

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI KAMPUNG UTAN JATI KALIDERES JAKARTA BARAT

KOVIFAH OKTAVIANI 1¹, EKO PURWANTO 2², ADE SITI KHAERIAH 3³

¹Kovifah Oktaviani 1 Universitas Muhammdiyah Tangerang, Indonesia

²Eko Purwanto 2 Universitas Muhammdiyah Tangerang, Indonesia

³Ade Siti Khaeriah 2 Universitas Muhammdiyah Tangerang, Indonesia

Email : kovifahoktaviani@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Kampung Utan Jati dan Untuk mengetahui faktor penghambat orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Kampung Utan Jati. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Untuk menguji keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Komunikasi Interpersonal yang dilakukan oleh orang tua kepada anak usia dini saat menggunakan gadget berjalan baik dalam keseharian di keluarga. Dapat dilihat dari 5 keefektifan teori Devito yang di mana anak diajarkan untuk menjadi pribadi yang terbuka, orang tua berempati dengan anak saat menggunakan gadget, sikap positif orang tua yang bisa dicontoh oleh anak, sikap mendukung orang tua usia dini dalam mengatur penggunaan gadget pada anak, dan juga kesetaraan antara orang tua dengan anak saat menggunakan gadget.

Kata kunci: Komunikasi Interpersonal, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Thus interpersonal communication that occurs between parents and early childhood in the use of gadgets in Kampung Utan Jati, Kalideres, West Jakarta, where children aged 1-6 years are a golden period that still requires parents to care for and look after them, especially when using children's gadgets. must be accompanied. The purpose of this study was to find out the interpersonal communication of parents in the use of gadgets in early childhood in Kampung Utan Jati and to find out the inhibiting factors of parents in the use of gadgets in old age children in Kampung Utan Jati. In this study using qualitative methods. Data collection techniques used are interviews, documentation, and observation. To test the validity of the data, this research uses a data analysis technique, namely triangulation. The results of this study indicate that Interpersonal Communication carried out by parents with early childhood when using gadgets goes well in everyday life in the family. It can be seen from the 5 effectiveness of Devito's theory where children are taught to be open individuals, parents empathize with children when using gadgets, positive attitudes of parents that can be emulated by children, attitudes of supporting parents at an early age in managing the use of gadgets in children, and also equality between parents and children when using gadgets.

Keywords: *Interpersonal Communication, Use of Gadgets, Early Childhoo*

1. PENDAHULUAN

Anak-anak mempunyai karakter yang unik dan melalui keunikan inilah orang tua sudah selayaknya untuk bisa bersikap lebih toleran terhadap segala tingkah laku yang dilakukan seorang anak, mulai dari yang menggemaskan hingga menjengkelkan (Noor, 2020). Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik seperti pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas Sekolah Dasar (Miranti & Putri, 2021). Masa ini merupakan saat yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri, dan kemandirian (Khairi, 2018). Menghabiskan waktu bersama yang jauh dari rumah atau tempat-tempat umum yang berbeda dengan keluarga yang memberikan dampak pada perkembangan anak (Elias *et al.*, 2021).

Gadget atau Gawai merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone. Gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna (Miranti & Putri, 2021). Gadget dapat digunakan sebagai alat komunikasi semua kalangan baik itu para orang tua, remaja bahkan anak-anak usia dini (Sari *et al.*, 2020).

Berikut ini adalah grafik peningkatan penggunaan gadget khususnya smarthphone dari tahun 2015-2025.



<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/10/06/pengguna-smartphone-di-indonesia-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>

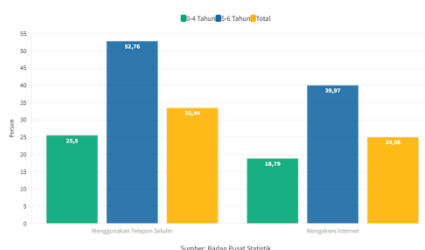
Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa penggunaan smartphone, khususnya di Indonesia sudah meningkat dari tahun ke tahun. Jumlah pengguna smartphone di Indonesia pada tahun 2021 telah mencapai 75 Persen populasi, dan diperkirakan akan terjadinya peningkatan penggunaan smartphone di tahun 2025 hingga 89 Persen populasi. Kemajuan teknologi pada gadget selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudah manusia untuk mencari informasi dengan fitur internet yang terdapat di dalamnya (Miranti & Putri, 2021). Namun penggunaan gadget secara berlanjut akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak cenderung terus-menerus

Tuliskan judul artikel sebagai header halaman ganjil

menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Waluyati, 2020).

Dari data pengguna smartphone di atas terdapat juga data kecanduan gadget pada anak usia dini sebagai berikut:

Persentase Anak Usia Dini yang Menggunakan Telepon Seluler dan Mengakses Internet Tahun 2022



Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44 Persen anak usia dini yang berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada 2022. Sementara, 24,96 Persen anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet.

Pengguna gadget memiliki dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Sari et al 2020). Penggunaan gawai atau gadget menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kelakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak (Miranti & Putri, 2021).

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di Kampung Utan Jati ada 5 orang tua yang anak usia dini sudah di berikan gadget oleh orang tuanya dengan berbagai macam alasan :

- Orang tua yang dengan mudah memberikan gadget pada anaknya dengan alasan agar mudah mengerjakan kerjaan rumah tangga karena anak tidak akan rewel atau menangis jika di berikan gadget,
- Orang tua yang memberikan anak bermain gadget sesuai jadwal yang sudah dibuat oleh orang tua,
- Orang tua memberikan gadget kepada anaknya seharian.
- Orang tua terbiasa memberikan gadget terhadap anak sebelum mau tidur siang atau malam karena kebiasaan tersebut anak tidak bisa tidur jika tidak bermain gadget.
- Anak memiliki kemampuan menangkap yang dia tonton di gadget tersebut seperti bernyanyi, menari, belajar bicara, oleh karena itu orang tua memiliki peran penting untuk menerapkan komunikasi

yang baik, sikap antisipatif orang tua terhadap anak penting dilakukan secara terus menerus dan untuk mengantisipasi kebiasaan negatif anak saat bermain gadget.

Komunikasi interpersonal orang tua merupakan suatu metode atau teknik yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya dengan menggunakan teknik komunikasi baik secara verbal maupun non verbal, yang bisa menentukan perkembangan individu komunikasi yang lebih efektif, karena dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, dan pengaruh pada hubungan orang tua dan anak menjadi lebih baik (Jun, 2020).

Komunikasi Dalam Keluarga

Komunikasi dalam keluarga karena merupakan tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak, maka komunikasi yang berlangsung dalam keluarga bernilai pendidikan. Dalam komunikasi itu ada sejumlah norma yang ingin diwariskan oleh orang tua kepada anaknya dengan pengendalian pendidikan. Norma-norma itu misalnya, norma agama, norma akhlak, norma sosial, norma etika, norma estetika, dan norma moral.

Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito (1997), Komunikasi Interpersonal adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang mempunyai hubungan terlihat jelas diantara mereka, misalnya percakapan seseorang ayah dengan anak, sepasang suami istri, guru dengan murid, dan lain sebagainya (Suranto, 2011:04).

Penggunaan Gadget

Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks, maka diciptakanlah alat-alat yang dapat membantu kelancaran pekerjaan manusia, salah satunya adalah gadget.

Gadget adalah sebuah benda atau barang yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, tablet, dan Psp, jam digital canggih dan lain-lain (Nadhila, 2013: 13).

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini mengalami masa perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya (Suryana, 2021: 46)

2.METODE PENELITIAN

Dalam penulisan pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan dalam pemecahan masalah metode Kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut KBBI, Kualitatif merupakan sebuah tindakan berdasarkan sebuah tindakan berdasarkan mutu. Menurut (Sugiyono, 2021:8) Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting), disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Sedangkan Metode penelitian kualitatif menurut Creswell “berkembang dinamis melalui pertanyaan-pertanyaan terbuka, dimana data wawancara, data observasi, data dokumentasi, dan data audio-visual diolah menggunakan analisis tekstual dan data bersifat emik (dari sudut pandang informan, gambar serta melalui interpretasi tematis dan pola-pola” (2013:24). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono,2020: 104). Di dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan oleh si penelitisendiri. Disini peneliti merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data dan pada akhirnya peneliti menjadi pelopor hasil penelitian. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini, peneliti sendiri merupakan instrument dan menjadi bagi dari penelitiannya. Salah satu metode pengumpulan data adalah dengan wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden. Wawancara merupakan salah satu bagian terpenting dari setiap penelitian. Tanpa wawancara, peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan bertanya langsung kepada responden.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian, peneliti melakukan observasi untuk menemukan masalah yang menjadi polemik di masyarakat, dengan observasi data yang ditemukan masih samar dan memerlukan tahapan lebih lanjut untuk mendalami kasus tentang komunikasi interpersonal orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di kampung utan jati. Melalui tahapan ini peneliti bisa melihat secara langsung bagaimana kegiatan yang dilakukan anak-anak kampung utan jati dalam menggunakan gadget setiap harinya.

Tahap selanjutnya dilakukannya wawancara serta dokumentasi yang dijadikan sebagai alat untuk menemukan hasil daripada studi kasus tersebut. Tahapan ini menentukan bukti secara alami. Dengan tahap wawancara, peneliti bisa mengumpulkan dan menemukan data berdasarkan kasus tersebut. Tahapan ini menentukan proses interaksi baik dari orang tua kepada anak dan interaksi anak kepada orang tua saat menggunakan gadget. pengawasan dalam penggunaan gadget memang tidak

dilakukan setiap hari, maksudnya orang tua tidak selalu mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan gadget. Dari penyajian data serta analisis yang dijelaskan di atas, maka peneliti memilih beberapa orang yang dijadikan sebagai subjek informan dalam penelitian serta beberapa anak yang dipilih sesuai kriteria dalam studi kasus yang diteliti. Dari data yang berhasil ditemukan selama penelitian berlangsung melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang disesuaikan berdasarkan fokus penelitian.

Komunikasi merupakan hal sudah biasa dilakukan oleh semua orang, tidak terkecuali orangtua kepada anak. Komunikasi memiliki kekuatan yang sangat tinggi dalam membangun sebuah hubungan di dalam keluarga, terutama hubungan orangtua dengan anak yang memerlukan komunikasi, selain itu, komunikasi mempunyai keterikatan untuk merubah, memperoleh, menyampaikan, serta membagikan informasi dalam bentuk pesan. Komunikasi perlu dilakukan orang tua dalam mengontrol atau mengawasi anak dalam melakukan berbagai macam hal. Anak yang masih dibawah usia perlu mendapatkan perhatian khusus dari orang tua mereka, terlebih dari permainan yang mereka mainkan. Seperti halnya gadget yang kini sudah dijadikan alat sebagai hiburan anak-anak.

Sebagian anak yang usianya berada di bawah umur sudah mahir dalam menggunakan gadget, salah satunya anak-anak kampung Utan jati yang sudah memainkan gadget sebagai alat untuk menghibur diri mereka. Hampir anak-anak diusia 1-6 tahun yang berada di Kampung Utan Jati ini memilih gadget untuk dimainkan ketimbang permainan yang lain. Hal ini tentu ada kaitannya dengan sikap dan perilaku dari orangtua. Komunikasi yang kurang tepat menjadikan hal ini semakin berkembang. Kebanyakan orangtua salah dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka. Komunikasi Interpersonal yang digunakan tidak sesuai dengan usia mereka sehingga pemberontakan dalam kasus ini akan mudah terjadi. Peristiwa tersebut terjadi dikalangan keluarga khususnya orangtua yang memiliki anak usia dini dalam penggunaan gadget sebagai teman bermain mereka.

Komunikasi merupakan hal sudah biasa dilakukan oleh semua orang, tidak terkecuali orangtua kepada anak. Komunikasi memiliki kekuatan yang sangat tinggi dalam membangun sebuah hubungan di dalam keluarga, terutama hubungan orangtua dengan anak yang memerlukan komunikasi, selain itu, komunikasi mempunyai keterikatan untuk merubah, memperoleh, menyampaikan, serta membagikan informasi pesan (Effendy;11;2004).

Sebagian anak usia dini sudah mahir dalam menggunakan gadget, salah satunya anak-anak usia dini di Kampung Utan Jati yang sudah memainkan gadget sebagai alat untuk menghibur diri mereka. Hampir anak-anak usia 1-6 tahun yang berada di Kampung Utan Jati ini memilih gadget untuk dimainkan ketimbang permainan yang lain. Hal ini tentu ada kaitannya dengan sikap dan perilaku dari orangtua. Komunikasi yang kurang tepat menjadikan hal ini semakin berkembang. Kebanyakan orangtua salah dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka.

Komunikasi Interpersonal menurut teori Devito (2011) yang mempunyai lima keefektifitas yang dimana terbagi menjadi lima aspek:

1. Keterbukaan (*openness*)

Keterbukaan merupakan proses komunikasi antara orangtua dengan anak usia dini di dalam keluarga dan kehidupan sehari-hari yang terjadi di mana anak-anak belajar terbuka kepada orangtua. Komunikasi orangtua dengan anak harus saling terbuka agar tidak ada yang di tutupi dalam hal apapun dan kita juga mengajarkan anak untuk terbuka apa yang sedang anak rasakan dan juga belajar jujur sejak dini dalam hal apapun.

2. Empati (*empathy*)

Empati berdasarkan hasil penelitian terhadap orangtua dengan anak yaitu empati orang tua terhadap anak saat menggunakan gadget dalam kesehariannya. Agar anak juga belajar berempati kepada lingkungan sekitar tidak hanya fokus dengan gadgetnya.

3. Sikap Mendukung (*supportiveness*)

Berdasarkan hasil penelitian sikap mendukung orang tua kepada anak dapat diperlihatkan dengan mendukung kebaikan atau perilaku anak usia dini saat menggunakan gadget atau bersosialisasi dengan lingkungan dan juga mendukung hal yang baik apa yang anak lakukan.

4. Sikap Positif (*positiveness*)

Sikap positif di sini yaitu bagaimana perkembangan perilaku anak dalam penggunaan gadget pada anak usia dini yang menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan gadget itu sendiri, dan orang tua berperan penting dalam mengawasi anak dalam menggunakan gadget agar tetap menonton atau bermain yang positif.

5. Kesetaraan (*equality*)

Kesetaraan berdasarkan penelitian orang tua harus bisa bersikap sejajar dengan anak seperti jika anak tidak ingin bermain gadget maka orang tua harus memberikan contoh dengan tidak bermain gadget di depan anak dan mencari kegiatan lainnya agar anak tidak fokus dengan gadgetnya.

Hasil wawancara di atas menunjukkan bagaimana komunikasi interpersonal yang terjadi antara anak dengan orang tua dalam kesehariannya di rumah dan dalam menggunakan gadget pada anak usia dini, peneliti menemukan keterbukaan antara orang tua dengan anak yang di mana seorang ibu yang harus sering mengajak anak untuk berkomunikasi setiap harinya, dan orang tua terutama ibu yang sering bersama anak-anak harus bisa mengajarkan anak untuk mempunyai empati kepada sesama dan lingkungan sedari dini. Sikap mendukung dari ibu untuk anak-anak tidak full seharian bermain gadget sangatlah penting, bisa di alihkan dengan permainan yang disukai oleh anak dan dari gadget juga anak bisa belajar bersikap positif seperti bertambahnya komunikasi dengan ibu karena belajar kosa kata yang ada di aplikasi video gadget sendiri, dan juga kesetaraan antara orang tua dengan anak sejajar dalam

menggunakan gadget jika anak tidak dibolehkan bermain gadget maka orang tua juga tidak bermain gadget di depan anak terlalu sering.

Dalam penelitian ini peneliti menemukan hambatan komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak usia dini. Hambatan disebabkan adanya faktor-faktor yang menghalangi sesuatu, seperti halnya berinteraksi dengan orang lain. Problem dalam komunikasi merupakan hal yang memicu terjadinya suatu masalah yang dianggap tidak benar. Dalam hal ini yang dikemukakan adalah hambatan dalam berkomunikasi pada anak usia dini dalam menggunakan gadget dan hambatan dalam berkomunikasi di dalam rumah. Bermain gadget memanglah asik dan menyenangkan, apalagi anak-anak bisa dengan mudahnya melihat dan menyaksikan berbagai macam hiburan dalam satu alat saja. Namun hal tersebut menjadi masalah bagi orangtua, karena anak yang senang dengan tontonan atau permainan tersebut tentu tidak ingin di ganggu oleh siapapun termasuk orangtua mereka.

4. KESIMPULAN

Keterbukaan orang tua dengan anak usia dini dapat dilihat dalam komunikasi di dalam keluarga untuk mengajarkan anak terbuka tentang apa yang dirasakan anak dan mengajarkan anak untuk menjadi pribadi yang jujur. Empati merupakan salah satu faktor dukungan lainnya. Orang tua mengajarkan anak usia dini untuk mempunyai rasa empati terhadap sesama dan lingkungan sekitar dalam bersikap. Orang tua mengalami kesulitan untuk mengajarkan mempunyai rasa empati kepada lingkungan atau sesama karena keterbatasan kosa kata yang dikuasai oleh anak balita. Sikap mendukung Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan di mana terdapat sikap mendukung (*supportive*), atau disebut juga satu sama lainnya saling memberikan dukungan. Salah satu orang tua memberikan sikap mendukung dalam menggunakan gadget tapi ada beberapa waktu ibu tersebut memberikan mainan agar anak tidak full seharian bermain gadget. Sikap positif yang memberikan dampak baik untuk orang tua berkomunikasi dengan anak yang masih balita karena gadget sendiri juga mendatangkan dampak positif dan sikap positif yang terjadi sama anak-anak balita dari menambahnya kosa kata, mengetahui dunia luar dari gadget, belajar dari apa yang anak tonton, jadi sebagai ibu bisa paham apa yang diinginkan si anak jika bertambahnya kosa kata. Begitupula anak-anak dapat dengan mudah mendapatkan apa yang dia inginkan tanpa harus merengek.

Kesetaraan Orang tua terutama seorang ibu yang selalu bersama anaknya di rumah sangat berperan penting dalam menjaga, mengasuh bahkan mengajarkan dan juga memberi contoh kepada anak-anak dalam hal baik agama maupun pendidikan dan memberitahukan anak bahwa gadget itu hanya untuk hiburan bukan untuk dijadikan fokus utama anak dalam kesehariannya. kesetaraan antara belajar dan bermain gadget harus di jadwalkan agar anak belajar bertanggung jawab dengan apa yang sudah ibu jadwalkan. Hambatan orangtua dalam berkomunikasi dengan anak dalam keseharian maupun saat sedang menggunakan gadget. Hal ini tentu menjadi persoalan dalam keluarga, karena pada dasarnya orangtua kurang memperhatikan dan tegas kepada anak dalam hal bermain gadget atau lainnya.

Keseringan anak bermain gadget membuat anak sendiri menjadi nyaman, tidak ingin diganggu dan juga fokusnya hanya di gadget saja, sehingga mereka lupa dan tidak menyadari akan dampak yang akan terjadi. Orang tua menjadi lebih sulit mengatur anak-anak dan menjauhkan anak dengan gadgetnya. Sebab gadget sudah menjadi bagian dari permainannya setiap hari, apalagi orangtua yang tidak tega melihat anaknya menangis karena tidak diberi izin untuk bermain gadget.

UCAPAN DAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan segala kekuatan, kemampuan, kesehatan, dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi tepat waktu dan tanpa kendala yang berarti. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Skripsi yang berjudul, “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kampung Utan Jati Kalideres Jakarta Barat” ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S-1) program studi Ilmu Komunikasi, konsentrasi Public Relations, Universitas Muhammadiyah Tangerang.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dan dosen pembimbing yang selama ini membantu dan mengarahkan sehingga proposal skripsi ini dapat terlaksana dengan baik. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam setiap proses perjalanan saya. Kepada orang tua yang selalu memberikan support luar biasa dari segala aspek dalam hidup saya. Kepada seluruh jajaran akademis Universitas Muhammadiyah Tangerang yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, support yang sangat bermanfaat untuk diri saya baik saat ini maupun dikemudian hari. Serta para teman-teman, sahabat se-almamater yang telah banyak memberikan kontribusi dan dukungan kalian terhadap saya. Semoga senantiasa Allah SWT memberikan keberkahan atas segala kebaikan dan memberikan keberkahan atas segala ilmu yang diberikan oleh guru-guru kita sehingga dapat bermanfaat untuk dunia dan akhirat. Amiin ya Rabbal ‘alamin.

DAFTAR RUJUKAN

RUJUKAN BUKU

- Abbad, Geis. (2022). *Yuk Gunakan Gadget Dengan Bijak*. Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i.
- Afrilia, Arifina. (2020). *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal*. Magelang. Pustaka Rumah Cinta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AS Rustan, N Hakiki. (2017). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- AW Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bungin, Burhan. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Creswell W. John. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Devito, J.A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Profesional Book.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. (2020). *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Effendy, O.U. (2017). *Ilmu Komunikasi (teori dan praktek)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O.U. (2004). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mhd habibu,R. Rita,K. Nur, F.(2020). *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Moleong, Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy, J,(2007). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya .
- Nadhila, Isna. (2013). *Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modren*. Jakarta: Penamadani.
- Nurudin. (2007). *Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pace, R.W., & Faules,D.F. (2018). *Komunikasi Organisasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* . Bandung : Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Suryana, Dadan. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sit, Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.
- Yusuf, Syamsu L. N., M. Pd.(2001). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wood, Julia T. (2013). *Komunikasi Interpersonal Interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba Humaika.

RUJUKAN JURNAL

- Elias, N., Lemish, D., Dalyot, S., & Floegel, D. (2021). "Where are you?" An observational exploration of parental technoferece in public places in the US and Israel. *Journal of Children and Media*, 15(3), 376–388. <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1815228>
- Jun, J. N. (2020). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 11(1), 46. <https://doi.org/10.24036/rapun.v11i1.108494>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id ? index.php ? warna ? article ? download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Noor, T. R. (2020). MENGEMBANGKAN JIWA KEAGAMAAN ANAK (Perspektif Pendidikan Islam dan Perkembangan Anak Usia Dini). *Kuttab*, 4(2). <https://doi.org/10.30736/ktb.v4i2.269>

- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Pengguna gadget memiliki dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Tetapi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Waluyati, I. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Pada Kelurahan Kumbe Kota Bima. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 4(1), 30–36. <https://doi.org/10.33627/es.v4i1.409>
- Wulandari, F. C., & Ristiawanti. (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), 18–28. [d:%5CDownloads%5CDocuments%5C37-Article Text-74-1-10-20191217_2.pdf](https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374)

RUJUKAN WEBSITE

- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/10/06/pengguna-smartphone-di-indonesia-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>
- <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>