

GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA PADA ANAK DENGAN KECANDUAN GADGET

Niswatus Sa'ngadah¹, YuniSufyanti Arief¹, Ilya Krisnana¹

¹Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya

ABSTRAK

Pendahuluan : Pola asuh orangtua dalam perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat diperlukan, agar anak dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan positif. Untuk mendapatkan dampak positif dan menghindarkan anak dari dampak negatif, diperlukan upaya pengelolaan yang baik, tergantung pola asuh orang tua.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini sebanyak 160 siswa menggunakan teknik *simple random sampling*. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua sedangkan variabel dependennya yaitu kecanduan gadget. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebar secara langsung kuesioner kepada responden dengan menggunakan kuesioner PSDQ (*Parental Style and Dimension Questionnaire*) dan SAS (*Smartphone Addiction Scale*).

Hasil: Dari 160 responden, didapatkan bahwa sebagian besar anak mendapatkan pola asuh authoritative dengan persentase 91,2% (146 responden) dengan tingkat adiksi yaitu, adiksi rendah dengan persentase 25,6% (41 responden), adiksi sedang dengan persentase 35,6 % (57 responden), dan adiksi tinggi dengan persentase 30,0 % (48 responden).

Kesimpulan: Kecanduan gadget yang terjadi pada remaja dipengaruhi oleh jenis pola asuh yang didapatkan. Diharapkan orang tua menerapkan pola asuh yang benar dan sesuai agar anak tidak mengalami kecanduan gadget serta peneliti selanjutnya dapat memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan gadget. Dapat juga memperluas populasi dan sampel untuk memperluas generalisasi.

Kata kunci: pola asuh orang tua, kecanduan gadget

ABSTRACT

Introduction: Parenting in the development of technology and information is now very necessary, so that children can follow the development of technology positively. To get a positive impact and prevent children from negative impacts, good management efforts are needed, depending on the parenting style.

Method: This study used a quantitative design with a cross sectional approach. The population in this study were 160 students using simple random sampling technique. The independent variable in this study is parenting while the dependent variable is gadget addiction. Data collection was done by distributing questionnaires directly to respondents using the PSDQ (*Parental Style and Dimension Questionnaire*) and SAS (*Smartphone Addiction Scale*) questionnaires.

Result: The results of this study indicate that the majority of children who are addicted to gadgets get authoritative parenting with a percentage of 91.2% (146 respondents), consisting of low addiction with a percentage of 25.6% (41 respondents), moderate addiction, 35.6% (57 respondents), and 30.0% (48 respondents).

Conclusion: Gadget addiction that occurs in adolescents is influenced by the type of parenting that is obtained. It is expected that parents apply appropriate and appropriate parenting so that children do not experience gadget addiction and researchers can then pay attention to other factors that can affect gadget addiction. Can also expand populations and samples to expand generalization.

Keywords: parenting style, smartphone addiction

PENDAHULUAN

Remaja berasal dari bahasa latin '*adolescere*' yang berarti kematangan, sedangkan dalam bahasa inggris disebut dengan '*adolescence*' yang berarti mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.^[4] Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan fisik, emosi dan psikis. Keberhasilan perubahan dalam fase remaja, akan memberikan pengaruh bagi remaja dalam memenuhi tugas perkembangan pada fase berikutnya.^[9]

Pada era globalisasi sekarang ini, banyak remaja yang mengalami perkembangan yang tidak sesuai dengan perkembangan seharusnya. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor yang mendukung, salah satunya adalah semakin berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.^[2] Penggunaan gadget merupakan salah satu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang informasi dan komunikasi. Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Menurut Winoto (2013), salah satu dampak negatif penggunaan gadget adalah kecanduan. Faktor-faktor yang mengakibatkan kecanduan gadget diantaranya adalah kontrol diri yang rendah, sensation seeking yang tinggi, *self esteem* yang rendah, psikologis individu, pemaparan media yang tinggi, serta interaksi sosial siswa.^[1]

Prevalensi pengguna gadget berdasarkan data yang diperoleh dari eMarketer (*Market Research Institut*), pengguna gadget mencapai 65,52 juta pada tahun 2016, 74,9 juta pada tahun 2017, dan pada tahun 2018 hingga 2019 jumlah pengguna gadget akan terus bertambah dengan jumlah mencapai 83,5 juta hingga 92 juta pengguna. Indonesia menduduki peringkat ke lima di dunia dengan jumlah pengguna internet mencapai 103 juta orang mengalahkan posisi Jepang. Dari keseluruhan pengguna internet, pengguna perempuan sebanyak 47,5%, sedangkan pengguna laki-laki sebanyak 52,5%. Jumlah pengguna gadget terbanyak pada usia 12-24 tahun

khususnya remaja dengan jumlah 31%. Intensitas remaja dalam menggunakan gadget untuk mengakses internet lebih dari tiga jam sehari. Kegiatan yang biasa remaja lakukan dengan internet adalah 94% untuk membuka media social, 64% mencari info, dan 60,2% untuk membuka email. Berdasarkan survey data awal yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, dari 10 orang yang diwawancarai, 2 anak dengan pola asuh *authoritarian*, 7 anak dengan pola asuh *authoritative*, dan 1 anak dengan pola asuh *permissive*. Kemudian dari 10 anak, 5 anak mengalami kecanduan gadget.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, (2015) didapatkan hasil sebanyak 94% orang tua menyatakan bahwa anak mereka menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, sedangkan sebanyak 63% anak menggunakan perangkat selama 30 menit untuk bermain game, 15% anak bermain selama 30 sampai 60 menit, dan sebanyak 12% anak menyatakan bermain game lebih dari satu jam.^[12] Karena tidak adanya batasan waktu tersebut, dapat membuat anak-anak kecanduan. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Ismanto dan Onibala, anak-anak akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget jika sudah terbiasa bermain gadget. Terkadang dalam penggunaan smartphone, orang tua tidak memberi batasan waktu, sehingga kegiatan aktivitas fisik pada anak-anak berkurang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zulfitri (2017), Pola asuh orang tua dalam menggunakan smartphone sangat penting. Orang tua harus memberikan pengetahuan mengenai penggunaan smartphone terutama mengenai batasan waktu penggunaannya. Anak yang tidak diberikan arahan oleh orangtuanya mengenai penggunaan smartphone akan salah dalam memanfaatkan smartphone yang mereka miliki. Anak-anak akan lupa waktu dengan kewajibannya.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pola asuh orang tua pada anak dengan kecanduan gadget.

Manfaat penelitian ini yaitu dapat memberikan gambaran pada masyarakat tentang pola asuh yang nantinya dapat diketahui bagaimana pola asuh yang baik untuk remaja sehingga remaja tidak mengalami kecanduan gadget, sebagai bahan informasi dan bahan masukan bagi petugas kesehatan.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan desain pendekatan *cross sectional*. Penelitian jenis ini dilakukan dalam satu kali pengukuran dalam waktu yang sama^[7]. Penelitian ini menggunakan salah satu teknik *probability sampling*, yaitu *simple random sampling*.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua, sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah kecanduan gadget.

Populasi pada penelitian ini yaitu remaja kelas VII dan VIII di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya. Partisipan yang termasuk dalam responden penelitian memenuhi kriteria inklusi yaitu siswa kelas VII dan VIII (usia 13-14 tahun), berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, siswa yang menggunakan gadget dan bersedia menjadi responden serta memenuhi kriteria eksklusi yaitu siswa yang sedang sakit/tidak masuk.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan jenis pola asuh responden adalah menggunakan kuesioner *Parental Style and Dimension Questionnaire* (PSDQ) yang dibuat oleh Robinson et al. (2001). Kuesioner ini terdiri dari 32 item yang dapat dikatakan valid dan nilai *alpha cronbrach* = 0,925.

Instrument kecanduan gadget menggunakan *Smartphone Addiction Scale* (SAS). Kuesioner ini didapat dari penelitian Kwon (2013), yang sebelumnya telah dilakukan modifikasi oleh Meirianto (2018). Kuesioner SAS sebelumnya terdiri dari 33 item, kemudian dilakukan analisis uji coba oleh Meirianto (2018) menghasilkan 28 item. Lima item gugur dikarenakan skor validitas item tersebut berada di bawah nilai 0,176. Hasil akhir diperoleh nilai *Cronbach Alpha* 0,931. Kuesioner ini terdiri dari 28 item.

HASIL

Karakteristik Responden

Data demografi yang disajikan dalam penelitian ini adalah usia, jenis kelamin, dan kelas. Berdasarkan tabel 1, bahwa responden paling banyak berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 56,9% (91 responden). Berdasarkan usia, responden paling banyak berusia 13 tahun, yaitu sebanyak 58,1 % (93 responden). Berdasarkan kelas, responden kelas 7 dan 8 berjumlah sama yaitu sebanyak 50% (80 responden). Pendidikan terakhir ayah responden paling banyak adalah S1 dengan persentase 70,6% (113 responden). Begitu juga dengan pendidikan terakhir ibu responden, paling banyak adalah S1 dengan persentase 76,2% (122 responden).

Tabel 1. Distribusi karakteristik demografi responden

| Karakteristik | F | % |
|---------------------------------|-----|------|
| Jenis Kelamin | | |
| Laki-laki | 69 | 43,1 |
| Perempuan | 91 | 56,9 |
| Usia | | |
| 13 Tahun | 93 | 58,1 |
| 14 Tahun | 67 | 41,9 |
| Kelas | | |
| 7 | 80 | 50,0 |
| 8 | 80 | 50,0 |
| Pendidikan terakhir Ayah | | |
| SMA | 22 | 13,8 |
| S1 | 113 | 70,6 |
| S2 | 25 | 15,6 |
| Pendidikan terakhir Ibu | | |
| SMA | 26 | 16,2 |
| S1 | 122 | 76,2 |
| S2 | 12 | 7,5 |
| N | 160 | 100 |

Gambaran Pola Asuh

Tabel 2. Distribusi responden (Mean,SD) berdasarkan indikator kecanduan gadget

| Kategori | F | % | Mean | SD |
|----------------------|-----|------|-------|-------|
| <i>Authoritarian</i> | 11 | 6,9 | 26,41 | 8,67 |
| <i>Authoritative</i> | 146 | 91,2 | 46,08 | 11,23 |
| <i>Permissive</i> | 3 | 1,9 | 13,37 | 3,82 |
| Total | 160 | 100 | 100 | 100 |

Berdasarkan tabel 2, menjelaskan tentang pola asuh yang diterima oleh responden. Jenis pola asuh responden yang paling banyak diterima oleh responden adalah pola asuh *Authoritative*

sebanyak 91,2 % (146 responden). Sedangkan responden yang mendapat pola asuh *Authoritarian* sebanyak 6,9 % (11 responden) dan yang mendapat pola asuh *Permissive* sebanyak 1,9% (3 responden).

3.3 Gambaran Kecanduan Gadget

Tabel 3. Distribusi kecanduan gadget

| Kategori | F | % |
|---------------|-----|------|
| Adiksi rendah | 45 | 28,1 |
| Adiksi sedang | 63 | 39,4 |
| Adiksi berat | 52 | 32,5 |
| Total | 160 | 100 |

Tabel 4. Distribusi Mean dan SD kecanduan gadget

| Indikator | Mean | SD |
|---|-------|------|
| <i>Daily life disturbance</i> | 5,88 | 2,33 |
| <i>Positive anticipation</i> | 22,96 | 9,07 |
| <i>Withdrawal</i> | 14,79 | 5,65 |
| <i>Cyberspace-oriented relationship</i> | 17,63 | 7,32 |
| <i>Overuse</i> | 10,38 | 3,65 |
| <i>Tolerance</i> | 6,52 | 2,80 |

Tabel 3 menunjukkan tentang distribusi kecanduan gadget yang dialami oleh responden. Jenis kecanduan yang paling banyak dialami oleh responden yaitu adiksi sedang sebanyak 39,4 % (63 responden). Adiksi sedang diperoleh dari rentang nilai $53 \leq X \leq 103$ dengan mean 78 dan standar deviasi (SD) 25.

Sedangkan pada tabel 4 menunjukkan nilai mean dan SD pada indikator kecanduan gadget. Indikator paling tinggi adalah indikator *positive*

anticipation, masing-masing 22,96 dan 9,07. Sedangkan untuk indikator lain seperti *Cyberspace-oriented relationship* memperoleh nilai mean 17,63 dan SD 7,32. Indikator *Daily life disturbance* memperoleh nilai mean 5,88 dan SD 2,33. Indikator *Withdrawal* memperoleh nilai mean 14,79 dan SD 5,65. Indikator *Overuse* memperoleh nilai mean 10,38 dan SD 3,65. Indikator yang terakhir *Tolerance*, memperoleh nilai mean 6,52 dan SD 2,80.

Tabel 5. Distribusi Pola Asuh Orang Tua pada Kecanduan Gadget

| Pola Asuh Orang Tua | Kecanduan gadget | | | | | | Total | |
|---------------------|------------------|------|---------------|------|--------------|------|-------|------|
| | Adiksi rendah | | Adiksi sedang | | Adiksi berat | | f | % |
| | f | % | f | % | f | % | | |
| Authoritarian | 2 | 1,2 | 5 | 3,1 | 4 | 2,5 | 11 | 6,9 |
| Authoritative | 41 | 25,6 | 57 | 35,6 | 48 | 30,0 | 146 | 91,2 |
| Permissive | 2 | 1,2 | 1 | 6 | 0 | 0 | 3 | 1,9 |
| Total | 45 | 28,1 | 63 | 39,4 | 52 | 32,5 | 160 | 100 |

Berdasarkan tabel 5, didapatkan bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget rendah, sedang dan berat paling banyak mengalami pola asuh authoritative dengan persentase masing-masing 25,6 % (41 responden), 35,6 % (57 responden), dan 30,0 % (48 responden). Sedangkan pada pola asuh *authoritarian* responden yang mengalami adiksi rendah dengan persentase 1,2% (2 responden), adiksi sedang dengan persentase 3,1% (5 responden), dan adiksi berat dengan persentase 2,5% (4 responden). Pada pola asuh *permissive*, responden yang mengalami adiksi rendah sebanyak 1,2% (2 responden), adiksi sedang sebanyak 6% (1 responden) dan tidak ada yang mengalami adiksi berat (0 responden).

PEMBAHASAN
Karakteristik Demografi

Pendidikan orang tua akan mempengaruhi jenis pola asuh yang akan diterapkan pada anaknya. Menurut Maccoby dan Lobby (2000), menerangkan bahwa orang tua yang memiliki pendidikan yang tinggi dan menengah akan menerapkan pola asuh authoritative/demokratis. Hal ini dikarenakan orang tua memiliki pengalaman yang lebih luas sehingga mereka lebih siap dan mampu untuk mengasuh anak-anaknya.

Gambaran Pola Asuh

Berdasarkan tabel 2, menjelaskan tentang pola asuh yang diterima oleh responden. Jenis pola asuh responden yang paling banyak diterima oleh

responden adalah pola asuh *Authoritative* sebanyak 91,2 % (146 responden). Hasil penelitian ini sejalan dengan Pertiwi (2016), yang menjelaskan bahwa 29 orang tua responden (52,7%) menerapkan pola asuh authoritative /demokratis. Pola asuh *authoritative* menerapkan pendekatan yang rasional dan demokratis. Orang tua memberikan kehangatan dan kasih sayang, menghargai pendapat anak, keunikan pribadi dan keputusan anak .^[11]

Orang tua tetap tegas dalam menetapkan standar pada anaknya, akan tetapi orang tua juga tetap menghargai kebebasan anak. Penerapan hukuman tetap diberlakukan apabila diperlukan. Pada pola asuh tipe ini orang tua akan memberikan penjelasan yang mendasari adanya penetapan standar tersebut dan mendorong proses saling memberi dan menerima secara verbal. Tujuan dari pemberian hukuman pada anak adalah untuk lebih memberi perhatian pada masalah dibandingkan menimbulkan efek takut pada anak karena hukuman. Adanya diskusi bersama antara orang tua dan anak merupakan ciri khas pola asuh tipe ini.^[11] Pola asuh authoritative membuat anak menjadi pribadi yang memiliki karakter percaya diri, kontrol diri yang baik, bahagia, memiliki orientasi pada prestasi, bisa kooperatif dengan orang dewasa, memiliki hubungan pertemanan yang baik, dapat mengendalikan diri, serta dapat mengatasi stress atau masalah dengan baik. Anak cenderung mandiri tidak akan bergantung pada orang lain dan berperilaku kekanak-kanakan, serta responsive .^[3]

Gambaran Kecanduan Gadget

Tabel 3 menunjukkan tentang distribusi kecanduan gadget yang dialami oleh responden. Jenis kecanduan yang paling banyak dialami oleh responden yaitu adiksi sedang sebanyak 39,4 % (63 responden). Adiksi sedang diperoleh dari rentang nilai $53 \leq X \leq 103$ dengan mean 78 dan standar deviasi (SD) 25.

Menurut Kwon, et al., (2013), yang dimaksud dengan kecanduan adalah suatu aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan mengakibatkan efek yang buruk bagi penggunaannya. Kecanduan tidak hanya mengacu pada penyalahgunaan penggunaan obat atau zat, akan tetapi juga mengacu pada tindakan perjudian, *smartphone*, internet dan juga game (Kwon et al., 2013). Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Menurut Winoto (2013), salah satu dampak negatif penggunaan gadget adalah kecanduan. Faktor-faktor yang mengakibatkan kecanduan gadget diantaranya adalah kontrol diri yang rendah, *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah, psikologis individu, pemaparan media yang tinggi, serta interaksi sosial siswa.^[1]

Berdasarkan tabel 4, nilai mean dan SD paling tinggi yang terdapat pada indikator kecanduan gadget adalah indikator *positive anticipation*, masing-masing 22,96 dan 9,07. *Positive anticipation* adalah perasaan bersemangat dari pengguna untuk menggunakan gadget dan menjadikan gadget sebagai penghilang stress. Bagi beberapa pengguna gadget, fungsi dari gadget bukan hanya sebagai alat komunikasi, bermain game, namun gadget juga sebagai perangkat yang dapat dijadikan teman, memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi kecemasan dan memberikan rasa aman.^[5] Indikator lain dari kecanduan gadget diantaranya adalah *Daily life disturbance*, *Withdrawal*, *Cyberspace-oriented relationship*, *Overuse* dan *Tolerance*.^[5]

Gambaran pola asuh orang tua pada kecanduan gadget

Berdasarkan Berdasarkan tabel 5, didapatkan bahwa anak yang mengalami kecanduan gadget rendah, sedang dan berat paling banyak mengalami pola asuh authoritative dengan persentase masing-masing 25,6 % (41 responden), 35,6 % (57 responden), dan 30,0 % (48 responden). Berdasarkan tabel 5, jenis kecanduan yang paling banyak dialami oleh responden yaitu adiksi sedang sebanyak 39,4 % (63 responden). Dibandingkan dengan orang dewasa, remaja lebih rentan mengalami kecanduan gadget dikarenakan remaja mudah berkonsentrasi saat menggunakan gadget. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ho, Lwin, dan Lee (2017), yang menyatakan bahwa berdasarkan survei yang dilakukan di Singapura bahwa populasi yang paling banyak menggunakan *smartphone* terutama untuk menggunakan media social adalah remaja dan cenderung mengakibatkan adiksi. Durasi penggunaan gadget yang tinggi dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, diantaranya perubahan pola perilaku dan aktivitas remaja. Umumnya, perilaku kecanduan ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu yang belum bisa mengontrol atau mengendalikan batasan dalam penggunaan *smartphone* sehingga membuat remaja tersebut mengalami kecanduan.^[6] Selain itu, orang tua juga memiliki peranan penting dalam memberikan pengawasan dan batasan dalam penggunaan *smartphone* pada remaja.^[13]

Kendali orang tua dalam penerapan pola asuh merupakan sebuah tindakan penerimaan orang tua dalam menghadapi tingkah laku anaknya yang dinilai tidak sesuai dengan pola tingkah laku yang diharapkan oleh orang tua. Orang tua akan berupaya untuk mengubah tingkah laku ketergantungan anak misalnya ketergantungan terhadap gadget dengan cara membatasi penggunaan gadget.

KESIMPULAN

Sebagian besar anak-anak yang mengalami kecanduan gadget mendapatkan pola asuh *authoritative* dengan persentase 91,2 % (146 responden), yang terdiri dari adiksi rendah dengan persentase 25,6 % (41 responden), adiksi sedang 35,6% (57 responden), dan 30,0% (48 responden). Indikator yang paling tinggi pada responden dengan kecanduan gadget adalah indikator *positive anticipation*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agusta, D. (2016) 'Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone', *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), pp. 86–96. doi: 10.4172/2167-1044.1000296.
2. Ameliola, S. and Dwi Yudha Nugraha, H. (2013) 'Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia', *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: 'Ethnicity and Globalization'*
3. Baumrind, D. (1991) 'The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use', *Journal of Early Adolescence*, 11, pp. 56–95.
4. Hurlock, E. (2011) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Airlangga
5. Kwon, M. et al. (2013) 'The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents', *PLoS ONE*, 8(12), pp. 1–7. doi: 10.1371/journal.pone.0083558.
6. Ningtyas, S. D. (2013) 'Hubungan antara self control dengan internet addiction pada mahasiswa', *Educational Psychology Journal*, 1(1), pp. 25–30.
7. Nursalam (2017) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. 4th edn. Edited by P. puji Lestari. Jakarta: Salemba medika.
8. Pertiwi, Endang, Bidjuni, Hendro, Kallo, V. (2016) 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Sosial (Percaya Diri) Remaja di SMAN7 Manado', *Keperawatan*, 4.
9. Retnowati, S. (2013) 'Remaja dan Permasalahannya', *Journal of adolescent Information and problem*. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
10. Winoto, H. (2013) 'Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Gadget pada Anak dan Remaja'. Available at: <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contoh-riset-teknologi-dankomunikasi>.
11. Yazdani, S and Daryei, G. (2016) 'Parenting Styles and Psychosocial Adjustment of Gifted and Normal Adolescents', *Journal of Pacific Science Review B: Humanities and Social Science*, 2 (3), pp. 100–105.
12. Yusmi, Warisyah (2015) 'Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 'Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan'*.
13. Zulfitri (2017) 'Pola asuh orang tua dalam penggunaan smartphone pada anak sekolah dasar', *Zulfitria*, 1(2), pp. 95–102.