Research-Based Guide*. Washington, D.C.: NIDA Press.
- Robinson, T. E., & Berridge, K. C. (2008). The incentive sensitization theory of addiction: Some current issues. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 363(1507), 3137-3146. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0093>
- Robinson, C. C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). Parenting styles and dimensions questionnaire (PSDQ).
- Statista. (2023). *Number of smartphone users worldwide from 2016 to 2023*. <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>
- Sussman, S., & Sussman, A. N. (2011). Considering the definition of addiction. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(10), 4025-4038. <https://doi.org/10.3390/ijerph8104025>
- Volkow, N. D., Koob, G. F., & McLellan, A. T. (2016). Neurobiologic advances from the brain disease model of addiction. *New England Journal of Medicine*, 374(4), 363-371. <https://doi.org/10.1056/NEJMr1511480>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>