

## **Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini**

**Muhamad Andre Juliansyah**

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Desain

Universitas ARS Bandung

Email: [deviceandre95@gmail.com](mailto:deviceandre95@gmail.com)

**Veny Purba**

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Desain

Universitas ARS Bandung

Email: [boyveny@gmail.com](mailto:boyveny@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia pasti tidak terlepas dari kebutuhan berkomunikasi. Salah satu alat yang dibutuhkan untuk berkomunikasi yaitu gadget (handphone). Kecanggihan teknologi yang begitu pesat banyak menawarkan fitur yang beragam dan memberikan dampak positif sehingga semua kalangan memiliki gadget bahkan anak usia dini pun sudah memiliki gadget. Akan tetapi terlepas dari dampak positif yang dihasilkan oleh gadget, adapun dampak negatif dari penggunaan gadget untuk anak-anak seperti resiko terkena radiasi, penyalahgunaan konten sensitif, resiko menjadi pengguna yang aktif (ketergantungan) dan tidak bersosialisasi dengan orang lain, dan lain sebagainya. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa alasan para orang tua memfasilitasi gadget kepada anak yang masih berusia dini. Teori analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara, dan dengan studi literatur sedangkan teknik analisis data yang dipakai yaitu triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alasan memberikan orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anaknya yaitu karena sebagai media pembelajaran, untuk alat komunikasi, sebagai alat bermain, dan untuk menyenangkan anak.

**Kata Kunci: Orangtua, Gadget dan Anak Usia Dini**

---

### **Abstract**

*In everyday life, humans are certainly inseparable from the need to communicate. One of the tools needed to communicate is a gadget (handphone). The technological sophistication that so fast offers many diverse features and has a positive impact so that all people have gadgets even early childhood also already have a gadget. However, apart from the positive effects generated by gadgets, the negative effects of using gadgets for children such as the risk of radiation exposure, the abuse of sensitive components, the risk of being active users (attachment), and not socializing with others, and so forth. The purpose of this study is to find out what are the reasons for parents to facilitate gadgets to children who are still young. The*

*analytical theory used in this study is the phenomenological theory put forward by Alfred Schutz. This research uses a qualitative approach using descriptive study methods. Data collection techniques used are observation, interviews, and with the study of literature while the data analysis technique used is data triangulation. The results of this study indicate that the reason for giving parents to provide gadget facilities to their children is because as a medium of learning, for communication tools, as a means of play, and to please children.*

**Keywords: Parents, Gadgets and Early Childhood**

---

## **PENDAHULUAN**

Sekarang ini perkembangan teknologi komunikasi dan elektronik semakin canggih dan berkembang serta melesat dengan pesatnya dengan tujuan agar memudahkan aktivitas manusia. Hal ini setidaknya sangat bermanfaat dan sangat membantu sekali bagi kehidupan di masyarakat luas. Perkembangan gadget yang begitu pesat dalam kurun waktu 10 tahun terakhir ini benar-benar telah mengubah kehidupan manusia, mengubah gaya hidupnya, bahkan cara dia berperilaku, berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Kehidupan manusia sehari-hari tidak terlepas dari kebutuhan untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain. Salah satu alat yang biasa digunakan manusia berkomunikasi jarak jauh adalah telepon genggam atau gadget, gadget memungkinkan kita untuk melakukan kontak dengan orang lain melalui pesan singkat dan media sosial.

Gadget ini membuat semua pekerjaan manusia yang susah menjadi lebih mudah. Perkembangan gadget dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama Telepon genggam (*handphone*). Gadget perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana) (Al-Ayouby, 2017).

Pada saat ini gadget telah dimiliki oleh semua kalangan. Dari kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa. Gadget sudah tak asing lagi karena sudah menjadi barang yang paling penting di kehidupan sehari-hari. Hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia pasti berhubungan dengan gadget, misalnya sekolah, bekerja, kuliah maupun bermain. Ini membuktikan bahwa gadget tak bisa dilepaskan dengan mudah dari kehidupan manusia. Dengan kata lain gadget secara tidak langsung telah membuat manusia tergantung dengan keberadaannya. Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget adalah sebuah teknologi yang

berkembang pesat setiap tahunnya dan diciptakan untuk mempermudah segala kebutuhan manusia. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berita, jejaring sosial, hobi, bahkan untuk hiburan. Saat ini ada beberapa jenis gadget yang digemari oleh masyarakat khususnya remaja dan anak-anak seperti : Android, Ios, Ipad, Notebook dan Laptop.

Pemberian fasilitas smartphone atau gadget pada anak pada dasarnya orang tua hanya memberikan fasilitas tersebut dengan tujuan tertentu, salah satunya kemudahan dalam proses pengawasan kepada anak. Fasilitas gadget yang diberikan kepada anak hanya bersifat sementara sehingga kepemilikan barang atau gadget hanya menjadi wewenang penuh dari orang tua. Adapun dampak positif gadget seperti mengandung aspek akademis atau pembelajaran untuk anak mengenai mata pelajaran sekolahnya melalui akses internet dan browsing, juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, kemampuan ini dihasilkan dari sering menggunakan gadget sebagai contoh anak yang sering bermain game akan lebih pandai berbahasa asing hal ini dikarenakan sebagian besar game menggunakan bahasa asing sebagai penunjuk dalam permainan serta dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak, melihat gambar, tulisan dan angka dapat menumbuhkan daya kreatifitas, kemampuan membaca, menghitung serta ingin tahu untuk menyelesaikan masalah.

Mengasuh anak pada zaman milenial ini memang tak mudah. Karakter mereka yang selalu ingin tahu, tak sabaran, dan kreatif agaknya membuat orang tua sedikit kewalahan. Teknologi membuat anak-anak selalu ingin dipuaskan dengan cepat. “kepingin apa, harus dapat sekarang,”. Akibatnya, anak menjadi gampang bosan dan ngambek. Sikap anak yang mendapatkan asupan informasi dari internet menimbulkan kekhawatiran sendiri. Alhasil, kasus demi kasus penyalahgunaan di kalangan anak saat ini banyak terungkap ke masyarakat. Beberapa dampak negatif pada kesehatan fisik akibat kecanduan gadget dapat membuat mata menjadi kering, penglihatan terganggu, nyeri dibagian bahu, sakit leher, serta nyeri pada jari dan pergelangan tangan. Sudah banyak terdengar kasus anak-anak yang kecanduan gadget dan mereka melakukan hal-hal yang ekstrim jika tidak diberikan gadget.

### **Pengertian Orang Tua**

Didalam sebuah keluarga ada peranan yang sangat penting bagi kehidupan dan perilaku anak, orang tua merupakan orang yang lebih tua atau dituakan namun umumnya

dalam pengertian masyarakat orang tua adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu ibu dan bapak. Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu dan merupakan hasil dari ikatan perkawinan yang sah dan membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing anak serta mendidiknya guna untuk mempersiapkan mereka dalam kehidupan bermasyarakat.

Orang tua merupakan bagian terpenting dalam mendidik, serta memberikan sarana dan prasarana untuk anak mereka. Terutama anak-anak yang masih di bawah umur, segala sesuatu seperti kontrol diri, sarana bermain dan lain sebagainya masih sangat bergantung pada orang tua. Karena mereka belum bisa sepenuhnya memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Untuk itu orang tua harus extra teliti dan hati-hati dalam memilih sarana dan prasarana yang baik untuk anak. Agar anak tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang bisa merugikan dan bisa terus dikontrol dan diawasi kegiatan sehari-harinya. Tapi pada sudah banyak orang tua yang memberikan sarana dan prasarana yang selayaknya belum dibutuhkan oleh anak. Seperti, memberikan kendaraan sepeda motor untuk anak-anak yang masih sangat kecil, handphone canggih, dan lain sebagainya.

Orang tua selalu berupaya untuk memberikan fasilitas kepada anaknya dengan harapan orang tua dapat memenuhi kebutuhan anaknya, termasuk di dalamnya yaitu mengenai pemberian fasilitas smartphone pada anak. Fenomena yang kemudian terjadi, anak tampak begitu lekat dengan smartphone-nya ia baru merasa aman dan eksis bila selalu terhubung dengan orang lain. Kalau tidak, ia khawatir dirinya dikucilkan, sehingga anak selalu membawa kemanapun smartphone-nya. Ia lebih mementingkan berkomunikasi dengan orang-orang "nun jauh" di sana ketimbang dengan orang-orang di sekelilingnya.

### **Pengertian Anak Usia Dini**

Anak adalah bagian dari keluarga juga mereka adalah generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia yang merupakan potensi dan penerus cita-cita perjuangan bangsa yang memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus memerlukan pembinaan perlindungan dalam rangka menjalin pertumbuhan dalam perkembangan fisik, mental, sosial secara utuh, serasi, selaras dan seimbang. Anak usia dini tergolong individu yang unik, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan kognitif, kreativitas dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Umumnya anak usia dini masih belum bisa membedakan mana yang baik dan buruk untuk mereka, mereka

hanya berfikir tentang bermain dan memainkan apapun yang menurut mereka itu menyenangkan.

### **Komunikasi Interpersonal**

Pada hakikatnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi ini paling efektif mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis. Artinya, arus balik terjadi langsung. Komunikator dapat mengetahui tanggapan komunikan saat itu juga. Komunikator mengetahui tanggapan komunikan saat itu juga. Komunikator mengetahui secara pasti apakah komunikasinya positif, negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak berhasil maka komunikator dapat memberi kesempatan komunikan untuk bertanya seluas-luasnya.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami alasan orang tua mengapa mereka memberikan gadget kepada anaknya tanpa pengawasan, dengan membiarkan anak mereka bermain gadget tanpa khawatir akan efek samping jangka panjang yang akan diterima oleh anak, karena di zaman sekarang banyak orang tua yang membiarkan begitu saja anaknya bermain dengan gadget dengan alasan agar mereka (orang tua) tidak kerepotan dalam hal mengasuh anak. Bahkan ada orang tua yang membiarkan anak mereka bermain gadget sampai malam sehingga membuat anak-anak mulai mengakses konten-konten negatif yang kurang bermanfaat bagi diri mereka. Karena pada dasarnya apapun bisa di akses melalui internet. sementara para orang tua pun sibuk dengan urusan mereka dan sibuk dengan gadget mereka masing-masing. Akan tetapi orang tua sering lalai untuk memeriksa atau memantau aktivitas lain yang dilakukan anak dengan menggunakan smartphone nya seperti game atau file gambar, dan video yang mempunyai unsur pornografi dan kekerasan yang terdapat dalam smartphone anak. Berdasarkan survei yang dipublikasikan oleh menteri kominfo Tifatul Sembiring di dalam seminarnya yang bertema “Seminar Sehari Internasional Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia” pada tanggal 18 februari 2014 mengungkapkan bahwa 69% responden menggunakan komputer untuk mengakses internet. Sekitar 34% menggunakan laptop dan sebagian kecil hanya 2% terhubung melalui Video game. Lebih dari 52% menggunakan ponsel untuk mengakses internet, 21% untuk smartphone dan hanya 4% untuk tablet.

Banyak orang tua yang mengkhawatirkan akan dampak negatif dari kemajuan teknologi di era digital seperti sekarang ini. Misalnya mengenai konten pornografi, paham

radikal, berita hoax, penipuan dan lainnya. Di sinilah peran orang tua menjadi hal yang paling utama. Kebanyakan orang tua tidak mau repot mengurus anaknya dan terlalu sibuk dengan pekerjaannya. mereka lebih memilih cara mudah dengan memberikan gadget kepada anaknya supaya diam dirumah dan tidak keluyuran main diluar. Adapun teori analisis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori fenomenologi menurut Alfred Schutz. Menurut Alfred Schutz dalam karyanya *The Fenomenology of The Social World (1967)* Inti dari fenomenologi yaitu ada tiga tema utama yakni: (1) Dunia sehari-hari; (2) Sosialitas dan; (3) Makna dan pembentukan makna.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku manusia, peristiwa lapangan, serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci dan mendalam. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta yang tempat atau sebagaimana adanya dimana metode ini bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat setra hubungan antar fenomena yang sedang diselidiki (Linarwai et al., 2016).

Penelitian dengan pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Indikasi dari model penelitian kualitatif yang membedakannya dengan penelitian jenis lainnya, antara lain: (1) adanya latar alamiah; (2) manusia sebagai alat atau instrumen; (3) metode kualitatif; (4) analisis data secara induktif; (5) teori dari dasar (grounded theory); (6) deskriptif; (7) lebih mementingkan proses daripada hasil; (8) adanya batas yang ditentukan oleh fokus; (9) adanya kriteria khusus untuk keabsahan data; (10) desain yang bersifat sementara; (11) hasil penelitian dirundingkan dan disepakati bersama (Moleong, 2002).

Alasan penelitian ini menggunakan metode kualitatif adalah karena peneliti bermaksud meneliti secara mendalam dan ingin menggambarkan secara jelas tentang fenomena yang akan diteliti dengan jelas. Penelitian ini diharapkan bisa menggambarkan dan menganalisis tentang alasan para orang tua memberikan gadget kepada anak yang masih berusia dini.

## HASIL PENELITIAN

Setiap manusia memiliki dorongan dan motivasi atau alasan di dalam dirinya ketika melakukan sesuatu baik itu disengaja atau tidak disengaja. Begitu juga dengan alasan orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini di kota Bandung. Sejatinnya orang tua adalah sosok yang penting bagi anak khususnya anak yang masih berusia dini atau masih balita, karena segala sesuatu seperti sarana bermain dan kontrol diri dan lain sebagainya mereka masih bergantung kepada orang tua.

Oleh karena itu para orang tua harus teliti dan ekstra hati-hati dalam memilih dan memberikan sarana dan prasarana yang baik untuk anak, agar anak tidak terjerumus kedalam hal-hal yang merugikan khususnya merugikan dirinya sendiri dan agar bisa terus diawasi kegiatan sehari-harinya. Tapi masih ada saja orang tua yang memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang belum terlalu dibutuhkan oleh anak seperti kendaraan, sepeda, handphone canggih dan lain sebagainya. Tapi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah alasan orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini.

### Sebagai Media Pembelajaran

Seperti yang kita ketahui Pemberian fasilitas smartphone atau gadget pada anak pada dasarnya orang tua hanya memberikan fasilitas tersebut dengan tujuan tertentu, salah satunya kemudahan dalam proses pengawasan kepada anak. Fasilitas gadget yang diberikan kepada anak hanya bersifat sementara sehingga kepemilikan barang atau gadget hanya menjadi wewenang penuh dari orang tua.

Pada saat wawancara yang dilakukan oleh peneliti sedang terjadi pandemi COVID-19 di seluruh Indonesia bahkan seluruh dunia dimana virus ini sangat membahayakan bagi umat manusia, oleh karena itu pemerintah setempat membuat peraturan agar setiap sekolah untuk meliburkan siswanya untuk waktu yang belum ditentukan. Sejak saat itu seluruh siswa sekolah melakukan pembelajaran online di rumah masing-masing. Pembelajaran online dinilai efektif pada saat ini dimana para siswa masih bisa belajar dan menimba ilmu tanpa harus keluar dari rumah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap para orang tua yang menjadi informan terdapat informasi yang menyatakan alasan orang tua memfasilitasi gadget kepada anaknya yang masih tergolong usia dini adalah untuk sarana pembelajaran. Selain

digunakan untuk hiburan bermain game oleh anak-anak gadget juga digunakan untuk sebagai media pembelajaran online dengan sekolah mereka. Melalui fitur *video call* anak-anak sudah bisa menghadiri kelasnya dan bertatap muka dengan gurunya. Selain itu juga fitur *browsing* yang ada pada gadget membantu anak-anak dalam hal mencari materi tambahan yang tidak diajarkan saat pembelajaran online. Hal ini juga diperkuat oleh informan (A3) yang berpendapat:

*“Anak saya menggunakan gadget hanya ketika anak saya sedang santai dan digunakan untuk belajar online dengan sekolahnya, diluar itu saya sangat membatasi anak saya bermain gadget bahkan ketika sedang belajar online berlangsung saya ada didekat anak saya untuk mengontrol dan membantu anak saya menggunakan gadget.”*

### **Menyenangkan Anaknya**

Berdasarkan hasil survey dan wawancara terhadap informan ada beberapa jawaban terhadap alasan orang tua memberikan gadget kepada anaknya seperti untuk hadiah atau untuk membuat anaknya senang dikarenakan anaknya sudah terpengaruh baik itu dari lingkungan teman-temannya yang sudah memiliki gadget ataupun dari lingkungan dalam rumah yang mayoritas menggunakan gadget seperti, ibu dan bapaknya atau kakak dan saudaranya.

Tidak jarang ada anak yang menangis dan merengek meminta dibelikan gadget kepada orang tuanya hingga mengancam tidak ingin belajar dan tidak ingin sekolah. Disisi lain para orang tua tidak langsung saja membelikan gadget kepada anaknya mereka akan memberikan edukasi dan pembelajaran seputar gadget, orang tua juga akan berpikir kembali apakah anaknya sudah pantas untuk menggunakan gadget mengingat tidak semua orang tua mampu membelikan gadget secara langsung kepada anaknya.

Biasanya para orang tua akan menunggu momen tertentu untuk memberikan gadget kepada anaknya seperti di hari ulang tahun anaknya dan gadget diberikan sebagai hadiah. Hal ini juga dipertegas oleh informan (A5) dimana beliau mengatakan:

*“Semenjak anak saya mengenal sosial media dan melihat konten di dalamnya seperti konten tiktok dia ingin mencoba dan ingin memiliki gadgetnya sendiri dengan alasan dia ingin seperti teman-temannya, saya tidak langsung memberikan anak saya gadget saya menunggu hari ulang tahun anak saya dan memberikannya sebagai hadiah.”*

Berdasarkan dari hasil wawancara yang mengacu kepada pengalaman orang tua, dulu mereka juga mengalami hal yang sama ketika teman-temannya memiliki mainan baru, mereka juga turut ingin memilikinya. ada pula anak-anak yang terpengaruh iklan televisi dan



realitanya anak-anak hanya ingin menuruti keinginannya tanpa memikirkan keadaan orang tua mereka.

### **Untuk Berkomunikasi**

Dalam kesehariannya manusia tidak terlepas dari komunikasi antara satu dengan yang lainnya baik secara verbal atau non-verbal. Pada zaman yang modern ini hadir alat yang biasa digunakan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh yang biasa disebut dengan telepon, pada awal kemunculannya telepon hanya berfungsi untuk berkomunikasi jarak jauh yang mengantarkan suara tanpa ada visual atau gambar. Tetapi seiring perkembangan zaman telepon yang awalnya terkoneksi oleh kabel sekarang berkembang menjadi tanpa kabel atau yang biasa disebut dengan telepon genggam (handphone) selain untuk berkomunikasi telepon genggam juga memiliki beberapa fitur lainnya yang berguna untuk manusia seperti untuk hiburan dan untuk mempermudah pekerjaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa data yang menyebutkan bahwa alasan orang tua memfasilitasi gadget kepada anaknya adalah untuk berkomunikasi. Alasan ini berdasarkan dari latar belakang para orang tua yang menyebutkan bahwa mereka memiliki kesibukan dalam bekerja diluar rumah seperti pekerja kantoran yang harus meninggalkan anaknya dirumah saat mereka bekerja. Meskipun ada beberapa dari orang tua yang memiliki pengasuh anak tetap saja orang tua kekhawatiran tersendiri terhadap yang ditinggalkan di rumah saat bekerja. Hal ini juga dipertegas oleh informan (A2) yang mengatakan:

*“saya adalah seorang pekerja yang tidak setiap waktu dirumah untuk memantau kegiatan anak saya, jadi saya memfasilitasi anak saya gadget untuk sekedar berkomunikasi dengan saya disaat saya sedang bekerja mau itu lewat telepon atau lewat video call.”*

### **Sebagai Alat bermain**

Alat bermain adalah salah satu alat yang diminati oleh anak khususnya oleh anak yang masih tergolong berusia dini. Alat bermain sangat banyak macamnya misalnya, mainan boneka, robot, mobil remot dan masih banyak lagi. Namun seiring perkembangan zaman tak sedikit alat bermain anak yang diciptakan menjadi lebih canggih dan menggantikan permainan tradisional dan tak sedikit pula anak-anak yang memilih permainan yang lebih canggih dan lebih modern. ini adalah salah satu alasan orang tua memfasilitasi gadget pada anak.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan terdapat kesimpulan bahwa anak-anak di zaman sekarang sudah mulai bosan dengan yang namanya permainan tradisional mereka beralasan sudah tidak ada yang memainkan permainan tradisional dan bahkan ada yang tidak tahu seperti apa itu permainan tradisional. Akhirnya orang tua memberikan gadget untuk mereka bermain, tidak bisa lagi dipungkiri bahwa fitur-fitur yang ditawarkan oleh gadget memang diminati oleh anak-anak jadi wajar saja anak-anak di zaman sekarang lebih berminat dengan permainan yang ada pada gadget dibandingkan dengan permainan tradisional, dan wajar saja jika permainan tradisional mulai memudar di kalangan anak-anak. Anak-anak lebih asik berdiam diri dirumah dan bermain gadget, meski keluar rumah dan bertemu dengan teman-teman mereka tetap saja gadget tidak lepas dari genggamannya.

Menurut hasil wawancara terhadap beberapa para informan yang dilakukan oleh peneliti, mereka mengatakan ada batasan untuk anak mereka bermain permainan dengan gadget seperti saat sudah belajar atau selesai mengerjakan pekerjaan sekolah mereka baru diperbolehkan bermain dengan gadgetnya, bahkan ada pula orang tua yang hanya memperbolehkan anaknya bermain gadget seminggu hanya dua kali. Hal ini juga dipertegas oleh informan (A1) yang menyatakan:

*“Biasanya anak saya menggunakan gadget itu hanya untuk bermain games dan main tiktok, tapi terkadang anak saya juga sesekali melihat video yang ada di youtube seperti cara make-up dan lain-lain. Tentu saja ada batasan untuk anak saya menggunakan gadget seperti saat anak saya selesai mengaji atau setelah selesai mengerjakan pr dari sekolahnya.”*

### **Agar Anak Mengenal Gadget**

Gadget suatu alat yang canggih yang ada pada zaman ini, ada berbagai macam model, ukuran, dan fitur di dalam gadget bahkan hingga saat ini sudah banyak iklan yang menampilkan kecanggihan dari gadget yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap lingkungan masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang tua. Menurut hasil wawancara dari beberapa informan yang sudah dilakukan oleh peneliti terungkap bahwa alasan orang tua memfasilitasi anaknya gadget agar anaknya mengenal gadget.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap beberapa informan, terlihat bahwa alasan orang tua memfasilitasi gadget kepada anaknya untuk memperkenalkan gadget sedari dini. Agar anak-anaknya tau dan memahami cara pemakaian gadget, orang tua beranggapan bahwa gadget baik untuk perkembangan anak dan disamping

itu juga para orang tua beranggapan agar anaknya tidak ketinggalan dari yang lain. Pemahaman ini sudah banyak melekat di kepala setiap orang tua khususnya para orang tua yang menjadi informan dalam penelitian ini. Hal ini juga diperjelas oleh informan (A1) yang mengatakan:

*“Zaman sekarang itu sudah semakin canggih saya tidak mau anak saya ketinggalan zaman maka dari itu saya memfasilitasi anak saya gadget agar anak saya mengerti dan paham dari kegunaan gadget itu sendiri”.*

### **Bagaimana Orang Tua Menilai Gadget untuk Anak?**

Seperti yang kita ketahui saat ini telah hadir teknologi perkembangan dari telepon yang terhubung dengan kabel dan berkembang menjadi tanpa kabel dengan fitur dan kecanggihannya sendiri. Hampir setiap orang memiliki gadgetnya sendiri dari mulai orang yang memiliki ekonomi menengah ke bawah dan menengah ke atas, dari mulai anak-anak hingga para orang. Setiap manusia memiliki alasan atau motifnya sendiri kenapa mereka membeli gadget mulai dari untuk kebutuhan belajar, untuk pekerjaan, untuk bisnis, hingga hanya untuk sekedar bermain game, Lalu apa makna dan bagaimana cara pandang orang tua menilai gadget untuk anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap para orang tua yang menjadi informan dalam penelitian ini, mereka beranggapan bahwa gadget hanyalah sebuah alat untuk berkomunikasi dan untuk pekerjaan sekaligus untuk hiburan. Orang tua menilai anaknya memiliki gadgetnya sendiri adalah hal yang lumrah karena melihat kembali dari lingkungan anak-anak yang ada saat ini hampir semua kebutuhan mereka dalam hal edukasi, komunikasi dan hiburan bisa dipenuhi oleh gadget mereka sendiri.

Sementara itu jika dilihat dari efek positif dan negatif dari gadget itu sendiri ada sebagian orang tua yang acuh tak acuh terhadap efek yang ditimbulkan oleh gadget, mereka hanya berfikir dengan memfasilitasi anaknya gadget mereka bisa terlepas dari yang namanya repot saat mengasuh anak, atau untuk tujuan lain seperti agar anak lebih banyak diam dirumah. Hal ini dipertegas juga oleh informan (A1) yang berpendapat:

*“tidak masalah anak-anak mempunyai gadgetnya sendiri (handphone) asalkan kita sebagai orang tua yang memfasilitasi anak dengan gadget tau batasan kapan anak-anak harus berhenti bermain gadget.”*

Adapun penilaian orang tua terhadap gadget menurut informan lainnya seperti menurut informan (A5) yang berpendapat:

*“selama kita bisa menggunakan dan mengontrol anak-anak dalam menggunakan gadget pasti itu tidak akan terjadi apa-apa, terlepas dari efek negatifnya gadget juga memiliki fungsi yang sangat berguna seperti untuk komunikasi jarak jauh menjadi lebih mudah dan untuk anak-anak bisa juga dipakai sebagai media pembelajaran.”*

Banyak pro dan kontra terhadap penggunaan gadget untuk anak usia dini seperti banyak pemberitaan dari berbagai media yang menyatakan efek samping jangka panjang yang dihasilkan oleh gadget seperti kerusakan fisik yang membuat mata menjadi minus atau kerusakan mental yang disebabkan penggunaan gadget yang berlebihan. Ada pula orang-orang yang berpendapat gadget sebenarnya baik untuk tumbuh kembang anak membuat anak lebih maju dan memahami perkembangan teknologi. Semuanya kembali lagi terhadap orang itu sendiri bagaimana mereka memanfaatkan gadget milik mereka, baik atau buruknya gadget semua tergantung pemahaman orang tua tentang gadget untuk anak.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapat dilapangan selanjutnya peneliti memvalidasi hasil tersebut kedalam teori fenomenologi menurut Alfred Schutz yaitu mengatakan bahwa tindakan manusia didasarkan kepada situasi sosial, dimana individu berada di dalamnya. Schutz sangat menekankan adanya interpretasi makna yang akan menumbuhkan motivasi-motivasi dalam pergaulan sosial. Menurutnya tindakan manusia menjadi hubungan sosial bila manusia diberi makna atau arti pada tindakannya itu sebagai sesuatu yang mempunyai arti. Makna ini dipahami dengan sesuatu yang disebut dengan motivasi. Motivasi juga diartikan sebagai suatu kekuatan diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut bertindak atau berbuat. Selanjutnya Schutz menekankan adanya stock of knowledge atau tumpukan pengalaman yang mempengaruhi manusia, sehingga interpretasi manusia tersebut terhadap sesuatu akan dipengaruhi oleh tumpukan pengalaman yang akan memotivasi segala tindakan sosial. Schutz membagi motif yang mempengaruhi tindakan manusia ke dalam dua bagian (Rahayu, 2015).

Menurut Schutz dalam teori fenomenologi, ada tiga hal yang mendasar yakni Dunia sehari-hari, sosialitas, serta makna dan pembentukan makna. Pertama, Dunia sehari-hari merupakan dunia yang paling fundamental dan dunia terpenting bagi umat manusia. Di dalam dunia sehari-hari terbentuklah misalnya bahasa dan makna dan juga terjadi interaksi sosial antara individu yang akan membentuk suatu tipe harapan dan tingkah laku. Dalam hal ini

asumsi dari responden memiliki kesamaan dari asumsi teori ini. Kedua, Sosialisasi merupakan suatu tindakan sosial, tindakan sosial yang terjadi setiap hari adalah suatu proses dimana terbentuknya berbagai makna. Tindakan sosial terjadi jika suatu perbuatan diarahkan kepada orang lain sebagai partner. Ketiga, Makna dan pembentukan makna terbagi menjadi dua pemaknaan yaitu *in order to motive* dan *because motive*.

Makna *in order to motive* yaitu makna yang dijadikan sebagai suatu pijakan seseorang untuk melakukan sesuatu yang bertujuan mencapai sebuah hasil sedangkan makna kedua yaitu *because motive* merupakan ada Motif yang timbul dikarenakan adanya pengalaman dari masa lalu individu sebagai masyarakat yang menjadi pengalaman masa lalu sebagai dorongan untuk bertindak. Menurut hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu berdasarkan asumsi teori fenomenologi dunia sehari-hari dan sosialitas didapatkan alasan orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini yaitu: (1) Sebagai media pembelajaran, (2) untuk alat komunikasi, (3) sebagai alat bermain dan, (4) menyenangkan anak.

Sedangkan menurut asumsi teori fenomenologi Schutz makna dan pembentukan makna didapatkan alasan orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini yaitu pertama makna *because motive*, motif yang timbul dikarenakan adanya pengalaman dari masa lalu individu sebagai masyarakat yang menjadi pengalaman masa lalu sebagai dorongan untuk bertindak. Motif tersebut yang akan menentukan tindakan yang akan dilakukan seseorang dalam permasalahan ini, seseorang bertindak ketika adanya suatu tujuan yang berdasarkan motif pengalaman. *Because* motif merupakan suatu tindakan yang mendasar dari individu, motif inilah yang menjadi bahan pertimbangan dari individu tersebut. Dimana individu itu mengalami suatu bentuk perubahan dalam perilaku sosial, karena kesadaran akan motif yang menjadi sebab diperoleh melalui suatu refleksi (Rahayu, 2015). Dengan pengalaman yang orang tua miliki memfasilitasi gadget kepada anak usia dini karena adanya *because motive*, terhadap masa lalu seperti saat masih anak-anak para orang tua juga pernah merengek minta dibelikan mainan yang sama seperti yang dimiliki teman-temannya. Hal ini juga yang menjadi dorongan kenapa orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anaknya karena ingin membuat anaknya senang dan memberikan apapun yang diinginkan anaknya.

Sedangkan makna kedua *in Order to Motive* yaitu didapatkan motif orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini timbul karena melihat dari nilai tertentu

terhadap tindakan individu untuk masa depan yang akan datang. *in order to motif* (motif tujuan), sementara itu dari hasil penelitian juga ditemukan motif tujuan seseorang yang merujuk kepada keadaan yang akan datang dimana individu berkeinginan untuk mencapainya melalui beberapa tindakan pada masa kini dan masa yang akan datang. *In order to motive* adalah tujuan yang digambarkan sebagai maksud, makna, harapan, atau minat yang diinginkan dan karena itu berorientasi ke masa depan.

Seperti yang telah disampaikan di atas dan berdasarkan hasil dari wawancara para orang tua yang menjadi informan dalam penelitian terungkap orang tua memiliki harapan kepada anak nya saat memberikan gadget sebagai contoh anak difasilitasi gadget untuk membuat anaknya senang atau sekedar mengenalkan gadget saat masih berusia dini dengan tujuan kelak anak mereka tidak buta dengan teknologi dan menjadi anak yang pandai terhadap kemajuan zaman.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan dari hasil analisa yang telah dilakukan dapat disimpulkan pengetahuan para orang tua sudah cukup baik tentang perkembangan gadget pada masa kini dan memahami tentang dampak positif dan negatif dari gadget itu sendiri. Setiap orang tua memiliki motifnya masing-masing saat memberikan fasilitas gadget kepada anaknya seperti untuk kepentingan komunikasi jarak jauh dan lain sebagainya.

Saat ini hampir sebagian anak sudah memakai gadget dan memiliki gadgetnya sendiri dengan rentan usia 5-10 tahun, anak-anak pun tidak serta-merta memakai gadget sesuai keinginannya orang tua tetap memberikan batasan kepada anak mereka untuk penggunaan gadget yang mereka miliki.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti memberi saran untuk orang tua supaya dapat memberikan keamanan dan kenyamanan kepada anak saat sedang menggunakan gadget agar anak terhindar dari konten yang bersifat negatif seperti pornografi dan kekerasan, bagi peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lagi sehingga data yang diperoleh lebih mendalam dan lebih nyata.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Merekrut, D., Baru, K., Bank, D. I., & Cabang, M. (2016). *Journal of Management Vol.2 No. 2, Maret 2016*.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Rahayu, M. S. (2015). *Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak (Studi Kasus: Desa Kampung Baru Kecamatan Kayu Aro Barat Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi)*.