

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Intensitas Bermain *Gadget* Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Intensitas Bermain *Gadget* Anak Usia Dini**

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 Buhler, Scenk, dan Ziger (dalam Suryadi, 2007) adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. 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 menurut Fadlillah, dkk (2014) bermain merupakan aktivitas yang membuat hati seseorang menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Makna *gadget* 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.

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.

Jadi dari definisi diatas dapat disimpulkan pengertian Intensitas Bermain *Gadget* Anak Usia Dini adalah keadaan tingkatan atau ukuran suatu situasi, 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, musik, *youtube* serta aplikasi menarik di dalam alat tersebut dan dilakukan oleh anak usia dini yang berumur 1 tahun hingga 6 tahun.

## **2. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Gadget* anak usia dini**

Menurut Horrigan (2002), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni :

### a. Aspek frekuensi

merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek bermain *gadget*. Intensitas bermain *gadget* dengan frekuensi tinggi adalah lebih dari 10 kali setiap harinya, intensitas frekuensi bermain *gadget* dengan intensitas sedang adalah antara 3-10 kali setiap harinya, dan intensitas bermain *gadget* dengan frekuensi rendah adalah kurang dari 3 kali setiap harinya.

### b. Lama mengakses.

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*. Durasi tinggi dalam bermain *gadget* jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari bermain *gadget* antara 2-10 jam, durasi rendah jika dalam bermain *gadget* kurang dari 2 jam

Menurut Cowie (1994) menilai intensitas terdiri dari dua aspek, yaitu :

### a) Kuantitas

Kuantitas mencakup waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *gadget*.

b) **Aktivitas**

Aktivitas menunjukkan seberapa seringnya seseorang melakukan aktivitas bermain *gadget* tersebut. Semakin banyak seseorang melakukan aktivitas tersebut maka semakin sering seseorang atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan aktivitas bermain *gadget*.

Sedangkan Hurlock (1994) menjabarkan intensitas dengan dua aspek, yaitu :

a. **Kekuatan sikap**

Merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh- sungguh. Semakin bersungguh sungguh atau kuat seseorang bermain *gadget* menunjukkan semakin lama seseorang bermain *gadget*.

b. **Identitas**

Merupakan bukti kesungguhan atau hasrat seseorang melakukan sesuatu yang diukur dari waktu ke waktu. Menunjukkan pada frekuensi atau seringnya melakukan sesuatu.

Pininta ( 2015) juga menyampaikan bahwa bermain *gadget* pada anak usia dini memiliki beberapa aspek seperti :

- a. Menonton film
- b. Mendengarkan lagu
- c. Menonton *video*
- d. Menonton program televisi
- e. Bermain *game*

- f. Bermain atau sekedar membuka aplikasi yang terdapat dalam perangkat gadget tersebut

Dari beberapa uraian mengenai aspek-aspek tentang bermain *gadget* anak usia dini dapat ditarik kesimpulan, bermain *gadget* memiliki aspek – aspek menurut Horigan (2002) seperti frekuensi dan lama mengakses. Indikator bermain *gadget* menurut Cowie (1994) adalah kuantitas dan aktivitas. Menurut Hurlock (1994) aspek – aspek bermain *gadget* antarlain kekuatan sikap dan identitas. Selain itu menurut Pininta (2015) aspek – aspek bermain *gadget* antarlain menonton film, mendengarkan lagu, menonton video klip, menonton program televisi, bermain *game*, bermain aplikasi. Dari keempat tokoh tersebut peneliti memilih aspek – aspek dari Horigan (2002) karena aspek – aspeknya lebih operasional dan lebih mewakili terkait perilaku bermain *gadget*.

### **3. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Gadget Anak**

#### **Usia Dini**

Menurut Efendi (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi Intensitas Bermain *Gadget* adalah :

- a. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua.

Sebagian besar diakibatkan anak tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga, dampaknya anak menyalurkan perhatiannya dengan bermain *gadget*. Anak merasa *gadget* sebagai alat untuk menyalurkan keluh kesahnya, media yang dapat

menjadi sahabat dan menghibur diri. Semakin kurang perhatian dan komunikasi orang tua terhadap anak akan berdampak dengan meningkatnya intensitas anak bermain *gadget*.

b. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak

Hal tersebut tentu saja membuat anak semau sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan orang tua. Anak akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol orang-tua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan. Karena kurangnya pengawasan orang tua, anak akan lebih bebas untuk mengakses situs *game online* bahkan *game* yang bertema kekerasan. Atau anak menjadi lebih bebas menonton film atau iklan yang kurang pantas pada media *gadget*. Tentu saja media online dengan bertema kekerasan dan pornografi akan sangat cepat merusak perkembangan otak anak. Menyebabkan anak mengalami kecanduan internet pada *gadget*. Dengan kata lain semakin berkurang pengawasan orang tua maka semakin tinggi intensitas anak dalam bermain *gadget* dan berdampak pada kerusakan otak anak.

c. Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak

Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Sikap – sikap orang tua yang seperti di atas sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri anak. Anak yang terlalu dimanja atau diberi kebebasan menimbulkan anak yang kurang kontrol dan dapat meningkatkan intensitas

anak bermain *gadget*. Anak yang terlalu dikekang, dicurigai, atau bahkan didiamkan juga menyebabkan anak merasa tidak dihargai sehingga kepercayaan anak terhadap orang tua menurun. Anak akan lebih memberontak dan memanfaatkan waktu untuk bermain *gadget* sebagai pelampiasan kekecewaan mereka terhadap orang tua. Sehingga pola asuh seperti ini dapat memicu meningkatnya intensitas anak bermain *gadget*.

d. Kejenuhan/merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton

Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurangnya aktivitas bermain bersama anak dapat menimbulkan perasaan bosan terhadap aktivitas sehari-hari. Media *online* seperti *gadget* dinilai anak lebih menarik perhatian dengan konten aplikasi yang bermacam-macam dan menarik. Anak akan lebih senang menghabiskan waktu bermain bersama *gadget* sebagai hiburan penghilang rasa bosan. Sehingga intensitas bermain *gadget* dapat meningkat.

Funk (dalam Widjanarko, 2016) menjelaskan ada enam faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game* dalam *gadget* antara lain :

a. Tawaran kebebasan

Beraneka ragam permainan dalam *gadget* membuat anak senang untuk memilih permainan sepuasnya, konten dalam *gadget* menyajikan pilihan yang menarik dan setiap anak dengan mudah bebas untuk melakukan permainan.

b. Keberagaman pilihan

Konten dalam *gadget* menyajikan berbagai jenis permainan yang mudah dijalankan. Berbagai variasi permainan yang menarik menjadi pendorong anak untuk bermain *gadget*.

c. Daya tarik elemen – elemen *game*

Dalam perangkat *gadget* terdapat banyak konten aplikasi *game*. Dari *game* edukasi, *game* konstruksi, atau bahkan *game* yang bertema kekerasan. Dari setiap elemen *game* memiliki daya tarik tersendiri bagi anak – anak sehingga sangat berpengaruh terhadap intensitas anak bermain *gadget*

d. Antar muka ( *interface* )

Berarti tampilan antar muka pengguna. Merupakan penghubung antara *computer* dan manusia sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan perangkat *computer*. Pemain menjadi elemen tak terlihat tapi merupakan kunci dalam sebuah cerita, seperti halnya narrator. Dalam permainan *game* ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan terutama oleh anak – anak.

e. Tantangan

Dalam setiap konten *game* menyajikan berbagai jenis permainan yang menantang. Seperti *game* menyusun *puzzle* untuk anak – anak, *game* untuk mencari pencuri, *game* perang, memancing, dan *game* menarik lainnya. Hal yang sangat disukai dari *game* salah satunya karena *game* sangat



menantang agar setiap pemain merasa penasaran untuk menyelesaikan permainan sampai menjadi pemenang. *Game* yang menantang menjadi hal penting alasan banyak anak – anak yang memiliki intensitas tinggi bermain *game* dari gadget yang dimilikinya.

f. Aksesibilitas

Kemudahan dalam mengakses *game* membuat anak – anak sangat menggemari bermain *game online* melalui *gadgetnya*.

Dari beberapa uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku bermain *gadget* menurut Efendi (2014) di pengaruhi oleh faktor – faktor seperti komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga khususnya orang tua, pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak, kejenuhan merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Sedangkan menurut Funk (dalam Widjanarko, 2016) antara lain tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen – elemen *game*, antar muka ( *interface*), tantangan, aksesibilitas. Dari beberapa teori di atas peneliti memilih teori dari Efendi (2014) karena lebih kompleks penjabarannya.

## **B. Pola Asuh Permisif Orang Tua**

### **1. Pengertian Pola Asuh Permisif Orang Tua**

Baumrind (1991) mendefinisikan pola asuh permisif sebagai pola dimana orang sangat tidak ikut campur dalam kehidupan anaknya. Orang tua cenderung mendorong anak untuk bersikap otonom, mendidik anak berdasarkan logika dan

memberi kebebasan pada anak untuk menentukan perilaku dan kegiatannya. Orang tua tidak tahu keberadaan mereka dan tidak cakap secara sosial, padahal anak membutuhkan perhatian orang tua ketika mereka melakukan sesuatu. Anak biasanya memiliki harga diri yang rendah, belum dewasa dan diasingkan dalam keluarga. Orang tua yang tidak menuntut ataupun menanggapi menunjukkan suatu pola asuh yang disebut *neglectful* atau *uninvolved*. Orang tua tidak melakukan pengawasan yang cukup karena mereka sibuk dengan masalahnya sendiri dan cenderung meninggalkan tanggung jawab mereka sebagai orang tua.

Pola Asuh Permisif (Baumrind, 1991), orang tua biasanya memberikan pengawasan yang sangat longgar, orang tua memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup. Orang tua cenderung tidak memperingatkan anaknya dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan. Pola asuh orang tua tipe ini biasanya bersifat hangat, sehingga seringkali disukai oleh anak.

Pola asuh permisif ada dua jenis yaitu:

1. Pola asuh permisif yang penuh kelalaian (*permisif-neglectfullparenting*)

Orangtua tidak memonitor perilaku anaknya ataupun mendukung ketertarikan mereka, karena orang tua sibuk dengan masalahnya sendiri dan cenderung mengabaikan tanggung jawab sebagai orang tua.

2. Pengasuhan Permisif yang Pemurah (*Permissive Indulgent Parenting*)

Pada pola ini orang tua masih terlibat dengan anaknya tetapi sedikit sekali menuntut atau mengendalikan mereka. Biasanya orang tua yang demikian

akan memanjakan, dan mengizinkan anak untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan. Pola asuh ini menunjukkan bagaimana orang tua masih terlibat dengan anaknya, tetapi memberi sedikit sekali control kepada mereka. Hal ini berkaitan dengan ketidakmampuan sosial, terutama dalam control diri. Jadi pola asuh *permisif indulgent*, orang tua memiliki tuntutan yang rendah dan tanggapan terlibat tinggi pada anak atau remaja.

Pola asuh permisif memberi kebebasan, dan anak diberikan kebebasan penuh untuk mengungkapkan keinginan dan kemampuannya dalam memilih. Oleh karena itu apabila tuntutan ini tidak dipenuhi maka akan terjadi hambatan perkembangan dan timbul penyimpangan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu anak harus diberikan kebebasan penuh serta dihindari penekanan terhadap keinginan dan kemauan anak, dan beri kebebasan berkembang apa adanya.

Pola asuh permisif orang tua, memberi kebebasan anak tanpa adanya norma-norma yang harus diikuti oleh anak. Mungkin karena orang tua sangat sayang (*over protection*) terhadap anak atau orang tua kurang dalam pengetahuannya. Pola asuh demikian ditandai dengan *nurturance* yang tinggi, namun rendah dalam tuntutan kedewasaan, kontrol dan komunikasi. Orang tua cenderung membebaskan anak anak tanpa batas, tidak mengendalikan anak, lemah dalam keteraturan hidup, dan tidak memberikan hukuman apabila anak melakukan kesalahan, dan tidak memiliki standar perilaku bagi anak, serta hanya memberikan sedikit perhatian dalam membina kemandirian dan kepercayaan diri anak. Orang tua yang memiliki pola asuh permisif cenderung membebaskan anak untuk

berbuat dan berperilaku secara bebas, kontrol orang tua dapat dikatakan sangat kurang, sehingga menyebabkan anak berperilaku seenaknya (Baumrind,1991).

Orang tua permisif *neglected* cenderung membebaskan anak untuk berbuat semaunya. Memang ada juga anak dengan pola ini mampu menguasai diri dan dapat berperilaku sesuai dengan norma, tetapi sebagian besar akibat pola asuh yang demikian telah menyebabkan anak lepas kontrol, bahkan cenderung berbuat negatif dalam lingkungan (Baumrind,1991).

Pola asuh permisif menunjukkan bahwa orang tua memberikan kebebasan yang penuh pada anak untuk berbuat seenaknya, berbuat serba boleh, dengan tanpa banyak dituntut kewajiban dan tanggung jawab. Orang tua selalu menerima, membenarkan atau malah mungkin tidak peduli terhadap perilaku anak, sehingga dengan demikian orang tua tidak pernah menghukum maupun memberi ganjaran kepada anak, serta adanya kekuasaan dan kehendak anak yang tampak dominan. Orang tua sangat rendah dalam kontrol terhadap perilaku anak, bimbingan dan arahan orang tua sangat kurang dalam mempersiapkan masa depan anak, dan hanya berperan untuk menyediakan sarana sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan anak. Dalam suasana keluarga permisif kemungkinan jarang sekali terjadi komunikasi antara anak dengan orang tua.

Pola asuh permisif *neglectfull* dapat mengakibatkan anak *out of control* (tidak terkendali) yang berarti anak bersikap tidak mentaati peraturan/norma yang berlaku sering melanggar norma-norma dan ketentuan yang ada dalam keluarga dan lingkungan masyarakat. Selain itu, sebagai akibat pola asuh orang tua yang

permisif ini menyebabkan kendala bagi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan tidak jarang anak mencari kelompok-kelompok yang dianggapnya mampu menerima apa yang dikehendakinya (Baumrind,1991).

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti memfokuskan penelitian terhadap pola asuh permisif orang tua yang pemurah (*Permissive Indulgent Parenting*) dimana pada pola ini orang tua masih terlibat dengan anaknya tetapi sedikit sekali menuntut atau mengendalikan mereka. Biasanya orang tua yang demikian akan memanjakan, dan mengizinkan anak untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan. Pola asuh ini menunjukkan bagaimana orang tua masih terlibat dengan anaknya, tetapi memberi sedikit sekali control kepada mereka. Hal ini berkaitan dengan ketidakmampuan sosial, terutama dalam kontrol diri. Jadi pola asuh *permisif indulgent*, orang tua memiliki tuntutan yang rendah dan tanggapan terlibat tinggi pada anak.

## **2. Aspek-aspek Pola Asuh Permisif Orang Tua**

Menurut Hurlock (1993), aspek-aspek pola asuh permisif orang tua adalah;

### **a. Kontrol yang sangat longgar terhadap anak**

Pola asuh permisif tidak menggunakan aturan – aturan ketat bahkan bimbinganpun jarang sekali diberikan sehingga tidak ada pengendalian dan pengontrolan serta tuntutan kepada anak. Kebebasan diberikan penuh dan anak diijinkan untuk membuat keputusan untuk dirinya sendiri tanpa pertimbangan orang tua dan boleh berperilaku menurut apa yang diinginkan tanpa ada kontrol dari orang tua.

b. Hukuman dan hadiah tidak diberikan

Tidak ada tindakan dari orang tua terhadap sikap anak, baik yang bersifat positif maupun negatif yang berupa hadiah atau hukuman.

c. Semua keputusan diserahkan pada anak

Kebebasan diberikan kepada anak sepenuhnya dalam pengambilan .

d. Orang tua bersikap bodoh/acuh tak acuh

Orang tua tidak peduli dengan tindakan anak yaitu dengan tidak ada batasan atau peraturan – peraturan tertentu dalam keluarga.

e. Pendidikan bersifat bebas

Orang tua membiarkan anaknya untuk belajar dengan caranya sendiri. Tidak memperhatikan pendidikan anak. Tidak ada perhatian khusus dan cenderung memberi kebebasan. Tidak ada arahan dan tuntutan dari orang tua.

Menurut Proboningrum (2001) aspek-aspek Pola Asuh Permisif orang tua antarlain :

a. Orang tua bersifat toleran terhadap anak

Orang tua tidak peduli dengan tindakan anak yaitu dengan tidak ada batasan atau peraturan-peraturan tertentu dalam keluarga.

b. Hukuman dan hadiah tidak pernah diberikan

Tidak ada tindakan dari orang tua terhadap sikap anak baik yang bersifat positif maupun negative, yang berupa hadiah atau hukuman.

c. Komunikasi hampir tidak ada

Orang tua dan anak jarang sekali terjalin komunikasi yang melibatkan kedua belah pihak yang aktif.

d. Semua keputusan diserahkan kepada anak

Kebebasan diberikan kepada anak sepenuhnya dalam pengambilan keputusan tanpa memperhatikan kebutuhannya.

e. Kontrol terhadap anak longgar

Tindakan orang tua yang tidak peduli dengan semua tindakan anak atau sikap anak.

Menurut Hurlock (1980) aspek – aspek pola asuh permisif orang tua diantaranya :

a. Tidak ada aturan

Orang tua tidak mengajarkan aturan pada anak. Orang tua menganggap bahwa melalui akibat dari perbuatannya sendiri anak akan belajar bagaimana berperilaku secara sosial.

b. Tidak ada hukuman

Karena orang tua tidak menerapkan aturan maka tidak diberlakukan hukuman jika anak melakukan kesalahan dan berperilaku sosial tidak baik.

c. Tidak ada hadiah

Orang tua tidak memberikan hadiah sebagai wujud penghargaan kepada anak meskipun anak telah berperilaku sosial yang baik.

Aspek pola asuh permisif orang tua menurut Baumrind (dalam Meggit, 2013) antara lain :

a. Penuh kehangatan dan penerimaan namun kurang kontrol

Orang tua biasanya memberikan pengawasan yang sangat longgar. Orang tua memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan pengawasan yang cukup. Orang tua cenderung tidak memperingatkan anaknya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan. Pola asuh orang tua tipe ini biasanya bersifat hangat, sehingga seringkali disukai anak – anak.

b. Menghargai kebebasan berekspresi anak

Orang tua tidak ikut campur dalam kehidupan anaknya. Orang tua cenderung mendorong anak untuk bersikap otonom, mendidik anak berdasarkan logika dan memberikan kebebasan anak untuk menentukan perilaku dan kegiatannya. Orang tua tidak tahu keberadaan mereka dan tidak cakap secara sosial, padahal anak membutuhkan perhatian orang tua ketika mereka melakukan sesuatu.

c. Tidak menetapkan batasan dan membiarkan anaknya menetapkan aturannya sendiri

Orang tua memberikan kebebasan pada anak tanpa adanya norma – norma yang harus diikuti oleh anak. Mungkin karena orang tua terlalu sayang terhadap anak atau orang tua kurang dalam pengetahuannya. Pola asuh



demikian ditandai dengan *nurturance* yang tinggi, namun rendah dalam tuntutan kedewasaan, kontrol dan komunikasi. Orang tua cenderung membebaskan anak – anak tanpa batas, tidak mengendalikan anak, lemah dalam keteraturan hidup, dan tidak memberikan hukuman apabila anak melakukan kesalahan, dan tidak memiliki standar perilaku bagi anak, serta hanya memberikan sedikit perhatian dalam membina kemandirian dan kepercayaan diri anak. Orang tua membebaskan anak untuk berbuat dan berperilaku secara bebas. Kontrol orang tua dapat dikatakan sangat bebas, sangat kurang, sehingga menyebabkan anak berperilaku seenaknya.

d. Tidak menuntut standar perilaku yang tinggi

Orang tua memberikan kebebasan yang penuh pada anak untuk berbuat seenaknya, berbuat serba boleh, dengan tanpa banyak dituntut kewajiban dan tanggung jawab. Orang tua selalu menerima, membenarkan atau bahkan mungkin tidak peduli terhadap perilaku anak. Dalam suasana keluarga permisif kemungkinan jarang sekali terjadi komunikasi antara anak dan orangtua

Skala pola asuh permisif orang tua menurut Baumrind (dalam Santrock, 2012) antara lain :

a. Penuh kehangatan dan keterlibatan dalam kehidupan anak (aspek keterlibatan orang tua)

Orang tua biasanya memberikan pengawasan yang sangat longgar. Orang tua memberikan kesempatan pada anak dan ikut terlibat dalam kehidupan

anak. Pola asuh orang tua tipe ini biasanya bersifat hangat, sehingga seringkali disukai anak – anak.

b. Kontrol terhadap anak kurang (aspek bimbingan)

Orang tua kurang memberikan arahan dan bimbingan pada anak, orang tua membiarkan anak melakukan hal yang dipilih sendiri tetapi kurang memperhatikan apakah anak perlu dibimbing atau tidak. Orang tua cenderung membebaskan anak – anak tanpa batas, tidak mengendalikan anak, lemah dalam keteraturan hidup, dan tidak memberikan hukuman apabila anak melakukan kesalahan, dan tidak memiliki standar perilaku bagi anak, serta hanya memberikan sedikit perhatian dalam membina kemandirian dan kepercayaan diri anak

c. Membiarkan anak melakukan yang mereka inginkan ( aspek kebebasan)

Orang tua memberikan kebebasan pada anak tanpa adanya norma – norma yang harus diikuti oleh anak. Mungkin karena orang tua terlalu sayang terhadap anak atau orang tua kurang dalam pengetahuannya. Pola asuh demikian ditandai dengan nurturance yang tinggi, namun rendah dalam tuntutan kedewasaan, control dan komunikasi..Orang tua membebaskan anak untuk berbuat dan berperilaku secara bebas. kontrol orang tua dapat dikatakan sangat bebas, sangat kurang, sehingga menyebabkan anak berperilaku seenaknya.

d. Kurang memberi tuntutan / kendali ( aspek kedisiplinan)

Orang tua memberikan kebebasan yang penuh pada anak untuk berbuat seenaknya, berbuat serba boleh, dengan tanpa banyak dituntut kewajiban

dan tanggung jawab. Orang tua selalu menerima, membenarkan atau bahkan mungkin tidak peduli terhadap perilaku anak. Dalam suasana keluarga permisif kemungkinan jarang sekali terjadi komunikasi antara anak dan orangtua

Berdasarkan uraian diatas peneliti menggunakan skala pola asuh permisif orang tua menurut Baumrind (dalam Santrock, 2012) yang meliputi aspek keterlibatan orang tua dimana orang tua penuh kehangatan dan keterlibatan dalam kehidupan anak, aspek bimbingan dimana orang tua kurang dalam membimbing atau memberi kontrol terhadap anak, aspek kebebasan dimana membiarkan anak melakukan yang mereka inginkan, aspek kedisiplinan dimana orang tua kurang memberi tuntutan / kendali terhadap anak.

### **C. Hubungan Pola Asuh Permisif Orang Tua dengan Intensitas**

#### **Bermain *Gadget* pada Anak Usia Dini**

Menurut (Prianggoro, Hasto. 2014) *Gadget yang* seharusnya 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*. Jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38

persen menjeri 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain (ParentsIndonesia.com, 2013). Orang tua sering menggunakan *gadget* untuk sebagai alat dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas atau masa *golden age* (Widiawati & Sugiman, 2014). Menurut Widjanarko dkk (2015) salah satu faktor yang berpengaruh terhadap intensitas anak bermain *gadget* adalah pola asuh orang tua, yaitu pola asuh permisif yang 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. Pendapat ini juga diperkuat oleh (Efendi, 2014), yang menyatakan bahwa pola asuh seperti diatas merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Sikap – sikap orang tua yang seperti di atas sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri anak. Anak yang terlalu dimanja atau diberi kebebasan menimbulkan anak yang kurang kontrol dan dapat meningkatkan intensitas anak bermain *gadget*.

Salah satu pola asuh yang dapat memicu munculnya perilaku bermain *gadget* adalah pola asuh orang tua permisif. Menurut (Hurlock, 1980) pola asuh permisif orang tua dimana pola asuh ini memiliki disiplin yang lemah. Pola asuh

permisif ditandai dengan sikap orang tua yang bersifat hangat, memanjakan anak – anak, memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya, tidak ada teguran jika anak –anak berada dalam bahaya, serta sedikit bimbingan dari orang tua sehingga pola asuh dengan orang tua permisif akan menghasilkan anak impulsif, agresif, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri, dan kurang matang secara sosial sehingga kurangnya disiplin dari orang tua membuat anak lebih bebas menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*. Pola asuh permisif orang tua menurut Baumrind (dalam Santrock, 2012) dimana orang tua penuh kehangatan dan keterlibatan dalam kehidupan anak, orang tua kurang dalam membimbing atau memberi kontrol terhadap anak, membiarkan anak melakukan yang mereka inginkan, dan orang tua kurang memberi tuntutan / kendali terhadap anak dapat memicu tingginya intensitas bermain *gadget* anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pola asuh permisif orang tua memiliki hubungan positif terhadap intensitas bermain *gadget* pada anak usia dini.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis yang diajukan yang diajukan yaitu terdapat hubungan yang positif antara pola asuh permisif orang tua dengan intensitas perilaku bermain *gadget* pada anak usia dini. Semakin tinggi pola asuh

permissif orang tua maka cenderung semakin tinggi intensitas bermain *gadget* pada anak usia dini dan sebaliknya, semakin rendah pola asuh permissif orang tua maka intensitas perilaku bermain *gadget* pada anak usia dini cenderung semakin rendah.