

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini, manusia tidak pernah lepas dari teknologi informasi. Manfaat teknologi informasi yang membantu mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi jarak jauh serta mampu menyampaikan informasi dengan baik dan cepat. Perkembangan teknologi informasi itu sendiri sudah sangat umum dan mudah untuk dijumpai dimana saja dan kapan saja, bahkan hampir semua dapat memilikinya, dikarenakan ada beberapa yang dapat dibeli dengan harga terjangkau. Salah satu yang pasti sudah tidak asing dan sudah biasa kita dengar dan lihat adalah gadget. Hadirnya teknologi seperti gadget tersebut ada beberapa macam yang paling umum disebut dengan *handphone (smartphone)*, *ipad (tablet)*. *Handphone* sendiri sudah menjadi salah satu teknologi informasi yang sangat mendunia yang bermanfaat membantu mempermudah beberapa aktivitas sehari-hari kita sesuai dengan kebutuhan kita masing-masing.

Handphone adalah suatu penemuan inovasi terbaru pada masanya dengan memiliki kemampuan yang lebih baik dan praktis dengan menyajikan berbagai fitur-fitur didalamnya yang memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Pada *Handphone* terdapat bermacam-macam jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai konten, seperti menampilkan sebuah media berupa berita, jejaring sosial atau beberapa aplikasi sosial media, bahkan hiburan yang dikemas dalam bentuk yang biasa disebut dengan aplikasi, seperti

YouTube (Garini, 2017: 27). Saat ini sudah tidak heran lagi jika melihat hampir semua orang menggunakan *handphone*, dimulai dari anak-anak yang masih berusia dini sampai usia dewasa termasuk orangtua. Fakta yang sudah diperoleh menyatakan bahwasannya *handphone* yang sudah digunakan hampir semua kalangan, baik kalangan lanjut usia yang berumur 60 tahunan, orang dewasa yang berumur 17 tahun, usia remaja yang berumur 12-16 tahun, anak-anak yang berumur 7-11 tahun, bahkan hingga saat ini anak usia dini yang berumur 2-6 tahun sudah menggunakan *handphone*, yang seharusnya pada saat usia tersebut anak usia dini belum pantas untuk menggunakan *handphone*.

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik, 2017), yang sudah melakukan survei selama 3 tahunan menyatakan bahwasannya anak-anak di Indonesia hanya 17,66% suka belajar dan membaca, selebihnya memilih menyukai untuk menonton televisi atau memainkan gadget dengan mencari hiburan didalamnya, seperti menonton film kartun ataupun sinetron dari aplikasi *YouTube*. Salah satu faktor yang menjadi kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. Teknologi informasi merupakan hasil inovasi oleh manusia dari era globalisasi saat ini adalah gadget. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat sudah menggunakan gadget, dan untuk saat ini sudah menjadi hal umum bagi kalangan anak usia dini sudah menggunakan gadget.

Menurut Mansur (2019: 88), Anak yang sedang berada dalam rentang usia 2-6 tahun merupakan sosok individu yang lagi di dalam masa proses perkembangan. Proses perkembangan merupakan suatu perubahan yang terjadi pada anak di mana anak berada dalam proses belajar menguasai ke tingkat yang lebih tinggi lagi, terkait dengan gerakan, cara berpikir, perasaan, serta interaksi baik

dengan sesama ataupun lingkungan sekitarnya termasuk juga benda-benda, dan proses inilah yang disebut dengan "*The Golden Age*".

Menurut Sofia (2005: 8-9), Usia dini adalah waktu dimana anak mempunyai beberapa ciri-ciri khas tersendiri dalam bertingkah laku atau disebut dengan karakteristik. Karakteristik yang dimiliki anak usia dini adalah anak usia dini dengan sifat egosentris yaitu perasaan rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu.

Sejalan dengan pernyataan diatas, menurut Fadillah (2014: 57-59) menyebutkan bahwa karakteristik anak usia dini yaitu :

unik, aktif, energik, egosentris, rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu dan antusias terhadap banyak hal yang ditemuinya baik dilihat maupun didengar, eksploratif, spontan, senang dan kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi (mood yang mudah berubah), masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang cukup pendek, bergairah untuk belajar dan belajar dari pengalaman, dan mau menunjukkan minat terhadap teman sepermainan.

Pengaruh dari penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak usia dini salah satunya yang paling sering dilihat adalah gadget dapat membuat interaksi sosial anak menjadi berkurang dengan lingkungan sekitarnya, seperti si anak tersebut lebih asyik memainkan gadgetnya daripada memilih bermain dengan teman sepermainannya. Gadget juga dapat menjadi alasan anak menjadi malas bergerak atau kurangnya pergerakan seperti layaknya anak usia dini yang aktif dalam sehari-harinya. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kemampuan berbicara pada anak usia dini dengan melihat dan mendengarkan konten-konten yang ditampilkan pada gadget tersebut. Gadget juga dapat dijadikan sebagai media stimulasi yang akan membantu mengoptimalkan aspek-aspek

perkembangan anak jika digunakan secara baik dan benar, namun sebaliknya jika dalam penggunaan gadget dilakukan dengan berlebihan tanpa adanya pengawasan yang baik dari orangtua akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu pentingnya pengawasan serta perhatian orangtua dalam memberikan gadget kepada anak usia dini guna menjaga keseimbangan yang diperlukan anak agar seluruh aspek-aspek perkembangan anak dapat berjalan dengan baik dan optimal menurut dengan tahapan usianya.

Irwansyah (2018) menjelaskan orangtua merupakan salah satu peran utama yang sangat penting selama proses perkembangan, terutama perkembangan komunikasi pada anak usia dini. Upaya yang dapat diberikan orangtua pada era digital saat ini dalam memberikan pendidikan bagi anak salah satunya adalah dengan memberikan perhatian dan bimbingan terhadap anak dalam menggunakan teknologi oleh anak tersebut. Pengawasan dan pendampingan yang dimaksud adalah orangtua dapat mengarahkan anak tersebut dengan memberikan konten-konten yang positif. Situasi seperti ini harus menjadi perhatian orangtua untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak dalam penggunaan gadget. Orangtua merupakan institusi pertama dalam pembentukan karakter dan pertumbuhan anak yang harus memberikan batasan dan aturan yang jelas dalam pemberian gadget kepada anak usia dini. Seperti yang dikemukakan oleh Giga (2014: 8), bahwa :
“Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan”.

Memberikan gadget yang dilakukan oleh orangtua pada anak usia dini mempunyai alasan serta tujuan tertentu. Pemberian gadget tersebut dapat bersifat dipinjamkan atau sebagai kepemilikan pribadi terhadap anak usia dini. Beberapa orangtua memilih untuk meminjamkan handphone milik pribadi kepada anak usia dini, dikarenakan menurut orangtua, anak usia dini belum pantas untuk memiliki gadget secara pribadi, dengan alasan anak usia dini belum memahami dengan benar manfaat pemberian handphone tersebut. Sedangkan orangtua lainnya lebih memilih membelikan gadget secara khusus kepada anak usia dini sebagai milik pribadi, agar anak usia dini tidak memakai handphone milik orangtua, dengan alasan adanya terdapat beberapa konten yang tidak pantas untuk dilihat oleh anak usia dini. Pemberian gadget baik dipinjamkan oleh orangtua ataupun dijadikan sebagai milik pribadi kepada anak usia dini, juga perlu adanya batasan-batasan yang diberikan serta pengawasan terhadap anak usia dini.

Sesuai dengan paparan diatas berdasarkan fenomenanya penulis melihat hal yang sama terkait dengan pemberian gadget yang dilakukan oleh beberapa orangtua kepada anak usia dini dilingkungan kelurahan Aekkanopan, Kecamatan Kualuh-Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara, Sumatera Utara. Fenomena yang terjadi di era modern seperti ini di zaman yang serba canggih, penulis melihat anak usia dini antara 2-6 tahun sudah diperkenalkan dengan gadget bahkan sudah memiliki gadget dan pandai menggunakannya. Beberapa orangtua memberikan gadget tersebut kepada anak usia dini untuk “dimiliki” sepenuhnya secara pribadi, bukan hanya untuk “dipinjamkan”, sementara dimana anak dengan usia dini dirasa belum pantas menerima gadget sebagai hak kepemilikan dan menggunakannya dalam

aktivitas sehari-hari. Anak usia dini yang menjadikan gadget sebagai pengganti teman sepermainan dan tidak bermain dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini dulunya bermain, menghabiskan waktu bersama orangtua atau orang-orang yang ada disekitarnya, namun tergantikan dengan gadget, sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi sosial. Gadget sendiri memiliki berbagai fitur-fitur menarik, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, serta penggunaannya yang mudah sehingga seringkali membuat anak cepat dalam pengaplikasiannya. Anak usia dini merupakan anak yang masih belum mengerti apa-apa sehingga perlunya pengawasan, perhatian dan bimbingan yang khusus dari orangtua. Pemberian gadget yang dilakukan orangtua kepada anak pasti mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Berdasarkan deskripsi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *"Pemberian Gadget Oleh Orangtua Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Aekkanopan Kecamatan Kualuh Hulu"*

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa yang menjadi alasan pemberian gadget pada anak usia dini oleh para orangtua di Kelurahan Aekkanopan ?
2. Bagaimana bentuk-bentuk pengawasan orangtua terhadap penggunaan gadget oleh anak usia dini di Kelurahan Aekkanopan ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan hal-hal yang menjadi alasan pemberian gadget pada anak usia dini oleh para orangtua di Kelurahan Aekkanopan

2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana bentuk-bentuk pengawasan orangtua terhadap penggunaan oleh anak usia dini di Kelurahan Aekkanopan

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu Manfaat Teoretis dan Manfaat Praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoretis

Hasil penelitian ini tidak hanya memberikan informasi teoretis untuk memperjelas, menyempurnakan, dan menambah fakta yang dapat menambah wawasan baru, tetapi penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan ide atau sumbangan untuk menambah pengetahuan dan referensi ketika melakukan penelitian dengan topik yang sama dimasa yang akan datang terkait dengan pemberian gadget kepada anak usia dini, terutama dalam kajian ilmu Antropologi, khususnya dalam bidang Antropologi Pendidikan.

2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi kepada kalangan orangtua yang akan memberikan gadget untuk kepemilikan kepada anak usia dini dan dapat menyimpulkannya dengan sebaik mungkin dan menjadi sumber referensi berupa bacaan perpustakaan dilingkungan Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Ilmu Sosial.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan di jadikan sebagai bahan referensi dan rujukan. Sumber referensi tersebut ditemukan dalam berupa seperti artikel, buku, jurnal, skripsi ataupun dalam bentuk tulisan lainnya. Beberapa hasil penelitian yang relevan diharapkan dapat memperjelas fokus penelitian serta berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan dan memperlihatkan perbedaan terhadap penelitian-penelitian terdahulu.

2.1.1 Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini

Sebagai bagian dari kajian pustaka bagi peneliti ada beberapa publikasi ilmiah berdasarkan hasil penelitian yang peneliti anggap relevan. Beberapa hasil penelitian tersebut diharapkan mampu menjelaskan fokus penelitian. Penelitian relevan adalah salah satu sebuah penelitian yang hampir sama seperti pada penelitian yang sudah pernah dilakukan oranglain, dengan menemukan persamaan permasalahan yang diteliti.

Adapun penelitian yang relevan terhadap penelitian ini yakni yang pertama yang ditulis Lestari (2014) dengan judul *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*, dalam penelitian dijelaskan adanya perbedaan yang terjadi antar anggota keluarga pada saat sebelum dan sesudah dalam menggunakan gadget. Perubahan interaksi yang terjadi terlihat dari bagaimana tiap anggota keluarga

dalam melakukan hubungan dalam berkomunikasi satu dengan yang lainnya dan hubungan dalam berkontak sosial. Terlihat jelas bahwasannya penggunaan gadget memberikan dampak bagi interaksi didalam keluarga, terutama interaksi yang terjadi antara anak dengan orangtua.

Selanjutnya penelitian yang ditulis Hafiz (2017) berjudul *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Paud dan TK. Handayani Bandar Lampung*, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mancaritahu dampak apa yang terjadi pada anak usia dini dalam penggunaan gadget yang telah diberikan orangtua, baik dampak positif maupun dampak negatif. Lokasi penelitian dalam penelitian ini di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk mencari hiburan saja, seperti bermain game dan menonton film animasi dari aplikasi *YouTube*, dan hanya sebagian kecil yang menggunakannya sebagai media untuk belajar.

Selanjutnya karya ilmiah dari Hana (2017) berjudul *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mancaritahu bagaimana kemampuan interaksi yang dilakukan anak usia dini terhadap lingkungan sekitarnya dan teman sepermainannya dengan kesehariaannya selalu menggunakan gadget. Penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah kebanyakan gadget yang digunakan oleh anak usia dini yang telah diberikan oleh orangtua adalah atas keinginan orangtuanya sendiri, dengan adanya alasan, maksud dan tujuan tertentu.

Namun, dikarenakan gadget telah sudah dikenalkan kepada anak usia dini, menyebabkan anak yang awalnya senang bermain dengan teman sepermainannya menjadi berubah hanya bermain dan menghabiskan waktu dengan gadget nya saja. Gadget dijadikan anak tersebut sebagai pengganti dari teman-temannya.

Penelitian berikutnya Arifudin (2020) berjudul *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak*, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencairitahu dampak negatif apa saja yang terjadi dan yang akan dialami oleh anak usia dini dalam penggunaan gadget yang telah diberikan. Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari seiring dengan proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di Sorowoko Kecamatan Nuha dengan jenis penelitian kualitatif dan menggunakan analisis deskriptif, dengan sampel ada sebanyak 19 orang yang dipilih secara acak.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, masing-masing mempunyai adanya keterkaitan satu dengan lainnya, dengan mengangkat tema seputar “Gadget”. Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat adanya beberapa perbedaan serta persamaan yang akan dikaji oleh peneliti. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengangkat tema terkait dengan gadget, yang difokuskan dengan pemberian gadget kepada anak yang masih berusia dini. Penelitian terdahulu diatas beberapa membahas terkait dengan *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*,

dan *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak*. Penelitian tersebut mempunyai masing-masing fokus pada penelitian yang diteliti yaitu, bagaimana pengaruh yang ditimbulkan gadget didalam keluarga, apa dampak yang diberikan oleh gadget kepada anak usia dini, bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi anak usia dini, dan dampak negatif apa yang ditimbulkan gadget terhadap perkembangan yang akan terjadi pada anak usia dini. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti juga akan membahas terkait dengan pemberian gadget yang diberikan oleh orangtua kepada anak usia dini.

Namun, yang menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu adalah peneliti akan lebih memfokuskan penelitiannya terkait dengan alasan utama orangtua memberikan gadget kepada anak usia dini, pengawasan seperti apa yang dilakukan orangtua kepada anak usia dini selama menggunakan gadget, dan bagaimana perspektif serta pandangan masyarakat dilingkungan sekitar terhadap anak usia dini yang sudah menggunakan gadget. Selanjutnya, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah orangtua dari anak usia dini yang memberikan gadget kepada anak usia dini yang berumur 2-6 tahun, sebagai barang milik pribadi dan penelitian yang akan dilakukan peneliti di Kelurahan Aekkanopan, Kecamatan Kualuh Hulu, serta teori yang digunakan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti berbeda. Penelitian ini juga akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Teori Fenomenologi

Teori Fenomenologi adalah landasan teori yang akan digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan serta menganalisis. Untuk memahami suatu fenomena Pemberian Gadget Oleh Orangtua Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Aek Kanopan Kecamatan Kualuh Hulu dengan mengikuti pemikiran Edmund Husserl menggunakan metode *Spiegelberg*.

Fenomen berasal dari kata Inggris (*phenomenon*) dan Yunani, *phainomenon*, yaitu apa yang tampak. Fenomen mempunyai pengertian suatu obyek atau gejala yang tampak pada kesadaran kita secara indrawi (Bagus, 2003: 230-1). Fenomenologi dalam arti sempit adalah ilmu tentang gejala yang menampakkan diri pada kesadaran kita. Sedangkan dalam arti luas, fenomenologi adalah ilmu tentang fenomen-fenomen atau apa saja yang tampak. Fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filsafat yang memusatkan diri pada analisis terhadap gejala yang membanjiri kesadaran manusia (Bagus, 2003: 234).

Spiegelberg (1978) menjelaskan bahwa terdapat dua elemen dasar fenomenologi yang umum dilakukan saat menelaah sebuah fenomena. Elemen-elemen tersebut yang paling sesuai dengan filosofi fenomenologi menurut Husserl, yaitu :

1. *Bracketin*

Bracketin bertujuan untuk membantu peneliti memahami fenomena apa adanya. Proses bracketing berlangsung secara terus-menerus sepanjang proses penelitian. Pada fase awal penelitian seorang peneliti harus mengidentifikasi dan

menyimpan sementara asumsi, keyakinan, dan pengetahuan yang telah dimiliki tentang fenomena yang diteliti agar mampu berkonsentrasi pada setiap aspek fenomena, merenungkan esensi dari fenomena dan menganalisis serta mendeskripsikan fenomena. Bracketing harus terus dilakukan sampai peneliti mengumpulkan dan menganalisis data. Saat mengumpulkan data peneliti harus bersikap netral dan terbuka terhadap fenomena. Peneliti harus mempertahankan kejujuran dalam menganalisis dan mendeskripsikan fenomena (Spiegelberg, 1978).

2. Menelaah Fenomena

Menelaah fenomena meliputi proses eksplorasi, analisis, dan deskripsi fenomena untuk memperoleh gambaran yang utuh dan mendalam dari fenomena. Spiegelberg (1978) mengidentifikasi tiga langkah untuk menelaah fenomena, meliputi intuiting atau merenungkan, menganalisis, dan mendeskripsikan fenomena. Intuiting adalah langkah awal di mana seorang peneliti mulai berinteraksi dan memahami fenomena yang diteliti. Intuiting memerlukan konsentrasi mental yang memungkinkan seorang peneliti untuk melihat, mendengar, dan sensitif terhadap setiap aspek dari fenomena. Melalui intuiting seorang peneliti akan menyatu dengan data yang dianalisis dan mampu untuk memilih data yang mampu merepresentasikan fenomena dan berfungsi sebagai batu loncatan untuk memperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam tentang fenomena. Proses intuiting berjalan bersamaan dengan proses analisis. Langkah terakhir adalah mendeskripsikan fenomena yang diteliti. Tujuan membuat deskripsi adalah mengkomunikasikan dalam bentuk tertulis struktur esensial dari fenomena.

Deskripsi yang baik akan membantu pembaca untuk mengenali fenomena yang diteliti sebagai bagian dari pengalamannya sendiri (Spiegelberg, 1978).

Berdasarkan beberapa poin pemaparan diatas dapat disimpulkan, fenomenologi sebagai metode keilmuan, dapat mendeskripsikan dan menggambarkan suatu fenomena secara apa adanya tanpa memanipulasi data di dalamnya. Fenomenologi yang dimaksud adalah realitas itu sendiri yang tampak dan kesadaran akan sesuatu. Fenomenologi bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena sebagai mana fenomena tersebut dialami oleh manusia dalam kehidupannya sehari-hari.

Fenomenologi Husserl menekankan bahwa untuk memahami sebuah fenomena seseorang harus menelaah fenomena tersebut apa adanya. Oleh karena itu, seseorang harus menyimpan sementara atau mengisolasi asumsi, keyakinan, dan pengetahuan yang telah dimiliki tentang fenomena tersebut. Hanya dengan proses inilah seseorang mampu mencapai pemahaman yang murni tentang fenomena. Selanjutnya, fenomenologi Husserl meyakini bahwa fenomena hanya terdapat pada kesadaran manusia kepada siapa fenomena tersebut menampakkan diri. Sehingga untuk memahami sebuah fenomena seseorang harus mengamati fenomena tersebut melalui orang yang mengalaminya (Haryanto, 2012: 129).

Husserl menyatakan bahwa setiap fenomena selalu terdiri dari aktifitas subjektif dan objek sebagai fokus. Aktifitas subjektif selalu mengarah pada objek. Aktifitas subjektif menginterpretasikan, memberi identitas, dan membentuk makna dari objek. Oleh karena itu, aktifitas subjektif dan objek sebagai fokus tidak dapat dipisahkan. Untuk dapat memahami objek seseorang harus kembali kepada subjek.

Jadi, fenomena hanya dapat diamati melalui orang yang mengalami fenomena tersebut (Crotty dalam Asih, 2005).

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwasannya aktivitas subjektif dan objek dapat dilihat pada fenomena. Aktivitas subjektif merupakan aktivitas yang dilakukan oleh orangtua terhadap anak usia dini. Sedangkan objek yang terlihat pada fenomena merupakan pemberian gadget kepada anak usia dini. Fenomena dapat diamati secara langsung melalui aktivitas subjektif terhadap objek, seperti orangtua dan anak usia dini.

2.3 Kerangka Konsep

2.3.1 Pemberian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016), arti kata "beri" dengan turunan kata menjadi "pemberian" adalah sesuatu yang diberikan, diserahkan, diperoleh, dan yang didapatkan dari seseorang. Pemberian tersebut dapat diperoleh dari oranglain yang mengizinkan atau memperbolehkan individu tersebut untuk memilikinya, baik berupa barang yang dapat dimanfaatkan atau digunakan sesuai dengan manfaat dan kegunaannya.

2.3.2 Gadget

Menurut Osland (2013: 2), gadget jika diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat elektronik berukuran kecil yang didalamnya terdapat berbagai macam fungsi yang dirancang secara khusus. Gadget sudah banyak digunakan oleh banyak orang atau semua kalangan masyarakat mulai dari orangtua,

dewasa, remaja, dan anak yang berusia din, untuk masing-masing keperluannya sesuai dengan keinginan sipemilik gadget tersebut.

Penggunaan gadget oleh orang dewasa, biasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, mencari sebuah informasi atau biasanya disebut dengan browsing, dapat dilakukan pada aplikasi seperti google, yotutube, dan aplikasi lainnya, bermain game, ataupun lainnya yang masih banyak lagi. Gadget sendiri dianggap merupakan sebuah penemuan teknologi yang berbeda dari teknologi lainnya pada masanya, dikarenakan gadget di desain secara pintar, unik dan tidak biasa seperti teknologi yang dikenal pada umumnya pada masa penemuannya. Gadget merupakan termasuk salah satu teknologi informasi yang sangat berperan penting pada masa era globalisasi saat ini. Pada awalnya gadget diciptakan hanya untuk sebatas komunikasi saja, yang berguna untuk membantu pertukaran pesan, namun dikarenakan adanya beberapa dorong kebutuhan lainnya dan majunya perkembangan zaman, gadget semakin dibentuk menjadi lebih canggih lagi dengan menambahkan adanya beberapa fitur-fitur didalam nya secara tahap demi tatap, yang membuat pengguna gadget dapat melakukan berbagai kegiatan yang diinginkan dengan gadget tersebut. Fitur-fitur yang ditambahkan didalam gadget seperti, dapat bertelepon dengan bertukar informasi baik melalui suara dan pesan (email), dapat berfoto wajah maupun objek lainnya yang ada dilingkungan sekitar, serta masih banyak lainnya yang diberikan didalam sebuah aplikasi (Osland, 2013: 2).

2.3.3 Orangtua

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) “orang” disebut juga dengan istilah manusia, diri sendiri, pribadi, insan, oknum. Sedangkan kata “tua” adalah orang yang sudah tidak muda lagi, yang berusia 65 tahun keatas. Jika digabungkan, kata “orang tua” atau disebut dengan “ibu” dan “ayah” yang dimaksud dan dikenal dengan istilah yang melahirkan kita. Orangtua atau ayah dan ibu kandung merupakan orang yang bertanggung jawab dalam memberikan pengawasan dengan baik untuk menumbuhkan kemandirian terhadap anak-anaknya, khususnya kemandirian dalam belajar agar tumbuh menjadi anak yang pintar, cerdas dan berbudi pekerti.

Orangtua atau ibu dan ayah mempunyai tanggung jawab didalam suatu keluarga yang berperan menjadi orang yang bertanggung jawab atas proses kehidupan dari si anak mulai dari anak tersebut lahir hingga menjadi dewasa seperti dirinya. Pertanggung jawaban orangtua dapat dilihat dari dengan cara orangtua mendidik, membimbing, serta membesarkan anak selama proses tumbuh kembangnya. Namun, tidak semua orangtua dalam setiap keluarga sama dalam proses mendidik dan membimbing anaknya atau dapat dikatakan orangtua dalam setiap keluarga berbeda-beda, dikarenakan adanya perbedaan faktor yang dapat dilihat dari masing-masing sifat dan sikap yang dimiliki oleh setiap orangtua (Nasution, 2013: 20). Secara biologis dapat dikatakan orangtua yaitu orangtua yang melahirkan darah daging nya sendiri, ayah (laki-laki) atau ibu (perempuan) kandung daripada anak yang telah dilahirkan oleh seorang ibu.

2.3.4 Anak Usia Dini

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) menerangkan bahwa anak usia dini adalah manusia yang berukuran masih kecil, yaitu yang berumur 0-6 tahun. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang mengenai anak usia dini, menurut Mansur anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus dan yang bersifat unik dan sangat pesat sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut. Masa anak usia dini yang berada pada umur 2-6 tahun sering disebut dengan istilah “*Golden Age*” yang artinya masa emas. Pada masa emas ini hampir seluruh potensi anak akan mengalami masa peka terhadap tumbuh dan kembangnya, dimana dapat terjadi secara cepat dan hebat. Namun, perkembangan setiap anak berbeda-beda atau tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda (Mansur, 2019: 88).

Anak yang merupakan salah satu makhluk sosial, anak yang mempunyai sifat yang unik, anak yang pada umumnya kaya akan fantasi yang dimiliki, namun anak juga mempunyai daya konsentrasi yang terbatas, dan anak yang perlu mendapatkan bimbingan yang cukup dalam masa proses belajar secara potensial agar dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan pendapat tersebut perlunya anak usia dini untuk memperoleh serta menerima pendidikan dan pengawasan yang dilakukan oleh orangtua dan sesuai dengan tahapan usianya serta perlunya perhatian dalam bimbingan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya. (Sofia, 2005: 8-9).

Selain dengan karakteristik-karakteristik yang telah dipaparkan, karakteristik atau ciri lainnya yang tidak kalah penting adalah anak suka meniru dan bermain. Anak suka meniru yang dimaksud adalah dimana anak akan melakukan yang sama dengan yang dilihatnya yang menurutnya mengesankan bagi dirinya. Sedangkan yang dimaksud dengan bermain adalah bahwa anak usia dini memang merupakan anak usia dalam masa bermain, atas dasar inilah muncul dengan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Hal ini jelas menunjukkan adanya keterkaitan bahwa bermain mempunyai hubungan yang erat dengan anak. (Fadillah, 2014: 57-59).



2.4 Kerangka Berpikir



Keterangan :

Salah satu perkembangan teknologi yang sangat populer hingga saat ini adalah teknologi informasi, yaitu gadget. Gadget secara umum dikenal dengan *smartphone/handphone*. Gadget merupakan suatu alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai media hiburan. Berbagai macam keunikan serta manfaat yang ditawarkan dapat membantu aktivitas penggunaannya dalam sehari-hari. Pada masa sekarang ini sudah hampir seluruh masyarakat memiliki dan menggunakan gadget, baik kalangan bawah,

menengah, dan keatas. Bahkan penggunaan gadget tersebut tidak hanya digunakan oleh kaum orangtua dan dewasa saja, namun juga digunakan oleh kaum remaja serta anak usia dini yang berusia 2-6 tahun.

Orang tua merupakan orang dewasa yang paling dekat anak, yang akan menjadi tempat utama anak untuk belajar banyak hal, sikap dan perilaku orang tua akan dilihat dan ditiru anak, orang tua juga yang harus memastikan bahwa anak-anaknya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, mencegah agar tidak adanya hal yang dapat menyebabkan gangguan terhadap tumbuh kembang anak, memastikan kebutuhan mereka dapat terpenuhi dengan baik. Setiap orang tua memiliki cara yang berbeda dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Beberapa persen orangtua, memilih untuk memperbolehkan serta memberikan gadget tersebut kepada anak-anak mereka, dengan mempunyai maksud, alasan dan tujuan tertentu. Serta tak jarang kita menjumpai anak kecil yang masih berumur 2-6 tahun sudah menggunakan gadget bahkan memilikinya sebagai barang pribadi. Penggunaan gadget yang dipakai oleh anak usia dini dalam aktivitas sehari-hari akan memiliki pengaruh atau dampak yang akan diberikan, baik positif maupun negatif. Tergantung bagaimana pengawasan dan perhatian dari orangtua, serta penerimaan dan penalaran yang didapat dari anak usia dini tersebut. Seperti kita ketahui anak yang masih berusia dini, belum mengerti mana yang baik dan mana yang tidak baik. Maka dampak yang didapat bisa saja membentuk atau mempengaruhi kepribadian anak usia dini tersebut, baik dari kognitif juga.