



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 446-458

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.575

## **Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 4-5 Tahun dalam Keluarga dengan Pola Asuh Permisif**

**Sika Regiana<sup>1</sup>, Lizza Suzanti<sup>2</sup>, dan Rr. Deni Widjayatri<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun dalam keluarga yang menerapkan pola asuh permisif, jenis konten yang diakses, perubahan perilaku, konsentrasi, dan interaksi sosial anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif melalui studi kasus. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyampaian data dan penarikan kesimpulan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif melalui studi kasus. Hasil penelitian ini diperoleh melalui analisis wawancara dengan orang tua dan pengamatan langsung saat anak menggunakan gadget. Penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh permisif dalam penggunaan gadget dapat mengurangi interaksi antara orang tua dan anak, serta mempengaruhi pengawasan dan pengaturan batasan penggunaan gadget, termasuk dalam hal pengawasan waktu dan jenis konten yang diakses oleh anak. Selain itu, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam bagaimana pola asuh permisif memengaruhi kemampuan anak untuk berkonsentrasi, yang merupakan faktor penting dalam perkembangan anak. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan arahan kepada orang tua dalam mengelola penggunaan gadget yang cocok untuk anak dengan menerapkan kebijakan yang sesuai. Hal ini akan memungkinkan orang tua untuk memastikan bahwa anak-anak mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik di lingkungan yang seimbang dan mendukung.

**Kata Kunci :** Anak; Gadget; Pola Asuh Permisif

**ABSTRACT.** This study aims to determine the use of gadgets in children aged 4-5 years in families that implement permissive parenting, changes in children's behavior, concentration and social interactions. The research method used is qualitative research through case studies. Data collection through observation, interviews and documentation. The data analysis used is data collection, data reduction, data delivery and conclusion drawing. The research method used is qualitative research through case studies. The results of this research were obtained through analysis of interviews with parents and direct observations when children used gadgets. This research shows that permissive parenting patterns in gadget use can reduce interaction between parents and children, as well as influence supervision and setting limits on gadget use, including in terms of monitoring the time and type of content accessed by children. In addition, this research provides a deeper understanding of how permissive parenting affects a child's ability to concentrate, which is an important factor in child development. The hope is that this research can provide direction to parents in managing the use of gadgets that are suitable for children by implementing appropriate policies. This will enable parents to ensure that their children can grow and develop well in a balanced and supportive environment.

**Keyword :** Children; Gadgets; Permissive Parenting

Copyright (c) 2024 Sika Regiana dkk

✉ Corresponding author : Rr. Deni Widjayatri

Email Address : deniwidjayatri@upi.edu

Received 17 April 2024, Accepted 15 Mei 2024, Published 17 Mei 2024

## PENDAHULUAN

Pada masa kini, perkembangan *gadget* melekat dari kehidupan manusia. *Gadget* memiliki manfaat seperti membantu hidup manusia menjadi lebih praktis termasuk menyediakan informasi sehingga mudah dicari dan memfasilitasi dalam bersosialisasi tanpa terkendala jarak [1]. Keseimbangan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari perlu dipertimbangkan, sehingga tidak berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental termasuk hubungan sosial antar lingkungan karena hal tersebut dapat mengganggu kinerja baik ditempat kerja maupun disekolah [2]. Penggunaan *gadget* secara berlebihan tergantung dari pengelolaan seseorang secara sadar [3]. *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari dapat diakses dimanapun dan kapanpun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Penggunaan *gadget* mulai banyak digunakan oleh anak-anak, dikarenakan berbagai fitur aplikasi yang dapat membuat anak lebih tertarik [4]. *Gadget* pada anak biasanya digunakan untuk mengurangi rasa bosan, menonton video animasi, melepas kejenuhan ketika ditinggal orang tua bekerja dan mendapat informasi menarik. *Gadget* menarik bagi anak karena gadget menampilkan suara, gambar, warna, dimensi gerak-gerak dan lagu sekaligus di dalam *gadget* menawarkan berbagai fungsi, misalnya bermain *game*, menonton video animasi dan mendengarkan musik [5].

Selain memiliki manfaat positif, penggunaan *gadget* oleh anak menimbulkan konsekuensi negatif pada Kesehatan mental serta dapat berpengaruh pada fisik mata [6]. Kesehatan fisik berupa radiasi pada mata dapat mengganggu penglihatan [7]. Kesehatan mental yang terjadi pada anak apabila terlalu banyak menatap layar *gadget* dengan durasi lama biasanya menutup diri, mudah marah dan tidak menghiraukan sesuatu yang berada didekatnya [8]. Saat ini, durasi penggunaan *gadget* pada anak telah menjadi perhatian utama di berbagai kalangan, anak cenderung menghabiskan waktu yang lebih lama di depan layar *gadget*, terutama untuk bermain *game* ataupun menonton video [9]. Durasi penggunaan *gadget* yang berkepanjangan dapat menyebabkan masalah pada gangguan tidur, kelelahan mata dan postur tubuh tidak seimbang karena terlalu banyak duduk [10].

Berbagai penelitian yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh permisif dapat memberikan kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah, di mana orang tua yang cenderung memanjakan dan tidak memberikan batasan yang jelas dapat memicu perilaku kecanduan *gadget* pada anak. Kemudian penggunaan *gadget* pada anak, pola asuh permisif dapat menjadi pemicu kecanduan. Dan penelitian pada subjek dengan keluarga permisif menunjukkan penggunaan *smartphone* dapat membawa dampak positif seperti memungkinkan orang tua untuk mengawasi kegiatan anak dari jarak jauh, menjaga anak agar tidak mengganggu saat orang tua sedang bekerja, dan membantu menenangkan anak dalam berbagai aktivitas. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu terlihat dalam durasi dalam penggunaan *gadget* yang terdapat lebih dari 5 jam dalam sehari. Dampak negatifnya adalah potensi terjadinya kecanduan karena orang tua tidak memberlakukan batasan yang jelas terkait durasi dan frekuensi penggunaan *smartphone* oleh anak [11].

Penelitian ini memfokuskan durasi penggunaan *gadget* pada anak, durasi penggunaan *gadget* yang dilakukan lebih dari 2 jam dapat berdampak pada

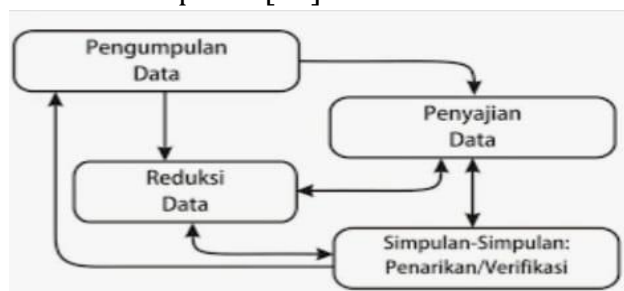
perkembangan emosional seperti mudah marah, sulit tidur dan berkurangnya waktu belajar. Faktor yang mempengaruhinya adalah kurangnya pengawasan dan keterlibatan orang tua. Keterlibatan orang tua dapat memberikan kegiatan untuk mengembangkan diri serta mengoptimalkan potensi anak melalui kegiatan-kegiatan positif seperti kelas memasak, kelas seni dan kerajinan ataupun bermain peran [12]. Pola asuh permisif cenderung memberi kebebasan dan memiliki kekurangan dalam pengawasan [13]. Kegiatan bermain *gadget* menjadi kebiasaan sehari-hari bagi anak, baik frekuensi harian maupun dengan durasi waktu yang signifikan dalam menggunakan *gadget* selama 1-2 jam per/hari [14]. Sebanyak 72,7 persen atau 24 anak sering bermain *gadget* dan sisanya hanya 27,3 persen atau 9 anak yang menyatakan jarang bermain *gadget*. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sebagian aktif dengan durasi sering bermain *gadget* [15]. Hal ini sangat mengkhawatirkan bagi perkembangan kesehatan mental dan fisik anak. Sebagai calon pendidik, peneliti memiliki minat khusus untuk meneliti lebih lanjut terkait dampak negatif pola asuh permisif dalam penggunaan *gadget*.

Hal tersebut terlihat dalam observasi yang dilakukan peneliti selama 3 bulan dalam program praktik mengajar di TK Al-Azhar 10 Serang pada anak berinisial J yang bertempat tinggal di Kampung Muntil Cikulur Serang Banten. Ketika guru melaksanakan proses kegiatan semua anak bisa memfokuskan 5-15 menit dengan tertib dan menyelesaikan pekerjaannya. Anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti dan menyelesaikan urutan kegiatan serta menghasilkan produk. Walaupun ketika proses terjadi penurunan semangat dan sikap belajar. Hal itu merupakan suatu yang umum bagi anak. Sementara J berbeda dengan anak lainnya. J merupakan anak yang cenderung kesulitan dalam mengatur emosinya, sulit berkonsentrasi, memiliki sikap belajar yang kurang dalam menyelesaikan pekerjaannya, apabila guru mengingatkan selalu tantrum, diajarkan kerjasama namun tidak bisa mengkoordinasikan dalam bentuk kelompok. Meskipun diberi permainan edukatif, aktivitas *sains* atau seni dengan waktu yang sudah ditentukan, J terus melakukan kesalahan pola perilaku yang sama berulang kali. Salah satu tantangan yang dihadapi J adalah pemberian batasan penggunaan *gadget* oleh orang tua. Jika J terus dibiarkan dalam menggunakan *gadget* tanpa batasan dan durasi yang jelas serta menggunakan *gadget* dengan waktu yang lebih luas. Hal ini dapat menyebabkan J kesulitan dalam beradaptasi dengan teman-teman lainnya dan sulit dalam mengikuti pembelajaran dikelas secara efektif dan optimal.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus tentang penggunaan *gadget* pada anak dengan pola asuh permisif. Subjek anak usia 4 tahun berinisial J dan ibunya berinisial N di Kampung Muntil Cikulur Serang Banten. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi yang bertujuan untuk mengukur penggunaan *gadget* dengan pola asuh permisif yang dapat dilihat dari 5 indikator yaitu keterbatasan waktu, kurangnya perhatian orang tua, kebebasan waktu anak, durasi penggunaan *gadget* dan rutinitas

penggunaan *gadget*. Seperti ditunjukkan pada Tabel 1. Adapun teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan [16].



**Gambar 6.** Teknik analisis data dari model Miles dan Huberman

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

No.	Aspek	Indikator
1	Jenis <i>gadget</i> yang digunakan	Jenis <i>gadget</i> yang digunakan oleh anak: a. <i>Smartphone</i> b. Tablet c. Laptop d. Lainnya
2	Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	Lamanya waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i> dalam satu hari
3	Aktivitas anak pada <i>gadget</i>	Jenis konten yang dilihat anak dengan menggunakan <i>gadget</i> : a. Youtube b. Tiktok c. Game d. Lainnya
4	Aktivitas orang tua dalam sehari-hari	Kegiatan yang dilakukan orang tua dalam menjalankan kesehariannya: a. Jenis pekerjaan orang tua b. Lamanya waktu orang tua berada dirumah c. Aktivitas yang dilakukan orang tua bersama anak
5	Pengawasan orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> oleh anak	Kebijakan orang tua dalam memberikan bentuk pengawasan terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak melalui: a. Komunikasi b. Pengetahuan c. Sikap
6	Persepsi orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> oleh anak	Persepsi orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> oleh anak yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang: a. Persepsi positif b. Persepsi negatif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, J merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. J memiliki 1 kakak laki-laki berusia 17 tahun berinisial R yang duduk dibangku SMA. Ayah J berinisial M memiliki pekerjaan sebagai notaris dan ibunya berinisial N sebagai PNS. J adalah seorang pengguna *gadget*. Jenis *gadget* yang digunakan setiap harinya ialah *smartphone* untuk bermain game dan menonton video animasi dari pada untuk kegiatan belajar atau permainan edukasi. Setiap hari menggunakan *smartphone* untuk bermain game semakin panjang. Bagi J, *smartphone* sebagai hiburan untuk berlama-lama mengakses segala hal yang diinginkannya. *Gadget* memiliki fungsi dalam mengakses fitur-fitur secara praktis [17]. Dengan kesibukan orang tua yang bekerja, J merasa memiliki banyak waktu untuk mengakses, karena pengawasan yang kurang memadai dari orang tua setiap harinya. Orang tua dalam kategori pola asuh permisif. Karena, pola asuh permisif merupakan gaya pengasuhan di mana orang tua terlibat secara mendalam dalam kehidupan anak-anak mereka dengan memberlakukan sedikit batasan atau kendali terhadap mereka. Gaya pengasuhan permisif ini seringkali dikaitkan dengan kurangnya kompetensi sosial pada anak, terutama dalam hal kurangnya kemampuan untuk mengendalikan diri [18].

Durasi penggunaan *gadget* yang biasa dilakukan J per harinya sekitar 4-5 jam. Namun, ketika akhir pekan akan bertambah dengan durasi fluktuatif sekitar 6 jam. Kebiasaan ini biasa dilakukan orang tua memberikan anak *gadget* dengan durasi yang cukup lama, sehingga mengakibatkan anak [15]. Penyebab J adiktif terhadap *gadget* antara lain bermain *game* dan menonton tayangan video animasi. Ketergantungan J pada *gadget* juga mengakibatkan J kurang tertarik dalam mengasah minat dan bakat. Ketergantungan J pada *gadget* juga mengakibatkan J kurang tidur dan kurang berpartisipasi dalam interaksi sosial di sekolah. Berdasarkan wawancara kepada wali kelas anak J, mengatakan bahwa: *"saya mengakui bahwa J sering tidur selama jam pelajaran berlangsung di kelas, hingga berakhirnya waktu belajar. Namun, karena saya telah mendapatkan informasi dari orang tua J mengenai kegiatan J dirumah terlalu banyak bermain gadget. Saya mengerti bahwa ini mungkin disebabkan oleh faktor gadget. Oleh karena itu, ketika melihat J tertidur, saya dengan sigap memberikan bantal dan memberikannya kesempatan untuk tidur sejenak"*. Hasil wawancara, 18 November 2024.

Ketika seharusnya berinteraksi dengan teman sekelas atau berkomunikasi dengan guru, namun hal yang dilakukan J seringkali tergoda untuk bermain *gadget* di kelas. Kondisi tersebut terlihat pada saat J membawa *gadget* ke sekolah menggunakannya pada saat jam belajar berlangsung di kelas A1. *Gadget* yang dibawa oleh J membuat teman-teman lainnya menjadi tidak fokus dan terganggu, tetapi juga mengganggu proses pembelajaran di kelas. Namun, aktivitas tersebut tidak menghalangi J untuk tetap terpaku dengan aktivitas layar *gadget*. Penggunaan *gadget* yang dilakukan J membuat keterlibatan dalam pembelajaran di kelas semakin berkurang. Guru sudah memberikan pemahaman kepada J mengenai resiko dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Melalui komunikasi yang terbuka dan penuh perhatian, guru menjelaskan secara langsung kepada J mengenai dampak negatif yang mungkin timbul akibat ketergantungan pada *gadget*, seperti gangguan dalam belajar, kurangnya interaksi

sosial, dan potensi masalah kesehatan mental. Radiasi gelombang elektromagnetik yang diraskan anak lebih tinggi apabila terlalu banyak menggunakan gadget dan daya konsentrasi juga akan berkurang dengan adanya *game* yang diakses tidak ada unsur pembelajaran [19].

Meskipun guru telah mencoba memberikan pemahaman yang lebih kepada J, namun J terus menggunakan *gadget* di kelas tanpa memperhatikan atau mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru. Sikap ini menunjukkan bahwa J telah terbiasa dengan menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget*-nya dan sulit untuk mengubah kebiasaan tersebut. Akibatnya, guru terkadang terpaksa untuk memperbolehkan J untuk tetap bermain *gadget* di kelas dan berusaha menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif. atau menyebabkan gangguan di kelas. Meskipun ini bukanlah solusi yang ideal, namun keputusan ini diambil dengan pertimbangan untuk menjaga keseimbangan suasana kelas dan memastikan bahwa pembelajaran bagi siswa lainnya tetap berjalan lancar. J terlihat lebih semakin menyendiri diantara teman-teman lainnya dan memilih terpaku pada *gadget*-nya. Selain itu, J lebih memilih untuk menghabiskan waktu bermain dan meminum susu dari botol pribadinya yang selalu dibawanya seperti dapat diamati pada gambar 1-3.



**Gambar 1. Anak bermain gadget di dalam kelas**



**Gambar 2. Anak asyik bermain sendiri, ketika teman lainnya sedang melakukan pembelajaran**



**Gambar 3. Anak terlihat sedang memegang susu dari botol, sementara anak lainnya fokus pada kegiatan belajar**

Hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas, diperoleh informasi: “Setelah libur tengah semester yang berlangsung hampir dua minggu, perkembangan dalam bermain gadget mengalami peningkatan, karena selama liburan tersebut orang tua selalu memberikan gadget kepadanya di rumah. Akibatnya, ketika kembali masuk sekolah, J menjadi berani membawa gadget ke sekolah, bahkan jika permintaannya tidak dipenuhi, ia menangis dan enggan pergi ke sekolah. Selain itu, J juga mulai berani minum susu botol di kelas dan tidak lagi merasa malu dengan teman-temannya”. Hasil wawancara, 23 Februari 2024. Salah satu konten yang membuat J tertarik melalui *gadget* adalah game online seperti *My Talking Tom Friends*, *Sakura School Simulator*, dan *Subway Surfers*. Selain itu, terkadang J tertarik pada platform video seperti Tiktok dan Youtube, karena J dapat menemukan berbagai macam konten video animasi. Meskipun demikian, penting bagi orang tua memantau jenis aplikasi apa saja yang dibuka oleh anak. Setiap hari, konten yang sering J lihat dan mainkan melalui *gadget* adalah game *My Talking Tom Friends*, video animasi Upin & Ipin serta animasi lainnya yang dapat ditonton melalui Youtube dan Tiktok. Ketiganya menjadi pilihan utamanya ketika J sedang merasa bosan, sehingga J seringkali memilih untuk bermain *gadget*. Pada saat anak menggunakan *gadget*, anak lebih menyukai jenis konten yang disukainya [20]. Karena J dapat menemukan berbagai macam konten video animasi. Meskipun demikian, penting bagi orang tua memantau jenis aplikasi apa saja yang dibuka oleh anak.



**Gambar 4. Anak bermain game setiap harinya yaitu *My Talking Tom Friends***

Ketika dilakukan penelitian lebih lanjut, terpantau J terlihat memilih untuk bermain sendiri dengan *gadget* saat kedua orang tuanya sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Meskipun ruang tamu seharusnya menjadi tempat untuk bersama-sama berkumpul, namun ruangan tersebut menjadi sebuah tempat pribadi untuk menghabiskan waktu dengan *gadget* yang lebih menarik perhatiannya. Orang tua J memiliki kesibukan dalam bidang pekerjaannya masing-masing. Ayahnya berinisial M bekerja sebagai notaris, seringkali berurusan dengan jadwal yang padat untuk menyelesaikan transaksi hukum kliennya, sementara ibunya berinisial N seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS) di SMP dengan jam kerja 09.00-17.00. Orang tua J memiliki 2 anak laki-laki. Anak pertama berinisial R yang masih duduk dibangku kelas 2 SMA sementara itu, anak kedua berinisial J yang masih berada di tingkat Taman Kanak-kanak.

Peranan R sebagai kakak sangat terlihat dalam interaksi sehari-hari. Salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh R adalah mengajak J untuk bermain bersama dengan menggunakan *gadget*. Terkadang R juga mengajak J untuk bermain tanpa menggunakan *gadget*, namun faktanya bahwa keduanya lebih sering bermain dengan *gadget*. Meskipun keduanya aktif dalam bermain *gadget*, R selalu mencoba untuk menciptakan momen bermain yang menyenangkan bersama J. R dan J sering kali terlihat menghabiskan waktu bersama di kamar pada malam hari. Keduanya duduk bersebelahan, sibuk dengan layar *gadget*-nya masing-masing. Kondisi ini menggambarkan kedekatan antar adik dan kakak. Namun, penting bagi R untuk memperhatikan J dalam memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* dengan bijak dan seimbang.

Disamping itu, keterlibatan orang tua sangat penting untuk memberi pengawasan kepada anak terkait batas waktu toleransi penggunaan *gadget*. Dalam konteks ini, orang tua J kurang memperhatikan hal tersebut. Hal ini disebabkan, karena orang tua J pulang kerja larut malam. Namun, orang tua J selalu berusaha menyempatkan waktu memberikan pengawasan kepada J di sela-sela waktunya. Walaupun terkadang belum mencukupi. Akibatnya, pengawasan yang diberikan orang tua J kepada J masih terbilang kurang. Kekurangan waktu yang dimiliki orang tua J membuat J kecenderungan untuk banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* tanpa pengawasan yang memadai. Orang tua J cenderung memberikan kebebasan dalam menggunakan *gadget*, sehingga kurangnya komunikasi dengan J juga dapat menghambat pembentukan hubungan yang sehat antar pribadi. Kebebasan yang diberikan, membuat J termasuk ke dalam ciri pola asuh permisif. Dimana, pada pola asuh permisif diartikan sebagai tingkat kontrol yang rendah dari orang tua kepada anak.

Apabila kontrol yang diberikan orang tua kepada anak rendah, dapat mengakibatkan interaksi antar keduanya saling terabaikan. Orang tua J mungkin tidak menyadari perubahan dalam kehidupan J jika interaksi dan komunikasi tidak terjalin secara efektif. Maka, akan membuat J sulit untuk membuka diri atau berbagi perasaan, serta menjadi pribadi individualis [21]. Hal ini dapat mempersulit terbentuknya ikatan hubungan antara orang tua dengan anak. Inilah mengapa, bagi orang dewasa terlibat secara langsung dalam penggunaan *gadget* pada anak serta memastikan komunikasi



antara keduanya berjalan secara seimbang. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu N: “iya betul mbak, dari anak J usia 2 tahun saya kurang dekat dengan anak J. Saya terpaksa menitipkan anak J kepada orang tua saya, karena faktor pekerjaan”. Hasil wawancara, 27 Februari 2024. Berdasarkan wawancara dengan ibu N diketahui sudah menggunakan *gadget* sejak usia 2 tahun. Orang tua J menyadari kurangnya pengawasan karena faktor pekerjaan. Ayah J juga mengungkapkan kesibukannya membuat anak kurang diawasi. Orang tua sibuk bekerja maka intensitas perhatian kepada anak akan berkurang (sibuk).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan bapak M mengungkapkan bahwa: “kebetulan saya kerja di sebelah rumah, jadi J masih bisa kepantau mbak. Namun, tidak sampai mengawasinya hingga selesai, hanya memantau sebentar kemudian saya balik lagi menyelesaikan kerjaan saya”. Hasil wawancara, 27 Februari 2024.



**Gambar 5.** Dokumentasi wawancara mengenai penggunaan *gadget* pada anak J

Bukan hanya dari segi komunikasi saja yang harus diterapkan, namun orang tua J juga harus memberikan batasan atau mendiskusikan pengetahuan tentang dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dalam hal pengetahuan, orang tua J yang terlalu membebaskan serta kurang memberikan edukasi yang cukup kepada anak J tentang pentingnya menggunakan *gadget* dengan bijaksana, orang tua J kurang menekankan pentingnya membatasi waktu penggunaan layar dan memilih konten yang tepat. Sebagai akibatnya, J kurang memahami terkait dampak yang diperolehnya ketika menggunakan *gadget* secara berlebihan. Selain memberikan pengetahuan tentang dampak negatif *gadget*, orang tua J juga harus menanamkan sikap yang bijak, bertanggungjawab dan konsisten. Dengan menunjukkan sikap yang tepat, seperti menggunakan *gadget* untuk kegiatan belajar dan menghindari penggunaan yang berlebihan. Selain itu, orang tua J perlu mengajarkan antara waktu yang dihabiskan di dunia maya dan di dunia nyata. Orang tua J harus menekankan J untuk mengenalkan kegiatan di luar ruangan, seperti olahraga, kesenian atau kegiatan sosial lainnya agar mengurangi ketergantungan J pada *gadget*.

Orang tua J mempunyai persepsi yang berbeda terhadap penggunaan *gadget* pada J. Dari satu sisi, orang tua J menyadari bahwa *gadget* sebagai kebutuhan positif yang dapat menemani bermain J di kala sepi, mengenal berbagai macam warna dan suara serta sebagai sumber hiburan yang menyenangkan, terutama ketika orang tua J

sibuk dengan pekerjaan. Namun, di sisi lain orang tua J beranggapan bahwa *gadget* membawa dampak negatif bagi J. Orang tua J memiliki kekhawatiran terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* berlebihan yang dilakukan J setiap harinya. Orang tua J khawatir jika J berkegantungan dengan *gadget*, seperti mengganggu perkembangan bahasa dan emosional serta sulit berinteraksi dengan teman dan keluarga. Menanggapi kekhawatiran ini, Ibu N mengatakan bahwa: “Sebenarnya saya memberikan J gadget itu karena terpaksa mbak, salah satu faktornya yaitu pekerjaan. Dengan cara memberikan gadget kepada J agar merasa terhibur dan tidak rewel ketika ditinggal bekerja. Dengan demikian, saya merasa lebih fokus pada pekerjaan saya dan tanpa perlu khawatir. Meskipun ada rasa bersalah kepada J karena memberikan gadget sejak dini”. Hasil wawancara, 27 Februari 2024.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan bapak M, bahwa: *“Memang ini kesalahan dari kita berdua sebagai orang tua yang telah memberikan J akses kepada gadget sejak dini dengan begitu bebas dengan durasi yang lama. Meskipun pada awalnya pemberian gadget selalu dipantau dan dibatasi, namun seiring berjalannya waktu, kesibukan pekerjaan yang semakin bertambah membuat waktu yang tersedia untuk memantau J semakin berkurang. Kami sadar bahwa dengan memberikan gadget akan berdampak negatif dan berujung kecanduan serta pada perkembangan J terutama ketergantungan dengan teknologi”*. Hasil wawancara, 27 Februari 2024. Cara orang tua mendidik anak memiliki dampak besar pada seberapa sering anak menggunakan *gadget*. Peran orang tua memegang peranan penting pada pertumbuhan anak [23]. Setiap orang tua mempunyai gaya pola asuh dengan cara berbeda-beda [24]. Pola asuh otoriter cenderung memberlakukan aturan ketat terkait durasi dan jenis konten yang boleh diakses [25]. Sebagai hasilnya anak mungkin memiliki waktu terbatas untuk menggunakan *gadget*, namun seringkali anak memiliki rasa keinginan untuk memberontak pada setiap kesempatan yang ada dengan menggunakan bahasa kasar atau tidak sopan [26]. Di sisi lain, pola asuh demokratis memberikan peluang bagi anak terlibat dalam pembuatan kebijakan terkait durasi penggunaan *gadget* [27]. Anak diberikan kebebasan untuk mengatur durasi penggunaan *gadget* dengan panduan dan batasan yang diberikan. Batasan diberlakukan mengajarkan anak memiliki tanggung jawab dalam mengatur waktu anak sendiri, namun tetap adanya pengawasan dari orang tua untuk memastikan penggunaan *gadget* tetap sehat dan merekomendasikan penggunaan *gadget* sesuai dengan usia dan jenisnya [28].

Sementara itu, penggunaan *gadget* pada anak dengan pola asuh permisif cenderung mengabaikan, memanjakan, kurangnya bimbingan dan pengawasan sehingga anak tidak memiliki batasan dan waktu yang digunakan dalam penggunaan *gadget* pada anak menjadi lebih panjang [29]. Pembatasan durasi penggunaan *gadget* memiliki keterkaitan dengan pola asuh antara permisif dengan yang lain termasuk kesepakatan anak dan orang tua [30]. Batasan terhadap durasi menjadi penting karena pola asuh permisif cenderung membiarkan anak, orang tua kurang memberikan ketentuan baru dalam setiap penggunaan *gadget*, anak menjadi kurang terkendali dalam menggunakan *gadget* secara bijak dan rendahnya pengawasan dari orang tua. Pada umumnya, anak tidak bisa dipisahkan dari pengawasan keterlibatan orang tua [31]. Dari ketiga pola asuh

tersebut peneliti menekankan kepada pola asuh permisif, disebabkan terdapat kelebihan dan kekurangan. Namun, kekurangan paling dominan disebabkan oleh pola asuh permisif terkait durasi penggunaan *gadget* pada anak yang diberikan biasanya hampir panjang. Kondisi tersebut apabila dihubungkan, penggunaan *gadget* yang identik dengan generasi alpha. Hal tersebut akan semakin mengkhawatirkan terutama bagi generasi muda di Indonesia. Karena penggunaan *gadget* merupakan sesuatu yang umum digunakan terutama untuk anak usia dini di kota Serang. Orang tua menyadari bahwa memberikan *gadget* secara berlebih dapat memberikan dampak negatif. Kurangnya pengawasan dan batasan dapat berpotensi mengarah pada perilaku yang tidak sehat dalam penggunaan *gadget* oleh anak [11]. Oleh karena itu, penting bagi orang tua meningkatkan kesadaran dalam membentuk kebiasaan yang sehat dalam penggunaan *gadget* [32].

## KESIMPULAN

Pola pengasuhan permisif cenderung memperbolehkan anak-anak untuk bebas menggunakan *gadget* memberikan ruang gerak yang luas dalam mengakses *gadget*. Anak yang dibesarkan dalam lingkungan pola asuh permisif cenderung memiliki akses yang bebas dalam durasi penggunaan *gadget* lebih lama tanpa pengawasan orang tua. Hal ini dapat menciptakan kecenderungan anak untuk menghabiskan lebih banyak waktu dalam mengakses *gadget* tanpa batasan yang tepat. Oleh karena itu, orang tua yang menerapkan pola asuh permisif terhadap penggunaan *gadget* pada anak harus memberikan pengawasan terhadap konten yang diakses dan kesepakatan durasi penggunaan *gadget* pada anak.

## PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada guru dan kepala sekolah KB-TK Islam Al-Azhar 10 Serang, serta orang tua yang telah membantu sebagai informan, sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

## REFERENSI

- [1] M. Yusuf, D. Witro, R. Diana, T. A. Santosa, A. 'Alwiyah Alfikri, and J. Jalwis, "Digital Parenting to Children Using The Internet," *Pedagog. J. Islam. Elem. Sch.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, May 2020, doi: 10.24256/pijies.v3i1.1277.
- [2] S. Pradona and W. Qarni, "Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 460–469, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.248.
- [3] N. A. Yelsukova, J. Y. Gafarova, and T. V. Kupchynava, "Mobile technologies in everyday life of Belarusians: generational differences," *J. Belarusian State Univ. Sociol.*, no. 2, pp. 88–96, Jun. 2022, doi: 10.33581/2521-6821-2022-2-88-96.
- [4] S. Saeedi, H. Bouraghi, M.-S. Seifpanahi, and M. Ghazisaeedi, "Application of Digital Games for Speech Therapy in Children: A Systematic Review of Features and Challenges," *J. Healthc. Eng.*, vol. 2022, no. 5, pp. 1–20, Apr. 2022, doi: 10.1155/2022/4814945.

- [5] M. Zaini and S. Soenarto, "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 254, Apr. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.127.
- [6] M. L. Mita and R. R. D. Widjayatri, "Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha," *J. Ashil J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, 2023, doi: 10.33367/piaud.v3i1.2523.
- [7] P. S. Maola and T. Lestari, "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *EduPsyCouns J. Educ. Psychol. Couns.*, vol. 3, no. 1, pp. 219–225, 2021, [Online]. Available: <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/1403>
- [8] M. Mesce, A. Ragona, S. Cimino, and L. Cerniglia, "The impact of media on children during the COVID-19 pandemic: A narrative review," *Heliyon*, vol. 8, no. 12, p. e12489, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e12489.
- [9] P. Gupta *et al.*, "Indian Academy of Pediatrics Guidelines on Screen Time and Digital Wellness in Infants, Children and Adolescents," *Indian Pediatr.*, vol. 59, no. 3, pp. 235–244, Mar. 2022, doi: 10.1007/s13312-022-2477-6.
- [10] D. Vicky, H. Adrianna, and B. Phan, "Use of Gadgets by Early Childhood in the Digital Age to Increase Learning Interest," *Sci. J. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–34, Apr. 2023, doi: 10.55849/scientechno.v2i1.58.
- [11] L. I. Sholikhah, "Pola Asuh Orang tua Menyikapi Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini," *Jendela PLS J. Cendekiawan Ilm. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 8, no. 1, pp. 22–31, 2023, doi: 10.37058/jpls.v8i1.6915.
- [12] N. Mahmudah and R. N. Setyowati, "Pelaksanaan Child Rights Programming sebagai Upaya Mewujudkan Perlindungan terhadap Hak Anak Dampungan di Yayasan Alit Surabaya," *Kaji. Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 10, no. 4, pp. 789–808, May 2022, doi: 10.26740/kmkn.v10n4.p789-808.
- [13] A. Yustina and S. Setyowati, "Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang," *J. PAUD Teratai*, vol. 10, no. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/39473>
- [14] V. S. Mutiara, Y. E. Silviani, I. Rahmawati, and N. O. Ferianty, "Hubungan durasi penggunaan gadget dengan mental emosional anak usia prasekolah," in *call for paper seminar nasional kebidanan*, 2020, pp. 77–83. [Online]. Available: <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/semnasbidan/article/view/823>
- [15] A. Oktaviana, "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 145–153, 2021, doi: 10.24014/kjiece.v4i2.12544.
- [16] J. S. Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 2014.
- [17] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, p. 538, Nov. 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.
- [18] F. P. Azizah Muthi, Nuryatmawati, "Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 81–92, 2020, doi: 10.30651/pedagogi.v6i2.5286.
- [19] D. Nuramdiani, "Edukasi Bahaya Radiasi Elektromagnetik Dari Penggunaan Gadget Berlebih Pada Anak Dan Remaja," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 7, no. 3, pp. 1999–2006, 2023, [Online]. Available:

- <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/17409>
- [20] M. Zulfah, K. Azamiah, H. Agustiani, and L. V. Pebriani, "Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 234–244, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.197.
- [21] D. A. S. Jasmidalis, O. Purnamasari, and L. Zulhaini, "Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, Jan. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.149.
- [22] Siti Khumaeroh and R. D. Widjayatri, "Pola Asuh Orangtua Generasi Milenial terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *J. Ashil J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 1–13, Oct. 2022, doi: 10.33367/piaud.v2i2.2519.
- [23] G. Sonia and N. C. Apsari, "Pola Asuh Yang Berbeda-Beda dan Dampaknya terhadap Perkembangan Kepribadian Anak," *Pros. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 1, p. 128, Jul. 2020, doi: 10.24198/jppm.v7i1.27453.
- [24] F. Mahamid, D. Berte, and D. Bdier, "Racism, parenting styles and mental health in Palestine," *Soc. Sci. Humanit. Open*, vol. 7, no. 1, p. 100403, 2023, doi: 10.1016/j.ssaho.2023.100403.
- [25] D. Febriady, P. H. Pebriana, M. L. Alim, and R. Ananda, "The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School," *JIP J. Ilm. PGMI*, vol. 8, no. 2, pp. 140–150, Jan. 2022, doi: 10.19109/jip.v8i2.14165.
- [26] S. Purnama, A. Wibowo, B. S. Narmaditya, Q. F. Fitriyah, and H. Aziz, "Do parenting styles and religious beliefs matter for child behavioral problem? The mediating role of digital literacy," *Heliyon*, vol. 8, no. 6, p. e09788, Jun. 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e09788.
- [27] D. A. Gentile *et al.*, "Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents," *Pediatrics*, vol. 140, no. Supplement\_2, pp. S81–S85, Nov. 2017, doi: 10.1542/peds.2016-1758H.
- [28] R. Meira-Góes, E. Kang, S. Lafortune, and S. Tripakis, "On synthesizing tolerable and permissive controllers for labeled transition systems," *IFAC-PapersOnLine*, vol. 55, no. 28, pp. 158–164, 2022, doi: 10.1016/j.ifacol.2022.10.338.
- [29] O. R. Jayantika, P. H. Livana, and N. Indrayati, "Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah," *J. Ners Widya Husada*, vol. 7, no. 2, pp. 41–48, 2020, doi: 10.33666/jnwh.v7i2.371.
- [30] Y. Salis Hijriyani and R. Astuti, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1, p. 015, May 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i1.6636.
- [31] L. Asmawati, "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 82–96, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1170.