

**PENGARUH KECANDUAN GAWAI DAN POLA ASUH PERMISIF
TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA DI SMA
NEGERI 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Strata Satu (S1) Psikologi (S.Psi)



Diajukan oleh:

MUHAMAD AGUS KURNIAWAN

NIM. 1907016092

PRODI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

2023

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Judul : PENGARUH KECANDUAN GAWAI DAN POLA ASUH
PERMISIF TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA
REMAJA DI SMA NEGERI 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN
PEKALONGAN
Penulis : Muhamad Agus Kurniawan
NIM : 1907016092
Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang *munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Psikologi.

Semarang, 6 Juli 2023

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Dr. Baidi Bukhori, S.Ag., M.Si.
NIP. 1973042719966031001

Penguji II

Lucky Ade Sessiani, M.Psi., Psikolog.
NIP. 198512022019032010

Penguji III

Khairani Zikrinawati, S.Psi., M.A.
NIP. 199201012019032036

Penguji IV

Nadya Arivani H.N., M.Psi., Psikolog.
NIP. 199211172019032019

Hj. Siti Hikmah, S.Pd., M.Si.
NIP. 197502052006042003

Lucky Ade Sessiani, M.Psi., Psikolog.
NIP. 198512022019032010

NOTA PEMBIMBING 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu 'alaikum, wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KECANDUAN GAWAI DAN POLA ASUH PERMISIF
TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1
KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN

Nama : Muhamad Agus Kurniawan
NIM : 1907016092
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum, wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing 1,

Hj. Siti Hikmah, S.Pd., M.Si.
NIP. 197502052006042003

Semarang, 15 Juni 2023
Yang bersangkutan

Muhamad Agus Kurniawan
NIM. 1907016092

NOTA PEMBIMBING 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu 'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH KECANDUAN GAWAI DAN POLA ASUH PERMISIF
TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1
KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN

Nama : Muhamad Agus Kurniawan
NIM : 1907016092
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,

Lucky Ade Sessiani, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
NIP. 198512022019032010

Semarang, 15 Juni 2023
Yang bersangkutan

Muhamad Agus Kurniawan
NIM. 1907016092

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Agus Kurniawan

NIM : 1907016092

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH KECANDUAN GAWAI DAN POLA ASUH PERMISIF
TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA DI SMA
NEGERI 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya tulis pribadi, kecuali pada beberapa bagian yang terdapat sumber rujukannya.

Semarang, 22 Juni 2023
Yang Membuat Pernyataan



Muhamad Agus Kurniawan

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Kecanduan Gawai dan Pola Asuh Permisif Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan” dapat peneliti selesaikan dengan lancar.

Pada proses penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak karena adanya berbagai kendala dan rintangan yang datang dan harus peneliti lalui dalam menyelesaikan skripsi. Untuk itu peneliti ingin mengungkapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT. atas segala rahmat dan karunianya sehingga peneliti diberi kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua peneliti, Ibu Rifqotun Niswah dan Bapak Achmat Muchlisin yang terus memberikan dukungan, semangat, dan juga doa-doa baik selama ini.
3. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Prof. Dr. Syamsul Ma'arif, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
5. Ibu Wening Wihartati, S.Psi., M.Si. selaku Ketua Jurusan Psikologi

6. Ibu Hj. Siti Hikmah, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu, arahan, serta masukan selama proses penyusunan skripsi
7. Ibu Lucky Ade Sessiani, S.Psi., M.Psi., Psikolog. selaku dosen wali sekaligus pembimbing II yang telah memberikan waktu, dukungan, motivasi, arahan, dan juga masukan baik selama proses penyusunan skripsi maupun selama proses perkuliahan.
8. Dosen Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan
9. Segenap pihak di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan yang telah membantu dan berpartisipasi pada penelitian ini.

Penelitian ini masih jauh dari sempurna, untuk itu peneliti sangat terbuka apabila nanti terdapat kritik maupun saran yang baik terkait dengan penelitian ini. Dan semoga apa yang ada dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi orang yang membacanya.

Semarang, 15 Juni 2023



Muhamad Agus Kurniawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Almamater Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang
2. Kedua orang tua penulis, Ibu Rifqotun Niswah dan Bapak Achmat Muchlisin serta juga adik-adik penulis yakni Ali dan Alisya yang terus memberikan dukungan, semangat, dan juga doa-doa baik selama ini.
3. Wulan Sari, orang istimewa bagi penulis yang selalu memberi dukungan, menghibur, dan mendengarkan cerita penulis dalam kondisi apapun.
4. Teman-teman dekat. Akbar, Fauzi, Harits, Farhan, Rindang, Alief, Avista yang memberikan kesan selama perkuliahan
5. Keluarga KKN Posko 56 Fikri, Taufiq, Roy, Syarif, Aul, Annisa, Mahda, Intan, Rofida, Meng, Inggrid, Siski, Irfana, Muf yang menambah cerita serta memberikan pengalaman baru selama masa perkuliahan.
6. Seluruh teman-teman Angkatan 2019 terkhusus kelas C yang telah memberikan pengalaman dan juga cerita selama perkuliahan
7. Diri sendiri, yang sudah berhasil menyelesaikan studi ini. Selamat!

Semarang, 15 Juni 2023



Muhamad Agus Kurniawan

MOTTO

“Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan”

“Alam semesta ini tidak pernah terburu-buru, tapi semuanya tercapai”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING 1	iii
NOTA PEMBIMBING 2	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Keaslian Penelitian.....	9
BAB 2.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Tingkat Agresivitas	13
1. Pengertian Tingkat Agresivitas	13
2. Aspek-aspek Tingkat Agresivitas	14
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Agresivitas.....	15
4. Agresivitas dalam Perspektif Islam	17
B. Perilaku Kecanduan Gawai	20
1. Pengertian Kecanduan Gawai.....	20

2.	Aspek-aspek Kecanduan Gawai	21
3.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gawai	24
4.	Kecanduan Gawai dalam Perspektif Islam	25
C.	Pola Asuh Permisif.....	27
1.	Pengertian Pola Asuh Permisif	27
2.	Aspek-aspek Pola Asuh Permisif	29
3.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Permisif	30
4.	Pola Asuh dalam Perspektif Islam.....	33
D.	Pengaruh Kecanduan Gawai dan Pola Asuh Permisif Terhadap Tingkat Agresivitas	36
E.	Hipotesis	40
BAB III.....		41
METODOLOGI PENELITIAN		41
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	41
B.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	41
1.	Variabel Penelitian	41
2.	Definisi Operasional.....	42
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	43
1.	Tempat Penelitian.....	43
2.	Waktu Penelitian	43
D.	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	43
1.	Populasi.....	43
2.	Sampel.....	44
3.	Teknik Sampling	44
E.	Teknik Pengumpulan Data	45
1.	Skala Agresivitas.....	46
2.	Skala Kecanduan Gawai.....	46
3.	Skala Pola Asuh Permisif	47
F.	Validitas dan Reliabilitas.....	47
1.	Validitas	47
2.	Reliabilitas	48
G.	Analisis Data	48

1. Uji Asumsi	49
2. Uji Hipotesis	50
BAB IV	52
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Subjek Penelitian.....	52
B. Deskripsi Data Penelitian	54
C. Hasil Penelitian	57
1. Uji Normalitas.....	57
2. Uji Linearitas.....	58
3. Uji Multikolinearitas	59
4. Hasil Analisis Hipotesis	59
D. Pembahasan.....	62
BAB V	69
PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi.....	44
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	45
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian	45
Tabel 3.4 Blueprint Tingkat Agresivitas	46
Tabel 3.5 Blueprint Kecanduan Gawai	46
Tabel 3.6 Blueprint Pola Asuh Permisif.....	47
Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel Penelitian.....	54
Tabel 4.2 Rumus Kategorisasi	54
Tabel 4.3 Perhitungan Kategorisasi.....	54
Tabel 4.4 Hasil Kategorisasi	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Linieritas	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas	59
Tabel 4.8 Hasil Uji T.....	59
Tabel 4.9 Hasil Uji F.....	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	39
Gambar 4.1 Jenis Kelamin	52
Gambar 4.2 Usia	52
Gambar 4.3 Kelas.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Uji Coba.....	75
Lampiran 2 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala	82
Lampiran 3 Skala Penelitian Setelah Uji Coba.....	92
Lampiran 4 Skor Responden	96
Lampiran 5 Data Deskriptif.....	103
Lampiran 6 Hasil Uji Asumsi dan Hipotesis	105
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian	108

ABSTRACT

Aggressiveness is a form of behavior carried out by someone to injure or attack both physically and verbally due to the inability to fulfill psychological needs so that it is directed at objects that are not supposed to be. This study aims to empirically assess the influence of mobile phone addiction and permissive parenting on the level of aggressiveness in adolescents at SMA Negeri 1 Kedungwuni, Pekalongan Regency. In this study using quantitative methods. In determining the research sample, the cluster random sampling technique was chosen, which is a sample selection method that divides the population into certain classes and then randomly selected through certain media such as spinwheel or whisk. The subjects of the study were grade X and XI students at SMA Negeri 1 Kedungwuni, Pekalongan Regency with a total of 257 samples. Data analysis was performed through the IBM SPSS Statistic Version 25 application program. The results of this study are: 1) Mobile phone addiction affects the level of aggressiveness. 2) Permissive parenting affects the level of aggressiveness. 3) Mobile phone addiction and permissive parenting together affect the level of aggressiveness in adolescents at SMA Negeri 1 Kedungwuni, Pekalongan Regency with a significant value of $0.000 < 0.05$. Mobile phone addiction and permissive parenting accounted for 24.9%. The remaining 75.1% was influenced by other variables not discussed in this study.

Keywords: *Aggressiveness, Mobile Phone Addiction, and Permissive Parenting.*

ABSTRAK

Agresivitas merupakan bentuk perilaku yang dilakukan oleh seseorang untuk melukai atau menyerang baik secara fisik maupun verbal dikarenakan ketidakmampuan dalam memuaskan kebutuhan psikologis sehingga ditunjukkan ke objek yang tidak seharusnya. Hal ini dipengaruhi salah satunya oleh faktor eksternal berupa tontonan dan keluarga. Penelitian ini bertujuan menguji secara empiris dari pengaruh kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dalam menentukan sampel penelitian dipilih teknik *cluster random sampling*, yaitu metode pemilihan sampel yang membagi populasi kedalam kelas tertentu dan kemudian dipilih secara acak melalui media tertentu seperti *spinwheel* atau kocokan. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dengan jumlah 257 sampel. Analisis data dilakukan melalui program aplikasi IBM SPSS Statistic Versi 25. Hasil pada penelitian ini adalah: 1) Kecanduan gawai berpengaruh terhadap tingkat agresivitas. 2) Pola asuh permisif berpengaruh terhadap tingkat agresivitas. 3) Kecanduan gawai dan pola asuh permisif secara bersama-sama mempengaruhi tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dengan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$. Kecanduan gawai dan pola asuh permisif menyumbang sebesar 24.9%. sisanya yakni 75.1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

Kata Kunci: Agresivitas, Kecanduan Gawai, dan Pola Asuh Permisif.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akhir-akhir ini marak terjadi fenomena yang memprihatinkan bagi masyarakat yakni berupa aksi kekerasan. Mirisnya aksi tersebut tak jarang diinisiasi oleh anak-anak yang masih sekolah tepatnya usia remaja yang kurang lebih 13-19 tahun. Seperti di wilayah Kabupaten Pekalongan tepatnya di perbatasan Pekalongan dan Batang, baru-baru ini terjadi bentrok atau tawuran antar geng motor yang menewaskan satu orang korban. Mirisnya anggota geng motor tersebut mayoritas masih usia remaja (Tvonenews, 2023). Peristiwa itu tentunya banyak disorot oleh berbagai pihak baik dari orang tua, pemerintah, masyarakat, serta pendidik karena adanya gejala peningkatan tingkah laku agresivitas.

Selain itu di pertengahan 2022 terjadi peristiwa pembakaran oleh seorang siswa SMP di Riau. Hal tersebut dipicu karena siswa tersebut tak terima ditegur oleh gurunya dan berujung pada dendam. Setelah kejadian peneguran tersebut, tersangka menonton film tentang pembakaran gedung dan disitulah timbul niat untuk melakukan pembakaran sekolah (detiknews, 2022). Lebih lanjut fenomena kekerasan lain yang sering terjadi terutama di lingkungan sekolah salah satunya adalah bullying. Menurut Siswati dan Widayanti (2009: 12) mengungkapkan bahwa bullying merupakan salah satu bentuk dari agresivitas yang mana dalam

perilaku bullying terdapat unsur agresi seperti *verbal* dan *physical aggression* dan biasanya sering terjadi di lingkungan sekolah.

Perilaku agresif itu sendiri diartikan sebagai segala bentuk perilaku yang ditujukan kepada orang lain dengan maksud langsung untuk menyakiti (Anderson & Bushman, 2002: 28). Baron dan Byrne mengelompokkan bentuk tingkah laku agresi ke dalam delapan macam yakni agresi langsung fisik verbal; agresi langsung aktif non verbal; agresi langsung pasif verbal agresi langsung pasif non verbal; agresi tidak langsung aktif verbal; agresi tidak langsung aktif nonverbal; agresi tidak langsung pasif verbal; dan agresi tidak langsung pasif non verbal (Faturrohman, 2006: 207-208). Ada banyak faktor yang mempengaruhi seorang remaja berperilaku agresif. Menurut Restu, dkk (2013: 243) menjelaskan bahwa perilaku agresif pada remaja disebabkan oleh berbagai faktor, yakni kurangnya perhatian, perasaan tertekan, lingkungan pergaulan yang tidak sehat serta dari tayangan kekerasan di media massa. Konten media massa tentunya bisa didapatkan melalui gawai dengan mudah dan cepat.

Hal itu tak lain dan tak bukan karena berkembangnya teknologi dan informasi yang semakin pesat di seluruh bagian bumi tak terkecuali Indonesia. Sehingga menciptakan pola perilaku masyarakat yang baru dan juga kemajuan alat komunikasi. Teknologi dari gawai saat ini tidak hanya sebatas untuk melakukan komunikasi klasik seperti telepon dan SMS saja, melainkan sudah berevolusi menjadi perangkat yang menyediakan

berbagai macam fungsi. Sudah banyak aplikasi yang disediakan dalam gawai pintar seperti whatsapp, Instagram, Tiktok, Youtube, dan berbagai aplikasi lainnya yang memudahkan segala urusan manusia modern (Suryansah, 2019: 20).

Berdasarkan data dari Puslitbang Aptika IKP Kominfo, pada tahun 2022 didapati bahwa 89% dari total penduduk di Indonesia adalah pengguna gawai aktif yang mana pada rentang usia 9-19 tahun mencapai 65,34%. Hal ini juga sejalan dengan jajak pendapat yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2022 memberikan hasil bahwa ada 210 Juta pengguna internet pada tahun 2022. Dan berdasarkan tingkat usianya, paling tinggi ada pada usia 13-18 tahun yakni sebesar 99,16%. Survey dari KPAI pada tahun 2020 juga menunjukkan bahwa anak diberikan izin oleh orang tuanya untuk bermain gawai dengan tujuan selain pembelajaran ada sebesar 79%. Dan sisanya 21% anak tidak diberi izin oleh orang tua untuk memakai *gadget* selain kebutuhan belajar *online*.

Dari data yang dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa gawai sudah menjadi kebutuhan pokok dari setiap orang apalagi usia remaja yang memang memerlukan gawai sebagai media untuk mencari informasi terutamanya pada urusan akademik. Penggunaan gawai yang terus-menerus meskipun dengan tujuan akademik sekalipun dapat menjadikan kecanduan. Menurut Kwon (2013: 3) kecanduan gawai adalah kondisi dimana individu memiliki keterikatan terhadap gawai yang

memungkinkan munculnya permasalahan sosial seperti menarik diri, gangguan kontrol perilaku impulsif dan mengalami kesulitan dalam beraktivitas harian. Tentunya selain karena tuntutan akademik ada banyak faktor yang mempengaruhi seseorang terus menerus menggunakan gawai sampai kecanduan yakni ekstraversi, harga diri rendah (Bianchi, Phillips 2005: 49), prokrastinasi, impulsivitas, adanya waktu luang, dan fitur dari gawai (Leung, 2016: 60-63). Impulsivitas dapat memunculkan resiko kecanduan juga mempengaruhi kemampuan secara akademik pada remaja. (Lokita, dkk., 2021: 199)

Dalam penggunaan gawai meskipun sudah remaja sekalipun, tetap perlu diimbangi dengan kontrol dari orang tua dalam hal ini berkaitan dengan pola asuh yang diterapkan orang tua tersebut. Pola asuh permisif ini dicirikan dengan bagaimana cara orang tua mendidik anak dengan bebas juga anak dianggap sebagai orang yang lebih dewasa daripada usia mereka, serta diberikan keleluasaan untuk melakukan apapun yang dikehendaki. (Nuryatmawati, dkk. 2020:83) Sehingga anak menjadi bebas dalam menentukan pilihannya tanpa mengerti batasan-batasan dari norma yang ada. Meskipun pola asuh permisif lebih menghargai ekspresi diri dan regulasi diri pada anak, namun tersebut dapat memicu anak menjadi agresif sebab anak terbiasa menentukan pilihannya sendiri dan menjadi sulit diatur (Nasution, 2018: 1). Menurut Akbar, dkk (2021: 33) pola asuh permisif menjadi salah satu faktor penyebab munculnya perilaku agresif pada anak dikarenakan kemauan dan keputusan ada pada sang anak

sehingga anak lebih dominan. Pengasuhan permisif terjadi dalam dua bentuk, *permissive-indefferent* dan *permissive-indulgent*. Pengasuhan *permissive-indefferent* adalah suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak, tipe pengasuhan ini diasosiasikan dengan tidak kompetennya kemampuan anak dalam bersosial, termasuk pengendalian diri anak khususnya. Sedangkan *permissive-indulgent* diartikan sebagai bentuk asuhan yang dimana orang tua menetapkan sedikit kontrol pada anak namun tetap terlibat pada kehidupan anak. Pengasuhan yang *permissive-indulgent* diasosiasikan dengan inkompetensi sosial anak (Santrock, 2011: 275).

Pola asuh seperti ini biasanya diterapkan oleh orang tua yang memiliki kesibukan dan pekerjaan yang padat sehingga kurang memiliki waktu untuk anak dan cenderung membiarkan anak bertindak sesuai keinginan mereka sendiri. Menurut pendapat dari Yatim (dalam Khoiroh, dkk. 2020: 3) kepribadian yang ditunjukkan oleh anak permisif cenderung agresif, sulit menyesuaikan diri, emosi yang naik-turun, tidak kooperatif dan mudah curiga. hal tersebut akan mengakibatkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa menimbang baik atau buruknya. Sehingga ketika pada keadaannya ia dalam pengasuhan permisif, anak dibiarkan bebas bertindak sesuai keinginannya dan akan memperkuat perilaku tersebut. Dari yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penyebab agresi sangatlah beragam, tidak hanya

disebabkan karena adanya dorongan dari dalam diri, namun dipengaruhi oleh faktor lingkungan atau luar diri anak.

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu melakukan pra-riset kepada sejumlah siswa di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dengan melakukan wawancara pada pihak sekolah dan juga menyebarkan kuesioner kepada delapan belas responden yang berisi pertanyaan berdasar dari aspek variabel dependen yakni tingkat agresivitas. Hasil yang didapat wawancara diketahui bahwa semenjak berlakunya sistem zonasi, anak-anak di SMA Negeri 1 Kedungwuni memiliki karakter yang berbeda dari tahun sebelumnya. Anak-anak menjadi lebih berani melawan perintah dan juga arahan dari guru dengan bahasa yang ketus. Selain itu kenakalan remaja di sana juga meningkat. Disebutkan anak-anak jadi suka membolos yang dikhawatirkan dapat mengarah pada kegiatan yang memicu agresivitas seperti berkelahi dengan sekolah lain dan main mobile legend.

Dari pra-riset pada delapan belas anak menunjukkan hasil yang berbeda dari tiap aspek. Pada aspek variabel agresivitas sepuluh anak melakukan agresi fisik yakni memukul dan mendorong, lima anak melakukan agresi verbal yakni mengumpat dan berteriak, lima anak menunjukkan kemarahan yakni emosional, dan enam anak melakukan permusuhan yakni dendam. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan dua responden yang dipilih acak berdasar kesediaan subjek. Subjek pertama yakni F (18 tahun) didapati hasil bahwa subjek memilih untuk

diam ketika tersulut amarahnya karena merasa takut tidak bisa mengontrol emosi dan malah membuat suasananya menjadi buruk. Namun demikian, subjek mengatakan terkadang dapat memberontak dengan cara konfrontasi ke orang yang membuatnya marah tanpa sungkan sehingga emosinya meledak.

Subjek kedua yakni MA (17 tahun) didapati hasil wawancara bahwa subjek lebih memilih diam tidak menunjukkan agresi sambil membaca *alternate universe* atau mendengarkan musik ketika sedang marah karena merasa menunjukkan agresi hanya membuang energinya dan tidak berguna yang berujung merasa bersalah sendiri. Namun subjek mengatakan bahwa dirinya akan lelah jika terlalu lama memendam dan tidak menyalurkan marahnya.

Berdasarkan penjelasan dari fenomena dan juga pra-riset yang telah dilakukan peneliti hendak melakukan riset terkait pengaruh kecanduan gawai dan juga pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini dilakukan karena tingkat agresivitas yang tinggi pada remaja dapat memberikan dampak negatif seperti timbulnya berbagai kenakalan remaja seperti pembolosan, perkelahian, dan bentrok baik siswa dengan siswa bahkan sampai siswa dengan guru. Sehingga penting dilakukan penelitian ini untuk mengetahui tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan untuk dapat lebih awal mengatasi permasalahan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka ditentukan rumusan masalah yaitu:

1. Adakah pengaruh kecanduan gawai terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan?
2. Adakah pengaruh pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan?
3. Adakah pengaruh kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan?

C. Tujuan Penelitian

Menilik dari rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh kecanduan gawai terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk menguji secara empiris pengaruh pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.
3. Untuk menguji secara empiris pengaruh kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yakni;

1. Secara Teoritis

Dapat memperkaya penelitian-penelitian dalam ilmu psikologi khususnya pada konsentrasi klinis dan pendidikan. Memperoleh pengetahuan tentang pengaruh kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja. Memberikan informasi mengenai pengaruh kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja.

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang Tua

Mengedukasi dan juga memberikan *awareness* kepada orang tua yang memiliki anak usia remaja, tentang pengaruh gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas remaja. Sehingga dapat mengambil sikap dalam pengontrolan penggunaan gawai serta penerapan pola asuh yang tepat untuk anak remaja.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan edukasi kepada tenaga pendidik mengenai hal yang dapat menyebabkan agresivitas pada seseorang terutama pada anak remaja yakni kecanduan gawai dan pola asuh permisif sehingga dapat mengambil langkah preventif untuk kebijakan di lembaga pendidikan.

E. Keaslian Penelitian

Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa penelitian baik skripsi, artikel jurnal ilmiah, ataupun penelitian lainnya yang pernah

dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan tema yang diusulkan peneliti.

Yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah, dkk (2020) dengan judul “Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja”. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan menggunakan analisis data uji regresi liner sederhana. Dari hasil penelitian ini didapati bahwa *smartphone addiction* berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresif pada remaja ($B = 0.236$) dengan taraf signifikan $p=0.000$. Dan juga *smartphone addiction* berkontribusi sebesar 14.2% terhadap perilaku agresif. Dapat disimpulkan penggunaan *smartphone* secara terus menerus dapat menyebabkan ketergantungan yang menjadi pemicu munculnya perilaku agresif pada remaja.

Kedua, yakni penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah Nasution (2018) dengan judul “Pola Asuh Permisif Terhadap Agresivitas Anak di Lingkungan X Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor”. Hasil dari penelitian ini didapati bahwa pola asuh permisif yang diterapkan oleh orang tua berdampak pada perilaku agresif pada anak dalam hal ini adalah pola asuh yang membiarkan anak melakukan apa saja tanpa kontrol sehingga menimbulkan perilaku agresifnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang diajukan oleh peneliti adalah pada variabel pola asuh.

Selanjutnya yang ketiga, penelitian yang dilakukan oleh St. Aisyah (2010) dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tingkat

Agresivitas Anak” mengemukakan bahwa setiap pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dapat memberi kontribusi terhadap perilaku agresif. Pada penelitian ini juga diungkapkan bahwa hubungan pola asuh permisif dengan agresivitas seharusnya lebih rendah jika dibandingkan dengan pola asuh lain seperti otoriter. Namun pada fakta di lapangan mengatakan sebaliknya, yang mana pola asuh permisif justru lebih besar hubungannya bagi kemunculan agresivitas.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Munawir (2016) dengan judul “Dampak Perbedaan Pola Asuh terhadap Perilaku Agresif Remaja di SMA 5 Peraya” memberikan hasil bahwa pola asuh orang tua (permisif dan otoriter) memiliki pengaruh positif pada agresivitas dengan nilai koefisien $r = 0,359$, $p = 0,000$ (pola asuh permisif) dan $r = 0,348$, $p = 0,000$ (pola asuh otoriter). Pada penelitian ini dapat disimpulkan untuk menghindarkan serta mengontrol perilaku agresif pada anak, maka orang tua perlu menerapkan pola asuh yang tepat.

Kelima, penelitian dari Setyaningsih dan Andini (2021) dengan judul “Hubungan Pola Asuh Permisif Orang Tua terhadap Cenderung Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja di SMP Dasta Karya Bekasi”. Memberikan kesimpulan bahwa semakin tinggi pola asuh permisif yang dialami siswa maka semakin tinggi pula agresi verbal yang dilakukan. Hal ini dikarenakan hasil dari penelitian menunjukkan koefisien korelasi (r) $0,218$ dengan (p) $0,016 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima dan disimpulkan hubungan yang positif.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Ashraf, dkk (2020) dengan judul “Aggressive Behavior: Revisiting The Influence of Parenting Styles and Religous Commitment Among Youth (A Study of South Punjab Pakistan)” memberikan hasil bahwa pola asuh permisif dan autoritatif merupakan faktor pengaruh pada berkembangnya perilaku agresif, disamping itu komitmen dalam religiusitas dan pola asuh autoritatif berpengaruh negatif pada perilaku agresif antisosial.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Yilmaz, dkk (2022) yang berjudul “The role of loneliness and aggression on smartphone addiction among university student” didapati konklusi bahwa perasaan kesendirian mempengaruhi perilaku agresif dan kecanduan gawai, dan juga perilaku agresif memiliki pengaruh terhadap kecanduan gawai. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesepian dan perilaku agresif merupakan faktor penyebab kecanduan gawai pada mahasiswa.

Dari beberapa rujukan penelitian di atas, terdapat beberapa variabel penelitian yang serupa yakni kecanduan gawai, pola asuh permisif dan agresivitas namun ketiga variabel tersebut tidak dimasukan secara bersama-sama pada penelitian sebelumnya. Kemudian perbedaan lain yakni subjek yang digunakan pada penelitan ini berfokus pada remaja di SMA. Perbedaan selanjutnya yaitu pada penelitian ini terdapat penambahan variabel independen sehingga menjadi dua variabel independen sekaligus yang mana pada penelitian sebelumnya hanya terdapat satu variabel independen dan satu variabel dependen.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

A. Tingkat Agresivitas

1. Pengertian Tingkat Agresivitas

Buss dan Perry (1992: 452) menyebutkan bahwa penyerangan, agresi tidak langsung, mudah tersinggung, dan agresi verbal itulah yang disebut agresi. Sedangkan Anderson & Bushman (2002: 28) mendefinisikan agresi sebagai segala bentuk perilaku yang ditujukan kepada orang lain dengan maksud langsung untuk menyakiti.

Nova (2018: 9) menjelaskan bahwa perilaku agresif adalah perbuatan yang dilakukan oleh seseorang baik sengaja maupun tidak disengaja dengan tujuan untuk menyerang pihak lain, secara fisik maupun verbal. Sejalan dengan itu Firdaus, dkk (2013: 70) menyimpulkan bahwa perilaku agresif adalah semua perwujudan dari perilaku yang dimaksudkan untuk melukai hati seseorang yang condong secara verbal.

Menurut Nugraheni (2013: 338) mendefinisikan agresif sebagai bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang dan condong untuk menyerang baik secara fisik maupun mental yang merugikan orang lain juga diri sendiri. Sedangkan Farah (2014: 271) menafsirkan agresif sebagai bentuk perwujudan dari marah melalui perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang dan menyebabkan hal serius.

Dari beberapa definisi yang sudah tertulis di atas, dapat peneliti simpulkan yakni agresivitas merupakan suatu perilaku yang dilakukan oleh seseorang untuk melukai atau menyerang baik secara fisik maupun verbal dikarenakan ketidakmampuan dalam memuaskan kebutuhan psikologis sehingga ditujukan ke objek yang tidak seharusnya.

2. Aspek-aspek Tingkat Agresivitas

Menurut Allport dan Adorno (dalam Koeswara, 1988: 121-144) ada dua aspek dari perilaku agresif yakni:

- a. Prasangka, yakni mengartikan bahwa dengan prasangka kepada individu atau kelompok lain itu berarti menganggap negatif mereka secara tidak masuk akal
- b. Otoriter, yakni individu dengan karakteristik pribadi yang kaku dan teguh pendirian, sehingga sulit untuk melunak atau bertoleransi dengan sekitarnya dan lebih mudah bepercah konflik dengan individu lain yang tidak seprinsip.

Dalam perilaku agresi, terdapat beberapa aspek yakni agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan yang disebutkan oleh Buss dan Perry (1992: 454). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a. Agresi fisik (*Physical Aggression*) ialah bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan menyerang secara fisik dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan seseorang. Perilaku agresif ini

ditandai dengan terjadinya kontak fisik antara pelaku dengan korbannya.

- b. Agresi verbal (*Verbal Aggression*) ialah agresivitas dengan kata-kata. Agresi verbal dapat berupa umpatan, sindiran, fitnah, dan sarkasme.
- c. Kemarahan (*Anger*) ialah suatu bentuk indirect aggression atau agresi tidak langsung berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal atau karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya.
- d. Permusuhan (*Hostility*), merupakan komponen kognitif dalam agresivitas yang terdiri atas perasaan ingin menyakiti dan ketidakadilan.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Agresivitas

Santrock (2007: 206) mengatakan bahwa penyebab dari munculnya perilaku agresif pada anak antara lain lingkungan pergaulan, video game, dan televisi. Selanjutnya menurut Khamim dan Suyadi (2016: 155), faktor penyebab perilaku agresif yakni krisis hati nurani, faktor lingkungan (sekolah dan keluarga), faktor ekonomi, serta musik.

Valois R.F., dkk. (2002: 455) menjelaskan faktor agresi dan kekerasan remaja sebagai berikut

- a. Individu

Pada faktor individual ini perilaku agresif dipengaruhi oleh sesuatu yang ada pada diri individu tersebut seperti usia, jenis kelamin, kondisi fisik, dan kondisi psikologis.

b. Keluarga

Hal-hal dalam keluarga yang dapat meningkatkan agresivitas anak seperti struktur keluarga, kondisi keluarga, orang tua yang dan pola asuh orang tua.

c. Sekolah

Sesuatu yang terjadi di sekolah seperti kegagalan akademik, kurangnya bonding di sekolah, pindah sekolah, dan perbedaan preferensi dengan teman dapat mempengaruhi agresivitas seseorang.

d. Teman sebaya

Saudara kandung dan teman sebaya yang menyimpang erat kaitannya dengan munculnya perilaku antisosial (agresif dan kekerasan) pada seseorang.

e. Lingkungan dan komunitas

Lingkungan yang buruk dan tidak membangun seperti hidup di tengah kelompok kriminal, rasis, dan tak bernorma dapat meningkatkan munculnya perilaku agresif pada seseorang.

f. Situasional

Adanya senjata, konsumsi alkohol, dan juga kesempatan dalam situasi itu menjadi faktor pemicu munculnya agresi.

Selain itu Anderson & Bushman (2002: 35) mengungkapkan bahwa faktor agresivitas manusia adalah faktor personal dan faktor situasional. Akbar, dkk (2021: 33) mengungkap faktor penyebab agresivitas adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan emosi yang belum terlatih

Anak-anak yang masih belum mampu dalam mengolah emosi mereka dapat menyebabkan kemunculan emosi yang tidak sesuai keinginannya sehingga dapat memicu agresi pada anak

b. Keinginan yang tidak terpenuhi

Anak yang sudah biasa terpenuhi keinginannya dan saat tidak terpenuhi akan mengalami tantrum yang berujung pada pola agresi seperti berteriak dan memukul.

c. Pola asuh yang cenderung ke permisif

Orangtua yang memberikan kebebasan kepada anak dalam mengambil pilihan sehingga kemauan anak selalu terpenuhi dan kurang bersikap hangat dapat memicu perilaku agresi pada anak

4. Agresivitas dalam Perspektif Islam

Dalam agama Islam, perilaku agresif merupakan perbuatan dosa dan Allah melarang umatnya untuk saling menyakiti satu sama lain. Hal tersebut dijelaskan dalam Al-Quran Surah Al-Ahzab ayat 58 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بَغَيْرِ مَا اكْتَسَبُوا فَقَدِ احْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَإِثْمًا

مُبِينًا

Artinya: “Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang yang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, Maka Sesungguhnya mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata”. (Q.S. Al-Ahzab: 58)

Dalam tafsir tahlili yakni metode tafsir yang digunakan oleh para mufasir dalam mengkaji dan menjelaskan ayat-ayat al-Quran dari berbagai segi serta makna secara runtut sesuai ayat per ayat dan surat per surat dalam Al-Quran. (Shihab, 2013 :378). Dari ayat ini disebutkan bahwa orang yang menyakiti mukmin, baik laki-laki atau perempuan tanpa kesalahan yang mereka perbuat hanya dengan dasar fitnah dan juga tuduhan yang dibuat-buat, maka mereka telah melakukan dosa yang nyata, Menurut Ibnu Abbas. Ayat ini diturunkan sehubungan dengan tuduhan Abdullah bin Ubay kepada Aisyah yang menhatakan telah berbuat mesum dalam perjalanan pulang beserta Nabi Muhammad setelah memerangi Bani Mustaliq. (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2011: 40)

Dari ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa melukai seseorang adalah suatu perbuatan dosa, terlebih lagi jika melakukan penyerangan tersebut atas dasar fitnah atau informasi yang belum

tentu benar. Perilaku melukai termasuk perilaku agresi karena dilakukan secara sengaja dengan maksud untuk menyakiti (fisik mau non fisik).

Selain itu Allah SWT, berfirman pada surat An-Nahl ayat 90 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ

وَالْبَغْيِ يَعِظُكُم لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya: "Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) Berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran". (Q.S. An-Nahl: 90)

Berdasarkan tafsir dari Hamka pada awal di ayat 90 ini Allah menegaskan ada tiga perintah dan tiga larangan, tiga larangan itu ialah perbuatan keji, yang dibenci, dan penganiyaan. Perbuatan keji yakni merujuk kepada perbuatan yang membuka pintu-pintu zina sehingga dapat merusak pergaulan dan keturunan. Dan perbuatan yang dibenci ialah seluruh perbuatan yang tidak dapat diterima dan melanggar norma di masyarakat. Dan yang terakhir penganiyaan yang dimaksud ini ialah segala macam bentuk perbuatan yang yang

dapat menimbulkan permusuhan pada umat manusia dan mengganggu hak orang lain. (Hamka, 2015: 2018-209)

Melalui ayat tersebut Allah SWT memberi perintah kepada umatnya untuk melakukan perbuatan yang baik dan berlaku adil dan memberi kepada keluarga terdekat. Selain itu Allah juga sekaligus melarang umatnya untuk berlaku keji, melakukan sesuatu yang dibenci dan menganiaya termasuk berperilaku agresif. Karenanya seorang muslim dilarang untuk berperilaku agresif karena dapat membahayakan orang lain dan juga diri sendiri.

B. Perilaku Kecanduan Gawai

1. Pengertian Kecanduan Gawai

Kwon, dkk (2013: 3) menjelaskan bahwa sebutan kecanduan gawai pintar merupakan perilaku individu yang merasa terikat terhadap gawai atau smartphone dan dapat memungkinkan munculnya gangguan sosial seperti penarikan diri, gangguan kontrol perilaku impulsif dan mengalami kesusahan dalam melakukan kegiatan harian. Ting dan Chen (2020: 216) menyimpulkan kecanduan gawai sebagai suatu perilaku bermasalah yang mengakibatkan berbagai macam dampak baik pada fisik, psikis, juga sosial dengan ditandai penggunaan perangkat gawai secara berulang dan terus-menerus.

Sedangkan Purnama, dkk (2020: 643) mendefinisikan kecanduan gawai sebagai suatu perilaku individu dalam menggunakan gawai yang terus-menerus dan berlebihan sehingga menimbulkan

keterikatan dengan gawai tersebut dan berdampak buruk pada penggunaannya. Menurut

Dari pengertian tersebut dapat diambil penjelasan bahwa perilaku kecanduan gawai merupakan suatu bentuk perilaku dimana individu mengalami ketergantungan atau keterikatan dalam menggunakan menggunakan gawai yang berakibat pada munculnya masalah buruk seperti gangguan sosial dan kesulitan dalam aktivitas harian.

2. Aspek-aspek Kecanduan Gawai

Kwon (2013: 6) menyatakan terdapat 6 aspek pada kecanduan gawai yaitu:

a. Terganggunya kehidupan harian (*daily-life disturbance*)

Adanya gangguan atau kesulitan dalam kegiatan harian seperti tertundanya tugas yang sudah dijadwalkan, ketidakmampuan berkonsentrasi, buyarnya pandangan, rasa nyeri di beberapa bagian tubuh seperti leher dan pergelangan tangan serta terganggunya tidur.

b. Antisipasi positif (*positive anticipation*)

Ditandai dengan adanya perasaan bersemangat dan mengatasi stress dengan menggunakan gawai serta perasaan kosong dan hampa apabila tidak memegang gawai.

c. Penarikan (*withdrawal*)

Aspek ini ditandai dengan adanya perasaan gelisah dan tidak tenang ketika jauh dari gawai, tidak bisa berlama-lama tanpa gawai, selalu terbayang-bayang akan gawainya meskipun sedang tidak digunakan, mudah tersinggung apabila diganggu saat sedang asyik menggunakan gawai, serta tidak pernah untuk berhenti menggunakan gawai.

d. Orientasi pada hubungan dunia maya (*cyberspace-oriented relationship*)

Aspek ini dicirikan dengan individu yang memiliki hubungan relasi dengan teman dunia maya dan merasa bahwa teman dunia maya lebih baik daripada teman dunia nyata. Selain itu, selalu merasa perlu mengecek gawai supaya tidak tertinggal berita terbaru dari teman dunia maya.

e. Penggunaan yang berlebihan (*overuse*)

Aspek *overuse* ditandai dengan adanya pemakaian gawai yang berlebihan dan adanya keinginan untuk terus menggunakan gawai setelah tidak menggunakannya serta merasa perlu mencari sesuatu hal melalui gawai daripada bertanya kepada orang lain, juga tidak lupa selalu membawa *charger* kemanapun.

f. Toleransi (*tolerance*)

Aspek ini ditandai dengan perilaku individu yang mencoba untuk mengatur dalam pemakaian gawai namun sering kali gagal dalam melakukannya

Selain itu, riset yang dilakukan oleh Bian dan Leung (2014: 7) mengungkapkan aspek kecanduan gawai sebagai berikut:

a. Disregard of harmful consequence

Datang terlambat ketika dalam pertemuan, pergi ke sekolah, maupun kantor akibat dari terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain gawai. Mendapatkan masalah karena gawainya mati saat rapat, kuliah, atau di teater.

b. Preoccupation

Merasa sibuk dengan gawai meskipun mereka tidak menggunakannya atau berkhayal untuk menggunakannya. Menggunakan gawai dalam waktu yang lama dari yang diharapkan dan sudah antisipasi untuk menggunakan gawai lagi.

c. Inability to control craving

Dalam hal ini seseorang tidak mampu menahan, mengontrol, dan berhenti serta mengurangi penggunaan gawai.

d. Productivity loss

Hilangnya produktivitas akibat dari penggunaan gawai yang berlebihan sehingga energi dan waktu sudah habis dalam penggunaan gawai.

e. Feeling anxious and lost

Merasa cemas dan keasyikan pada saat diluar jangkauan untuk waktu yang lama.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gawai

Menurut Bianchi, Phillips (2005: 49) faktor yang mempengaruhi kecanduan gawai yakni:

a. *Extraversion*

Individu dengan kepribadian extraversion lebih mudah untuk terkena permasalahan dalam menggunakan gawai dengan dalih mencari situasi sosial

b. *Low Self-esteem*

Seseorang dengan harga diri rendah dapat menjadikan gawai mereka sebagai sarana pelarian untuk melepaskan perasaan negatif ataupun mencari validasi dari dunia maya

Menurut Leung (2016: 60-63) menjelaskan prediktor dalam kecanduan gawai adalah:

a. *Procastination*

Prokastinasi berarti perilaku menunda melakukan pekerjaan utama untuk melakukan hal lain yang bisa dilakukan lebih dulu dan tidak terlalu penting

b. *Impulsivity*

Perilaku impulsifitas menjadi faktor kecanduan gawai meliputi sensation seeking dan lack of perseverance

c. *Leisure Boredom*

Keadaan psikofisik unik yang dihasilkan oleh paparan yang terlalu lama terhadap stimulasi yang monoton. *Leisure boredom*

dapat berupa keyakinan bahwa waktu luang yang dimiliki tidaklah cukup sering dan menarik.

d. *Frequent of smartphone features*

Gawai memiliki banyak fitur canggih dan juga interaktif yang dirancang sedemikian rupa sehingga membuat pengguna menjadi ketagihan dalam menggunakannya

4. Kecanduan Gawai dalam Perspektif Islam

Dalam Al Quran surah Al-Furqon ayat 30 yang berbunyi:

وَقَالَ الرَّسُولُ يَا رَبِّ إِنَّ قَوْمِي اتَّخَذُوا هَذَا الْقُرْآنَ مَهْجُورًا

Artinya: *berkatalah Rasul: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya kaumku menjadikan Al Quran itu sesuatu yang tidak diacuhkan". (Q.S. Al-Furqon: 30)*

Di ayat ini dijelaskan, Rasulullah bercerita kepada Allah SWT dan berkata “*Ya Rabbku, sesungguhnya kaumku menjadikan Al-Quran ini sebagai sesuatu yang tidak perlu dihiraukan, merek tak beriman kepadanya, tidak melihat janji dan peringatannya. Bahkan mereka berpaling darinya dan menolak mengikutinya*”. Lalu Allah menyuruh Rasulullah untuk bersabar serta tabah dalam menghadapi kaumnya. (Lajnah Pentashihan Mushaf A-Qur’an).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada ayat ini menyindir juga mengingatkan perilaku umat Rasulullah mengabaikan dan tidak menghiraukan Al-Quran. Dan pada masa sekarang ini dapat

dilihat lebih banyak orang yang membawa atau bermain gawai daripada membaca Al-Quran.

Selain itu Allah SWT juga berfirman pada surat Al-Fushilat ayat 17 yang berbunyi:

وَأَمَّا ثَمُودُ فَهَدَيْنَاهُمْ فَاسْتَحَبُّوا الْعَمَىٰ عَلَى الْهُدَىٰ فَأَخَذَتْهُمُ صَاعِقَةُ الْعَذَابِ الْهُونِ

بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ

Artinya: “*dan Adapun Tsamud, maka telah Kami beri petunjuk tetapi mereka lebih menyukai kebutaan daripada petunjuk, Maka mereka disambar petir azab yang menghinakan disebabkan apa yang telah mereka kerjakan*”. (Q.S. Al-Fushilat: 17)

Berdasarkan tafsir dari Prof. Dr. Hamka dijelaskan bahwa kaum Tsamud ini telah diberi petunjuk oleh Allah SWT melalui Nabi Sholeh AS untuk tidak mempersekutukan Allah dengan sesuatu dan untuk menyembah Allah yang Maha Esa bukan kepada yang lain. Namun demikian mereka belum mau melakukannya dan memberikan syarat kepada Nabi Sholeh yakni menunjukkan tanda kebesaran Allah dengan memunculkan seekor unta yang berukuran sangat besar agar mereka mau menuruti perkataan beliau. Nabi Sholeh pun meminta kepada Allah dan dikabulkanlah permintaan tersebut dengan syarat sumber mata air tempat kaum Tsamud minum harus digunakan bergantian dengan unta tersebut, yakni jika hari ini unta yang

meminum maka mereka tidak boleh sedikitpun mengambil air disitu dan baru boleh keesokan harinya.

Awalnya perjanjian tersebut berjalan dengan baik hingga akhirnya ada sekelompok pemuda yang tidak menyukai perjanjian itu karena dianggap menyulitkan hobi mereka (mabuk). Akhirnya mereka pun melanggar perjanjian dan membunuh unta itu. Dan tak lama Allah memberikan adzab kepada kaum Tsamud dengan penyakit panas dan akhirnya kaum mereka lenyap.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada ayat ini Allah telah memberi petunjuk kepada kaum Tsamud namun mereka lebih memilih untuk mengacuhkannya padahal kebesaran Allah jelas nyata. Pada masa sekarang pun dapat dilihat bahwa masih banyak umat-Nya yang tidak mepedulikan petunjuk dan kebesaran Allah yang jelas terdapat pada kitab-Nya dan lebih memilih mencari petunjuk atau tuntunan dari hal lain seperti internet dan membuat manusia jadi semakin jauh dari Al-Quran.

C. Pola Asuh Permisif

1. Pengertian Pola Asuh Permisif

Menurut Hurlock pola asuh permisif itu adalah pola asuhan yang tidak adanya hukuman untuk anak, terpenuhinya keinginan anak, dan tak mengarahkan anak sehingga anak bebas berperilaku. (Sanjiwani & Budisetyani, 2014: 346).

Baumrind (1971: 25) mengartikan gaya asuh permisif sebagai bentuk pengasuhan yang dicirikan adanya pemenuhan dan penerimaan kebutuhan dan keinginan dan tindakan pada anak tanpa adanya penerapan hukuman. Pola asuh permisif terjadi ketika orang tua tidak mengontrol sesuatu dan juga cenderung kurang mendisiplinkan anak ketika berbuat kekeliruan atau kesalahan, pada kasus inilah mengapa pola asuh permisif terlihat orang tua memberikan kebebasan pada anak (Situmorang, 2018: 4).

Arifin (2019: 22) mengartikan pola asuh permisif sebagai bentuk perilaku orang tua dalam mengasuh anak, yang memberikan kebebasan pada anak untuk melakukan yang diinginkan tanpa mempertanyakan. Dalam penerapannya, pola asuh ini tidak memiliki aturan bahkan bimbingan yang ketat sehingga kurang ada pengendalian dan tuntutan perilaku pada anak. Sejalan dengan itu menurut Nasution (2018: 2) Orang tua dengan pola asuh permisif memberi anak ruang untuk berbuat sesuai kehendaknya dan kurang disiplin atau bebas sehingga keputusan lebih condong dibuat oleh anak.

Dari penjelasan di atas dapat diambil pengertian pola asuh permisif adalah pola pengasuhan dimana orang tua sedikit memberi batasan dan mengatur perilaku anak sehingga memberikan ruang terbuka dan bebas bagi anak dalam bertindak.

2. Aspek-aspek Pola Asuh Permisif

Menurut Hurlock (dalam Arifin, 2019: 23), aspek-aspek pola asuh permisif orang tua adalah;

a. Kontrol terhadap anak kurang

Berkaitan dengan tidak adanya arahan kepada anak dalam berperilaku sesuai norma masyarakat,

b. Pengabaian keputusan.

Kebebasan diberikan penuh dan anak diijinkan untuk membuat keputusan untuk dirinya sendiri tanpa pertimbangan orang tua

c. Orang tua bersifat masa bodoh,

Orang tua tidak peduli dengan tindakan anak yaitu dengan tidak ada batasan atau peraturan – peraturan tertentu dalam keluarga, tidak adanya hukuman saat anak sedang melakukan tindakan yang melanggar norma dan,

d. Orang tua kurang memperhatikan anak

Anak dibiarkan oleh orang tuanya untuk belajar dengan caranya sendiri, memilih sekolah sesuai dengan keinginan anak, anak tidak dinasehati saat berbuat salah. Tidak ada arahan dan tuntutan dari orang tua.

Menurut Stewart dan Koch (Situmorang dkk, 2018: 4), menjelaskan aspek dari pola asuh permisif meliputi:

a. Ada kecenderungan untuk selalu memberikan kebebasan kepada anak dan tidak adanya kontrol apapun.

- b. Anak jarang diminta untuk bertanggung jawab, tetapi mereka memiliki hak yang setara dengan orang dewasa.
- c. Anak bebas mengatur diri mereka sendiri, dan orang tua kurang memiliki kendali atas anak-anak mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan aspek pola asuh permisif meliputi kontrol terhadap anak kurang, pengabaian keputusan, orang tua bersifat masa bodoh, pendidikan bersifat bebas, dan anak memiliki kebebasan untuk mengatur dirinya sendiri.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Permisif

Menurut Nursiti (2022: 125) faktor yang mempengaruhi pola asuh permisif antara lain:

- a. Tingkat ekonomi

Ekonomi yang rendah membuat orang tua cenderung mengesampingkan anak dan berfokus pada pemenuhan kebutuhan

- b. Tingkat pendidikan

Orang tua dengan pendidikan yang kurang, cenderung tidak mengetahui bagaimana dampak pengasuhan permisif yang diterapkan dengan tidak tepat

- c. Faktor kepribadian

Merupakan faktor internal dari dalam diri orang tua seperti bagaimana mereka mengambil sikap dan prinsip yang tentunya berpengaruh juga pada pengasuhan

d. Jumlah anak

Jumlah anak berkaitan dengan bagaimana orang tua membangun komunikasi yang baik dengan anak karena dengan banyak anak dianggap lebih berpengalaman dalam mengatasi permasalahan anak. Namun faktanya tidak demikian.

Hurlock (dalam Rabiatul, 2017: 36) menyebutkan pola asuh orang tua dipengaruhi oleh banyak faktor, yakni:

a. Kepribadian orang tua

Masing-masing individu memiliki perbedaan pada intelegensi, kekuatan, kesabaran serta kematangan sikapnya. Hal tersebut dapat memberi pengaruh kepada orang tua dalam menunaikan tugas sebagai orang tua dan bagaimana tingkatan sensitivitas kepada anaknya.

b. Berkeyakinan kuat

Orang tua yang berkeyakinan kuat terhadap salah satu bentuk pengasuhan akan mempengaruhi value dari pola asuh tersebut dan juga perilaku dalam melakukan pengasuhan.

c. Menerapkan pola asuh yang diterima orang tua sebelumnya

Jika orang tua merasa bentuk pola asuh yang diterima mereka di masa lampau berhasil, maka mereka akan menggunakan pola yang sama dalam mengasuh anak mereka dan begitupun sebaliknya.

d. Penyesuaian dengan cara disetujui kelompok

Orang tua muda dengan anak pertama cenderung masih kurang berpengalaman dalam mengasuh anak dan lebih banyak mendapat saran maupun dipengaruhi oleh kelompok lain (keluarga)

e. Usia orang tua

Orang tua dengan usia muda cenderung lebih permisif dan terbuka jika dibandingkan dengan orang tua dengan usia yang sudah matang.

f. Pendidikan orang tua

Orang tua yang dibekali dengan pendidikan formal dan pendidikan parenting yang baik akan cenderung menerapkan pola asuh yang demokratis dibandingkan dengan orang tua yang tidak memiliki akses dalam pendidikan tersebut.

g. Jenis kelamin orang tua

Ibu pada umumnya lebih mengerti keadaan emosional anak dan bersikap sebagai teman bila dibandingkan dengan Bapak.

h. Tingkatan sosial dan ekonomi

Orang tua dari kelas atas cenderung lebih lembut, kooperatif, dan toleran dibanding orang tua kelas bawah.

i. Konsep mengenai peran orang tua dewasa

Orang tua modern akan bersikap lebih *open-minded* jika dibandingkan dengan orang tua kolot yang otoriter atau tertutup.

j. Jenis kelamin

Anak perempuan biasanya akan mendapat perlakuan yang lebih ketat dari orangtuanya dibandingkan dengan anak laki-laki.

k. Usia anak

Tugas untuk mengasuh anak serta harapan dari orang tua terhadap anak dipengaruhi dari usia anak.

l. Temperamental

Anak dengan pribadi yang kaku dan cerewet akan mendapat pengasuhan yang berbeda jika dibandingkan dengan anak yang mudah beradaptasi dan anteng

m. Kompetensi anak

Anak yang dianugrahi bakat dengan anak yang bermasalah dengan perkembangannya akan mendapatkan perlakuan yang berbeda dari orang tuanya.

n. Situasi

Anak dengan sifat penentang dan berperilaku agresif akan mungkin akan mendapat pola asuh autoritatif dari orang tuanya. Sedangkan jika anaknya mengalami rasa takut dan cemas orang tua akan cenderung demokratis

4. Pola Asuh dalam Perspektif Islam

Islam memberi ajaran bahwa setiap orang tua memiliki kewajiban dalam memberi bimbingan serta mendidik anak-anaknya.

Hal ini tertuang dalam surah at-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا

مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”*. (Q.S. At-Tahrim: 6)

Pada ayat ini Allah memerintahkan orang-orang beriman untuk senantiasa menjaga dirinya dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Kemudian Allah juga memerintahkan kepada mereka agar mengajarkan keluarganya untuk taat dan patuh kepada Allah supaya menyelamatkan mereka dari api neraka. Karena keluarga merupakan amanat yang harus dipelihara kesejahteraan jasmani maupun rohaninya. Diriwayatkan pada saat ayat ini turun, Umar berkata, “Wahai Rasulullah kami sudah menjaga diri kami, dan bagaimana menjaga keluarga kami?” Rasulullah saw menjawab, “Larang mereka mengerjakan apa yang kamu dilarang mengerjakannya dan perintahkan mereka melakukan apa yang diperintahkan Allah kepadamu. Begitulah caranya menyelamatkan mereka dari api neraka. Neraka itu dijaga oleh malaikat yang kasar dan keras yang pemimpinnya berjumlah sembilan belas malaikat.

Mereka diberi kewenangan mengadakan penyiksaan di dalam neraka. Mereka adalah para malaikat yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan-Nya. (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2011: 203-205).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua yang baik adalah yang mampu mengajarkan dan mendidik keluarganya (anak) untuk taat kepada Allah SWT. Dapat dipahami pula bahwa Islam memberi petunjuk agar orang tua dapat memberikan pendidikan juga menerapkan pola asuh yang baik kepada anak untuk berprinsip hidup positif dan berakhlak mulia.

Selain itu Allah SWT berfirman pada surat Ad-Dhuha yang berbunyi:

أَلَمْ يَجِدْكَ يَتِيمًا فَءَـٰوَىٰ

Artinya: *“Bukankah Dia mendapatimu sebagai seorang yatim, lalu Dia melindungimu?”*. (Q.S. Ad.Dhuha: 6)

Menurut tafsir dari Quraish Shihab (2002: 386-389) menjelaskan bahwa pada ayat ini bahwa Rasulullah SAW diberikan keistimewaan Allah karena meskipun beliau yatim namun diberi perlindungan oleh Allah melalui perantara kakek dan pamannya. Atas perlindungan tersebut Rasulullah SAW mendapatkan pengasuhan yang jauh berbeda dengan yatim lain dimana pergantian pengasuhan bagi seorang yatim pada umumnya akan berakibat pada

perkembangan jiwa disamping faktor keyatiman itu sendiri. Namun itu semua tidak berdampak terhadap Rasulullah sebab adanya perlindungan Allah dari pengaruh buruk sehingga Rasulullah tumbuh menjadi pribadi yang *sidiq, amanah, tabligh, fathanah*.

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwasannya meskipun terlahir yatim sekalipun, apabila mendapatkan pengasuhan serta bimbingan dalam menjalani hidup, seseorang akan mampu tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang berbudi luhur dan jauh dari sifat-sifat yang buruk juga tercela.

D. Pengaruh Kecanduan Gawai dan Pola Asuh Permisif Terhadap Tingkat Agresivitas

Perilaku agresif perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang dan condong untuk menyerang baik secara fisik maupun mental yang merugikan orang lain juga diri sendiri. (Nugraheni, 2013: 338) contohnya yakni memukul, mendorong, memaki, dan juga berkata dengan semaunya. Menurut Buss dan Perry (1992: 454) dimensi dari perilaku agresif ada empat yakni agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Fenomena yang terjadi di masyarakat saat ini, banyak terjadi anak-anak usia remaja melakukan kekerasan seperti klitih dan tawuran yang mana dalam perilaku tersebut terdapat aspek agresi fisik karena adanya kekerasan. Selain itu, fenomena bullying di sekolah masih terjadi namun tidak seramai berita tentang kekerasan remaja, dikarenakan lingkungan yang privat dan korban yang memilih diam karena diancam.

Pada bullying di sekolah terdapa aspek agresvitas yakni agresi fisik dan verbal. Perilaku ini memiliki beberapa penyebab diantaranya keterampilan emosi yang belum terlatih, keinginan yang tidak terpenuhi, pola asuh cenderung permisif (Akbar, dkk., 2021: 33) lingkungan pergaulan, video game, serta televisi. (Santrock, 2007: 206). Mudahnya akses teknologi informasi saat ini membuat setiap orang bisa mendapatkan konten apapun dari internet salah satunya melalui gawai.

Penggunaan sesuatu yang secara terus-menerus akan membuat seseorang menjadi ketergantungan tak terkecuali gawai, Kwon, dkk (2013: 3) menjelaskan bahwa sebutan kecanduan gawai itu sebagai perilaku keterikatan terhadap gawai yang mendukung munculnya permasalahan sosial yakni menarik diri, gangguan kontrol perilaku impulsif dan mengalami kesulitan dalam aktivitas harian. Fenomena atau perilaku ini didukung dengan adanya kesediaan dan kemudahan dalam mengakses gawai. Konten yang ditonton oleh anak seperti kekerasan baik dalam konten media sosial maupun game online pada gawai dapat menjadi penyebab munculnya perilaku agresif utamanya agresi fisik dan verbal. (Musthafa 2015: 25). Aspek atau dimensi dari kecanduan gawai sendiri terdiri dari terganggunya kehidupan harian, positive anticipation, withdrawal, orientasi pada hubungan dunia maya, berlebihan dan toleransi.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, dkk. (2020: 189) bahwa kecanduan gawai atau penggunaan smartphone berlebihan berpengaruh signifikan terhadap agresivitas pada remaja. Hal tersebut

memberikan implikasi bahwasannya orang tua juga perlu melakukan pengontrolan penggunaan gawai pada remaja supaya dapat menekan munculnya perilaku agresif pada anak remaja. Untuk itu perlu diterapkannya pola asuh yang tepat dalam mendidik anak. Sebab dengan kurang tepatnya pengasuhan hanya akan memberi dampak pada perkembangan diri, perasaan rendah diri, kepribadian dependent, dan perilaku yang problematik seperti agresif. (Izzaty, dkk., 2021: 85)

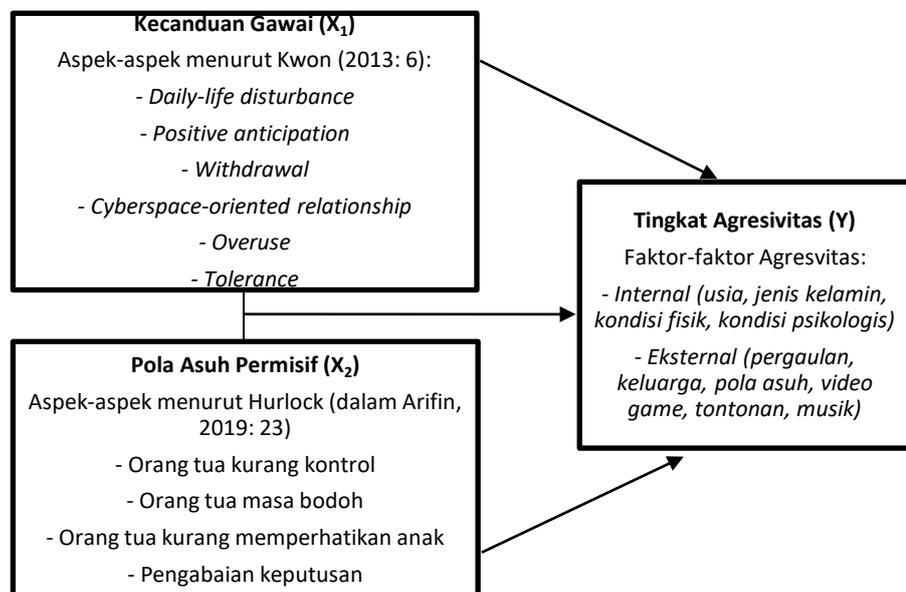
Lebih lanjut dijelaskan oleh Akbar (2021: 33) faktor lain yang mempengaruhi agresivitas adalah pola asuh permisif. Orang tua dengan pola asuh permisif memberi anak ruang untuk berbuat sesuai kehendaknya dan kurang disiplin atau bebas sehingga keputusan lebih condong dibuat oleh anak. (Nasution, 2018: 3). Dalam mengasuh anak ada berbagai macam pola asuh, salah satunya yakni pola asuh permisif. Pola asuh permisif dicirikan dengan model pengasuhan yang tidak memaksa, terlalu bebas, dan sedikit tuntutan. Anak bebas melakukan apa yang dikehendaknya yang menimbulkan munculnya perilaku agresif apabila nantinya keinginan tersebut tidak terpenuhi. Seperti contoh apabila anak bermain gawai. Orang tua dengan pola asuh ini akan cenderung membiarkan dan membolehkan anak bermain gawai kapan pun. Hal ini akan membentuk kebiasaan anak yang menganggap bahwa segala sesuatu harus dipenuhi, sehingga ketika sekali saja tidak terpenuhi maka akan memicu konflik seperti perilaku agresif.

Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo & Wimbari (2019: 59) menyebutkan bahwa kedekatan dengan orang tua merupakan faktor dari perilaku agresif pada remaja yang mana semakin rendahnya kedekatan maka akan semakin tinggi perilaku agresif yang muncul. Itu berarti apabila seorang anak diasuh dengan pola asuh permisif tentunya kurang dekat dengan orang tuanya dan memicu munculnya perilaku agresif.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat hubungan pengaruh antara perilaku kecanduan gawai dan pola asuh permisif dengan tingkat agresivitas pada remaja apabila digambarkan sebagai kerangka berpikir akan menjadi bagan seperti berikut ini:

Gambar 2. 1

Kerangka Berpikir Pengaruh Kecanduan Gawai dan Pola Asuh Permisif Terhadap Tingkat Agresivitas pada Remaja



E. Hipotesis

Dari penjabaran diatas, peneliti mengajukan hipotesis yakni:

- H1: Terdapat pengaruh kecanduan gawai terhadap tingkat agresivitas Remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni
- H2: Terdapat pengaruh pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni
- H3: Terdapat pengaruh dari kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif memiliki sifat deskriptif dan dimaksudkan untuk mengungkap gejala dengan holistik dan kontekstual lewat pengumpulan data (Hardani, dkk. 2020: 254). Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif kausalitas yakni penelitian yang bertujuan untuk mengukur pengaruh dua variabel atau lebih. (Umar, 2010: 214) Ini dimaksudkan untuk melihat seberapa besar pengaruh perilaku kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Dependen (Y)

Menurut Sugiyono (2022: 39) Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, konsekuen, dan patokan. Dalam bahasa Indonesia variabel ini disebut juga sebagai variabel terikat karena ia mendapat pengaruh dari adanya variabel bebas atau independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen yang diteliti adalah tingkat agresivitas (Y).

b. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau umumnya disebut variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab dan berdampak pada variabel terikat. variabel ini biasanya di lambangkan dengan huruf X. (Hardani, dkk. 2020:305). Pada penelitian ini, variabel independen adalah kecanduan gawai (X_1) dan pola asuh permisif (X_2).

2. Definisi Operasional

a. Tingkat Agresivitas

Tingkat Agresivitas merupakan seberapa besar perilaku agresif yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kesehariannya yang meliputi agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*) (Buss & Perry, 1992: 454). Semakin tinggi skor yang didapatkan menandakan semakin tingginya tingkat agresivitas begitu pun sebaliknya.

b. Kecanduan Gawai

Kecanduan Gawai adalah penggunaan gawai yang terlalu berlebihan sehingga membuat pemakainya menjadi terikat meliputi *daily-life disturbance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *cyberspace -oriented relationship*, *overuse*, *tolerance* (Kwon, dkk. 2013: 6). Semakin tinggi skor yang didapatkan menandakan

semakin tingginya perilaku kecanduan gawai, begitu pun sebaliknya.

c. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif adalah penerapan asuhan orang tua kepada anak dimana cenderung bersikap bebas dan juga kurang peduli terhadap apa yang dilakukan oleh anak meliputi orang tua yang kurang mengontrol, adanya keputusan anak yang diabaikan, orang tua bersikap masa bodoh, serta kurangnya perhatian orang tua kepada anak (Hurlock dalam Arifin, 2019: 23). Semakin tinggi skor yang didapatkan menandakan semakin tingginya tingkat pola asuh permisif yang diterapkan, begitu pun sebaliknya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan yang berlokasi di Jalan Paesan Utara Kecamatan Kedungwuni.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 9-11 Juni 2023

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah jumlah total dari objek penelitian berupa manusia, benda, hewan, gejala, maupun peristiwa yang memiliki ciri khas tertentu sebagai sumber data. (Hardani, dkk. 2020: 361). Populasi

dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10 dan 11 di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan yang berdasarkan data dari Dapodik Kabupaten Pekalongan berjumlah 717 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi

Kelas	Jumlah
XI	356
X	361
Total	717

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik dan jumlah tertentu sehingga dapat representatif terhadap populasi (Sugiyono, 2022: 81). Dalam menentukan ukuran atau jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus *slovin* dengan taraf kesalahan 5% dengan asumsi bahwa populasi berdistribusi normal. Adapun rumus *slovin* yakni $n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{717}{1+1.7925} = 256,75$. Dari perhitungan tersebut didapatkan hasil 256,75 dan dibulatkan menjadi 257 sampel.

3. Teknik Sampling

Penggunaan teknik *sampling* dimaksudkan untuk menentukan sampel yang akan diteliti dengan cakupan yang luas. Pengambilan sampel untuk dijadikan sumber data akan dilakukan berdasarkan populasi yang sudah ditetapkan. (Sugiyono, 2022: 135). Pada penelitian ini digunakan *cluster sampling* di karenakan populasi sampel yang

memiliki banyak kelas. Adapun rincian kelas yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah
XI MIPA 1	31
XI MIPA 3	35
XI IPS 2	34
XI IPS 3	34
X.3	28
X.4	32
X.5	33
X.6	30
Total	257

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang diajukan ini, akan menggunakan teknik pengumpulan dengan metode skala menggunakan empat rentang penilaian. Pengumpulan data diambil melalui penyebaran *link google form* kepada responden. Adapun link google form adalah sebagai berikut: forms.gle/MKR3qgsfZJjTqL5P9

Dengan skala ini, peneliti menjabarkan dan mengukur variabel menjadi beberapa indikator yang kemudian indikator tersebut akan disusun menjadi item-item pertanyaan ataupun pernyataan. (Sugiyono, 2022: 93).

Rentang penilaian dalam penelitian ini yakni:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Favorable	Skor	Unfavorable	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4	Sangat Sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	3	Sesuai (S)	2
Tidak Sesuai (TS)	2	Tidak Sesuai (TS)	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Adapun skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala agresivitas, skala kecanduan gawai, dan skala pola asuh permisif.

1. Skala Agresivitas

Variabel tingkat agresivitas akan diukur menggunakan skala agresivitas yang diadaptasi dari teori *Aggression Questionnaire* oleh Buss & Perry (1992: 454) dengan empat domain yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*.

Tabel 3.4 Blueprint Tingkat Agresivitas

Aspek	Item		Total
	Favorable	Unfavorable	
<i>Physical Aggression</i>	1, 2, 9	3, 14, 22	6
<i>Verbal Aggression</i>	4, 10, 15	5, 16, 20	6
<i>Anger</i>	6, 11, 18	7, 17, 12	6
<i>Hostility</i>	8, 21	19, 13	4
Total			22

2. Skala Kecanduan Gawai

Pada variabel ini dinilai menggunakan skala kecanduan gawai yang diadaptasi dari *Smartphone Addiction Scale* oleh Kwon, dkk (2013: 5) dengan enam domain yaitu *daily-life disturbance*, *positive anticipation*, *withdrawal*, *cyberspace-oriented relationship*, *overuse*, *tolerance*.

Tabel 3.5 Blueprint Kecanduan Gawai

Aspek	Item		Total
	Favorable	Unfavorable	
<i>Daily-life Disturbance</i>	1, 2, 21	14, 19, 20	6
<i>Positive Anticipation</i>	4, 5, 29	22, 24, 30	6
<i>Withdrawal</i>	6, 7, 31	25, 28, 32	6
<i>Cyberspace oriented relationship</i>	3, 16, 17	8, 11, 23	6
<i>Overuse</i>	9, 18, 33	12, 26, 35	6
<i>Tolerance</i>	10, 15, 34	13, 27, 36	6
Total			36

3. Skala Pola Asuh Permisif

Pengukuran variabel pola asuh permisif akan menggunakan skala pola asuh permisif berdasarkan aspek-aspek dari Hurlock (dalam Arifin, 2019: 23) yakni kurang adanya kontrol orang tua, pengabaian keputusan anak, orang tua bersikap masa bodoh, dan orang tua kurang memperhatikan anak.

Tabel 3.6 Blueprint Pola Asuh Permisif

Aspek	Item		Total
	Favorable	Unfavorable	
Orang tua kurang kontrol	11, 19, 24	4, 7, 14	6
Pengabaian keputusan	1, 15, 17	2, 8, 21	6
Orang tua masa bodoh	5, 10, 20	3, 6, 16	6
Orang tua kurang memperhatikan anak	9, 13, 23	12, 18, 22	6
<i>Total</i>			24

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Menurut Sugiyono (2022: 121) instrumen yang valid adalah yang dapat digunakan untuk menilai yang memang harus dinilai. Dengan instrumen yang valid, akan memberikan data yang akurat sesuai dengan yang terjadi pada situasi sesungguhnya (Hardani, 2020: 198). Guna mengetahui validitas dari instrumen yang akan menggunakan validitas isi melalui *expert judgement* atau konsultasi ahli oleh dosen pembimbing.

Setelah melalui tahap konsultasi ahli dilakukan uji coba skala dengan menyebar ke responden melalui *google form*. Hasil dari uji coba tersebut selanjutnya akan dilakukan seleksi aitem dengan melihat hasil nilai yang diukur melalui uji analisis *Product Moment* dengan syarat $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid atau dengan membanding nilai pada *sig.2 tailed* jika kurang dari 0,05 dan nilai *pearson correlation* positif, dapat diputuskan item pertanyaan valid. Untuk perhitungan uji validitas ini menggunakan aplikasi SPSS *Statistic 25*.

2. Reliabilitas

Reliabilitas harus dimiliki oleh suatu alat ukur agar dapat digunakan untuk beberapa kali mengukur objek yang sama, dan menghasilkan hasil yang sama juga (Sugiyono, 2022: 121). Uji reliabilitas dapat dinilai dengan menganalisis butir-butir pada tiap instrument. Pada penelitian ini, alat ukur akan diuji reliabilitasnya menggunakan uji *Alpha Cronbach* dengan syarat nilai cronbach's $\alpha > 0,60$ sehingga item dinyatakan reliabel. Perhitungan menggunakan bantuan SPSS versi 25.

G. Analisis Data

Pada penelitian ini, akan melalui dua tahapan analisis data. Tahap pertama dengan uji asumsi kemudian dilanjut dengan uji hipotesis.

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Dilakukan uji normalitas dengan tujuan untuk menguji bahwa data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal. Pada uji ini menggunakan perhitungan dari rumus *Kolmogrov-Smirnov* dengan tingkat signifikan 0,05 yang mana jika nilai Sig. lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka data yang diujikan dapat dikatakan terdistribusi normal. (Ghozali, 2016: 158)

b. Uji Linearitas

Selain melakukan uji normalitas, peneliti juga menguji linearitas untuk mengetahui apakah korelasi antar variabel dalam penelitian ini bersifat linear atau tidak. (Ghozali, 2016: 159) Syaratnya adalah nilai Sig. $> 0,05$ diuji dengan program perangkat lunak SPSS versi 25.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk melihat ada atau tidak penyimpangan yakni adanya hubungan linear antar variabel independen pada model regresi yang akan dibuat. Untuk mengetahui terdapat gejala multikolinearitas maka perlu melihat nilai VIF (*Variance Inflation Factors*) dan nilai *tolerance*. Tidak terjadi gejala multikolinearitas apabila nilai VIF kurang dari 10,00 dan nilai *tolerance* melebihi 0,100. (Ghozali, 2016:107-108).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis akan dilakukan dengan analisis regresi linier berganda. Ini merupakan teknik untuk menghitung pengaruh dari dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen tunggal yang diukur dengan skala (Hardani, 2020: 394) untuk melihat seberapa besar pengaruh beberapa variabel bebas terhadap variabel tergantung dan juga dapat meramalkan nilai variabel tergantung apabila seluruh variabel bebas sudah diketahui nilainya. Perhitungan ini dibantu dengan program SPSS 25. Bentuk persamaannya adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

Y : Tingkat Agresivitas

X₁ : Kecanduan Gawai

a : konstanta

X₂ : Pola Asuh Permisif

b : koefisien regresi

e : Standar *error*

Dengan kriteria hipotesis pengujian yakni:

- a. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 hipotesis diterima, dengan artian variabel berpengaruh signifikan
- b. Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 hipotesis ditolak, dengan artian variabel tidak ada pengaruh signifikan

Penilaian terhadap model regresi ini ditinjau pada beberapa pengujian berikut :

a. Uji t

Uji t adalah istilah statistik untuk menghitung pengaruh terpisah, dan uji ini dilakukan untuk melihat secara terpisah pengaruh dari variabel bebas (X1 dan X2) terhadap variabel terikat (Y). (Ghozali, 2016: 95). Standar nilai yang digunakan dalam menentukan adalah dengan tingkat signifikansi kurang dari 5% atau 0,05. (Yuliara, 2016: 9)

b. Uji F

Uji F adalah istilah statistik untuk menghitung pengaruh bersamaan, dan uji ini dilakukan untuk melihat secara bersamaan pengaruh dari variabel bebas (X1 dan X2) terhadap variabel terikat (Y). (Ghozali, 2016: 95). Standar nilai yang digunakan dalam menentukan adalah dengan tingkat signifikansi kurang dari 5% atau 0,05. (Yuliara, 2016: 9)

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji ini dilakukan untuk melihat besarnya persentase dari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Yuliara, 2016: 6).

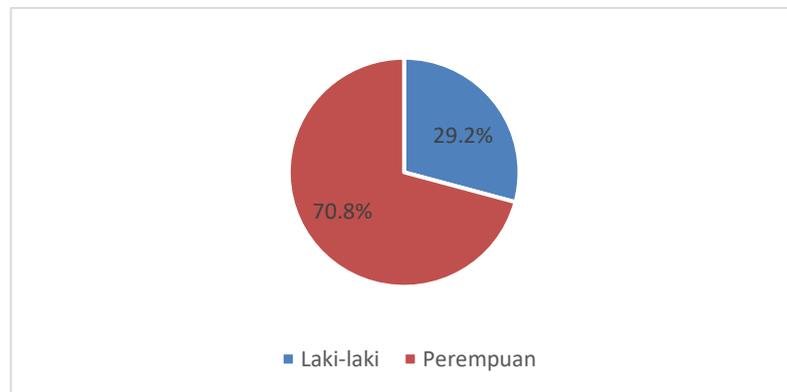
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek Penelitian

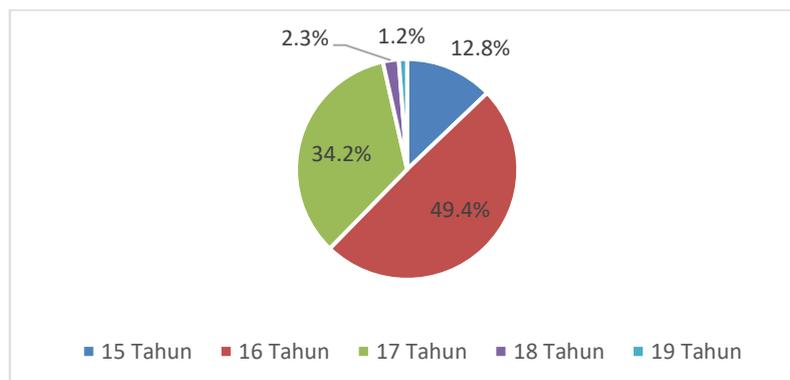
Detail dari 257 siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 4.1 Jenis Kelamin



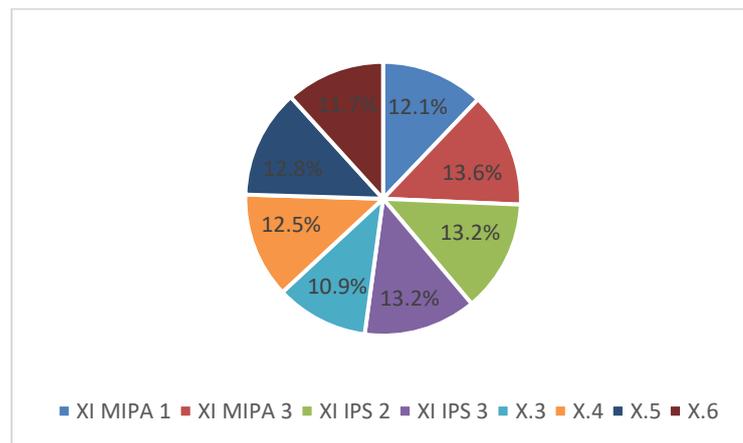
Pada grafik di atas dapat diketahui persentase subjek laki-laki yakni sebesar 29.2% atau berjumlah 75 siswa dan persentase subjek perempuan yakni sebesar 70.8% atau berjumlah 182 siswa.

Gambar 4.2 Usia



Pada grafik di atas dapat diketahui persentase subjek berusia 15 tahun sebesar 12.8% atau berjumlah 33 siswa, pada usia 16 tahun sebesar 49.4% atau berjumlah 127 siswa, pada usia 17 tahun sebesar 34.2% atau berjumlah 88 siswa, pada usia 18 tahun sebesar 2.3% atau berjumlah 6 siswa, dan pada usia 19 tahun sebesar 1.2% atau berjumlah 3 siswa.

Gambar 4.3 Kelas



Pada grafik di atas dapat diketahui persentase subjek kelas XI MIPA 1 sebesar 12.1% atau berjumlah 31 siswa, pada kelas XI MIPA 3 sebesar 13.6% atau berjumlah 35 siswa, pada kelas XI IPS 2 sebesar 13.2% atau berjumlah 34 siswa, pada kelas XI IPS 3 sebesar 13.2% atau berjumlah 34 siswa, pada kelas X.3 sebesar 10.9% atau berjumlah 28 siswa, pada kelas X.4 sebesar 12.5% atau berjumlah 32 siswa, pada kelas X.5 sebesar 12.8% atau berjumlah 33 siswa, dan pada kelas X.6 sebesar 11.7% atau berjumlah 30 siswa.

B. Deskripsi Data Penelitian

Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel Penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Gawai	257	47	100	71.57	8.240
Pola Asuh Permisif	257	18	51	33.31	6.771
Tingkat Agresivitas	257	29	51	37.08	3.519
Valid N (listwise)	257				

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan skor dari setiap variabel yakni variabel tingkat agresivitas dengan skor minimum 29, skor maximum 51, nilai mean 37.08, dan nilai standar deviasi 3.519. Selanjutnya variabel kecanduan gawai dengan skor minimum 47, skor maximum 100, nilai mean 71.57, dan nilai standar deviasi 8.240. Dan yang terakhir variabel pola asuh permisif dengan skor minimum 18, skor maximum 51, nilai mean 33.31, dan nilai standar deviasi 6.771.

Kategorisasi data pada penelitian berdasarkan rumus berikut :

Tabel 4.2 Rumus Kategorisasi

Rendah	$X < Mean - 1SD$
Sedang	$Mean - 1SD \leq X < Mean + 1SD$
Tinggi	$X \geq Mean + 1SD$

Tabel 4.3 Perhitungan Kategorisasi

Tingkat Agresivitas (Y)

Rendah	$X < Mean - 1SD$ $X < 37.08 - 3.519$ $X < 33.561$
Sedang	$Mean - 1SD \leq X < Mean + 1SD$ $37.08 - 3.519 \leq X < 37.08 + 3.519$ $33.561 \leq X < 40.599$
Tinggi	$X \geq Mean + 1SD$ $X \geq 37.08 + 3.519$ $X \geq 40.599$

Kecanduan Gawai (X1)

Rendah	$X < Mean - 1SD$ $X < 71.57 - 8.240$ $X < 63.33$
Sedang	$Mean - 1SD \leq X \leq Mean + 1SD$ $71.57 - 8.240 \leq X \leq 71.57 + 8.240$ $63.33 \leq X \leq 79.81$
Tinggi	$X > Mean + 1SD$ $X > 71.57 + 8.240$ $X > 79.81$

Pola Asuh Permisif (X2)

Rendah	$X < Mean - 1SD$ $X < 33.31 - 6.771$ $X < 26.539$
Sedang	$Mean - 1SD \leq X \leq Mean + 1SD$ $33.31 - 6.771 \leq X \leq 33.31 + 6.771$ $26.539 \leq X \leq 40.081$
Tinggi	$X > Mean + 1SD$ $X > 33.31 + 6.771$ $X > 40.081$

Dari hasil perhitungan dengan rumus di atas, maka disajikan hasilnya melalui table-tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Kategorisasi

		Kategori.Y			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	22	8.6	8.6	8.6
	Sedang	176	68.5	68.5	77.0
	Tinggi	59	23.0	23.0	100.0
	Total	257	100.0	100.0	

		Kategori_X1			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	32	12.5	12.5	12.5
	Sedang	177	68.9	68.9	81.3
	Tinggi	48	18.7	18.7	100.0
	Total	257	100.0	100.0	

Kategori_X2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	36	14.0	14.0	14.0
	Sedang	174	67.7	67.7	81.7
	Tinggi	47	18.3	18.3	100.0
	Total	257	100.0	100.0	

Pada tabel di atas didapatkan hasil dari masing-masing kategorisasi variabel yang terdiri dari kategori rendah, sedang, dan tinggi. Pada variabel Tingkat agresivitas terdapat 22 siswa masuk kategori rendah atau sebesar 8.6%, 176 siswa masuk kategori sedang atau 68.5%, dan 59 siswa masuk kategori tinggi atau sebesar 23%. Kemudian pada variabel kecanduan gawai terdapat 32 siswa masuk kategori rendah atau sebesar 12.5%, 177 siswa masuk kategori sedang atau sebesar 68.9%, dan 48 siswa masuk kategori tinggi atau sebesar 18.7%. Dan yang terakhir yakni pada variabel pola asuh permisif 36 siswa masuk kategori rendah atau sebesar 14%, 174 siswa masuk kategori sedang atau sebesar 67.7%, dan 47 siswa masuk kategori tinggi atau sebesar 18.3%.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan tingkat agresivitas pada remaja di sana rata-rata termasuk pada kategori sedang dan ada beberapa yang masuk ke dalam kategori tinggi. Kemudian tingkat kecanduan gawai pada siswa di SMA Negeri 1 Kedungwuni termasuk kategori sedang ke tinggi. Dan rata-rata siswa SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan memiliki orang tua yang menerapkan pola asuh

permisif termasuk dalam kategori sedang yang artinya kurang pengawasan dan juga pengarahan.

C. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dengan melihat skor yang didapatkan pada uji *one-sample Kolmogorov-smirnov test*.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		257
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.13274282
Most Extreme Differences	Absolute	.050
	Positive	.050
	Negative	-.025
Test Statistic		.050
Exact Sig. (2-tailed)		.536
Point Probability		.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai signifikansi *exact* sebesar $0.536 > 0.05$ yang dapat diterjemahkan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi normal. Dikutip dari website IBM SPSS (2021) menyebutkan bahwa “*The exact significance is always reliable, regardless of the size, distribution, sparseness, or balance of the data*”. Yang berarti pada metode *exact*, nilai signifikansi selalu reliabel tanpa memandang ukuran sampel, distribusi, sparseness dan keseimbangan data. *Exact test* berlangsung cepat dengan sampel < 30 .

2. Uji Linearitas

Apabila nilai sig. pada *linearity* < 0.05 dan nilai sig. pada *deviation from linearity* > 0.05 berarti data memiliki hubungan yang linier begitupun sebaliknya.

Tabel 4.6 Hasil Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Agresivitas Kecanduan Gawai	Between Groups	(Combined)	1053.675	41	25.699	2.612	.000
		Linearity	605.113	1	605.113	61.495	.000
		Deviation from Linearity	448.562	40	11.214	1.140	.275
	Within Groups		2115.609	215	9.840		
	Total		3169.284	256			

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Agresivitas Pola Asuh Permisif	Between Groups	(Combined)	569.599	30	18.987	1.651	.022
		Linearity	118.344	1	118.344	10.288	.002
		Deviation from Linearity	451.255	29	15.561	1.353	.116
	Within Groups		2599.685	226	11.503		
	Total		3169.284	256			

Berdasarkan pada tabel di atas, untuk hubungan tingkat agresivitas dengan kecanduan gawai diperoleh nilai signifikansi *linearity* sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar $0.275 > 0.05$ sehingga dapat diartikan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut linier. Sedangkan untuk tingkat agresivitas dengan pola asuh permisif diperoleh nilai signifikansi *linearity* sebesar $0.002 < 0.05$ dan nilai *deviation from linearity* sebesar $0.116 > 0.05$ sehingga dapat diartikan bahwa hubungan antara variabel tersebut linier.

3. Uji Multikolinearitas

Tidak terjadi gejala multikolinearitas apabila nilai VIF < 10.00 dan nilai tolerance > 0.100. (Ghozali, 2016:107-108).

Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas

		Coefficients ^a				Collinearity Statistics		
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	22.095	1.861		11.874	.000		
	Kecanduan Gawai	.178	.024	.417	7.379	.000	.977	1.024
	Pola Asuh Permisif	.067	.029	.129	2.288	.023	.977	1.024

a. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

Pada tabel di atas dapat kita lihat bahwa nilai VIF sebesar 1.204 < 10.00 dan nilai *tolerance* sebesar 0.977 > 0.100 pada kedua variabel yakni kecanduan gawai dan pola asuh permisif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antar variabel independent tidak terjadi multikolinearitas.

4. Hasil Analisis Hipotesis

a. Uji T (Parsial)

Tabel 4.8 Hasil Uji T

		Coefficients ^a				Collinearity Statistics		
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	22.095	1.861		11.874	.000		
	Kecanduan Gawai	.178	.024	.417	7.379	.000	.977	1.024
	Pola Asuh Permisif	.067	.029	.129	2.288	.023	.977	1.024

a. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

Berdasarkan pada tabel di atas nilai sig. Kecanduan Gawai $0.000 < 0.05$ maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti variabel kecanduan gawai berpengaruh signifikan terhadap variabel tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Kemudian nilai sig, pola asuh permisif sebesar $0.023 < 0.05$ maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_2 diterima yang berarti variabel pola asuh permisif berpengaruh signifikan terhadap variabel tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

Dari tabel tersebut juga diperoleh persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2$$

$$Y = 22.095 + 0.178 x_1 + 0.067 x_2$$

Berdasarkan persamaan regresi linier tersebut, maka:

- 1) Nilai konstanta sebesar 22.095, diartikan bahwa tanpa adanya variabel independent, nilai dari tingkat agresivitas sebesar 22.095.
- 2) Nilai koefisien regresi X_1 diperoleh sebesar 0.178. Dapat diartikan bahwa setiap kenaikan pola asuh permisif akan meningkatkan tingkat agresivitas sebesar 17.8%. Koefisien ini bernilai positif yang artinya antara variabel X_2 dengan Y memiliki hubungan yang positif dimana kenaikan kecanduan gawai akan berakibat pada bertambahnya tingkat agresivitas.

3) Nilai koefisien regresi X2 diperoleh sebesar 0.067. Dapat diartikan bahwa setiap kenaikan pola asuh permisif akan meningkatkan tingkat agresivitas sebesar 6.7%. Koefisien ini bernilai positif yang artinya antara variabel X2 dengan Y memiliki hubungan yang positif dimana kenaikan pola asuh permisif akan berakibat pada bertambahnya tingkat agresivitas.

b. Uji F (Simultan)

Tabel 4.9 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	656.880	2	328.440	33.205	.000 ^b
	Residual	2512.404	254	9.891		
	Total	3169.284	256			

a. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

b. Predictors: (Constant), Pola Asuh Permisif, Kecanduan Gawai

Dapat dilihat pada tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_3 diterima yang berarti variabel kecanduan gawai dan pola asuh permisif secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 4.10 Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.455 ^a	.207	.201	3.145

a. Predictors: (Constant), Pola Asuh Permisif, Kecanduan Gawai

b. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

Berdasarkan tabel di atas didapati nilai pada kolom R Square sebesar 0.207 atau 20.7% yang dapat disimpulkan bahwa tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dipengaruhi oleh kecanduan gawai dan pola asuh permisif sebesar 20.7%.

D. Pembahasan

Hipotesis pertama, didapati nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan begitu dapat disimpulkan hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh parsial dari kecanduan gawai terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Selain itu pada nilai koefisien regresi kecanduan gawai bernilai positif yang artinya setiap kenaikan kecanduan gawai maka turut meningkatkan tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa kecanduan gawai sebagai predictor dari tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan sebesar 0.178 atau 17.8%.

Kwon, dkk (2013: 3) menjelaskan bahwa sebutan kecanduan gawai pintar merupakan perilaku individu yang merasa terikat terhadap gawai atau smartphone dan dapat memungkinkan munculnya gangguan sosial seperti penarikan diri, gangguan kontrol perilaku impulsif dan mengalami kesusahan dalam melakukan kegiatan harian. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah (2020) yang memberikan hasil bahwa *smartphone addiction* berkontribusi signifikan terhadap perilaku

agresif. Dapat disimpulkan penggunaan *smartphone* secara terus menerus dapat menyebabkan ketergantungan yang menjadi pemicu munculnya perilaku agresif pada remaja. Salah satu hal yang membuat kecanduan gawai menjadi prediktor pada agresivitas adalah karena adanya konten di dalam gawai yang dapat memicu munculnya perilaku agresif. Hal ini juga sesuai pendapat dari Santrock (2007: 206) yang menyebutkan bahwa faktor penyebab agresivitas diantaranya yakni video, game, dan televisi yang mana pada masa sekarang ini hal tersebut dapat dengan mudah diakses melalui gawai.

Dalam Al-Quran, kecanduan gawai dapat kita kaitkan dengan surat Dalam Al Quran surah Al-Furqon ayat 30 yang berbunyi:

وَقَالَ الرَّسُولُ يَا رَبِّ إِنَّ قَوْمِي اتَّخَذُوا هَذَا الْقُرْآنَ مَهْجُورًا

Artinya: *berkatalah Rasul: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya kaumku menjadikan Al Quran itu sesuatu yang tidak diacuhkan". (Q.S. Al-Furqon: 30)*

Di ayat ini dijelaskan, Rasulullah bercerita kepada Allah SWT dan berkata *"Ya Rabbku, sesungguhnya kaumku menjadikan Al-Quran ini sebagai sesuatu yang tidak perlu dihiraukan, merek tak beriman kepadanya, tidak melihat janji dan peringatannya. Bahkan mereka berpaling darinya dan menolak mengikutinya"*. Lalu Allah menyuruh

Rasulullah untuk bersabar serta tabah dalam menghadapi kaumnya. (Lajnah Pentashihan Mushaf A-Qur'an).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada ayat ini menyindir juga mengingatkan perilaku umat Rasulullah mengabaikan dan tidak menghiraukan Al-Quran. Dan pada masa sekarang ini dapat dilihat lebih banyak orang yang membawa atau bermain gawai daripada membaca Al-Quran

Hipotesis kedua, didapati nilai signifikansi sebesar $0.023 < 0.05$. Dengan begitu dapat disimpulkan hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh parsial dari pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Selain itu pada nilai koefisien regresi pola asuh permisif bernilai positif yang artinya setiap kenaikan kecanduan gawai maka turut meningkatkan tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa pola asuh permisif sebagai predictor dari tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan sebesar 0.067 atau 6.7%.

Menurut Hurlock pola asuh permisif itu adalah pola asuhan yang tidak adanya hukuman untuk anak, terpenuhinya keinginan anak, dan tak mengarahkan anak sehingga anak bebas berperilaku. (Sanjiwani & Budisetyani, 2014: 346). Sejalan dengan penelitian Munawir (2016) memberikan hasil bahwa pola asuh orang tua (permisif dan otoriter)

memiliki pengaruh positif pada agresivitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menghindarkan serta mengontrol perilaku agresif pada anak, maka orang tua perlu menerapkan pola asuh yang tepat.

Selain itu dalam islam yakni pada Al-Quran dijelaskan bahwa setiap orang tua memiliki kewajiban dalam memberi bimbingan serta mendidik anak-anaknya. Hal ini tertuang dalam surah at-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”*. (Q.S. At-Tahrim: 6)

Pada ayat ini Allah memerintahkan orang-orang beriman untuk senantiasa menjaga dirinya dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Kemudian Allah juga memerintahkan kepada mereka agar mengajarkan keluarganya untuk taat dan patuh kepada Allah supaya menyelamatkan mereka dari api neraka. Karena keluarga merupakan

amanat yang harus dipelihara kesejahteraan jasmani maupun rohaninya.
(Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran)

Selanjutnya pada hipotesis ketiga didapati nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_3 diterima yang berarti variabel kecanduan gawai dan pola asuh permisif secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Pada penelitian ini menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 0.207 atau 20.7% yang dapat disimpulkan bahwa tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dipengaruhi oleh kecanduan gawai dan pola asuh permisif sebesar 20.7%.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah (2020) yang memberikan hasil bahwa *smartphone addiction* berkontribusi terhadap perilaku agresif. Dapat disimpulkan bahwa pemicu dari munculnya perilaku agresif adalah karena penggunaan *smartphone* secara terus menerus sehingga ketergantungan. Salah satu hal yang membuat kecanduan gawai menjadi prediktor pada agresivitas adalah karena adanya konten di dalam gawai yang dapat memicu munculnya perilaku agresif. Lebih lanjut juga sesuai berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, dkk (2020) yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan gawai berlebihan pada remaja dapat memberikan dampak negatif bagi remaja yakni ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja

mudah emosi, marah, dan gelisah bahkan mengurung diri. Ditambah juga dari penelitian Anisa (2022) yang mendapati hasil bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gawai, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja begitupun sebaliknya.

Kemudian dari penelitian yang dilakukan Setiyaningsih dan Andini (2021) didapati hasil bahwa semakin tinggi pola asuh permisif yang dialami siswa maka semakin tinggi pula agresi verbal yang dilakukan. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wibisono (2019) ditemukan bahwa kurangnya pengawasan orang tua memiliki hubungan dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Hal ini juga sesuai dengan penelitian oleh yang dilakukan Akbar (2021) dimana mendapati hasil bahwa pola asuh yang cenderung permisif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni yang pertama, ada pengaruh kecanduan gawai terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Kedua, ada pengaruh pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Ketiga, ada pengaruh kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Yang berarti hipotesis pada penelitian ini diterima seluruhnya.

Pada penelitian ini menunjukkan kebaharuan dimana pada penelitian mengkaji tiga variabel sekaligus yakni variabel kecanduan gawai, pola asuh permisif, dan tingkat agresivitas. Sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya meneliti kecanduan gawai dengan tingkat agresivitas saja atau pola asuh permisif dengan tingkat agresivitas saja. Keterbatasan pada penelitian ini yakni peneliti hanya meneliti agresivitas secara umum dan juga peneliti yang belum mampu dalam mengkaji seluruh faktor yang mempengaruhi agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Namun demikian, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan sumbangsih terkait kecanduan gawai, pola asuh permisif, dan agresivitas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan juga pembahasan, maka peneliti menentukan kesimpulan pada penelitian ini yaitu:

1. Ada pengaruh kecanduan gawai terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Semakin tinggi tingkat kecanduan gawai pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas begitupun pun sebaliknya.
2. Ada pengaruh pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Semakin tinggi tingkat pola asuh yang diterapkan pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas begitupun pun sebaliknya.
3. Ada pengaruh kecanduan gawai dan pola asuh permisif terhadap tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Semakin tinggi tingkat kecanduan gawai dan pola asuh permisif pada remaja di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan, maka berbanding lurus dengan meningkatnya perilaku agresivitas begitupun pun sebaliknya.

Variabel kecanduan gawai dan pola asuh permisif sama-sama menjadi prediktor dari tingkat agresivitas pada remaja di SMA Negeri 1

Kedungwuni Kabupaten Pekalongan oleh karena itu semua hipotesis pada penelitian ini diterima.

B. Saran

Adapun saran kepada beberapa pihak terkait penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa yakni untuk lebih mengontrol lagi dalam penggunaan gawai serta menyaring konten-konten yang ditonton agar dapat menekan munculnya perilaku-perilaku yang buruk seperti agresif.
2. Bagi guru yakni untuk melakukan upaya preventif serta represif berkaitan dengan perilaku agresif pada siswa melalui edukasi terkait konten yang baik ditonton oleh anak seusianya, selain itu juga dengan memberi masukan kepada orang tua terkait penarapan pola asuh yang tepat bagi anak remaja.
3. Bagi orang tua yakni supaya lebih mengarahkan dan juga memperhatikan anak dalam berperilaku karena bagaimanapun juga orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan kepribadian anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya yakni untuk melakukan penelitian berikutnya dengan mengambil variabel dari faktor-faktor internal pada agresivitas itu sendiri seperti kondisi fisik maupun psikologis individu yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., Mualifah, A., & Purwadi. (2021). Faktor-faktor penyebab agresivitas pada anak usia dini di “x” *islamicpreschool* Yogyakarta. *Dirasah*, 4(1), 33-44. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v4i1.250>
- Aisyah, S. (2010). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap tingkat agresivitas anak. *Jurnal Medtek*, 2(1), 635-643. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7432011>
- Anderson, C. & A., Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97-108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Annisa N., R. & Nurmaghupita, D. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresivitas remaja: literature review. Skripsi. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah.
- Arifin, A. N. (2019). Pengaruh pola asuh permisif terhadap prokastinasi akademik pada mahasiswa. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta.
- Arriani, F. (2014). Perilaku agresif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 263-274. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3589>
- Ashraf, M. U., Fatiana, Y. A., Khan, S. W., Asif, M., & Ashraf, A. (2020). Aggressive behavior: revisiting the influence of parenting styles and religious commitment among youth (a study of South Punjab Pakistan). *Psychology and Education*, 57(9), 7056-7067. <https://doi.org/10.17762/PAE.V57I9.4386>
- APJII. (2022). APJII di Indonesia digital outlook 2022. <https://apjii.or.id/>
- BPS. (2021). Statistik telekomunikasi Indonesia 2020 badan pusat statistik. <https://www.bps.go.id/>
- Bangsawan, I., & Ridwan. (2022). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31-39. <http://dx.doi.org/10.23960/jpa.v7n2.22750>
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology*, 4(1), 1–103. <https://doi.org/10.1037/h0030372>
- Bian, M., & Leung, L. (2015). Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns os smartphone use to social capital. *Social Science Computer Review*, 33(1), 61-79. <https://doi.org/10.1177/0894439314528779>
- Bianchi, A., & Phillips, J. G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 39-51. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.39>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>.

- Detikcom. (2022). Tak terima ditegur guru, siswa smp di Riau bakar sekolah. news.detik.com/
- Faturochman. (2006). *Pengantar psikologi sosial*. Pustaka
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia*, 5(2), 182-194. <https://dx.doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariat dengan program ibm spss 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goodstats. (2022). Mengulik perkembangan penggunaan smartphone di Indonesia. <https://goodstats.id/>
- Hamka. (2015a). *Tafsir al-azhar jilid 5: juz 13, 14, 15, dan 16*. Bina Insani.
- Hamka. (2015b). *Tafsir al-azhar jilid 8: juz 24, 25, 26, dan 27*. Bina Insani.
- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti. (2020). Pengaruh smartphone addiction terhadap perilaku agresif pada remaja. *Proyeksi*, 15(2), 182-191. <http://dx.doi.org/10.30659/jp.15.2.182-191>
- Hardani. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu
- Izzaty, R., & Ayriza, Y. (2021). Parental bonding as a predictor of hope in adolescents. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(1), 77-90. doi:<https://doi.org/10.21580/pjpp.v6i1.7981>
- Khoiroh, A., & Budyawati, L.P. (2020). Hubungan antara pola asuh permisif dan tingkat agresivitas anak kelompok b di tk dewi masyithoh 60 paleran kabupaten Jember. *Journal of Early Childhood Education and Research*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.19184/jecer.v1i1.9932>
- Koeswara. (1998). *Agresi manusia*. PT Eesco.
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C. (2013). Development and validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*, 8(2), 1-7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (2011a). *Al-qur'an dan tafsirnya jilid 8 (juz 22 s.d 24)*. Kementerian Agama RI.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (2011b). *Al-qur'an dan tafsirnya jilid 10 (juz 28 s.d 30)*. Kementerian Agama RI.
- Leung, L., & Liang, J. (2016). Psychological traits, addiction symptoms, and feature usage as predictors of problematic smartphone use among university students in china. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 6(4), 57-54. <https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2016100105>
- Lokita, K., Siahaan, F., & Widyasari, P. (2021). The mediating effect of emotion regulation on the mindfulness and impulsivity of high school students. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(2), 199-214. doi:<https://doi.org/10.21580/pjpp.v6i2.8953>
- IBM. (2021). SPSS exact test - overview. <https://www.ibm.com/docs/en/spss-statistics/>
- Munawir, M. (2016). Dampak perbedaan pola asuh terhadap perilaku agresif remaja di SMA 5 Peraya. *Seminar Asean 2nd Psychology & Humanity*, 256-262.

- Nasution, M. (2018). Pola asuh permisif terhadap agresivitas anak di lingkungan x kelurahan Suka Maju kecamatan Medan Johor. *Prosiding Konferensi Nasional Ke-8 APPPTMA*, 1-4.
- Nofiani, Fika. (2021). Hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan perilaku egosentris, agresif, dan pembangkangan anak usia dini di tk islam al-husna cisereh. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Nova, E. (2018). Mengurangi perilaku agresif anak usia dini melalui metode bermain peran (penelitian kuantitatif) di tk harapan bangsa Tanjung Barulak kec. Batipuh kab. Tanah Datar. Skripsi. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Nurhadi, M. (2014). *Pendidikan kedewasaan dalam perspektif psikologi islami*. Deepublish.
- Nursiti T., D. (2022). Faktor penyebab pola asuh permisif di kalangan petani studi kasus di Dusun Pandan Surat, Desa Boto, Kecamatan Baturetno, Kabupaten Wonogiri. Skripsi Thesis. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Nuryatmawati., A. M., & Fauziah, P. (2020). Pengaruh pola asuh permisif terhadap kemandirian anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 81-92. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v6i2.5286>
- Purnama, D., Rahayu, M. S., & Khasanah, A. N. (2020). Kecanduan *smartphone* dan perilaku agresif pada anak prasekolah. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 641-647. <http://dx.doi.org/10.29313/.v6i2.23937>
- Putro, K. Z., & Suyadi. (2016). *Bimbingan dan konseling paud*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Restu, Y. Yusri, Y., & Ardi, Z. (2013). Studi tentang perilaku agresif siswa di sekolah. *Konselor*, 2(1), 243-249. <https://doi.org/10.24036/02013211074-0-00>
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak (Jilid 2)*. Penerbit Erlangga.
- Santrock, J.W. (2011). *Perkembangan anak edisi ke tujuh (Jilid 2)*. Penerbit Erlangga
- Setiyaningsih, N., & Andini, A. (2021). Hubungan pola asuh permisif orang tua terhadap cenderung perilaku agresi verbal pada remaja di SMP Dasta Karya Bekasi. *Jurnal Postulate Azzahra*, 11(2).
- Siswati, S., & Widayanti, C. G. (2009). Fenomena bullying di sekolah dasar negeri di Semarang: sebuah studi deskriptif. *Jurnal Psikologi*, 5(2), 99-110. <https://doi.org/10.14710/jp.5.2.99-110>.
- Shihab, M. Quraish. (2002). *Tafsir al misbah juz amma: Volume 15*. Lentera Hati
- Shihab, M. Quraish. (2013). *Kaidah tafsir. 1st edition*. Lentera Hati.
- Sugiyono. (2022a). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022b). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryansyah, G. (2019). Penerapan media pembelajaran berbasis internet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas v di madrasah ibtidaiyah nurul hidayah kota Jambi. Skripsi Thesis, UIN Sulthan

- Thaha Saifuddin Jambi. Repository UIN Sulthan Thaha Saifuddin.
<http://repository.uinjambi.ac.id/1368/>
- TvOne. (2023). Satu orang tewas saat terjadi tawuran antar geng motor di Batang, 14 orang diamankan. <https://www.tvonenews.com/>
- Umar, H. (2010). Desain penelitian manajemen strategik. Rajawali Press
- Wibowo, N. R., & Wimbari, S. (2019). The perception of attachment effect in parents and peers on aggressive behavior in male adolescent. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 53-64. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3118>
- Yilmaz, F. G. K., Avci, U., & Yilmaz, R. (2022). The role of loneliness and aggression on smartphone addiction among university students. *Curr Psychol*, 1-9. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03018-w>
- Yuliara, I. M. (2016). *Modul regresi linier berganda*. Universitas Udayana.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Uji Coba

Skala Uji Coba 1

Aspek	Item		Total
	Favorable	Unfavorable	
<i>Physical Aggression</i>	<p>1. Saya sulit mengendalikan keinginan untuk memukul</p> <p>2. Dengan sedikit provokasi, saya bisa mendorong teman</p> <p>9. Saya berkelahi dengan teman saya</p>	<p>3. Jika saya ditampar oleh teman, saya diam saja</p> <p>14. Ketika ada yang menyanggol saya, itu tidak membuat saya terpancing untuk membalasnya</p> <p>22. Saya berperilaku halus kepada teman saya</p>	6
<i>Verbal Aggression</i>	<p>4. Jika benci dengan orang lain, saya akan jujur apa adanya meskipun itu menyakiti hatinya</p> <p>10. Ketika orang lain mengganggu saya, saya berani membentakinya</p> <p>15. Saya berdebat ketika pendapat saya dibantah</p>	<p>5. Saya mudah setuju dengan pendapat orang lain</p> <p>16. Saya dianggap sebagai orang yang pasif dalam berpendapat</p> <p>20. Ketika kesal dengan teman, saya memilih untuk diam demi menjaga perasaan</p>	6
<i>Anger</i>	<p>6. Saya mudah marah tapi cepat mereda</p> <p>11. Saya seperti bom yang dapat</p>	<p>7. Saat sedang frustrasi, saya menunjukkan kesabaran saya</p> <p>17. Saya adalah</p>	6

	meledak kapan saja 18. Saya dianggap sebagai sosok yang pemarah	sosok yang tenang 12. Saya bisa mengendalikan amarah saya	
<i>Hostility</i>	8. Saya mencurigai teman-teman saya 21. Ketika saya diperlakukan baik, saya bertanya-tanya orang tersebut menginginkan apa dari saya	19. Saya akan terlihat biasa saja, meskipun sedang berkonflik dengan teman saya 13. Saya berbaik sangka pada orang asing	4
Total			22

Skala Uji Coba 2

Aspek	Item		Total
	Favorable	Unfavorable	
<i>Daily-life Disturbance</i>	<p>1. Saya menunda belajar karena bermain HP</p> <p>2. Saya sulit berkonsentrasi saat mengerjakan tugas karena penggunaan HP</p> <p>21. Jam tidur saya terganggu akibat dari bermain HP sampai larut malam</p>	<p>14. Saya tetap menyelesaikan tugas dengan tepat waktu meskipun sambil bermain HP</p> <p>19. Penglihatan saya tetap jelas meskipun menggunakan HP dalam waktu yang lama</p> <p>20. Tubuh saya baik-baik saja meskipun bermain HP seharian</p>	6
<i>Positive Anticipation</i>	<p>4. Saya merasa nyaman saat bermain HP</p> <p>5. Saya merasa lebih percaya diri ketika menggunakan HP saya</p> <p>29. Saya merasa hampa ketika tidak bermain HP</p>	<p>22. Saya merasa masih banyak hal menarik selain bermain HP</p> <p>24. Saya merasa biasa saja tanpa adanya HP saya</p> <p>30. Saya merasa bosan ketika bermain HP</p>	6
<i>Withdrawal</i>	<p>6. Saya terngiang-ngiang konten yang saya lihat dari HP</p> <p>7. Saya gelisah</p>	<p>25. Saya merasa biasa saja ketika lupa membawa <i>charger</i> saat bepergian</p> <p>28. Saya baik-baik saja apabila diganggu</p>	6

	<p>ketika berlama-lama tanpa HP saya</p> <p>31. Saya membawa HP ke toilet, meskipun hanya sebentar di dalamnya</p>	<p>ketika sedang menggunakan HP</p> <p>32. Saya tenang meskipun meninggalkan HP saya di rumah</p>	
<i>Cyberspace oriented relationship</i>	<p>3. Saya <i>chattingan</i> dengan teman virtual setiap hari</p> <p>16. Saya merasa senang mendapatkan teman virtual dari sosial media</p> <p>17. Saya merasa teman virtual saya lebih memahami saya dari pada teman di <i>real-life</i></p>	<p>8. Saya mengabaikan <i>update</i> sosial media (twitter, instagram, dll) setelah bangun tidur</p> <p>11. Saya merasa pertemanan dengan teman virtual hanya sebatas kenal</p> <p>23. Saya benci berhubungan dengan teman virtual</p>	6
<i>Overuse</i>	<p>9. Saya bermain HP lebih dari empat jam sehari</p> <p>18. Saya tetap memainkan HP saya meskipun sedang dicas</p> <p>33. Saya memainkan HP saya</p>	<p>12. Saya bermain HP dengan jeda waktu tertentu</p> <p>26. Saya mengecas HP saya sekali dalam sehari</p> <p>35. Saya hanya bermain HP di akhir pekan</p>	4

	sampai larut malam		
<i>Tolerance</i>	<p>10. Orang-orang disekitar mengatakan bahwa saya terlalu sering bermain HP</p> <p>15. Saya mencoba untuk mengontrol penggunaan HP namun selalu gagal</p> <p>34. Saya berpikir untuk menurunkan waktu saya dalam menggunakan HP</p>	<p>13. Saya malas untuk berhenti ketika sedang menggunakan HP</p> <p>27. Saya merasa belum perlu mengurangi waktu saya dalam menggunakan HP</p> <p>36. Saya enggan mengontrol penggunaan HP</p>	6
Total			36

Skala Uji Coba 3

Aspek	Item		Total
	Favorable	Unfavorable	
Orang tua kurang control	<p>11. Saya pergi keluar rumah tanpa sepengetahuan orang tua saya</p> <p>19. Orang tua saya membebaskan jam malam kepada saya</p> <p>24. Saya dibebaskan dari pekerjaan rumah oleh orang tua saya</p>	<p>4. Orang tua saya mengetahui apa yang akan saya kerjakan setiap harinya</p> <p>7. Orang tua saya mengingatkan saya untuk mengerjakan tugas tepat waktu</p> <p>14. Setiap hari orang tua saya mengingatkan saya untuk melakukan pekerjaan rumah</p>	6
<i>Pengabaian keputusan</i>	<p>1. Orang tua saya tak acuh dengan penampilan saya</p> <p>15. Saya dapat bermain kemanapun tanpa meminta persetujuan dari orang tua saya</p> <p>17. Orang tua saya membiarkan saya untuk membeli apapun yang saya suka</p>	<p>8. Orang tua saya ikut campur dalam menentukan pasangan saya</p> <p>2. Saya membutuhkan persetujuan orang tua saya dalam memilih pekerjaan nantinya</p> <p>21. Orang tua saya ikut memutuskan ketika saya membeli barang</p>	6

<i>Orang tua masa bodoh</i>	<p>5. Orang tua saya mengabaikan cerita saya</p> <p>10. Saya dibebaskan untuk memilih model pakaian yang akan saya pakai</p> <p>20. Orang tua saya membiarkan meskipun saya belum mandi seharian</p>	<p>3. Orang tua saya mengingatkan saya untuk menghormati orang yang lebih tua</p> <p>6. Orang tua saya menasehati saya untuk rajin beribadah</p> <p>16. Orang tua saya mendengarkan curhatan saya</p>	6
<i>Orang tua kurang memperhatikan anak</i>	<p>9. Orang tua saya tak acuh terhadap prestasi akademik saya</p> <p>13. Orang tua saya bersikap cuek ketika saya belum mandi seharian</p> <p>23. Orang tua saya membebaskan saya dalam memilih jurusan kuliah</p>	<p>12. Orang tua saya mengarahkan saya dalam melanjutkan pendidikan</p> <p>18. Orang tua saya memantau nilai akademik saya di sekolah</p> <p>22. Orang tua saya menegur ketika saya ketahuan menaruh handuk di atas kasur</p>	6
Total			24

Lampiran 2 Uji Validitas dan Reliabilitas Skala

Uji Validitas Skala 1

Correlations

		X1.TOTAL
X1.1	Pearson Correlation	.600**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	42
X1.2	Pearson Correlation	.403**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	42
X1.3	Pearson Correlation	.007
	Sig. (2-tailed)	.965
	N	42
X1.4	Pearson Correlation	.281
	Sig. (2-tailed)	.071
	N	42
X1.5	Pearson Correlation	.033
	Sig. (2-tailed)	.835
	N	42
X1.6	Pearson Correlation	.246
	Sig. (2-tailed)	.117
	N	42
X1.7	Pearson Correlation	.365*
	Sig. (2-tailed)	.017
	N	42
X1.8	Pearson Correlation	.726**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	42
X1.9	Pearson Correlation	.290
	Sig. (2-tailed)	.063
	N	42
X1.10	Pearson Correlation	.451**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	42
X1.11	Pearson Correlation	.286
	Sig. (2-tailed)	.066
	N	42

X1.12	Pearson Correlation	.515**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	42
X1.13	Pearson Correlation	.513**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	42
X1.14	Pearson Correlation	.360*
	Sig. (2-tailed)	.019
	N	42
X1.15	Pearson Correlation	.392*
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	42
X1.16	Pearson Correlation	.236
	Sig. (2-tailed)	.133
	N	42
X1.17	Pearson Correlation	.608**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	42
X1.18	Pearson Correlation	.425**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	42
X1.19	Pearson Correlation	.142
	Sig. (2-tailed)	.370
	N	42
X1.20	Pearson Correlation	.648**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	42
X1.21	Pearson Correlation	.417**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	42
X1.22	Pearson Correlation	.292
	Sig. (2-tailed)	.060
	N	42
X1.TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	42

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Validitas Skala 2

Correlations		TOTAL_X1
X1.1	Pearson Correlation	,553**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.2	Pearson Correlation	,458**
	Sig. (2-tailed)	0.002
	N	42
X1.3	Pearson Correlation	,576**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.4	Pearson Correlation	,444**
	Sig. (2-tailed)	0.003
	N	42
X1.5	Pearson Correlation	,530**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.6	Pearson Correlation	,517**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.7	Pearson Correlation	,525**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.8	Pearson Correlation	,368*

	Sig. (2-tailed)	0.017
	N	42
X1.9	Pearson Correlation	,439**
	Sig. (2-tailed)	0.004
	N	42
X1.10	Pearson Correlation	,526**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.11	Pearson Correlation	0.164
	Sig. (2-tailed)	0.298
	N	42
X1.12	Pearson Correlation	0.223
	Sig. (2-tailed)	0.156
	N	42
X1.13	Pearson Correlation	-0.246
	Sig. (2-tailed)	0.116
	N	42
X1.14	Pearson Correlation	-0.076
	Sig. (2-tailed)	0.632
	N	42
X1.15	Pearson Correlation	,470**
	Sig. (2-tailed)	0.002
	N	42
X1.16	Pearson Correlation	,425**
	Sig. (2-tailed)	0.005
	N	42
X1.17	Pearson Correlation	,418**
	Sig. (2-tailed)	0.006
	N	42
X1.18	Pearson Correlation	,484**
	Sig. (2-tailed)	0.001

	N	42
X1.19	Pearson Correlation	-0.093
	Sig. (2-tailed)	0.557
	N	42
X1.20	Pearson Correlation	-0.104
	Sig. (2-tailed)	0.512
	N	42
X1.21	Pearson Correlation	,705**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.22	Pearson Correlation	-0.020
	Sig. (2-tailed)	0.901
	N	42
X1.23	Pearson Correlation	0.165
	Sig. (2-tailed)	0.296
	N	42
X1.24	Pearson Correlation	,531**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.25	Pearson Correlation	,415**
	Sig. (2-tailed)	0.006
	N	42
X1.26	Pearson Correlation	,524**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.27	Pearson Correlation	-,414**
	Sig. (2-tailed)	0.006
	N	42
X1.28	Pearson Correlation	-0.147
	Sig. (2-tailed)	0.353
	N	42

X1.29	Pearson Correlation	,594**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.30	Pearson Correlation	-0.020
	Sig. (2-tailed)	0.901
	N	42
X1.31	Pearson Correlation	,383*
	Sig. (2-tailed)	0.012
	N	42
X1.32	Pearson Correlation	,559**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.33	Pearson Correlation	,558**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X1.34	Pearson Correlation	0.190
	Sig. (2-tailed)	0.229
	N	42
X1.35	Pearson Correlation	0.093
	Sig. (2-tailed)	0.557
	N	42
X1.36	Pearson Correlation	-0.102
	Sig. (2-tailed)	0.520
	N	42
TOTAL_X1	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	42

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Validitas Skala 3

Correlations

		TOTAL_X2
X2.1	Pearson Correlation	,465**
	Sig. (2-tailed)	0.002
	N	42
X2.2	Pearson Correlation	,536**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.3	Pearson Correlation	,581**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.4	Pearson Correlation	,340 [*]
	Sig. (2-tailed)	0.027
	N	42
X2.5	Pearson Correlation	,327 [*]
	Sig. (2-tailed)	0.034
	N	42
X2.6	Pearson Correlation	,542**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.7	Pearson Correlation	,458**
	Sig. (2-tailed)	0.002
	N	42
X2.8	Pearson Correlation	0.076
	Sig. (2-tailed)	0.632
	N	42
X2.9	Pearson Correlation	0.167
	Sig. (2-tailed)	0.291
	N	42
X2.10	Pearson Correlation	0.027

	Sig. (2-tailed)	0.867
	N	42
X2.11	Pearson Correlation	,620**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.12	Pearson Correlation	,627**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.13	Pearson Correlation	,415**
	Sig. (2-tailed)	0.006
	N	42
X2.14	Pearson Correlation	,526**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.15	Pearson Correlation	,680**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.16	Pearson Correlation	,445**
	Sig. (2-tailed)	0.003
	N	42
X2.17	Pearson Correlation	0.068
	Sig. (2-tailed)	0.668
	N	42
X2.18	Pearson Correlation	,474**
	Sig. (2-tailed)	0.002
	N	42
X2.19	Pearson Correlation	,581**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.20	Pearson Correlation	,677**
	Sig. (2-tailed)	0.000

	N	42
X2.21	Pearson Correlation	,534**
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	42
X2.22	Pearson Correlation	,424**
	Sig. (2-tailed)	0.005
	N	42
X2.23	Pearson Correlation	0.232
	Sig. (2-tailed)	0.139
	N	42
X2.24	Pearson Correlation	,325*
	Sig. (2-tailed)	0.036
	N	42
TOTAL_X2	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	42

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliabilitas Skala 1

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.759	14

Reliabilitas Skala 2

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.854	24

Reliabilitas Skala 3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,839	18

Lampiran 3 Skala Penelitian Setelah Uji Coba

Skala 1

No	Item	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sulit mengendalikan keinginan untuk memukul				
2	Dengan sedikit provokasi, saya bisa mendorong teman				
3	Jika saya ditampar oleh teman, saya diam saja				
4	Saya mudah setuju dengan pendapat orang lain				
5	Saya mudah marah tapi cepat mereda				
6	Saya mencurigai teman-teman saya				
7	Saya berkelahi dengan teman saya				
8	Ketika orang lain mengganggu saya, saya berani membentakinya				
9	Saya dapat mengendalikan amarah saya				
10	Saya berbaik sangka kepada orang asing				
11	Ketika ada yang menyenggol saya, saya tidak terpancing untuk membalasnya				
12	Saya berdebat ketika pendapat saya dibantah				
13	Saya adalah pribadi yang tenang				
14	Saya dianggap sebagai sosok yang pemarah				
15	Ketika kesal dengan teman, saya memilih untuk diam demi menjaga perasaannya				
16	Ketika orang lain memperlakukan saya dengan baik, saya mencurigai maksud orang tersebut				

Skala 2

No	Item	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menunda belajar karena bermain HP				
2	Saya sulit berkonsentrasi saat mengerjakan tugas karena penggunaan HP				
3	Saya chattingan dengan teman virtual setiap hari				
4	Saya merasa nyaman saat bermain HP				
5	Saya merasa lebih percaya diri ketika menggunakan HP saya				
6	Saya terngiang-ngiang konten yang saya lihat dari HP				
7	Saya gelisah ketika berlama-lama tanpa HP saya				
8	Saya mengabaikan update sosial media (twitter, instagram, dll) setelah bangun tidur				
9	Saya bermain HP lebih dari empat jam sehari				
10	Orang-orang disekitar mengatakan bahwa saya terlalu sering bermain HP				
11	Saya merasa pertemanan dengan teman virtual hanya sebatas kenal				
12	Saya mengatur waktu untuk menggunakan HP				
13	Saya tetap menyelesaikan tugas tepat waktu meskipun sambil bermain HP				
14	Saya mencoba untuk mengontrol penggunaan HP namun gagal				
15	Saya merasa senang mendapatkan teman virtual dari sosial media				
16	Saya merasa teman virtual saya lebih memahami saya daripada teman di real-life				
17	Saya tetap memainkan HP saya meskipun sedang dicas				
18	Tubuh saya baik-baik saja meskipun bermain HP seharian				
19	Jam tidur saya terganggu karena menggunakan HP sampai larut malam				
20	Saya merasa biasa saja tanpa adanya HP saya				

21	Saya merasa biasa saja meskipun lupa membawa charger ketika bepergian				
22	Saya mengecras HP saya sekali dalam sehari				
23	Saya merasa belum perlu mengurangi waktu saya dalam menggunakan HP				
24	Saya merasa hampa ketika tidak bermain HP				
25	Saya membawa HP meskipun hanya sebentar di toilet				
26	Saya tenang meskipun meninggalkan HP saya di rumah				
27	Saya memainkan HP saya setiap saat				
28	Saya enggan mengontrol penggunaan HP				

Skala 3

No	Item	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Orang tua saya tak acuh dengan penampilan saya				
2	Saya membutuhkan persetujuan orang tua saya dalam memilih pekerjaan nantinya				
3	Orang tua saya mengingatkan saya untuk menghormati orang yang lebih tua				
4	Orang tua saya mengetahui apa yang akan saya kerjakan setiap harinya				
5	Orang tua saya mengabaikan cerita saya				
6	Orang tua saya menasehati saya untuk rajin beribadah				
7	Orang tua saya mengingatkan saya untuk mengerjakan tugas tepat waktu				
8	Saya pergi keluar rumah tanpa sepengetahuan orang tua saya				
9	Orang tua saya mengarahkan saya dalam melanjutkan pendidikan				
10	Orang tua saya bersikap cuek ketika saya belum mandi seharian				

11	Setiap hari orang tua saya mengingatkan saya untuk melakukan pekerjaan rumah				
12	Saya dapat bermain kemanapun tanpa meminta persetujuan dari orang tua saya				
13	Orang tua saya mendengarkan curhatan saya				
14	Orang tua saya memantau nilai akademik saya di sekolah				
15	Orang tua saya membebaskan jam malam kepada saya				
16	Orang tua saya membiarkan meskipun saya belum mandi seharian				
17	Orang tua saya menegur ketika saya ketahuan menaruh handuk di atas kasur				
18	Saya dibebaskan dari pekerjaan rumah oleh orang tua saya				

Lampiran 4 Skor Responden

No. Responden	Tingkat Agresivitas	Kecanduan Gawai	Pola Asuh Permisif
1	31	70	35
2	31	67	31
3	38	67	36
4	36	63	29
5	39	76	43
6	36	68	37
7	35	66	39
8	34	70	38
9	38	73	28
10	34	62	23
11	40	83	38
12	32	65	24
13	34	82	20
14	34	65	35
15	37	63	28
16	32	60	19
17	38	77	41
18	34	64	27
19	33	60	35
20	31	68	27
21	36	68	35
22	36	65	22
23	42	76	32
24	34	69	26
25	38	68	35
26	31	66	30
27	39	62	33
28	38	76	27
29	35	73	27
30	34	60	38
31	37	61	30
32	34	62	43
33	35	77	35
34	40	65	40
35	39	69	22
36	32	65	35
37	38	69	42
38	38	61	21
39	33	60	26

40	39	82	37
41	34	64	27
42	31	69	32
43	40	76	31
44	32	66	30
45	34	65	37
46	34	60	31
47	34	64	30
48	34	83	39
49	34	68	40
50	38	68	40
51	37	77	34
52	38	73	47
53	41	78	37
54	37	70	31
55	37	67	42
56	35	71	34
57	37	79	33
58	34	68	20
59	38	69	38
60	36	69	38
61	40	76	36
62	38	69	41
63	39	74	32
64	36	63	36
65	37	67	35
66	37	73	31
67	36	68	34
68	35	69	43
69	38	84	21
70	38	88	40
71	38	75	41
72	38	75	36
73	38	74	40
74	43	69	36
75	43	74	36
76	35	55	24
77	35	69	21
78	37	65	40
79	42	79	42
80	42	77	38
81	36	68	34
82	36	82	38

83	46	82	31
84	42	84	24
85	37	79	31
86	38	63	43
87	33	60	31
88	41	66	38
89	36	80	35
90	38	74	34
91	36	63	44
92	37	68	24
93	37	75	36
94	39	77	22
95	32	65	33
96	34	56	22
97	37	71	48
98	37	70	30
99	34	69	29
100	35	73	46
101	36	69	29
102	41	71	32
103	37	77	27
104	34	66	27
105	39	66	31
106	31	77	28
107	33	69	44
108	38	75	35
109	39	70	38
110	34	76	27
111	45	77	51
112	35	75	31
113	36	74	34
114	39	74	34
115	40	82	26
116	33	74	25
117	37	76	36
118	36	63	29
119	33	67	41
120	33	76	39
121	40	76	42
122	36	76	38
123	42	78	33
124	37	73	39
125	38	72	38

126	40	73	43
127	37	80	42
128	36	65	33
129	38	74	31
130	41	71	37
131	33	81	29
132	37	78	36
133	40	79	26
134	38	74	40
135	33	70	33
136	41	73	39
137	36	87	32
138	45	90	29
139	34	61	30
140	42	78	37
141	36	75	34
142	42	83	31
143	38	69	38
144	43	79	37
145	35	69	35
146	41	81	31
147	36	73	44
148	39	61	25
149	33	64	27
150	45	75	33
151	39	75	27
152	33	67	26
153	36	68	34
154	36	68	38
155	36	73	24
156	38	69	32
157	45	61	39
158	51	100	31
159	41	79	26
160	32	86	25
161	38	92	44
162	42	77	38
163	37	70	31
164	37	69	40
165	35	73	36
166	38	70	39
167	33	77	36
168	34	65	22

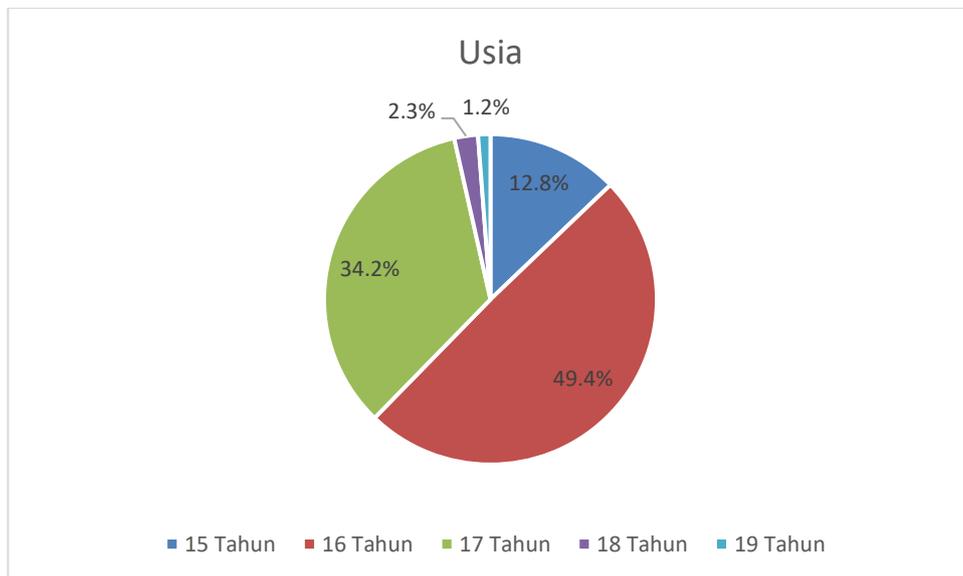
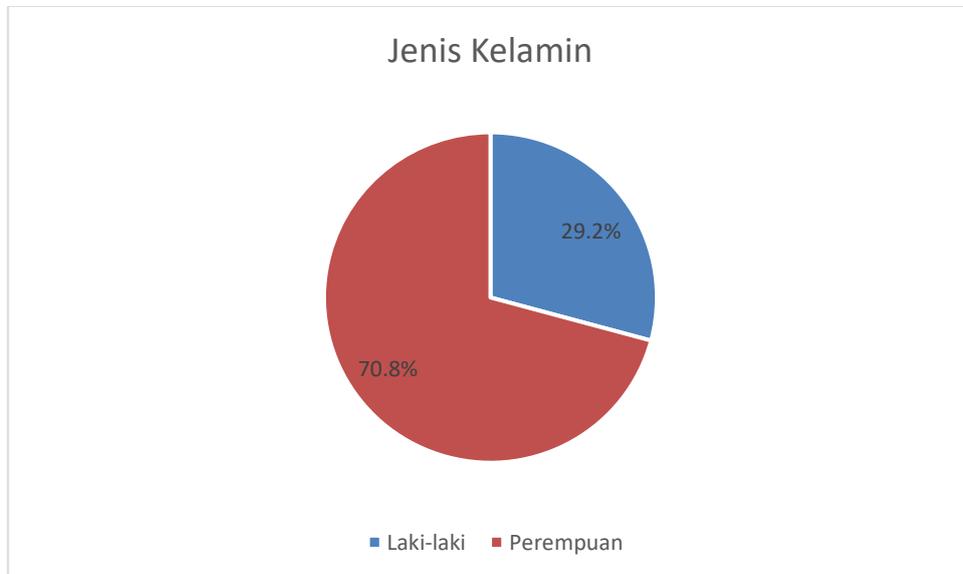
169	39	79	33
170	34	76	20
171	38	73	42
172	43	72	31
173	41	61	22
174	35	61	29
175	35	51	23
176	40	72	39
177	33	72	41
178	31	52	23
179	37	64	22
180	36	71	30
181	46	86	48
182	44	86	48
183	39	62	46
184	35	79	18
185	34	66	34
186	39	61	29
187	33	67	28
188	39	67	32
189	38	77	41
190	35	78	35
191	44	78	36
192	36	76	29
193	34	73	28
194	33	67	25
195	38	80	38
196	30	68	39
197	35	64	34
198	38	74	34
199	36	83	29
200	34	65	33
201	36	71	35
202	36	65	36
203	37	72	36
204	35	70	44
205	36	71	34
206	37	73	34
207	38	55	22
208	35	69	34
209	37	86	32
210	41	76	30
211	35	65	44

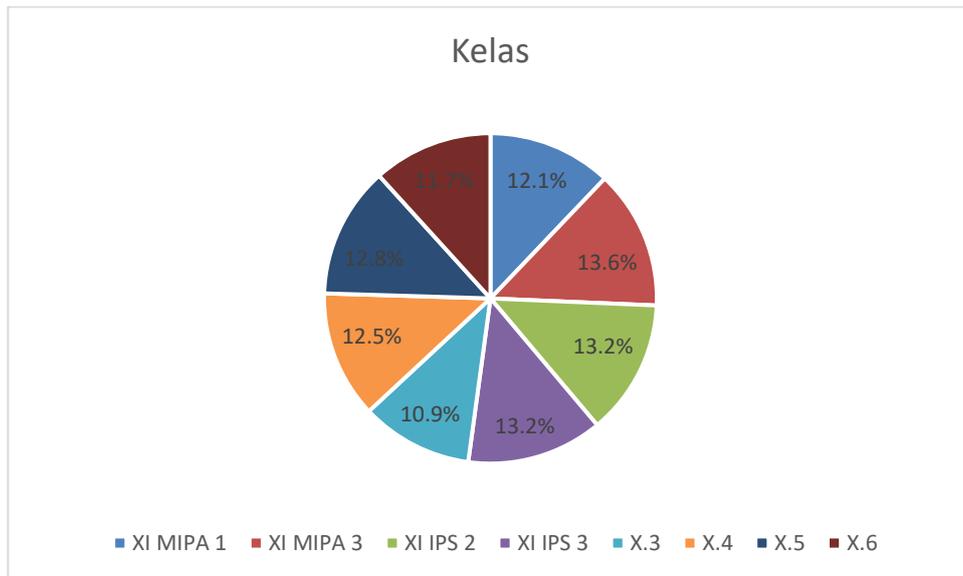
212	33	74	43
213	31	84	29
214	36	62	41
215	39	81	36
216	37	68	38
217	39	73	30
218	39	67	46
219	40	65	29
220	41	69	28
221	44	81	23
222	42	67	38
223	40	70	32
224	34	53	40
225	37	64	21
226	36	58	27
227	32	63	32
228	41	69	51
229	29	47	24
230	30	58	38
231	43	84	35
232	35	65	22
233	42	75	37
234	37	69	28
235	41	75	33
236	42	69	29
237	38	77	33
238	40	79	37
239	38	71	40
240	36	62	28
241	36	54	31
242	42	76	23
243	40	60	32
244	46	78	22
245	40	88	22
246	42	89	44
247	32	58	29
248	38	85	31
249	40	94	31
250	40	92	38
251	34	72	25
252	38	86	26
253	32	70	32
254	31	86	31

255	40	80	42
256	42	86	44
257	32	80	39

Lampiran 5 Data Deskriptif

Deskripsi Subjek





Deskripsi Data

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Gawai	257	47	100	71.57	8.240
Pola Asuh Permisif	257	18	51	33.31	6.771
Tingkat Agresivitas	257	29	51	37.08	3.519
Valid N (listwise)	257				

Lampiran 6 Hasil Uji Asumsi dan Hipotesis

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		257
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.13274282
Most Extreme Differences	Absolute	.050
	Positive	.050
	Negative	-.025
Test Statistic		.050
Exact Sig. (2-tailed)		.536
Point Probability		.000

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat	Between	(Combined)	1053.675	41	25.699	2.612	.000
Agresivitas	* Groups	Linearity	605.113	1	605.113	61.495	.000
Kecanduan Gawai		Deviation from Linearity	448.562	40	11.214	1.140	.275
Within Groups			2115.609	215	9.840		
Total			3169.284	256			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Agresivitas * Pola Asuh Permisif	Between Groups	(Combined)	569.599	30	18.987	1.651	.022
		Linearity	118.344	1	118.344	10.288	.002
		Deviation from Linearity	451.255	29	15.561	1.353	.116
	Within Groups		2599.685	226	11.503		
	Total		3169.284	256			

Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.095	1.861		11.874	.000		
	Kecanduan Gawai	.178	.024	.417	7.379	.000	.977	1.024
	Pola Asuh Permisif	.067	.029	.129	2.288	.023	.977	1.024

a. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

Uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22.095	1.861		11.874	.000		
	Kecanduan Gawai	.178	.024	.417	7.379	.000	.977	1.024
	Pola Asuh Permisif	.067	.029	.129	2.288	.023	.977	1.024

a. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

Uji F

ANOVA^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	656.880	2	328.440	33.205	.000^b
	Residual	2512.404	254	9.891		
	Total	3169.284	256			

a. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

b. Predictors: (Constant), Pola Asuh Permisif, Kecanduan Gawai

Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.455 ^a	.207	.201	3.145

a. Predictors: (Constant), Pola Asuh Permisif, Kecanduan Gawai

b. Dependent Variable: Tingkat Agresivitas

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN

Jalan. Prof. Dr. Hamka Km.01, Kampus III, Ngaliyan, Semarang 50185.
Telepon (024) 76433370, Website : fpk.walisongo.ac.id, Email : fpk@walisongo.ac.id

Nomor : 762/Un.10.7/D1/KM.00.01/03/2023
Lamp. :-

02 Maret 2023

Hal : Permohonan Lokasi Penelitian.

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMA N 1 Kedungwuni
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan bahwa dalam rangka untuk memenuhi tugas penulisan skripsi bagi mahasiswa Program S1 pada Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang, maka kami mohon perkenan untuk memberikan ijin penelitian kepada :

1. Nama : Muhamad Agus Kurniawan
2. Nim : 1907016092
3. Jurusan : Psikologi
4. Fakultas : Psikologi dan Kesehatan
5. Lokasi Penelitian : SMA N 1 Kedungwuni
6. Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Gawai dan Pola Asuh Permissif Terhadap Tingkat Agresivitas Remaja di BMA Negeri 1 Kedungwuni

Demikian surat permohonan penelitian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik & Kelembagaan



Dr. Hadi Bachri, S.Ag., M.Si.

Tembusan Yth :

Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo (sebagai laporan).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Muhamad Agus Kurniawan
2. TTL : Pekalongan, 9 Agustus 2001
3. Alamat : Mudinan, Rowokembu, Wonopringgo, Kab. Pekalongan
4. E-mail : muhamadagusk0908@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri 1 Arjawinangun (2007-2012)
2. SD Negeri 02 Podo (2012-2013)
3. SMP Negeri 1 Kedungwuni (2013-2016)
4. SMA Negeri 1 Kedungwuni (2016-2019)
5. UIN Walisongo Semarang (2019-2023)

C. RIWAYAT ORGANISASI

1. UKM-F Majelis Bahasa (MASA) (2020-2021)