

PEMBENTUKAN KARAKTER REMAJA MELALUI POLA ASUH DEMOKRATIS UNTUK MENCEGAH KECANDUAN *GADGET* DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Sri Widayani

Universitas Mercu Buana Yogyakarta
bundayani04@gmail.com

Abstrak

Gadget dengan sambungan internet di dalamnya merupakan perangkat elektronik yang dengan mudah dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan remaja terkait dengan pelajaran mereka di sekolah. Masa remaja merupakan masa krisis identitas. Pada periode perkembangan ini remaja berusaha melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru. Keberadaan *gadget* menjadikan remaja seperti menemukan media yang dapat memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan, mengakses berbagai informasi, pemenuhan kebutuhan hiburan, sampai kepada munculnya berbagai aktifitas yang dapat menghasilkan uang baginya. *Gadget* memiliki konten-konten yang baik untuk perkembangan remaja, namun jika tidak selektif dan tidak dibatasi, screen time yang berlebihan bisa berdampak buruk pada remaja dan berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja di sekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan *gadget* adalah pola asuh orang tua. Pola asuh adalah cara-cara yang khas yang orang tua pikirkan, rasakan, dan lakukan dalam hal membesarkan anak. Pola asuh demokratis yang diterapkan orang tua dapat mengupayakan remaja menjadi pribadi yang utuh dan berkarakter, yang akan mempengaruhi sikap, cara berpikir dan berperilaku remaja dalam menggunakan *gadget* di era revolusi industri 4.0

Kata Kunci: Kecanduan gadget, pola asuh demokratis, remaja

PENDAHULUAN

Saat ini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang penting bagi semua kalangan masyarakat. Komunikasi dan informasi menggunakan *gadget* merupakan hal yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan dari anak-anak sampai orang tua. Hampir setiap individu mulai dari remaja hingga orang tua kini memiliki *gadget*.

Gadget atau gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Contoh *gadget* adalah laptop, ipad, tablet atau smartphone (Wijanarko & Setiawati, 2016). *Gadget* dengan jaringan internet merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, bisnis, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Marpaung, 2018).

Pengguna gadget di Indonesia tidak hanya oleh kalangan dewasa, namun siswa sekolah dasar pun sudah pandai dalam menggunakan *gadget*. *Gadget* yang dapat berhubungan dengan internet dapat membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuan mereka di sekolah, namun kenyataan di lapangan hanya sedikit pelajar yang memanfaatkan gadget untuk hal tersebut, *gadget* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms, main game, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses facebook, dll, sehingga berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Rozalia, 2017).

Studi yang dilakukan Kominfo dan UNICEF yang berjudul *Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia* menunjukkan bahwa 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital merupakan pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Meningkatnya penggunaan *gadget*, telah mengubah akses dan

penggunaan media digital internet di kalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan komputer, laptop, dan smartphone selama kegiatan sehari-hari (Kominfo, 2014).

Gadget dengan sambungan internet di dalamnya merupakan perangkat elektronik yang dengan mudah dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan remaja terkait dengan pelajaran mereka di sekolah. Penggunaan *gadget* pada remaja memiliki beberapa kelemahan, yaitu ketika remaja mencari informasi untuk pembelajaran tersedia banyak informasi untuk pembelajaran, namun tidak semuanya dapat di ambil dan di butuhkan oleh remaja, internet bersifat interaktif dan tersedia berbagai link situs yang membuat remaja tergoda untuk mengkliknya yang justru membuat pencarian informasi terbengkalai dan lepas kendali (Rozalia, 2017).

Penggunaan *gadget* yang tinggi pada remaja membuat aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja juga berubah. Fenomena umum yang terjadi sekarang, remaja dengan *gadget* yang dimilikinya cenderung asik dengan kehidupan dunia maya mereka dan perhatian yang lebih sedikit pada kehidupan nyata mereka. Remaja cenderung acuh terhadap lingkungannya (Agusta, 2016). Berdasarkan observasi di lapangan, ketika remaja sedang beraktivitas bersama keluarga maupun kerabat, mereka asyik menggunakan *gadget*-nya. Sering kali terlihat remaja yang berjalan dengan tetap fokus menatap layar *gadget*, selalu membawa *gadget* miliknya, dan membawa pengisi daya kemanapun remaja pergi. Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* yang tinggi pada remaja akan mengakibatkan kecanduan atau ketergantungan (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Menurut Erikson (Upton, 2012), masa remaja merupakan masa krisis identitas . Krisis didefinisikan sebagai periode perkembangan identitas dimana individu berusaha melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif (Santrock, 2012). Remaja cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, dan mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (Sarwono dalam Sari, 2017)). Keberadaan *gadget* menjadikan remaja seperti menemukan media yang dapat memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan, mengakses berbagai informasi, pemenuhan kebutuhan hiburan, sampai kepada munculnya berbagai aktifitas yang dapat menghasilkan uang baginya (Marpaung, 2018). *Gadget* memiliki konten-konten yang baik untuk perkembangan remaja, namun jika tidak selektif dan tidak dibatasi, screen time yang berlebihan bisa berdampak buruk pada remaja dan berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja di sekolah (Rusmini, 2016). Penggunaan *gadget* pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Perlu perhatian yang intens bagi para orangtua dan pendidik agar tidak terjadi pergeseran perubahan pola-pola perilaku remaja yang diakibatkan oleh kecanduan *gadget* (Arifin, 2016).

Berbagai penelitian tentang kecanduan *gadget* telah membuktikan dampak negatif kecanduan *gadget* pada pola perilaku remaja dalam keseharian seperti menurunnya minat belajar, disiplin belajar, gangguan emosi dan perilaku serta kemampuan bersosialisasi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja adalah pola asuh orang tua. Pola asuh adalah cara-cara yang khas yang orang tua pikirkan, rasakan, dan lakukan dalam hal membesarkan anak. Pola asuh orang tua akan dipersepsi oleh anak. Orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya, karena kekeliruan dalam pola asuh maka akan berpengaruh buruk terhadap perilaku anak. Pola asuh demokratis mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak termasuk tanggung jawab dalam penggunaan *gadget* (Widiastuti & Elshap, 2015).

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas, maka peneliti ingin melihat seberapa berpengaruh pola asuh demokratis orang tua terhadap terhadap kecanduan *gadget* pada remaja di era revolusi industri 4.0

PEMBAHASAN

Gadget atau gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Contoh *gadget* adalah laptop, *ipad*, *tablet* dan *smartphone*. (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Pada psikologi, kecanduan atau adiksi merupakan suatu kondisi psikologis yang termasuk dalam abnormal karena dapat berdampak pada kesehatan. (Young & Abreu, 2017) mendefinisikan adiksi /kecanduan sebagai kebiasaan yang harus dilakukan dalam kegiatan tertentu atau penggunaan suatu zat, yang dapat merusak kesejahteraan fisik, sosial, spiritual, mental dan finansial.

Caplan (dalam Young & Abreu, 2017) mengemukakan bahwa istilah kecanduan menunjukkan ciri-ciri komponen inti adiksi yaitu *salience*, *modifikasi mood* (suasana perasaan), *tolerance*, *withdrawal*, konflik dan *relapse* (kambuh).

- a. *Salience* (ciri khas), merupakan ketidakmampuan pecandu untuk melepaskan diri dari *gadget*. Dalam perspektif ini pecandu *gadget* sering kali mengalami *craving* (sangat menginginkan) dan merasa ter-*preokupasi* dengan *gadget*. Hal ini terjadi ketika penggunaan *gadget* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (*preokupasi*), merasa sangat membutuhkan. Individu akan selalu memikirkan *gadget*, meskipun tidak sedang menggunakannya.
- b. *Modifikasi Mood* (modifikasi suasana perasaan), merupakan cara yang digunakan untuk mewujudkan perubahan suasana perasaan, mencakup perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres. Dengan bermain *gadget* individu akan merasakan suatu perubahan *mood* yang membaik ketika ia mulai bermain *gadget*. Hal ini mengarah pada pengalaman individu sendiri, yang menjadi hasil dari bermain *gadget*, dan dapat dilihat sebagai strategi *coping* (sebuah cara atau perilaku individu untuk menyelesaikan suatu permasalahan).
- c. *Tolerance*. Hal ini merupakan proses terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *gadget* untuk mendapatkan efek perubahan *mood*.
- d. *Withdrawal symptoms*. Hal ini merupakan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan *gadget* dikurangi atau tidak dilanjutkan (misalnya, mudah marah, cemas, tubuh bergoyang).
- e. *Conflict*. Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna *gadget* dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *gadget*.
- f. *Relapse*. Hal ini merupakan kecenderungan berulangnya kembali pola penggunaan *gadget* setelah adanya kontrol.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja adalah pola asuh demokratis. Pola asuh demokratis adalah serangkaian tindakan orangtua dalam berinteraksi dengan remaja yang menerapkan gaya pengasuhan orang tua yang mendorong remaja untuk mandiri namun tetap memberikan batasan dan kendali atas tindakan-tindakan remaja, memberikan kesempatan untuk berdialog, bersifat hangat dan mengasuh serta memperlihatkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap tingkah laku konstruktif remaja (Baumrind dalam Santrock, 2012).

Menurut Baumrind (dalam Soetjiningsih, 2018) orang tua dengan pola asuh otoritatif atau demokratis menunjukkan aspek-aspek :

- a. Melakukan kontrol terhadap anak tapi tidak terlalu ketat. Orang tua mendorong anak untuk bebas tetapi memberikan batasan-batasan dan melakukan kontrol terhadap perilaku anak;
- b. Bersikap tegas tetapi mau memberikan penjelasan mengenai aturan. Orang tua otoritatif menetapkan batas-batas yang tegas terhadap perilaku anak namun memberikan penjelasan mengenai keputusan/aturan yang diberikan;
- c. Mau bermusyawarah atau berdiskusi. Orang tua meluangkan waktu untuk menyimak pendapat anak, memberikan dorongan kepada anak untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya serta mengajak anak bermusyawarah/berdiskusi dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi;
- d. Bersifat hangat dan sayang terhadap anak. Orang tua mengungkapkan perasaan dan rasa sayang secara verbal dengan menggunakan pujian dan secara fisik dengan memeluk, mencium, megusap kepala, dsb;
- e. Menunjukkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap perilaku konstruktif anak. Orang tua memberikan penghargaan terhadap anak, memberikan pujian dan dukungan terhadap perilaku positif anak.

Studi yang dilakukan oleh Abedini, dkk (2012) menyatakan bahwa pola asuh demokratis memiliki hubungan negatif signifikan dengan kecanduan *gadget*. Remaja bertingkah laku berdasarkan apa yang dipelajari di lingkungan. Keluarga merupakan lingkungan yang terdekat bagi remaja, maka remaja dalam mengambil keputusan (apa yang boleh dan apa yang tidak, mana yang

baik dan mana yang salah) sangat bergantung pada pengamatan mereka tentang apa yang terjadi dalam keluarga. Pembentukan tingkah laku remaja di masa yang akan datang sangat di pengaruhi oleh pandangan, sikap dan tingkah laku orang tua (Kurnia, dalam Nugraheni, 2017).

Pola asuh yang diterapkan orang tua berpengaruh terhadap perilaku dan karakter remaja. Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis akan melakukan kontrol terhadap perilaku remaja, bersikap tegas terhadap remaja, memberikan aturan-aturan yang berkaitan dengan perilakunya, namun orang tua juga memberikan penjelasan kepada remaja mengenai aturan tersebut. Peraturan yang diberikan orang tua disertai dengan penjelasan dan penalaran kepada remaja mengapa suatu peraturan dibuat, dan mengapa remaja diharapkan untuk bertingkah laku tertentu sangat bermanfaat bagi remaja untuk belajar memikirkan perilaku-perilakunya, apakah baik atau tidak baik untuk dilakukannya. Sifat hangat dan sayang orang tua terhadap remaja, serta rasa senang dan dukungan orang tua terhadap perilaku konstruktif remaja akan menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap kooperatif remaja terhadap lingkungannya. Orang tua mau bermusyawarah atau berdiskusi terhadap segala keputusan dan permasalahan yang terjadi, sehingga remaja belajar bersikap kritis dalam menghadapi permasalahan dan mengambil keputusan terkait dengan perilakunya (Soetjningsih, 2018). Pola asuh yang otoritatif membuat remaja lebih mudah menerima pengaruh orang tua karena orang tua tidak memaksakan kepercayaan mereka, tetapi sebaliknya memberikan mereka alasan dan penjelasan untuk mengadopsi perilaku, tindakan, dan nilai tertentu termasuk perilaku, tindakan dan nilai tertentu dalam menggunakan *gadget* (Moazedian, dkk, 2014).

Remaja yang mempunyai orang tua demokratis berkompeten secara sosial, percaya diri, dan bertanggung jawab secara sosial. Hal ini disebabkan remaja menilai tuntutan orang tuanya terhadap disiplin dan peraturan tergolong adil dan masuk akal, sehingga remaja menjadi lebih penurut dan bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya. Selain itu, komunikasi efektif di mana remaja diberikan kesempatan untuk berargumen mengenai peraturan di rumah, menjadikan anak mudah menginternalisasi, dan menerima nilai serta peraturan. Remaja akan menjalankan nilai dan peraturan dengan sepenuh hati dan tanpa merasa terpaksa. Pada akhirnya, saat anak menjalankan tugas dan kewajibannya dengan kemauan dirinya tanpa terlalu dipaksakan, disanalah remaja belajar mengatur dirinya dan disiplin dalam menggunakan *gadget* (Nugraheni, 2017).

Pola asuh orang tua dalam keluarga sebagai lingkungan pertama remaja memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk perilaku kecanduan *gadget*. Pola asuh orang tua akan mempengaruhi sikap, cara berpikir, dan karakter remaja dalam berperilaku (Anisah, 2011). Pemberian pola asuh yang tepat, yang dapat mengupayakan remaja menjadi pribadi yang utuh dan berkarakter, akan mempengaruhi sikap, cara berpikir dan berperilaku remaja dalam menggunakan *gadget*. Baumrind (dalam Bibi dkk, 2013), mengemukakan bahwa orang tua pada dasarnya membentuk remaja menjadi orang dewasa melalui pengaruh mereka. Pola asuh demokratis orang tua sebagai suatu keseluruhan interaksi orang tua dengan remaja dimana orang tua memberikan dorongan kepada remaja dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orang tua agar remaja dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. (Tridhonanto, 2014).

Menurut Baumrind (dalam Soetjningsih, 2018), pengasuhan otoritatif (demokratis) yaitu gaya pengasuhan orang tua yang mendorong remaja untuk mandiri namun tetap memberikan batasan dan kendali atas tindakan-tindakan remaja, memberikan kesempatan untuk berdialog, bersifat hangat dan mengasuh serta memperlihatkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap tingkah laku konstruktif remaja akan memberikan efek kepada anak sehingga mempunyai kompetensi sosial, percaya diri, bertanggung jawab, bisa mengendalikan diri, mandiri dan mampu mengatasi stress dengan baik.

Kecanduan *gadget* pada remaja dipengaruhi persepsi pola asuh orang tua yang diterapkan untuk merawat mereka. Gaya pengasuhan sangat terkait dengan perilaku menyimpang remaja, kecanduan, dan masalah psikologis. Pola asuh yang baik dan positif sangat terkait dengan pencegahan kenakalan remaja, psikologis, disfungsi dan kecanduan perilaku (Ching & Tak, 2017). Gaya pengasuhan demokratis menghasilkan kemampuan yang mengarah pada kontrol impuls yang lebih tinggi dan keterampilan penetapan tujuan, sehingga mempengaruhi kecanduan *gadget*.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian berbagai teori dan hasil penelitian tentang hubungan pola asuh demokratis dengan kecanduan *gadget* di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh demokratis akan membentuk karakter yang baik pada remaja seperti percaya diri, mandiri, kooperatif dengan orang dewasa, mampu mengatasi stress, mampu mengontrol dirinya, bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya serta mudah menginternalisasi, dan menerima nilai serta peraturan.

Pola asuh demokratis memiliki pengaruh positif dalam kehidupan remaja. Sikap orang tua, perilaku, standar kehidupan, dan komunikasi dengan remaja berdampak besar pada kehidupannya. Pola asuh demokratis dapat mengupayakan remaja menjadi pribadi yang utuh dan berkarakter, yang akan mempengaruhi sikap, cara berpikir dan berperilaku remaja dalam menggunakan *gadget*.

Remaja dengan karakter yang baik akan selektif dan bisa membatasi diri dalam penggunaan gadget sehingga terhindar dari kecanduan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abedini, Y., Zamani, B., Kheradmand, A., & Rajabizadeh, G. (2012). Impacts of Mothers' Occupation Status and Parenting Styles On Levels of Self-control, Addiction to Computer Games, and Educational progress of Adolescents. *European Psychiatry*, 4(April), 102–110. [https://doi.org/10.1016/s0924-9338\(15\)30399-0](https://doi.org/10.1016/s0924-9338(15)30399-0)
- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 86–96. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Anisah, A. S. (2011). Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 05(01), 70–84. Retrieved from <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/viewFile/43/43>
- Arifin, Z. (2016). Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>
- Bibi, F., Chaudhry, A. G., Awan, E. A., & Tariq, B. (2013). Contribution of Parenting Style in life domain of Children. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS) Volume 12, Issue 2 (May. - Jun. 2013)*, PP 91-95, 12(2), 91–95.
- Ching, K.H, Tak, L. . (2017). The Structural Model in Parenting Style, Attachment Style, Self-regulation and Self-esteem for Smartphone Addiction. *IAFOR Journal of Psychology & the Behavioral Sciences*, 3(1), 85–103. <https://doi.org/10.22492/ijpbs.3.1.06>
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16–21.
- Kominfo. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal KOPASTA*, 5 (2), (2018) 55-64, 5(2), 55–64.
- Moazedian, A., Taqavi, S. A., Hosseinialmadani, S. A., Mohammadyfar, M. A., & Sabetimani, M. (2014). Parenting Style and Internet Addiction. *J. Life Sci. Biomed. Journal Homepage: J. Life Sci. Biomed*, 4(41), 9–14. Retrieved from <http://jlsb.science-line.com/>
- Nugraheni, D. . (2017). Pola Asuh Orangtua Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online. Diunduh dari <http://prints.umm.ac.id/438421/jiptumm>.

- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, Volume 5, Nomor 2, September 2017, Hlm 722-731 Orang, 5(September), 722–731.
- Rusmini. (2016). *Gadget* dan Prestasi Belajar pada Usia 13-15 Tahun di SMP Cahaya di Jl. Bulak Banteng Lor No. 68 Surabaya. *Jurnal Ners Lentera*, 4(1), 74–81.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.29210/02018190>
- Soetjningsih, C. H. (2018). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Kanak-Kanak Akhir*. Depok: Pranadamedia Group.
- Tridhonanto, A. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok.
- Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Widiastuti, N., & Elshap, D. S. (2015). Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 148. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p148-159.174>
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh *Gadget* pada Perilaku dan Kemampuan Anak. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2017). *Kecanduan Internet. Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.