



Jurnal Social Library

Available online <https://penelitimuda.com/index.php/SL/index>

Pengaruh Pola Asuh Permisif (Menggunakan Gadget) Terhadap Kerusakan Mata Pada Masa Bayi

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

Farida Hanum Siregar^(1*), Annisa Fitri Mulyani⁽²⁾, Isti Novia Ramadhani⁽³⁾
& Windy Mayang Sari⁽⁴⁾

Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

*Corresponding author: E-mail: farida@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pola asuh permisif terhadap penggunaan gawai terhadap kerusakan mata pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kausalitas dengan menggunakan sampel 35 orang tua di wilayah Assam Geumbang atau menganalisis subjek penelitian. Sampling probabilistik digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel secara acak, yaitu pengambilan sampel secara acak. Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Kuesioner disebarakan secara online menggunakan layanan Google Form. Karakteristik responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin dan usia. Menurut data, jenis kelamin didominasi oleh total 22 perempuan (ibu). Sedangkan laki-laki (ayah) berjumlah 13 orang. Usia keseluruhan responden adalah 19-54 tahun. Analisis data menunjukkan bahwa pola asuh permisif (menggunakan gadget) berdampak pada kerusakan mata pada anak. Data penelitian menunjukkan bahwa variabel pola asuh permisif adalah koefisien Shapiro-Wilk = 0,955, signifikansi atau $p = 0,164$, dan variabel kerusakan mata pada anak adalah Shapiro-Wilk = 0,671 dan signifikansi atau $p = <,001$

Kata Kunci: Pola Asuh Permisif; Gadget; Kerusakan Mata.

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

Keywords: Permissive Parenting; Gadgets; Eye Damage.

How to Cite: Siregar, F. H., Mullani, A. F., Rahmadhani, I. N. & Sari, W. M., 2021, Pengaruh Pola Asuh Permisif (Menggunakan Gadget) Terhadap Kerusakan Mata Pada Masa Bayi, *Jurnal Social Library*, 1 (3): 96-100.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia yang dimulai dari kesederhanaan, kini telah menjadi kehidupan yang sangat modern. Di era sekarang ini, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara yang praktis. Ini adalah efek dari keberadaan teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat membuat dunia teknologi semakin canggih. Komunikasi yang dulunya membutuhkan waktu lama untuk disampaikan, kini menjadi teknologi, membuat segalanya terasa begitu cepat dan seakan tanpa jarak.

Pada awalnya, teknologi diciptakan untuk memudahkan segala aktivitas manusia. Saat ini teknologi semakin berkembang pesat dan canggih seiring dengan perkembangan zaman, dan semakin banyak fungsi tambahan teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah gadget. Pada masa awal mereka, gadget hanya dimiliki oleh kelompok tertentu yang benar-benar diperlukan untuk menjalankan tugasnya dengan baik. Gadget bukan lagi alat komunikasi, tetapi alat untuk membuat dan menghibur dengan suara, teks, foto, dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk mendapatkan gadget. Hal ini dikarenakan gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga gaya hidup, tren, dan gengsi di seluruh masyarakat (dalam Kogoya, 2015). Gadget dapat memiliki dampak besar pada nilai-nilai budaya. Pengguna gadget saat ini tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Namun, hampir semua orang, termasuk anak-anak dan balita, menggunakan gadget dalam aktivitasnya sehari-hari. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat bagi orang-orang tertentu.

Namun, banyak dampak negatif penggunaan gadget bagi remaja, anak-anak bahkan balita.

Kebanyakan orang menggunakan gadget untuk komunikasi, pekerjaan atau urusan bisnis, pencarian informasi, atau hiburan. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, memungkinkan orang tua untuk melakukan aktivitas dengan tenang tanpa khawatir anaknya bisa berkeliaran, bermain kotor, memberantakkan rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktivitas orang tua. Anak-anak dapat mengoperasikan gadget dengan mahir dan fokus pada permainan atau aplikasi lainnya.

Banyak orang tua saat ini percaya bahwa gadget dapat dengan aman dan mudah mengawasi teman bermain mereka. Maka peran orang tua kini telah tergantikan oleh perangkat yang dianggap teman bermain. Padahal, perlu diperhatikan bahwa masa perkembangan anak yang sangat sensitif adalah masa bayi 1-5 tahun, yang sering disebut dengan masa keemasan. Semua informasi dengan cepat diserap ketika anak-anak berada di tahun-tahun emas mereka. Mereka menjadi peniru yang dapat diandalkan, lebih pintar dari yang kita pikirkan, lebih pintar dari yang terlihat, dan akan menjadi dasar untuk membentuk kepribadian, dan kemampuan kognitif kita.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan studi kuantitatif *ex-post-facto* (korelasi kausalitas) dengan pendekatan korelasional untuk menentukan sebab akibat.

Populasi penelitian ini adalah jumlah orang tua yang memberikan gadget kepada anak usia 3-10 tahun di lingkungan Asam Kumbang (dengan karakteristik

orang tua memberikan gadget kepada anak saat anaknya menangis, dan anak dapat bebas bermain dengan gadget tanpa belajar) yang berjumlah 50 orang.

Sampel untuk penelitian ini menggunakan 35 orang dari populasi. Dalam penelitian ini, kami menggunakan teknik random sampling.

Pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket. Menurut Sutrisno Hadi (2001), angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan tentang masalah yang sedang diteliti. Metode survei ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

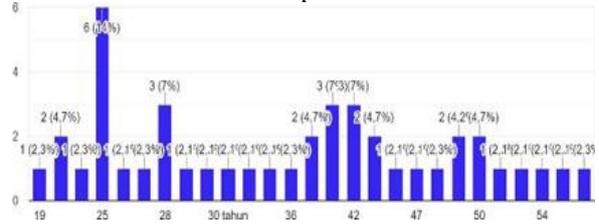
Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala. Metode skala ini digunakan untuk mengukur pengaruh pola asuh permisif (menggunakan gadget) terhadap kerusakan mata pada masa balita. Mengingat skala dapat digunakan untuk mengungkapkan variabel independen yang termasuk dalam penelitian ini, maka digunakan metode skala yang dimodifikasi dari skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

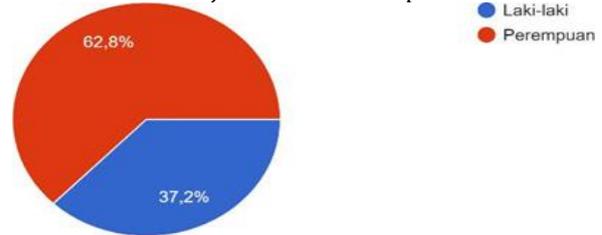
Pengumpulan data kuantitatif penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada orang tua di wilayah Asam Kumbang, Medan. Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Kuesioner disebar secara online menggunakan layanan google-form. Karakteristik responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin dan usia. Menurut data, jenis kelamin didominasi oleh total 22 perempuan (ibu). Sedangkan laki-laki (ayah) berjumlah 13 orang. Usia keseluruhan reesponden

berada pada kisaran 19-54 tahun. Jelasnya dapat dilihat grafik di bawah ini.

Gambar 1. Grafik usia responde



Gambar 2. Grafik jenis kelamin responden



Pengujian validitas alat ukur dilakukan dengan mengkorelasikan skor untuk setiap item dengan skor total. Jadi untuk mendapatkan koefisien korelasi antara skor item dan 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 pada $p = 0,144$. Karena

memiliki nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh linier antara pola asuh permisif dengan gangguan karena pola hubungan antara variabel pola asuh permisif anak dengan variabel kerusakan mata anak bersifat linier. Uraian selengkapnya dapat dilihat pada 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

Descriptives

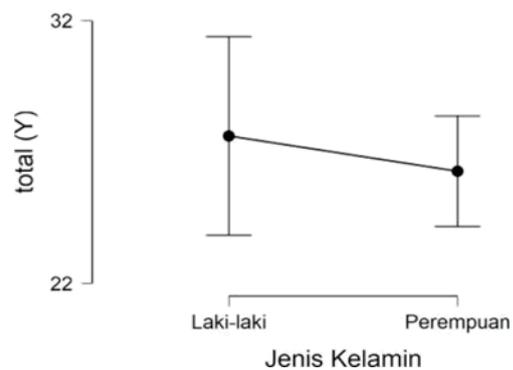
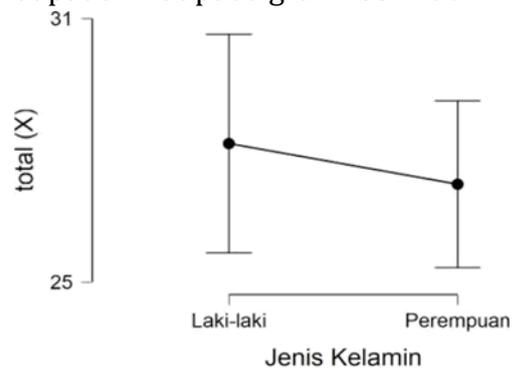
Group Descriptives

	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.

Untuk melihat gambaran umum penelitian ini mengenai perilaku pola asuh

permisif (dalam penggunaan gadget), dapat dilihat pada grafik berikut.



Hasil penelitian tentang perilaku pengasuhan orang tua yang lalai di daerah Asam Kumbang, ditemukan bahwa sebagian besar responden perempuan memiliki tingkat perilaku pengasuhan permisif yang lebih rendah daripada responden laki-laki. Artinya banyak orang tua (perempuan) di daerah tersebut masih menerapkan pola asuh permisif (menggunakan gadget), sehingga mengakibatkan kerusakan mata pada anak.

Pola asuh adalah interaksi antara orang tua dan anak, dimana orang tua memenuhi kebutuhan anaknya, mendidik, membimbing, dan menanamkan nilai-nilai disiplin baik perilaku maupun pengetahuan, agar tumbuh kembang anak berkembang secara optimal dengan penguatan yang diberikan orang tua.

Tipe pola asuh dibagi menjadi tiga jenis: pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Pola

asuh permisif adalah pola asuh dimana orang tua memberikan kebebasan yang seluas-luasnya kepada anaknya agar dapat mengontrol diri, anak tidak dituntut untuk bertanggung jawab dan tidak banyak kontrol oleh orang tua. Gaya pengasuhan ini memberikan pengawasan yang sangat longgar. Beri anak Anda kesempatan untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang memadai. Mereka cenderung tidak memarahi atau memperingatkan anak-anak ketika mereka dalam bahaya, dan sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka. Tapi orang tua tipe ini hangat, sehingga anak-anak sering menyukainya.

Wahyuningsih (2003:129) berpendapat bahwa permisif dapat diartikan sebagai orang tua yang membolehkan atau suka menoleransi. Gaya pengasuhan ini mengambil pendekatan yang sangat responsif (mau mendengarkan) tetapi cenderung terlalu longgar. Mereka mengambil pendekatan yang sangat murah hati kepada anak-anak. Orang tua relatif hangat dan menerima anak-anak mereka apa adanya. Septiari (2012:171) mengatakan bahwa orang tua membiarkan anaknya melakukan apa saja. Orang tua menerima untuk memiliki kehangatan, cenderung memanjakan. Menerima apa adanya cenderung memberi anak kebebasan untuk melakukan apa saja. Menurut Wiyani (2016: 197), pola asuh permisif adalah pola asuh yang menunjukkan sikap orang tua yang cenderung meninggalkan anaknya untuk melakukan berbagai hal. Orang tua berasumsi bahwa anak mereka memiliki alasan positif untuk melakukannya. Orang tua tidak terlalu terlibat dalam urusan anak-anaknya. Orang tua percaya bahwa anak-anak

mereka dapat memilih yang terbaik untuk diri mereka sendiri.

Secara umum, pola asuh permisif ditandai dengan:

- a. 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:

- a. Orang tua tidak peduli terhadap masalah yang dihadapi oleh anaknya.
- b. Orang tua tidak peduli terhadap kegiatan kelompok yang diikuti oleh anaknya.
- c. 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

Teknologi berkembang begitu pesat sehingga anak-anak yang dahulu lebih suka bermain dengan temannya beralih ke bermain game atau menonton TV. Ada banyak faktor yang dapat merusak mata anak, saat dipaksakan untuk fokus dan menatap layar gadget terlalu lama bisa menyebabkan mata mengalami gangguan penglihatan. Layar gadget dengan tulisan lebih kecil dari yang tertulis di buku atau bahan cetak lainnya meningkatkan kebutuhan visual pengguna dengan membuat jarak membaca lebih dekat, yang mengarah ke gejala visual seperti ketegangan mata, penglihatan kabur, pusing, dan mata merah, mata kering dan gejala ketidaknyamanan visual lainnya.

Untuk menghindari kerusakan lebih lanjut pada mata anak, kebutuhan penggunaan gadget dapat diatasi sebagai berikut:

- a. Batas waktu penggunaan gadget
- b. Sesuaikan jarak gadget dengan mata anak
- c. Hindari menggunakan gadget di bawah sinar matahari
- d. Jangan menggunakan alat dalam posisi terlentang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis di atas maka, pola asuh permisif orang tua di wilayah Asam Kumbang

termasuk dalam kategori tinggi. Kesadaran orang tua tentang kerusakan mata akibat gadget pada anak 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.