

The Effect of Permissive Parenting (In Use of Gadgets) on Eye Damage in Early Childhood

**Farida Hanum Siregar¹, Annisa Fitri Mulyani², Isti Novia
Ramadhani³ & Windy Mayang Sari⁴**

Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

Abstract

This study aims to determine how the influence of permissive parenting in the use of gadgets on children's eye damage. This research is a causal correlational quantitative study involving 35 parents in the Asam Kumbang area as samples or analysis of research subjects. In this study, we used the Probability Sampling / Random Sample sampling technique, namely random sampling. This study used a questionnaire with a Likert scale. The questionnaire was distributed online using the Google Form service. Characteristics of respondents in this study include gender and age. The data shows that gender is dominated by women (mothers) totaling 22 people. While the male gender (father) amounted to 13 people. The overall age of the respondents was in the age range of 19-54 years. The results of the data analysis showed that there was an effect of permissive parenting (in the use of gadgets) on children's eye damage. The research data shows that the variable of permissive parenting has a Shapiro-Wilk coefficient = 0.955 with a significance or $p = 0.164$ and the child's eye damage variable has a Shapiro-Wilk = 0.671 and a significance or $p = <.001$. the score of both scales has a value of $p > 0.005$ so that the data both have a normal distribution.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak.

Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah gadget. Di awal kemunculannya, gadget hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk mencipta dan mnghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya gadget sekaligus sebagai lifestyle (gaya hidup), tren, dan prestise (dalam Kogoya, 2015). Gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita.

Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya.

Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Ketika anak berada pada the golden age semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif ex post facto (korelasional kausalitas) dengan pendekatan korelasional yang menentukan sebab akibat. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan hasil (Arikunto, 2005). Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan korelasional, dimana menurut Suryabrata penelitian korelasional merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi (Suryabrata, 2003).

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memberikan gadget pada anak yang berumur 3-10 tahun di kawasan lingkungan Asam kumbang (dengan ciri orangtua memberikan gadget pada anak saat anak menangis, anak dibebaskan bermain gadget tanpa disuruh belajar) yang berjumlah 50 orang.

Menurut Arikunto (2005) bahwa sebagai batasan suatu penelitian dapat bersifat penelitian populasi atau sampel dengan pertimbangan apabila subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil diantara 10-15% atau 20-25% atau lebih setidaknya tergantung dari:

1. Kemampuan penulis dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut sedikit banyaknya data.

3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh penulis. Untuk penelitian yang resikonya besar tentu saja jika sampelnya besar, maka hasilnya akan lebih baik.

Jadi sampel pada penelitian ini diambil 35 orang dari populasi.

Latipun (2002) berpendapat populasi adalah keseluruhan dari individu atau objek yang diteliti, dan memiliki beberapa karakteristik yang sama. Sedangkan menurut Singarimbun dan Effendi (1995), populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya akan diduga (predicted). Pada penelitian ini kami menggunakan teknik pengambilan sampel Probability Sampling / Random Sampel yaitu pengambilan sampel secara acak.

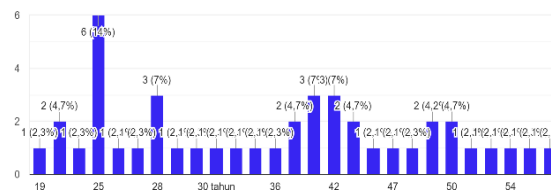
Menurut Arikunto (2005) pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data bagi penelitiannya. 35 Sesuai dengan jenis penelitian dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner. Menurut Sutrisno Hadi (2001), kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang suatu hal yang diteliti. Metode kuesioner ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala. Skala adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Metode skala ini digunakan untuk mengukur pengaruh pola asuh permisif (dalam penggunaan gadget) terhadap kerusakan mata anak usia dini. Metode skala dengan modifikasi dari skala Likert digunakan mengingat variabel-variabel independent yang disertakan dalam penelitian ini dapat diungkap dengan menggunakan skala. Metode Likert merupakan metode penskalaan pernyataan sikap yang memungkinkan distribusi respons sebagai dasar penentuan nilai skalanya dan tidak dibutuhkan kelompok panel penilai atau judging group, karena nilai skala setiap pernyataan tidak ditentukan oleh derajat favorable-nya masing-masing akan tetapi ditentukan oleh distribusi responnya (syarifuddin, 2007).

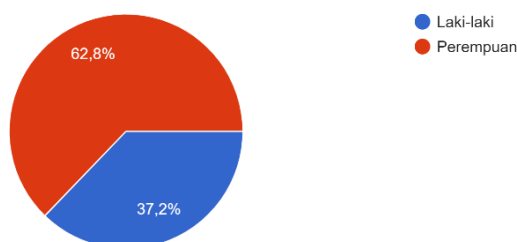
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada para orang tua di sekitar daerah Asam Kumbang, Medan. Penelitian ini menggunakan kuisisioner dengan skala Likert. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara online menggunakan layanan *Google Form*. Karakteristik responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin dan usia. Data menunjukkan bahwa jenis kelamin didominasi oleh perempuan (ibu) berjumlah 22 orang. Sedangkan jenis kelamin laki-laki (ayah) berjumlah 13 orang. Keseluruhan usia responden berada pada kisaran usia 19-54 tahun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik rentang usia responden.

Grafik jenis kelamin responden.



Pengujian validitas alat ukur ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap-tiap aitem dengan skor totalnya. Oleh karena itu, untuk mendapatkan koefisien korelasi antar skor aitem dengan skor

total digunakan teknik korelasi *product moment* dari *Pearson*. Teknik uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini mengkorelasikan antara variabel X dan variabel Y yang dihitung dengan bantuan JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program). Uji reliabilitas untuk skala menggunakan teknik *Alpha Cronbach* yang dihitung dengan bantuan JASP. Perhitungan uji normalitas menggunakan teknik Descriptive Statistics dengan bantuan JASP. Maka, data penelitian menunjukkan bahwa variabel pola asuh permisif mempunyai koefisien Shapiro-Wilk = 0,955 dengan signifikansi atau $p = 0,164$ dan variabel kerusakan mata anak mempunyai Shapiro-Wilk = 0.671 dan signifikansi atau $p = <.001$. skor kedua skala tersebut memiliki nilai $p > 0.005$ sehingga data keduanya memiliki sebaran normal.

Hasil perhitungan diperoleh F sebesar 2,234 dengan $p = 0,144$. Karena nilai $p < 0,05$ maka pola hubungan antara variabel pola asuh permisif dengan variabel kerusakan mata anak adalah linier sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang linier antara pola asuh permisif dengan kerusakan. Untuk lebih jelaskan dapat dilihat dari tabel berikut.

Independent Samples T-Test			
	t	df	p
total (X)	0.627	33	0.535
total (Y)	0.719	33	0.477

Note. Student's t-test.

Assumption Checks			
Test of Equality of Variances (Levene's)			
	F	df	p
total (X)	0.053	1	0.819
total (Y)	2.234	1	0.144

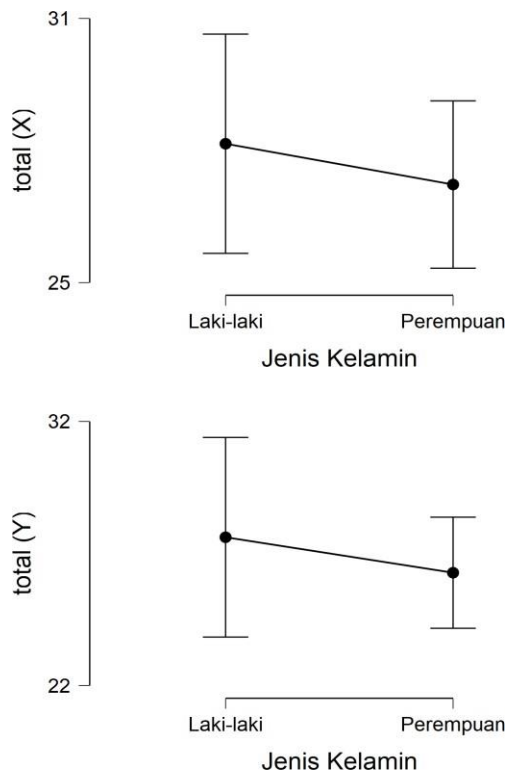
Jika dilihat dari tabel grup descriptive sebagai berikut.

Descriptives					
Group Descriptives					
	Group	N	Mean	SD	SE
total (X)	Laki-laki	13	28.154	4.12	1.143
	Perempuan	22	27.227	4.287	0.914
total (Y)	Laki-laki	13	27.615	6.252	1.734
	Perempuan	22	26.273	4.743	1.011

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa total X atau total dari keseluruhan aitem variabel pola asuh permisif responden perempuan memiliki Mean yang lebih rendah daripada laki-laki. Itu berarti tingkat perilaku pola asuh permisif (dalam penggunaan gadget) pada responden perempuan lebih rendah dari pada responden laki-laki. Total Y atau total keseluruhan aitem dari variabel kerusakan mata anak juga terlihat lebih tinggi pada responden laki-laki. Itu berarti tingkat kesadaran responden laki-laki terhadap kerusakan mata anak akibat penggunaan gadget lebih tinggi daripada responden perempuan.

Pola Asuh permisif

Untuk melihat gambaran umum dalam penelitian ini mengenai perilaku pola asuh permisif (dalam penggunaan gadget) dapat dilihat dari grafik berikut.



Hasil penelitian perilaku pola asuh permisif orang tua di daerah asam kumbang diperoleh bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan memiliki tingkat perilaku pola asuh permisif lebih rendah daripada laki-laki. Artinya, orangtua (perempuan) di daerah tersebut masih banyak yang menerapkan pola asuh permisif (dalam penggunaan gadget) sehingga mengakibatkan terjadinya kerusakan mata pada anak.

Pola asuh orang tua adalah interaksi antara orang tua dengan anak, dimana orang tua memberikan stimulasi pada anak dengan memenuhi kebutuhan anak, mendidik, membimbing, menanamkan nilai-nilai kedisiplinan anak baik dalam tingkah laku serta pengetahuan agar tumbuh kembang anak berkembang secara optimal dengan penguatan yang diberikan orang tua.

Tipe-tipe pola asuh terbagi menjadi tiga yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Pola asuh permisif adalah bentuk pengasuhan dimana orang tua memberikan kebebasan sebanyak mungkin kepada anak untuk mengatur dirinya, anak tidak dituntut untuk bertanggung jawab dan tidak banyak kontrol oleh orang tua. Pola asuh ini memberikan pengawasan yang sangat longgar. Memberikan kesempatan kepada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Mereka cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka. Namun, orang tua tipe ini bersifat hangat sehingga sering kali disukai oleh anak. Pola asuh permisif ini yaitu sikap pola asuh orang tua yang cenderung membiarkan dan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai hal.

Wahyuningsih (2003:129), mengemukakan bahwa permisif dapat diartikan orang tua yang serba membolehkan atau suka mengijinkan. Pola asuh ini menggunakan pendekatan yang sangat responsive (bersedia mendengarkan) tetapi cenderung terlalu longgar. Menggunakan pendekatan yang sangat toleran kepada anak. Orang tua memiliki sikap yang relatif hangat dan menerima sang anak apa adanya. Septiari (2012:171) mengatakan bahwa orang tua serba membolehkan anak berbuat apa saja. Orang tua memiliki kehangatan, dan menerima apa adanya. Kehangatan cenderung memanjakan, ingin dituruti keinginannya. Sedangkan menerima apa adanya cenderung memberikan kebebasan kepada anak berbuat apa saja. Sedangkan Wiyani (2016:197), pola asuh permisif merupakan pola asuh yang menggambarkan sikap orang tua yang cenderung membiarkan anaknya melakukan berbagai hal. Orang tua berasumsi jika anak memiliki alasan positif mengapa dia melakukan hal tersebut. Orang tua pun tidak terlalu ikut campur dalam urusan anak. Orang tua percaya bahwa anak bisa memilih mana yang terbaik untuk dirinya.

Secara umum ciri-ciri pola asuh orang tua yang bersifat permisif yaitu:

- Orang tua tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka,

- b. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya,
 - c. Orang tua tidak pernah menegur atau tidak berani menegur perilaku anak, meskipun perilaku tersebut sudah keterlaluan atau diluar batas kewajaran.
- Pola asuh permisif menerapkan pola asuhnya dengan aspek-aspek sebagai berikut:
- a. Orang tua tidak peduli terhadap pertemanan dan persahabatan anaknya.
 - b. Orang tua kurang memberikan perhatian terhadap kebutuhan anaknya. Jarang sekali melakukan dialog terlebih untuk mengeluh dan meminta pertimbangan.
 - c. Orang tua tidak peduli terhadap pergaulan anaknya dan tidak pernah menentukan norma-norma yang harus diperhatikan dalam bertindak.
 - d. Orang tua tidak peduli terhadap masalah yang dihadapi oleh anaknya.
 - e. Orang tua tidak peduli terhadap kegiatan kelompok yang diikuti oleh anaknya.
 - f. Orang tua tidak peduli anaknya bertanggungjawab atau tidak atas tindakan yang dilakukannya.

Adapun dampak yang ditimbulkan dari pola asuh ini membawa pengaruh atas sikap-sifat anak, seperti:

- a. Bersikap impulsif dan agresif
- b. Suka memberontak
- c. Kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri
- d. Suka mendominasi
- e. Prestasinya rendah

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pola asuh permisif adalah segala kehendak orang tua diberikan kepada anak untuk bebas memilih sesuka hati tanpa memikirkan dampaknya yang dilakukan oleh anak.

Kerusakan Mata Anak

Perkembangan teknologi yang terjadi sangat cepat sehingga anak-anak yang dahulunya lebih memilih bermain dengan teman, beralih menjadi lebih memilih bermain *game*, menonton televisi, dan lain sebagainya. Ada banyak faktor yang bisa menyebabkan terjadinya kerusakan pada mata anak. Saat dipaksakan untuk fokus dan menatap layar gadget terlalu lama, mata bisa mengalami masalah penglihatan. Layar gadget dengan tulisan yang lebih kecil daripada tulisan di buku atau cetakan *hardcopy* lainnya menjadikan jarak membaca akan lebih dekat yang kemudian meningkatkan kebutuhan penglihatan pada penggunaannya mengakibatkan muncul gejala yang penglihatan seperti mata lelah, penglihatan buram, pusing, mata memerah, mata kering, serta gejala ketidaknyamanan pada penglihatan lainnya.

Agar tidak menyebabkan menimbulkan kerusakan lebih lanjut pada mata anak, keperluan menggunakan gadget bisa disiasati sebagai berikut:

- a. Batasi waktu penggunaan gadget
- b. Atur jarak gadget dengan mata anak
- c. Mencegah penggunaan gadget di bawah paparan matahari
- d. Tidak menggunakan gadget dengan posisi berbaring

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Pola asuh permisif orang tua di daerah Asam Kumbang termasuk dalam kategori tinggi.
2. Kesadaran orang tua terhadap kerusakan mata anak akibat gadget termasuk dalam kategori rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. Serayu publishing.
- Ayun, Q. (2017). Pola asuh orang tua dan metode pengasuhan dalam membentuk kepribadian anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102-122.
- Pravitasari, T. (2012). Pengaruh persepsi pola asuh permisif orang tua terhadap perilaku membolos. *Educational Psychology Journal*, 1(1).
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510-514.