

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi telah mengalami perkembangan yang sedemikian pesat. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Bila dilihat dari definisinya, *gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi tertentu. Dalam kamus Bahasa Indonesia Lengkap, *gadget* yang dalam bahasa Indonesia gawai adalah merupakan alat atau perkakas. Menurut Wijanarko dkk (2016) *gadget* adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Dalam perkembangannya, *gadget* pun memiliki bentuk bermacam macam, seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop*, *kamera*, dan sebagainya, . (Liputan6.com ,Jakarta).

Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat “lima besar negara pengguna *gadget* khususnya *smartphone*” (Detik.com). Menurut perusahaan survei *eMarketer*, pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan di tahun 2016 diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia (korantempo.com, 2015). *Gadget* telah menjadi benda ajaib, pintar, dan berguna dalam banyak hal seperti mengurus tiket, hotel, email, melihat film, mencari alamat, memesan makanan, membeli barang, memonitor keadaan rumah, memonitor anak-anak, perusahaan, pabrik dan lain-lain dari manapun di ujung

bumi (Wikipedia, 2016). Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke *internet*, dan menemukan 132,7 juta orang Indonesia terhubung ke *internet*, dimana terjadi kenaikan 51,8%. Semula di tahun 2014 pengguna sebanyak 88 juta mengalami kenaikan menjadi 132,7 juta di tahun 2016. Data survey tersebut mengungkap bahwa rata-rata pengakses *internet* di Indonesia menggunakan perangkat genggam. Data statistik menjabarkan 67,2 juta (50,7%) mengakses melalui perangkat genggam dan komputer. 63,1 juta orang (47,6%) mengakses dari *smartphone*, dan 2,2 juta orang (1,7 %) mengakses dari komputer, (kompas.com 2016).

Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan *American Association of Pediatrics* (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*.

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, berkerja dan bisnis. Namun pada faktanya, *gadget* tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi *gadget* beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataanya belum layak menggunakan *gadget* (Prianggoro, Hasto. 2014). Jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun (ParentsIndonesia.com, 2013). Anak-anak biasa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya.

Kedua orang tua sengaja memberikan *gadget* canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain *games* pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala, 2015). Perkembangan *gadget* membuat setiap orang tua berpikir "instan" dalam menggunakan *gadget* disatu sisi memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi pada kenyataannya *gadget* digunakan anak usia dini, dimana yang seharusnya anak usia dini bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah (Warsyah, 2015). Dilihat dari keunggulan aplikasi *gadget*, maka sebenarnya *gadget* lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan *gadget*, namun pada kenyataannya *gadget* dijadikan sebagai media hiburan, untuk *nge-games* atau menonton suatu acara secara *online* (menggunakan aplikasi tv *online* atau *youtube*) untuk anak usia dini (Widiawati & Sugiman, 2014).

Orang tua sering menggunakan *gadget* untuk sebagai alat dalam mendidik anaknya. Sehingga di masa sekarang, bukan hal yang aneh lagi apabila ada orang tua yang menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas (*golden age*) (Widiawati & Sugiman, 2014). Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayati, 2013) "Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia

enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*". Namun menurut sebuah studi pada 2004 yang dipublikasikan jurnal *Pediatrics* (dalam Maulida, Hidayati. 2013) "Anak-anak yang menonton televisi saat usia mereka 1 sampai 3 tahun mengalami penurunan perhatian saat usia mereka tujuh tahun". Anak usia dini memiliki potensi besar dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam dirinya. Bercakap, bersosialisasi, mengenal lingkungan, menunjukkan kemampuan dirinya, memahami suatu masalah lalu dengan alami menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan pola pikir anak seusianya yang memiliki cara pandang tersendiri meskipun masih sulit menerima dan memahami masalah apa yang sesungguhnya sedang ia pecahkan. Di masa usia emas ini banyak kegiatan yang dapat dilakukan oleh para orang tua dan pembimbing di taman belajar untuk terus meningkatkan kreativitas anak usia dini agar terus berkembang dan lebih baik agar siap dalam perkembangannya di masa-masa berikutnya (Maulida, Hidayati. 2013).

Interaksi anak dengan teknologi elektronik mengurangi aktivitas gerak karena konsep teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga membatasi aktivitas fisik. Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) merekomendasikan durasi penggunaan media berbasis layar untuk anak tidak lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (Pediatrics, 2001). Namun ironisnya, fakta yang terjadi di masa ini orang tua cenderung memberikan *gadget* sebagai alat untuk

mendidik anak yang terutama masih dikategorikan sebagai anak usia dini dengan harapan anak akan duduk diam dan tidak rewel. Terutama orang tua jaman sekarang yang sibuk bekerja telah rela memberikan *gadget* sebagai sarana komunikasi sekaligus sarana bermain, sehingga pada kenyataanya anak usia dini menjadi asyik bermain aplikasi dalam *gadget* setiap hari bahkan selama 2 sampai 3 jam sehari atau bahkan lebih dari 3 jam bagi orang tua yang sibuk bekerja (widjanarko, 2016).

Wijanarko dkk (2016) juga menjelaskan bahwa di Indonesia, *gadget* yang tidak hanya beredar di kalangan usia dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia dini (2-6 tahun) lebih banyak digunakan untuk bermain *game*, mendengar lagu, atau melihat film. Bahkan di Indonesia, bila di tahun 2012 hanya 27 % anak di usia balita yang menggunakan *gadget*, di tahun 2014, jumlahnya meningkat hingga 73%. Wijanarko dkk (2016) juga menyampaikan bahwa kebanyakan anak-anak menggunakan perangkat *gadget* tersebut untuk menonton film, lagu, video klip, program televisi, bermain *game*, maupun aplikasi. Rata-rata lama penggunaannya ialah 2-3 jam atau lebih dari 3 jam apabila anak ditinggalkan orang tuanya sibuk bekerja. Penelitian tersebut juga mendapati, 4 hingga 6 di antara 10 anak usia *pre-school* sudah sangat lekat dengan tayangan televisi maupun aplikasi di *gadget*, sehingga sangat beresiko mengalami kecanduan layar elektronik. Tingkat popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat yang sayangnya hal ini tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku,

majalah, dan sebagainya. Selain itu materi yang disajikan dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam *gadget*-nya, sehingga membuat mereka betah menjalankan *gadget*-nya berjam-jam. Masalah ini muncul karena orang tua memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya “Pendampingan dialogis”. Peran orang tua dalam pendampingan dialogis anak adalah tugas utama para orang tua, dengan pendampingan dialogis orang tua dapat mengontrol apa saja yang dilakukan dan dilihat anak supaya mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian gadget yang berlebihan (Warisyah, 2015). Dari fakta-fakta diatas, untuk itulah peneliti berusaha mencari hubungan antara pola asuh orang tua dengan intensitas bermain gadget anak usia dini terkait dengan adanya dampak negatif apabila bermain *gadget* anak usia dini dilakukan tanpa pengawasan dari orang tua. Dan dalam hal ini peneliti menggunakan pola asuh permisif orang tua, dimana pola asuh permisif cenderung memanjakan, mengabaikan, dan kurang dalam bimbingan serta pengawasan.

Menurut Mubashiroh (2013) *gadget* selain memberi manfaat positif seperti kemudahan dalam mengakses informasi, memudahkan komunikasi jarak jauh anak dan orang tua, serta anak lebih kreatif karena jenis permainan dalam *game* online yang menantang, akan tetapi *gadget* juga memiliki dampak negatif diantaranya perkembangan anak yang individualis yang menyebabkan anak-anak tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya sehingga sosialisasi di lingkungan tidak terjalin dengan baik serta anak-anak menjadi malas dalam belajar menulis dan membaca karena penggunaan *gadget* lebih menarik dengan variasi gerak dan warna. Pendapat tersebut juga didukung oleh Pebriana (2017) menyatakan bahwa

mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan *gadget* dan penggunaan *gadget* lebih banyak untuk bermain *game online* sehingga kebiasaan anak yang semula suka bermain dengan teman sebaya berubah menjadi suka bermain *gadget*, dengan kata lain mempengaruhi perkembangan anak terutama dalam perkembangan interaksi sosial.

Joan BGanz Cooney Center (Liputan6.com, 2016) menyatakan bahwa di Amerika Serikat misalnya, telah menemukan bahwa anak-anak berusia lima tahun yang menggunakan aplikasi edukasi *ipad* mengalami peningkatan kosakata sekitar 27 %, sedangkan pada anak-anak usia tiga tahun, mengalami peningkatan kosakata sebanyak 17 %. *Gadget* yang memiliki akses tak terbatas juga dapat memberikan sumbangan positif terhadap wawasan dan pengetahuan anak, dimana mereka dapat memperoleh informasi secara meluas, baik yang bersifat akademik maupun non akademik. Di sisi lain, dampak negatif *gadget* juga tidak kalah banyak. Dari segi kesehatan, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak terhadap mata kering, dikarenakan kurangnya intensitas kedipan mata saat anak bermain *gadget*. Selain itu anak menjadi lebih pasif, baik dalam aktivitas fisik maupun sosial. Hal ini dikarenakan anak yang cenderung beraktivitas secara individual saat bermain dengan *gadget*-nya. Dampak negatif *gadget* juga terkait dengan resiko *cybercrime*.

Menurut Hurlock (1980) yang termasuk anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada masa kanak-kanak awal yang berusia 1-6 tahun. Seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan

anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Kategori anak usia dini juga diperkuat oleh Sumantri (2005) yang dikategorikan anak usia dini adalah anak usia 1 hingga 6 tahun.

Menurut Pratiwi (2015) periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, masa anak usia dini, sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, membentuk pola atau pondasi sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini anak menjadi peniru yang handal. Jika anak usia dini sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya (menirukan ucapan-ucapan yang kasar atau tidak pantas) dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sosial sang anak. Menurut Detik.com (2016) pendapat Raviando dalam *talkshow* di acara *Mother and Baby fair* di balai Kartini Jakarta juga menjelaskan bahwa layar di televisi maupun *handphone* memberikan hal-hal yang menyenangkan. Namun jika anak dibebaskan mengakses layar sejak dini, nantinya pada usia tertentu akan mengurangi fokus pada belajar.

Menurut Verauli (dalam situs Lifestyle.kompas.com, 2016) sekalipun bermain *gadget* memiliki dampak positif yaitu *gadget* bisa menjadi media untuk belajar anak, namun dari sisi negatifnya, terlalu sering bermain *gadget* justru menghambat perkembangan kecerdasan emosional anak, *gadget* merupakan komunikasi satu arah sehingga tidak mengasah kecerdasan sosial, dan dengan bermain *gadget* anak akan sibuk sendiri tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya

seingga anak perlu dibatasi dalam penggunaan *gadget*, dan jangan sampai anak mengalami adiksi/ketergantungan dengan *gadget* sejak kecil karena kecerdasan emosional sangat penting untuk dimiliki oleh anak-anak. Rosen (1982) mengingatkan agar orangtua tidak membiarkan anaknya bermain *gadget* sendiri, selain itu penggunaan *gadget* juga jangan sampai menjauhkan anak-anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, baik teman atau keluarga. Penggunaan aplikasi yang tepat untuk pendidikan anak juga sangat dianjurkan, jangan sampai salah dalam memilih aplikasi yang nantinya dapat merugikan perkembangan anak sendiri.

Menurut Erikson (dalam Mutia, 2015) masa usia 3 sampai 6 tahun adalah fase bermain. Dalam fase inilah anak belajar berfantasi, belajar menertawakan diri, mulai belajar bahwa ada pribadi lain selain dirinya. Pada fase ini terletak fondasi anak untuk menjadi kreatif yang akan menjadi sangat penting pada fase berikut. Akan tetapi berdasarkan liputan berita CNN Indonesia (2005) disebutkan bahwa kemajuan teknologi telah menyentuh anak-anak dibawah umur yang sudah memiliki gadget sendiri tanpa pengawasan orang tua. Pendapat Vera (dalam Wijanarko, 2016) juga mengatakan bahwa orang tua sebaiknya tidak membiarkan anak bermain *gadget* sebelum usia 2 tahun karena dapat menyebabkan keterlambatan bicara (kemampuan verbal) karena mereka terlalu banyak bersentuhan dengan *gadget* di awal-awal usia kehidupan. Menurutnya penggunaan *gadget* perlu dibatasi sebelum efek kerusakan atau tingkat kecanduan terjadi. Di lain pihak Mutia (2015) juga berpendapat bahwa permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan

digunakan sebagai sarana membawa anak kedalam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Disamping itu permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi anak. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan, berlaku jujur, setia, sehingga dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi. Sependapat dengan hal di atas, Widjanarko dkk (2016), mengutarakan jika anak usia dini dalam permainannya selalu melibatkan *gadget* dan menghabiskan waktu berjam-jam akan mengorbankan waktu untuk eksplorasi khas anak-anak seperti bergerak, berlari, dan yang paling penting adalah mengorbankan waktu untuk berinteraksi dengan orang sekitar atau bersosialisasi dengan masyarakat. Menurutnya bermain *gadget* tanpa terkontrol adalah waktu istirahat yang kurang dan berdampak pada perkembangan fisik, dan menurunkan kesempatan anak mengembangkan kemampuan berpikir sehingga anak tidak tumbuh menjadi orang-orang yang dapat merefleksikan diri dan mengekspresikan diri.

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mepedulikan *gadgetnya* saja ketimbang dengan bermain di luar rumah. Pininta (2015) menjelaskan kebanyakan anak-anak menggunakan perangkat tersebut untuk

menonton film, lagu, video klip, program televisi, main *game*, aplikasi dan rata-rata penggunaannya selama 2-3 jam sekali main dan dilakukan berulang kali setiap hari saat orang tua bekerja dan lebih banyak anak-anak bermain *game online*, melihat film kartun animasi. Menurut Sari dan Mitsalia (2016) pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa *PC tablet* atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Di sisi lain Rosen (1982) mengingatkan agar orang tua tidak membiarkan anaknya bermain *gadget* sendiri serta memberi batasan penggunaan *gadget* tidak lebih dari 30 menit per satu kali bermain.

Demikian terjadi persoalan dengan intensitas bermain *gadget* pada anak usia dini. Menurut Widjanarko dkk (2016), bermain *gadget* tanpa terkontrol adalah waktu istirahat yang kurang dan berdampak pada perkembangan fisik, dan menurunkan kesempatan anak mengembangkan kemampuan berpikir sehingga anak tidak tumbuh menjadi orang-orang yang dapat merefleksikan diri dan mengekspresikan diri, menurunkan kepekaan sosial karena berkurangnya interaksi terhadap teman sebaya.

Intensitas dalam kamus bahasa Indonesia (Daryanto, 1997) mengandung pengertian suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Menurut Badudu (1994) Intensitas merupakan keadaan atau tingkat intens sesuatu. Menurut Gulo (1983) Intensitas adalah besar atau tingkat intens sesuatu. Menurut Poerwadarminta, (1982) Intensitas merupakan kedalaman atau kekuatan terhadap sesuatu yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Menurut Cowie (1994) Intensitas adalah situasi dan kondisi saat individu melakukan sesuatu aktivitas secara berulang ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Menurut Hurlock (1994) Intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Jadi dari definisi di atas, penulis berpendapat bahwa Intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran suatu situasi, kondisi untuk melakukan aktivitas yang dipilih secara berulang ulang dan memiliki frekuensi tertentu.

Makna bermain menurut Karl Buhler, Scenk, dan Ziger (dalam Suryadi, 2007) adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Pendapat Freud (dalam

suryadi, 2007) juga mengutarakan bahwa bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial, cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya, dan mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (Daryanto, 1997) bermain memiliki arti melakukan sesuatu untuk bersenang senang. Sedangkan Fadlillah, dkk (2014) bermain adalah aktivitas yang membuat hati seseorang menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Menurut Wijanarko dkk (2016) *gadget* adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Dalam kamus Bahasa Indonesia Lengkap, *gadget* yang dalam bahasa Indonesia gawai adalah merupakan alat atau perkakas.

Jadi dari definisi di atas dapat disimpulkan pengertian Intensitas Bermain *Gadget* anak usia dini adalah keadaan tingkatan atau ukuran suatu situasi atau kondisi dan melakukan aktivitas untuk tujuan bersenang senang atau melepaskan diri dari kecemasan sehingga menimbulkan kenikmatan yang dilakukan secara berulang ulang dan memiliki frekuensi tertentu dengan menggunakan seperangkat alat kecil yang memiliki aplikasi khusus seperti *game, video, televisi, music, youtube* serta aplikasi menarik di dalam alat tersebut dan dilakukan oleh anak usia dini yang berusia 1 hingga 6 tahun.

Menurut Widjanarko dkk (2015) salah satu faktor yang berpengaruh terhadap intensitas anak bermain *gadget* adalah pola asuh orang tua, pola asuh permisif memanjakan anak-anak, memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Gaya asuh permisif orang tua cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan orang tua sangat sedikit memberikan bimbingan kepada mereka. Widjanarko dkk (2015) juga menegaskan anak usia dini adalah anak yang masih tergantung dengan orang tua, masih membutuhkan peranan asuh orang tuanya, orang tua tipe permisif ini biasanya bersifat hangat sehingga seringkali disukai oleh anak namun kurang dalam pengawasan dan kontrol, orang tua terlalu memanjakan anak. Baumrind (dalam Meggit, 2013) juga berpendapat gaya asuh permisif orang tua cenderung bersifat penuh kehangatan dan penerimaan, namun kurang kontrol, menghargai kebebasan berekspresi anak, tidak menetapkan batasan dan membiarkan anak menetapkan batasan/aturan sendiri, dan tidak menuntut standar perilaku yang tinggi dari anak. Sehingga orang tua dengan pola asuh permisif akan cenderung tidak memperhatikan intensitas anak dalam memainkan *gadget*. Orang Tua dengan pola asuh permisif tersebut dapat meningkatkan intensitas anak bermain *gadget* dikarenakan pengawasan dan kontrol yang kurang dari orang tua, dan cenderung memberi kepercayaan dan kebebasan pada anak untuk bermain *gadget*. Alasan peneliti memilih pola asuh dikarenakan anak usia dini masih mengalami ketergantungan terhadap orang tua. Jadi berdasarkan pernyataan mengenai pola asuh permisif diatas, dapat disimpulkan pola asuh permisif adalah pola asuh dimana orang tua cenderung

bersikap hangat, cenderung memanjakan, memberi kebebasan pada anak, sedikit mengabaikan dan kurang dalam kontrol terhadap anak terkhususnya dalam hal ini mengenai peranan orang tua permisif terhadap intensitas bermain *gadget*.

Berdasarkan uraian di atas penulis mengajukan rumusan masalah “Apakah ada peranan pola asuh permisif orang tua dengan intensitas bermain *gadget*”.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan pola asuh permisif orang tua dengan intensitas perilaku bermain *gadget* pada anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

a) Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan terkhususnya mengenai hubungan pola asuh permisif orang tua dengan intensitas bermain *gadget* bagi anak usia dini.

b) Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi orang tua mengenai peranan pola asuh bagi anak usia dini, serta memberikan informasi mengenai dampak positif dan dampak negatif mengenai intensitas bermain *gadget* anak usia dini. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membantu peneliti lain dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa.