
**Anak usia dini dan gadget: Studi pengalaman pengasuhan orang tua masyarakat
Desa Winong**

Fakhris Aulady*, Pambudi Handoyo, Sugeng Harianto

Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: fakhrisaulady.21021@mhs.unesa.ac.id*; pambudihandoyo@unesa.ac.id;
sugengharianto@unesa.ac.id

Naskah diterima: 9/4/2023; Revisi: 31/5/2023; Disetujui: 12/6/2023

Abstrak

Gadget saat ini seperti sudah menjadi kebutuhan pokok, terutama bagi anak usia dini. Produk modernisme ini mendorong penggunaan teknologi dalam berbagai aspek. Bahkan, bisa menggeser peran orang tua dalam memberikan hak pengasuhan untuk anak usia ini. Tingkat kecanduan anak usia dini pada gadget saat ini juga terbilang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk mengetahui secara mendalam tentang pengalaman orang tua dalam proses pengasuhan anak usia dini dengan masuknya gadget pada dunia mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan perspektif fenomenologi dari Edmund Husserl. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dengan didukung data sekunder melalui studi kepustakaan. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget bisa menjadi berbahaya jika tidak dapat dikendalikan, sehingga peran orang tua menjadi sangat penting dalam kondisi tersebut. Adaptasi pengasuhan orang tua dengan gadget bisa dilakukan dengan pengawasan yang baik agar dapat meminimalisir dampak negatif yang dapat terjadi. Penggunaan gadget juga mendorong dengan cepat agar lebih melek teknologi, sebab zaman akan berubah menjadi dunia digital.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Gadget; Orang Tua

***Early childhood and gadgets: A study of parents' parenting experience in the Winong Village
Community***

Abstract

Today's gadgets seem to have become a staple, especially for early childhood. This product of modernism encourages the use of technology in various aspects. In fact, it can shift the role of parents in providing custody rights for children of this age. The level of early childhood addiction to gadgets is currently also relatively high. Therefore, this research was written with the aim to find out in depth about the experiences of parents in the process of caring for early childhood with the inclusion of gadgets in their world. This study uses a qualitative method with a phenomenological perspective from Edmund Husserl. The data used are primary data obtained from interviews and observations supported by secondary data through library research. The results of this study indicate that the use of gadgets can be dangerous if they cannot be controlled, so that the role of parents becomes very important in this condition. Adaptation of parenting to gadgets can be done with good supervision in order to minimize the negative impacts that can occur. The use of gadgets also encourages people to be more technologically literate, because the times will change into a digital world.

Keywords: *Early Childhood; Gadgets; Parents*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi tidak akan mengalami kemandekan, salah satu produk terbesar adalah kemunculan gadget. Bentuknya dapat berupa apa saja seperti smartphone, laptop, kamera dan lainnya. Tidak melihat usia, gadget ini sudah merambah ke berbagai lapisan masyarakat. Salah satu yang terbesar adalah pada anak, dimana hasil dari survey yang dilakukan oleh detikINET ditemukan 79,9% pengguna gadget adalah anak usia dini dan remaja (Pangastuti, 2017). Anak usia dini adalah anak dibawah umur yang saat ini sudah banyak mengenal gadget. Hal ini karena usia anak masih 0-6 tahun (Pebriana, 2017). Berdasarkan hal tersebut, perkembangan teknologi saat ini sudah tidak dapat ditahan, bahkan anak usia dini yang belum mengerti banyak tentang gadget justru sudah berinteraksi dan bahkan bisa saja dalam setiap waktu. Jika dilihat gadget memiliki banyak manfaat, tetapi tidak terlepas juga dengan dampak buruknya. Tetapi, dengan banyaknya manfaat inilah yang mendorong bahwa teknologi dan produknya yaitu gadget juga merupakan kebutuhan utama saat ini (Sisbintari & Setiawati, 2021). Hal ini didasari oleh gadget yang sudah dilengkapi dengan visualisasi baik itu suara dan warna yang dapat mengintrepertasikan apa yang dilihat, sehingga tidak cepat bosan (Widiastiti & Agustika, 2020). Berdasarkan hal tersebut yang seperti memberikan godaan terbesar dari adanya gadget terhadap kehidupan bahkan untuk anak-anak usia dini saat ini.

Peran orang tua menjadi sangat penting dalam menghadapi permasalahan bahwa anak-anak saat ini sudah banyak yang kecanduan gadget. Hal ini didasarkan pada anak usia dini merupakan masa krusial, sebab sudah mulai berkembang dan mengenali lingkungan sekitar, maka masih membutuhkan pengawasan dan bimbingan dari orang tua (Rahmalah dkk., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, masa anak ini juga adalah masa untuk belajar segala aspek kehidupan ini, seperti pembentukan karakter, pembelajaran norma dan nilai sosial, serta segala hal yang ada di sekitarnya yang mengandalkan stimulus agar mendapatkan titik optimal (Pebriana, 2017). Tujuan adanya pengawasan sebenarnya bukan untuk membatasi perkembangan anak, tetapi untuk menunjukkan sesuatu yang pantas dilakukannya dengan yang tidak atau dapat dikatakan sesuatu yang sesuai nilai dan norma sosial atau tidak. Hal ini lah yang akan dibawa oleh anak terus menerus. Oleh karena itu, jika gadget sudah menjadi tempat ternyaman bagi anak usia dini, maka akan menyebabkan banyak masalah, terutama bagi dirinya sendiri jika tidak di manage dengan baik. Masuknya gadget pada dunia anak usia dini, secara tidak langsung dapat terjadi karena berbagai alasan. Seperti akibat menangis terus menerus, tidak mau makan, atau bisa juga karena orang tua yang terlalu sibuk, sehingga anaknya diberikan gadget agar diam. Hal ini banyak terjadi dan sudah seperti menjadi kebiasaan pada saat ini. Inilah yang ditemukan oleh peneliti di desa Winong. Berdasarkan observasi awal ditemukan anak usia dini konsumsinya adalah konten TikTok dan YouTube. Bahkan, ini sudah menjadi kebiasaan anak usia dini saat ini. Anak akan marah jika tidak diberikan gadget. Hal ini yang menunjukkan bahwa gadget sudah seperti menjadi kebutuhan utama bagi anak saat ini.

Pada dasarnya anak usia dini merupakan proses perkembangan anak yang sangat membutuhkan bantuan dan pengawasan dari orang tua. Selain itu, anak usia dini juga membutuhkan stimulus yang baik untuk perkembangannya, seperti mengenal barang, warna atau tindakan yang menjadi dasar bagi kehidupannya nanti. Disinilah gadget memberikan kemudahan dan memberikan fasilitas tersebut. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan bahwa gadget dapat memacu atau menstimulus anak untuk melakukan

kegiatan karena terdapat hal yang menarik dari gadget (Yulsofriend dkk., 2019). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa gadget sudah tidak terpisahkan dengan kehidupan bahkan untuk anak usia dini. Terdapat sesuatu yang positif dan negatif dari masuknya gadget pada anak usia dini. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini bukan yang pertama kali dengan tema yang serupa, penelitian lain seperti (Azwi dkk., 2022; Hadi & Sumardi, 2023; Wulandari & Dewantara, 2018) juga mengungkapkan hal yang sama, tetapi penelitian ini melihat dengan perspektif yang berbeda yaitu dengan perspektif teori fenomenologi, sehingga dapat memberikan informasi dan data yang mendalam mengenai fenomena yang terjadi tersebut. Peneliti juga melihat bahwa fenomena pemberian gadget pada anak usia dini ini sudah menjadi kebiasaan di desa Winong, oleh karena itu, peneliti ingin melihat bagaimana orang tua dalam mengasuh anak dengan konteks zaman yang sudah berubah yaitu menjadi kebutuhan utamanya gadget pada anak usia ini, hal ini berhubungan dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari yang tidak lepas dengan gadget. Hal ini juga didasarkan pada banyaknya permasalahan anak yang memiliki kecenderungan mau menyendiri saja dan hanya mau di dalam rumah tidak ingin berteman. Berdasarkan hal tersebut aspek sosial dari anak saat ini terancam dan hanya ingin menikmati dunianya sendiri. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti fenomena ini dari pengalaman orang tua di desa Winong.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan perspektif teori fenomenologi dari Edmund Husserl. Pada dasarnya penelitian kualitatif menekankan pada suatu proses maka akan menganalisis data secara induktif (Gunawan, 2022). Teori fenomenologi yang digunakan pada penelitian ini lebih berfokus pada cara mengenai pembentukan masyarakat dengan melihat bahwa adanya pergaulan atau interaksi sosial dapat menghasilkan intersubektivitas, dimana hal ini sangat bergantung pada pengetahuan tentang peran individu yang diperoleh dari pengalamannya (Anshori, 2018). Perspektif ini sangat menonjolkan bahwa adanya suatu realitas tersebut tidak terlepas dari adanya manusia yang menjadi pemeran utama di dalamnya. Oleh karena itu, menurut peneliti perspektif ini sesuai untuk digunakan untuk tema penelitian ini.

Lokasi penelitian ini dilakukan di desa Winong, Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan. Lokasi ini digunakan karena berdasarkan pertimbangan jumlah data kependudukan yang diperoleh peneliti, sebagai berikut.

Tabel 1. Data Penduduk Menurut Golongan Umur Desa Winong

Golongan Umur	Jumlah Penduduk		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
0-5 tahun	260	279	539
6-10 tahun	404	498	902
11-18 tahun	557	560	1.117
19-24 tahun	625	657	1.282
25-55 tahun	857	923	1.780
56-79 tahun	975	1.025	2.000
80 tahun keatas	216	214	430

Sumber : Laporan Kependudukan Desa Winong Tahun 2017 (Admin, 2023).

Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah anak usia dini terbilang cukup banyak, dan dapat memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai data. Selain itu, peneliti menemukan kasus dari tema yang diangkat pada salah satu dusun yaitu dusun Dliring, jadi penelitian ini akan berfokus pada dusun tersebut. Subyek penelitian ini dipilih

dengan teknik purposive sampling dan peneliti telah menentukan kriterianya adalah orang tua yang berumur 30-40 yang memiliki anak. Tujuannya adalah agar data yang diperoleh berasal dari dua perspektif yang berbeda dan pengalamannya baik dalam mengetahui lingkungan dan kebiasaan yang masyarakat lakukan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Selain itu, studi kepustakaan juga digunakan untuk membantu melengkapi data dari penelitian ini. Data yang diperoleh ini dikelola dengan tiga tahap yang bernama Epoche ([Hariyanto & Prawacana, 2014](#)). Tahap tersebut dimulai dengan langkah pertama yaitu Epoche (menunda keputusan peneliti terhadap realitas), kemudian Eidetic Vision (proses penyaringan data atau reduksi data), dan yang terakhir adalah Wesenchau (proses menyimpulkan dan menuliskan hasil akhir)

Hasil dan Pembahasan

Orang Tua di Desa Winong Dalam Mengasuh Anak Usia Dini

Orang tua atau yang terdiri dari ayah dan ibu merupakan lingkungan pertama bagi seorang anak dalam menjalani kehidupan. Peran utama orang tua adalah mengasuh anak. Hal ini berhubungan dengan konsep dimana orang tua adalah cerminan dari apa yang dilakukan atau ditunjukkan dari anak ([Rakhmawati, 2015](#)). Pernyataan tersebut sering kali muncul dan terucap dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga, jika anak menunjukkan suatu tindakan selalu dibilang itu hasil meniru dari orang tuanya. Meskipun, orang tua pada hakikatnya memiliki latar belakang yang berbeda baik ayah ataupun ibu, tetapi dalam proses pengasuhan, keduanya harus mampu memberikan hak pengasuhan kepada anaknya dan seorang anak sudah seharusnya memperoleh pengasuhan yang benar dan tepat dari orang tuanya ([Aryanti, 2017](#)). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa orang tua memiliki peran penting untuk untuk kembang anaknya, meskipun perkembangan anak juga tidak terlepas dengan adanya lingkungan sekitar, tetapi lingkungan keluargalah yang menjadi tempat pertama anak mendapatkan pembelajaran atau pengasuhan.

Pengasuhan anak oleh setiap orang tua pun juga memiliki variasi yang dapat membedakan dari satu keluarga dengan yang lainnya. Jika yang ditemukan peneliti, pengasuhan kepada anak terdapat yang memiliki ketegasan yang luar biasa, seperti tidak boleh keluar atau main pada jam tertentu, lalu terdapat juga yang terkesan bebas tetapi masih dipantau, terdapat juga yang diberikan kebebasan sebeb-bebasnya, jadi anak bisa main dari bangun tidur hingga hendak tidur kembali. Dengan adanya berbagai macam tersebut tentu tidak terlepas dengan latar belakang orang tuanya, dimana terdapat yang merupakan orang tua pekerja dan lainnya. Tinggal melihat bagaimana orang tua dapat memilih dan beradaptasi dalam proses pengasuhan anak ([Imroatun dkk., 2020](#)). Dengan banyaknya model pengasuhan tersebut juga menjadikan anak memiliki sifat yang berbeda-beda. Begitu juga adanya gadget yang muncul saat ini.

Gadget dapat memberikan model pengasuhan lain bagi anak, dimana dengan diberikannya gadget anak dapat melihat atau menonton video melaluinya, seperti dengan YouTube. Dengan adanya hal tersebut anak akan lebih menyukainya sebab video yang ada dapat memberikan pembelajaran seperti cara mengucapkan kata, mengenali warna, dan mengenalkan anak harus bertingkah seperti apa. Hal inilah yang mendorong bahwa peran orang tua semakin mengecil. Jika anak sudah diberikan gadget maka dia akan mencarinya terus menerus, seperti yang ditemukan oleh peneliti pada salah satu keluarga di desa Winong, setiap kali anak tersebut makan harus melihat

konten yang ada di YouTube, jika tidak maka tidak mau makan, begitu juga dengan anak tidak mau bersekolah atau belajar jika tidak bermain gadget terlebih dahulu. Hal inilah yang mendorong bahwa anak-anak sudah tidak dapat dilepaskan dengan gadget. Bahkan, orang tua sudah tidak dapat membendunginya dan dengan terpaksa memberikan gadget kepada anak usia tersebut. Daris inilah muncul permasalahan posisi gadget dalam kehidupan anak seharusnya bukan menjadi kebutuhan pokok, tetapi sebagai kebutuhan sekunder.

Hal ini juga disampaikan oleh informan pertama yang merupakan orang tua dengan anak sudah kecanduan gadget, dikatakan bahwa.

“Anak-anak sekarang sudah nggak bisa dijauhin sama HP mas, dikit-dikit minta HP, akhirnya kebiasaan ini seperti anak saya. Yaaa memang sebenarnya itu nggak salah kalau bisa di kontrol, sekarang sudah enggak mas. Bangun tidur itu yang dicariin bukan ibunya malah HP. Ini gimana ini ceritanya bisa seperti ini. Makan aja susah mas kalau nggak sama liat HP. Kalau nggak dikasih yaa gitu nanti nangis.” (UK, 2023)

Berdasarkan jawaban dari informan tersebut menunjukkan bahwa anak saat ini sudah kecanduan dengan gadget. Bahkan, segala kegiatan harus diawali dengan meminta untuk melihat HP terlebih dahulu. Kekhawatiran dari orang tua dengan hal tersebut terlihat, tetapi tidak dapat dipungkiri anak saat ini memiliki kecanduan hingga seperti yang diungkapkan oleh informan tersebut. Jadi, informan tersebut mengikuti kemauan sang anak dan dapat diketahui bahwa model pengasuhannya adalah memberikan apa yang anak inginkan, atau lebih mengarah ke bebas. Berbeda dengan informan kedua yang berikut ini.

“Yaaa namanya anak-anak mas, sudah biasa seperti itu, nangis biasanya kalau nggak diturutin dikasih HP, tapi saya enggak mas, saya coba terapkan berwaktu mas, jadi anak boleh memegang dan memainkan HP pada waktu tertentu seperti jam 4 hingga jam 5 sore, lalu malem jam 7, begitu jadi saya gituin biar anak nggak ngerengek terus mas, kan yaa nanti malah bahaya buat anak-anak juga. Meskipun saya kadang nggak tega anak nangis, tapi saya melakukan untuk anak saya biar nggak bahaya juga bisa jadi penyakit nanti mas” (PA, 2023)

Jawaban informan menunjukkan bahwa termasuk orang tua dengan model pengasuhan yang disiplin. Informan sadar bahwa gadget bisa membuat anaknya kecanduan dan menimbulkan penyakit. Oleh karena itu, dengan adanya batasan waktu tersebut anaknya lebih mengerti waktu dan ikut disiplin. Dari hal tersebut sudah dapat diketahui bahwa metode pengasuhan yang dilakukan dalam kehidupan masyarakat memiliki keberagaman. Hal ini tentu dipengaruhi oleh banyak faktor seperti faktor kesibukan, faktor pendidikan, dan ekonomi. Sejalan dengan hal tersebut informan pertama mengatakan seperti yang berikut ini.

“Saya sebenarnya dulu yaa mikirnya nggak papa lah anak-anak lihat hiburan lewat HP, kan nangis gitu tak kasih HP diem, kan jdi enak bisa lanjutin kerjaan, kalau nggak gitu saya nggak bisa kerja mas, siapa yang nemenin anak saya kalau saya tinggal kerja, jadi yaaa begitu tak kasih HP biar diam, awalnya sih seperti itu.” (UK, 2023)

Berdasarkan jawaban informan tersebut menunjukkan karena adanya faktor kesibukan atau pekerjaan dan awalnya juga dilakukan secara tidak sadar, bahkan menurut peneliti jika dilihat dari pengalaman informan tersebut menunjukkan bahwa sebenarnya pelaku utama dari adanya suatu realitas anaknya tidak bisa dijauhkan dengan gadget itu adalah dirinya sendiri, sebab ada faktor yang mendorong dirinya melakukan itu, maka itulah realitas yang sekarang ditemukan, anaknya tidak dapat dijauhkan dari gadget. Berbeda dengan informan kedua yang menyatakan sebagai berikut.

“Saya ini agak keras mas yaa masalah penggunaan gadget buat anak itu tadi, soalnya sekarang loh coba lihat aja disekitar kita anak mana yang nggak pegang hp, yaa itulah yang mendorong saya mas kayak anak saya jangan dulu deh biar dia menikmati masa-masa kecilnya bersama keluarga dan teman-teman sekitarnya. Kalau nggak gitu kasihan anak saya mas, nggak dapet masa kecil yang senang-senang bersama-sama gitu. Bisa loh dilihat antara anak yang mudah bergaul dengan yang kalau ketemu orang lain takut itu. Itulah mas, kan memang semua tergantung orang tuanya si mas kalau menurut saya.” (PA, 2023)

Informan kedua ini sangat menyadari bahwa perkembangan anaknya penting untuk dipantau dan dipersiapkan dengan baik, dengan keputusan tidak memberikan kebebasan menggunakan gadget ia di dorong dengan adanya realitas bahwa anak yang sudah kecanduan gadget kehidupan terutama pada aspek sosialnya terbilang kurang. Hal inilah yang membuktikan bahwa suatu realitas itu diciptakan oleh manusia sendiri. Dengan strategi seperti itu diharapkan anak dari informan kedua tidak kecanduan gadget seperti yang sudah terjadi pada realitas.

Fenomena pemberian gadget pada anak seperti di desa Winong ini memang sudah mulai menjadi perhatian penting bagi orang tua. Pada realitasnya anak adalah gambaran dari orang tua, pernyataan ini dianggap benar, karena segala sesuatu yang mempersiapkan adalah orang tua. Jika realitasnya pada tahap persiapan saja sudah salah maka akan berdampak pada tahap-tahap selanjutnya, artinya jika pada anak usia dini saja sudah memiliki kecanduan dan ketergantungan yang tinggi terhadap gadget itu akan menjadi bahaya. Berdasarkan temuan peneliti yang menunjukkan bahwa gadget tidak terpisahkan dari kehidupan anak ini sudah jelas sangat dipengaruhi oleh orang tuanya.

Oleh karena itu, jika dilihat dari temuan peneliti yang berhubungan dengan kecanduan dan ketergantungan yang menyebabkan pergeseran peran orang tua, berkurangnya jiwa sosial, meningkatnya individualisme, inilah yang menjadi masalah jika pada anak usia dini sudah melekat akan hal tersebut. Jadi, pengalaman dari orang tua dalam melihat realitas saat ini penting agar anak tidak salah dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya. Ketegasan orang tua juga peneliti temukan sebagai faktor utama dalam membantu anaknya membentuk karakter.

Adaptasi Pengasuhan Orang Tua Dengan Masuknya Gadget Pada Dunia Anak Usia Dini

Gadget menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi orang tua, terutama pada era yang sudah memasuki dunia digital saat ini. Terdapat perbedaan perspektif antara penggunaan gadget pada anak usia dini, dimana pada negara maju, orang tua dapat

mengetahui dan merasakan dampak yang besar dari teknologi digital berupa game pada perkembangan anak, tetapi di satu sisi hal tersebut dinilai menjadi sumber dari pikiran dan keresahan orang tua, sebab dengan hal itu dapat menyita banyak waktu anak (Novianti & Garzia, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan zaman saat ini diikuti oleh tuntutan yang mengharuskan semua melek teknologi, bahkan dari anak usia dini pun penting untuk melek teknologi (Indriyani & Sofia, 2018). Inilah menjadikan realitas kehidupan saat ini antara mengikuti gaya hidup yang harus melek teknologi atau teknologi ditempatkan secara opsional dalam membantu kehidupan saja. Oleh karena itu, sebagai orang tua harus mengetahui mengenai porsi mana yang harus disajikan untuk anak, terutama dalam penggunaan gadget.

Adaptasi bisa menjadi jalan agar anak dapat berkembang atau mendapatkan haknya sesuai dengan porsinya dan di sisi lain anak juga mendapatkan manfaat atas dasar setiap orang saat ini harus melek teknologi. Hal ini juga disampaikan oleh informan pertama, seperti yang berikut ini.

“Sebenarnya anak sekarang tidak dapat dilepas dari gadget itu juga ada manfaatnya mas, anak sekarang itu belajarnya lebih cepat, bisa cepat menghafal, tahu posisi kayak mencari kamera di hp gitu sudah bisa sendiri. Jadi, kecanduan tadi emang iya sih bahaya, tetapi masih ada dampak positifnya kalau menurut saya. Yaaa nggak papa berarti itu anak saya juga belajar disitu, tidak hanya menonton atau bermain game saja. (UK, 2023)

Informan menunjukkan dirinya melihat dampak positif dari anaknya yang bisa dibidang kecanduan gadget. Terdapat kemampuan-kemampuan yang seharusnya diajarkan oleh orang tua seperti menghafal sudah didapatkan anak dengan gadget tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua mendapatkan sisi positif tersebut dengan melihat berjalannya realitas anak kecanduan itu tidak selamanya berdampak buruk. Jadi, label mengenai kecanduan yang dapat kita pahami harus ditinjau lebih lanjut agar dapat mengetahui mengenai dampak atau hal positif yang ada. Dari sini, realitas atau pengalaman dapat diketahui secara nyata dan itulah yang membentuk realitas. Jawaban informan pertama memiliki arah yang sama terhadap informan kedua, seperti yang berikut.

“Anak saya itu sebenarnya jika saya lihat, ia akan termotivasi jika akan mendapatkan jatah waktu memegang gadget, dia seperti semangat dan seperti ada sesuatu yang harus dipelajari baik itu ketika bermain atau menonton video, ada saja hal yang ingin ia ketahui sebenarnya kalau saya lihat-lihat selama ini. Jadi, sebenarnya kalau diseling-seling begitu juga bagus kok menurut saya, tapi kalau saya yaa itu tadi anak tidak boleh kehilangan masa anak-anaknya, tetapi bisa juga belajar melalui gadget, tapi tetap harus ada pengawasan juga, penting itu mas.” (PA, 2023)

Jawaban dari informan tersebut menunjukkan juga jika dilakukan adaptasi pengasuhan orang tua dan gadget itu dirasa tidak menjadi masalah asalkan caranya dan pengawasannya benar, sehingga anak juga dapat bertumbuh melalui keluarga dan gadget. Sebab, dalam realitas saat ini memang semua hal bisa dibuat konten dan memberikan edukasi baik untuk orang tua terutama untuk anak, jadi gadget dinilai tidak dianggap sesuatu yang buruk jika masih ada dampak positif yang masih bisa diambil.

Realitas saat ini gadget tidak dapat ditahan untuk digunakan, tetapi masih bisa untuk diatur atau di manage agar dampak negatifnya masih bisa dinetralisir dan ditangani sebelum dampak tersebut menjadi besar. Disini memang peran orang tua sangat penting baik dalam fungsi penyediaan, pemeliharaan, dan pengawasan. Selain itu, pengalaman orang tua juga menjadi penting, dimana orang tua memiliki dan menemukan banyak realitas mengenai gadget ini, artinya orang tua lah yang mengetahui porsi untuk anaknya dan juga dampak-dampak yang sudah dipertimbangkan. Jika dilihat dalam perspektif teori fenomenologi, dengan adanya realitas yang diungkapkan tersebut, dimana orang tua dapat beradaptasi dengan penggunaan gadget pada anak usia dini diakibatkan adanya interaksi yang terus menerus terjadi, baik itu antar individu (orang tua), bahkan orang tua dengan gadget. Dari adanya interaksi tersebut yang membentuk masyarakat saat ini. Tuntutan meleak teknologi menjadi pendorong utama, tetapi orang tua menjadi aktor utama di dalamnya, sehingga realitas tersebut muncul dari peran orang tua itu sendiri. Bisa dibayangkan jika masyarakat tidak bisa beradaptasi dengan tuntutan gadget saat ini, maka mereka akan tergerus oleh zaman. Dari sinilah terbukti bahwa keterbentukan masyarakat juga dipengaruhi atas pengalaman-pengalamannya seperti yang diungkapkan dalam perspektif teori fenomenologi. Jadi semua berjalan dengan sendirinya, kemudian muncul suatu fenomena yang itu dapat diserap menjadi pengalaman dan terbentuklah kondisi masyarakat saat ini, yaitu masyarakat digital.

Dari temuan-temuan peneliti menunjukkan bahwa pergeseran yang terjadi memang menjadi tanggung jawab orang tua, lalu adaptasi juga harus dilakukan. Tetapi, bukan berarti orang tua akan tunduk dengan kondisi ini, semuanya masih dapat dikontrol oleh orang tua. Dalam hal ini pengalaman-pengalaman dari orang tua ini seharusnya sudah dapat mencerminkan betapa pentingnya peran orang tua yang tidak dapat tergantikan dengan adanya gadget, sebab orang tua tidak hanya memiliki fungsi pengawasan tetapi dalam pembentukan karakter anaknya juga tanggungjawab dari orang tua. Jika orang tua tidak memiliki pegangan dalam mengasuh anak, maka mereka akan ditundukan dengan hal yang membuat anak senang saja, pada akhirnya anak akan memiliki karakter dari hasil pembentukannya sendiri yang dapat dikategorikan bebas dan dari pengaruh gadget bukan dari arahan orang tua.

Simpulan

Dunia anak usia dini saat ini dimasuki oleh gadget sebagai produk dari perkembangan zaman. Pada dasarnya gadget sendiri seperti dua belah mata pisau, jadi tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat saat ini. Tetapi, bagi anak usia dini ini masih membutuhkan banyak persiapan dan pengawasan. Hal tersebut dikarenakan dampak yang mungkin bisa terjadi sangat besar, karena dengan adanya teknologi semua bisa menjadi lebih mudah masuk, seperti informasi hoax, hal-hal yang tidak seharusnya ditonton oleh anak usia dini, dan hal-hal yang berbau “kebebasan” ini harus diperhatikan. Peran orang tua menjadi sangat penting dan utama dalam menghadapi realitas saat ini. Tujuannya agar anak tidak mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan. Kecanduan gadget pada anak harus menjadi sebuah realitas yang harus dihadapi pada saat ini, tetapi kecanduan ini juga harus dipahami dalam perspektif positif seperti anak lebih cepat meleak teknologi dengan pengawasan orang tua. Dalam perspektif fenomenologi yang membiarkan realitas itu terjadi terlebih dahulu dan akan menghasilkan pengalaman atas realitas itu sendiri menunjukkan kesesuaian dengan kasus

ini. Masyarakat saat ini memberikan gadget pada anak dengan berbagai faktor seperti faktor kesibukan. Dari sini mendorong orang tua mengambil keputusan memberikan gadget pada anak, tetapi dengan berjalannya waktu anak menjadi lebih unggul dalam pemahaman penggunaan gadget, dimana dirinya mampu mengoprasikannya selayaknya orang dewasa. Adanya interaksi yang intens antara anak dengan gadgetlah yang menjadi jawaban terbesar dari kondisi tersebut dan membentuk pola seperti saat ini anak tidak bisa dipisahkan dari gadget.

Daftar Pustaka

- Anshori, I. (2018). Melacak state of the art fenomenologi dalam kajian ilmu-ilmu sosial. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(2), 165-181.
<https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/download/1554/1728>
- Aryanti, Y. (2017). Peran ayah dalam pengasuhan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 7(01), 21-24.
<http://jurnal.pendidikandd.org/index.php/JPD/article/download/102/92>
- Azwi, A. I., Yenni, Y., & Vianis, O. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Yang Menggunakan Gadget Pada Anak Usia Dini. *REAL in Nursing Journal*, 5(1), 24-36.
<https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/article/download/1507/632>
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062-1066.
<http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/download/1324/1384>
- Hariyanto, M., & Prawacana, A. (2014). FENOMENOLOGI TRANSENDENTAL EDMUND HUSSERL. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Imroatun, I., Nirmala, I., Juhri, J., & Muqdamien, B. (2020). Kajian Literatur Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Islam. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 57-66.
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/download/2703/1951>
- Indriyani, M., & Sofia, A. (2018). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood Issues*, 1(1).
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/IJECI/article/download/16887/12048>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/490>
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 165-174.

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/26/24>
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., & Susan, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump,
- Rakhmawati, I. (2015). Peran keluarga dalam pengasuhan anak. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(1), 1-18. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/konseling/article/download/1037/949>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562-1575. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1781>
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/25179/15709>
- Wulandari, F. C., & Dewantara, R. (2018). Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua Dengan Kebebasan Penggunaan Gadget Pada Anak di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Komunikasi Kesehatan*, 9(2). <http://ejournal.ibisa.ac.id/index.php/jkk/article/download/126/122>
- Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25-39. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/download/2889/2315>