

PERAN KOMUNIKASI KELUARGA DALAM MENGONTROL PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN PERCUT SEI TUAN

Afni Apriani ^{1*}, Nursapia Harahap ²

^{1*2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,
Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia.

Email: afni0105192044@uinsu.ac.id ^{1*}, nursapiaharahap@uinsu.ac.id ²

Histori Artikel:

Dikirim 19 Juni 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 28 Juni 2023; *Diterima* 5 Juli 2023; *Diterbitkan* 10 September 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Komunikasi keluarga tidak terlepas dari hubungan antara orang tua dan anak. Dalam sebuah keluarga, tidak hanya orang tua yang menggunakan gadget, tetapi juga anak-anak. Bahkan, hampir rata-rata orang tua sudah memberikan penggunaan gadget pada anak usia dini. Tentunya hal ini menjadi tantangan dalam membangun komunikasi yang tepat bagi orang tua untuk mengontrol penggunaan gadget tersebut agar penggunaannya tetap dalam batas yang wajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran komunikasi yang digunakan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini di Kecamatan Percut Sei Tuan. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Kemudian peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan pada penelitian ini adalah para orang tua yang berada di kecamatan Percut Sei Tuan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan keabsahannya menggunakan uji credibility dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam sebuah keluarga, orang tua mengontrol proses pengambilan keputusan tentang apa yang dilakukan anak. Jika orang tua menerapkan komunikasi dengan orientasi high conversation dan orientasi high conformity maka komunikasi yang dilakukan pada anak usia dini dalam mengontrol penggunaan gadget akan memberikan dampak yang baik.

Kata Kunci: Komunikasi; Orang Tua; Anak Usia Dini; Gadget.

Abstract

Family communication is inseparable from the relationship between parents and children. In a family, not only parents but also children use gadgets. In fact, almost the average parent associates the use of gadgets with early childhood. Of course this is a challenge in establishing good communication so that parents can control the use of these devices so that their use remains within reasonable limits. This study aims to determine the role of communication used by parents in controlling the use of gadgets in early childhood in Percut Sei Tuan District. In this study used a qualitative method with a phenomenological approach. Then the researcher obtained the data by using observation, interview and documentation techniques. The source of information in this research is Percut Sei Tuan's parents. Data analysis was carried out descriptively and variation techniques and reliability tests were used for validity. The results of this study indicate that in a family, parents control the decision-making process about what children do.

Keyword: Strategy; Communication; Sympathy; Community, Customers.

1. Pendahuluan

Komunikasi menjadi hal yang penting bagi kehidupan manusia salah satunya dalam lingkungan keluarga. Keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari individu-individu seperti suami, istri dan anak [1]. Keluarga menjadi lingkungan utama bagi anak untuk mendapatkan kasih sayang, perhatian, bimbingan dan dorongan dari orang tuanya. Peran orang tua pada sebuah keluarga menjadi sangat penting dalam membawa perubahan sikap atau perilaku anak, khususnya pada anak usia dini [2]. Karena anak cenderung akan menirukan apa yang dilihat pertama kali dalam sebuah keluarganya. Setiap keluarga sudah pasti mendambakan komunikasi yang efektif dan harmonis.

Dalam sebuah keluarga model komunikasi yang biasa digunakan adalah komunikasi verbal dan non verbal atau isyarat [3]. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang dilakukan secara lisan atau tulisan sedangkan komunikasi yang tidak dilakukan secara lisan atau tertulis, melainkan komunikasi dengan simbol atau bahasa isyarat (*body language*) adalah komunikasi nonverbal. Tujuan komunikasi dalam keluarga adalah untuk menciptakan suasana yang positif, terciptanya interaksi yang bermakna dan efektif serta menjamin munculnya perilaku dan sikap yang baik pada setiap anggota keluarga. Komunikasi keluarga dapat dilakukan secara vertikal maupun horizontal [4]. Kedua jenis komunikasi ini dapat dilakukan bergantian antara ayah dan ibu, ayah dan anak, ibu dan anak, serta anak dan anak.

Proses penyampaian pesan komunikatif kepada anggota keluarga untuk mempengaruhi atau membentuk sikap berdasarkan isi pesan yang disampaikan oleh ibu atau ayah sebagai komunikator disebut sebagai komunikasi keluarga [5]. Dengan membangun komunikasi yang baik kepada anak, membuat anak akan menjadikan orang tua sebagai tempat untuk membicarakan segala aktivitas atau masalah mereka. Dengan demikian, ada sikap terbuka antara anak dan orang tua [6].

Dalam sebuah keluarga, penggunaan gadget tidak hanya berasal dari orang tua, tetapi hampir dari seluruh anggota keluarga menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari termasuk anak dan balita. Gadget sudah tak asing lagi bagi manusia karena hampir semua kegiatannya berhubungan dengan gadget seperti sekolah, bekerja maupun bermain [7]. Di era modern ini, anak usia dini cenderung sudah diberikan fasilitas gadget seperti smartphone, ipad atau tablet oleh orang tuanya dengan alasan dan motif tertentu.

Menurut Warisyah (2015), penggunaan gadget di kalangan anak-anak meningkat hampir dua kali lipat, dari 38% menjadi 72% disebabkan penggunaan gadget yang mendominasi kehidupan anak-anak saat ini [8]. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2014) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2019) mengungkapkan bahwa pengguna internet antara usia 5-9 tahun mencapai 25,2% dari seluruh pengguna gadget. Jika dilihat dari segi usia, anak usia dini (prasekolah) dan remaja menempati persentase 79,9% yang merupakan posisi yang cukup tinggi (APJII, 2019). Selain itu, Badan Pusat Statistik (BPS) sudah melakukan survei selama 3 tahun dan diperoleh hasil jika hanya 17,66% anak di Indonesia yang gemar membaca dan belajar, sedangkan sisanya lebih suka menonton TV atau bermain game seperti melihat sinetron atau video di YouTube [9].

Gadget biasanya hanya digunakan anak usia dini sebagai alat bantu belajar, menonton animasi dan bermain game [10]. Sebenarnya anak pada masa usia dini belum tepat untuk diperkenalkan gadget karena dapat memicu perilaku konsumtif berlebihan pada anak. Anak usia 0 sampai 6 tahun masih memiliki perkembangan yang sangat sensitif, sehingga masa emas (*the golden age*) menjadi sebutan bagi anak usia dini.

Seharusnya, pada masa ini peran orang tua dalam keluarga sangat diperlukan untuk memantau aktivitas anak dalam menggunakan gadget, karena tanpa disadari penggunaan gadget juga menimbulkan efek negatif seperti adiksi atau kecanduan [11]. Dampak ini tentu menjadi tantangan bagi orang tua dalam mengasuh anaknya. Karenanya pengawasan orang tua sangat diperlukan untuk mengontrol penggunaan gadget anak agar tidak terjadi hal-hal buruk pada anaknya. Tentunya komunikasi keluarga menjadi hal yang penting dalam mempengaruhi perubahan sikap dan perilaku pada anak dalam menggunakan gadget.

Teori yang menjadi landasan pada penelitian ini yaitu teori skema hubungan keluarga dan teori *uses and effect*. Kedua teori ini memiliki kaitan dengan komunikasi keluarga dan penggunaan gadget pada penelitian ini. Sehingga peneliti dapat mengetahui dampak yang dihasilkan dari keputusan orang

tua dalam memberikan gadget untuk digunakan oleh anaknya. Teori skema hubungan keluarga yang di kemukakan oleh Mary Anne Fitzpatrick menggambarkan dengan cara apa pada waktu tertentu berinteraksi dengan anggota keluarga lainnya. Teori ini terdiri dari orientasi percakapan (*Conversation Orientation*) dan orientasi konformitas (*Conformity Orientation*) [12]. Sedangkan teori *use and effect* yang di kemukakan oleh Sven Windahl pada tahun 1979 menyatakan bahwa teori ini merupakan pengembangan dari pendekatan Uses and Gratifications, teori ini berfokus pada efek konsumsi media. Teori ini memiliki asumsi dasar mengenai pemakaian media yang menghasilkan banyak efek pada individu [13].

Selanjutnya merupakan penelitian yang memaparkan mengenai komunikasi orang tua dengan anak usia dini dalam mengatasi adiksi gadget. Penelitian oleh Try Susanti, dkk mengungkapkan bahwa cara orang tua mengatasi adiksi gadget dapat dilakukan dengan menerapkan disiplin asertif dan berkomitmen menjaga komunikasi yang baik dengan anak. Kecanduan gadget dapat ditimbulkan akibat kurangnya interaksi antara ibu dan anak. Maka orang tua harus dapat meningkatkan interaksinya dengan anak agar anak dapat menunjukkan minat yang lebih besar terhadap orang tuanya dibandingkan gadget [14].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurliana & Aini (2021) mendeskripsikan dampak gadget terhadap komunikasi orang tua dan anak dalam sebuah keluarga, yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina, Kecamatan Lut Tawar. Penelitian ini menunjukkan bahwa terlalu bergantungnya pada penggunaan gadget disebabkan oleh intensitas komunikasi langsung yang semakin berkurang antara orang tua dan anak. Pemberian gadget lebih dari yang diperlukan berdampak negatif pada aspek fisik dan psikomotorik anak, sedangkan dampak yang lebih banyak terlihat adalah pada aspek agama dan moral. Anak akan cepat marah karena meniru gerakan pada gadget dan suka berkelahi dengan temannya [6].

Berdasarkan uraian dan temuan penelitian di atas, peneliti ingin mengetahui mengenai peran komunikasi keluarga dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. Keluarga dalam penelitian ini hanya terdiri dari orang tua dan anak saja. Penelitian ini dilakukan di wilayah kecamatan Percut Sei Tuan. Menurut hasil pengamatan peneliti, sebagian besar anak-anak di Kecamatan Percut Sei Tuan sudah diberikan gadget oleh orang tuanya meskipun masih berusia dini. Tentunya, dalam menjalin komunikasi yang tepat untuk mengontrol penggunaan gadget tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi setiap orang tua. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana peran komunikasi keluarga yang digunakan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini di kecamatan Percut Sei Tuan.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi bermaksud untuk melakukan pemahaman respons atas keberadaan individu dalam suatu masyarakat [15]. Penelitian ini di maksudkan untuk mengetahui secara terperinci penjelasan dari orang tua pada setiap keluarga mengenai peran komunikasi yang mereka gunakan dalam mengontrol penggunaan gadget pada anaknya. Informan pada penelitian yang dilakukan adalah para orang tua yang memberikan pemakaian gadget pada anak yang masih berusia dini antara 0 sampai dengan 6 tahun yang berada di wilayah kecamatan Percut Sei Tuan provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan pada Februari-Maret 2023.

Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dilakukan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data. Pengamatan tentang pemakaian gadget oleh anak usia dini dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi di lapangan. Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada informan yaitu orang tua yang mempunyai anak usia dini antara 0 sampai dengan 6 tahun untuk mendapatkan informasi dan penjelasan yang lebih mendalam. Sedangkan dokumentasi diperoleh dari aktivitas anak usia dini dalam menggunakan gadget ketika peneliti sedang melakukan observasi di lapangan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif, yaitu dengan cara mendeskripsikan keadaan objek penelitian berdasarkan penemuan fakta-fakta yang sebenarnya. Uji *credibility* digunakan untuk keabsahan data melalui teknik triangulasi yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi dan dokumen yang telah di dapatkan. Sehingga hasil penelitian ini akan menemukan makna sekaligus keunikan di dalamnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Peneliti mendapatkan data dari hasil pemantauan saat berada di lokasi penelitian. Lebih lanjut peneliti juga melakukan wawancara langsung kepada narasumber dan mendapatkan dokumentasi dari aktivitas anak dalam menggunakan gadget. Adapun daftar informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Informan Penelitian

No	Nama Informan	Usia Anak	Jenis Kelamin Anak	Jenis Gadget	Waktu Penggunaan
1	Keluarga 1	2 Tahun	Laki-Laki	Smartphone	2 jam/hari
2	Keluarga 2	3 Tahun	Perempuan	Smartphone	1 jam/hari
3	Keluarga 3	5 Tahun	Laki-Laki	Smartphone	2 jam/hari
4	Keluarga 4	2 Tahun & 4 tahun	Laki-Laki & Perempuan	& Smartphone	1 jam/hari & 2 jam/hari

Sumber: Data Olahan Peneliti.

Rata-rata yang menjadi informan pada penelitian ini adalah keluarga yang mempunyai anak usia 0 sampai 6 tahun. 2 keluarga memiliki anak berusia 2 tahun, 1 keluarga memiliki anak berusia 3 tahun, 1 keluarga memiliki anak berusia 4 tahun dan 1 keluarga memiliki anak berusia 5 tahun. Dalam penelitian ini, keluarga hanya terdiri dari orang tua dan anak saja. Oleh karena itu peneliti hanya mewawancarai para orang tua yang berlokasi di wilayah kecamatan Percut Sei Tuan. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti memperoleh dokumentasi aktivitas anak dalam menggunakan gadget sebagai berikut:



Gambar 1. Aktivitas Anak Dalam Menggunakan Gadget

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dari hasil penelitian diketahui bahwa hampir rata-rata anak usia dini memakai gadget untuk bermain game dan menonton video di galeri smartphone atau aplikasi seperti Youtube. Pada saat memainkan gadgetnya posisi anak tidak dipermasalahkan oleh para orang tua sebab orang tua sudah menyarankan untuk duduk ketika bermain gadget, tetapi jika anak sudah bosan ia akan berpindah

posisi menjadi tiduran atau berdiri. Jenis gadget yang digunakan anak adalah smartphone yang dimiliki oleh orang tuanya. Para orang tua dalam penelitian ini tidak ingin memberikan fasilitas gadget sendiri untuk anaknya karena usia anaknya masih terlalu dini.

Usia dini merupakan waktu yang tepat untuk menumbuhkan kebiasaan baik bagi anak yang nantinya akan tumbuh menjadi dewasa. Pada alinea pertama Pasal 28 UU Sisdiknas tahun 2003, kelompok umur antara 0 sampai dengan 6 tahun digolongkan sebagai anak usia dini. Pertumbuhan dan perkembangan secara fisik maupun psikis pada usia ini terakumulasi dengan sangat cepat [16]. Perkembangan otak pada anak usia dini akan cenderung cepat terangsang apabila distimulus menggunakan benda berwarna dan menarik.

Salah satu teknologi yang sangat menarik perhatian dan berperan penting di era globalisasi ini adalah gadget. Keberadaan gadget sudah tidak asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Lapisan masyarakat dari berbagai kalangan baik tua maupun muda telah mampu mengaplikasikan gadget dengan lancar dan baik [17]. Anak-anak usia dini cenderung senang jika diberi kesempatan menggunakan gadget. Hal ini dilihat oleh peneliti ketika melakukan observasi di lapangan. Anak-anak tersebut begitu antusias menerima gadget yang diberikan oleh orang tuanya dan rela meninggalkan aktivitas yang mereka lakukan sebelumnya. Tak heran jika bukan hanya orang dewasa tetapi anak-anak juga menggunakan gadget di abad modern ini.

Kegiatan komunikasi antara orang tua dan anak tidak terlepas dari keinginan untuk berhubungan dan berinteraksi. Dalam keluarga, yang bertindak sebagai komunikator adalah orang tua dan anak sebagai komunikan. Bahasa sehari-hari atau verbal dapat digunakan orang tua jika ingin berbicara atau berkomunikasi kepada anak. Bahasa nonverbal juga dapat digunakan komunikator apabila perlu menjelaskan sesuatu melalui gerak tubuh atau bahasa isyarat agar lebih dipahami oleh komunikan. Adapun hal-hal lainnya yang bisa dilakukan orang tua untuk menciptakan komunikasi yang berkesan dengan anak [2]. Frekuensi interaksi pada setiap keluarga memiliki orientasi yang berbeda-beda. Jadi orientasinya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Orientasi Percakapan (Conversation Orientation)*

Menurut Fitzpatrick, orientasi percakapan adalah proses dimana sebuah keluarga dapat berkomunikasi di dalam keluarga dan setiap anggota keluarga berinteraksi secara bebas dan berlanjut. Keluarga yang banyak menggunakan waktu untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota keluarga lainnya disebut *high conversation*. Sementara itu, keluarga yang tidak banyak berinteraksi dan berkomunikasi disebut juga sebagai keluarga *low conversation*.

2) *Orientasi Konformitas (Conformity Orientation)*

Menurut Fitzpatrick, orientasi konformis adalah orientasi yang menunjukkan penekanan keluarga pada sikap, nilai dan homogenitas keyakinan pada anggota keluarga. Keluarga yang mengikuti aturan dalam keluarga dapat disebut *high conformity*. Sedangkan keluarga yang lebih bebas dan menekankan kemandirian masing-masing anggota keluarga disebut *low conformity*.

Selanjutnya di paparkan hasil temuan peneliti setelah melakukan wawancara kepada informan dalam sebuah keluarga yang hanya terdiri dari orang tua dan anak saja. Dalam penelitian ditemukan bahwa sosok ibu dalam keluarga lebih cenderung memperhatikan kegiatan atau aktivitas anak dalam menggunakan gadget selama di rumah daripada ayah. Karena ibu memiliki lebih banyak waktu dengan anak ketika di rumah sehingga interaksi anak ke ibu akan cenderung lebih sering dibandingkan ayahnya. Terlihat dari hasil observasi dan wawancara di lapangan kalau peran ibu dalam keluarga lebih berpengaruh dalam mengontrol apapun yang dilakukan anaknya termasuk dalam menggunakan gadget. Karena terlihat dari hasil pengamatan di lokasi penelitian bahwa anak akan lebih mendengar dan menuruti apapun yang di ucapkan oleh ibu. Hal ini terjadi karena interaksi dan komunikasi yang terus-menerus terjadi antara ibu dan anak dalam keluarga. Berbeda dengan sosok ayah yang tidak terlalu dominan perannya dalam hal mengontrol aktivitas anaknya disebabkan sosok ayah yang bekerja di luar rumah.

Dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah keluarga, peran ibu dalam mengawasi tumbuh kembang dan aktivitas anak lebih dominan dari pada ayah, namun dalam penelitian ini ditemukan juga bahwa dalam keluarga yang di teliti memiliki orientasi percakapan tinggi dan konformitas tinggi. Sebab dalam

hal berinteraksi dengan anak, kedua orang tua setiap harinya selalu berkomunikasi untuk memindahkan perhatian anak dari gadget dan orang tua juga memiliki batasan/aturan tentang penggunaan gadget kepada anak agar tidak berlebihan sebab usia anak yang masih dini. Batasan penggunaan gadget dalam penelitian ini ditetapkan oleh semua orang tua dalam sebuah keluarga berdasarkan kesepakatan bersama karena mereka tidak ingin anaknya kehilangan masa bermainnya dan terlalu candu terhadap gadget. Lama kelamaan anak akan paham dengan aturan yang di buat karena tindakan ketika melarang atau memperbolehkan mereka menggunakan gadget mereka ketahui.

Dalam sebuah keluarga, anak-anak harus selalu mendapat perhatian dan pengawasan sebanyak mungkin dari orang tuanya untuk menghindari dampak buruk dari penggunaan gadget. Pada awal penggunaan gadget anak memang cenderung kecanduan dan gadget menjadi senjata anak ketika menangis. Namun lama-kelamaan orang tua menjadi sadar dan harus tegas terhadap anak untuk meminimalkan penggunaan gadget agar terhindar dari dampak negatif. Pada penelitian ini diketahui bahwa negosiasi dilakukan orang tua sebelum memberikan gadget, setiap anak harus sudah diingatkan batasannya dalam menggunakan. Misal hanya boleh main sebentar yaitu 1 jam saja dan ketika mereka menjawab “iya” atau mengangguk kepala barulah gadget itu diberikan. Hal seperti itu harus dibiasakan agar anak tidak merasa terlalu dibebaskan dan tetap dalam pemantauan orang tua juga terutama mengenai aplikasi apa saja yang boleh dimainkan anak dan mana yang akses internet yang boleh di buka dan mana yang tidak.

Hal tersebut juga terjadi pada hasil penelitian yang dilakukan Tesa Alia mengungkapkan, sebaiknya orang tua membatasi aktivitas Internet anak-anak mereka di rumah dengan menyimpan kata sandi dan memblokir konten pornografi atau mengaktifkan program mode anak di smartphone mereka karena anak sangat membutuhkan pengawasan dan peran aktif orang tua dalam perkembangannya [18].

Dengan menerapkan pengawasan ekstra pada anak, penggunaan gadget dapat memberikan manfaat positif bagi anak antara lain menambah pengetahuan dan mempersiapkan anak menghadapi dunia digital, melatih kecakapan anak dan gadget dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Mengenalkan gadget pada anak diawali dengan contoh yang ditunjukkan oleh orang tua ketika memperlihatkan permainan atau video yang ada di gadget agar anak tidak merengek. Dengan demikian, perbuatan orang tua harus dipertanggung jawabkan [19]. Orang tua perlu menjatuhkan aturan tertentu kepada anak agar bisa memanfaatkan gadget secara maksimal. Karena jika penggunaan gadget tersebut dilakukan secara terus menerus akan menyebabkan kecanduan pada anak.

Adapun beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan diantaranya [6]: (1) anak akan menjadi berkepribadian tertutup; (2) kesehatan anak menjadi terganggu; (3) mengacaukan waktu tidur anak; (4) anak akan menjauh dari sekelilingnya; (5) menyebabkan mental disorder; (6) anak dapat melakukan perbuatan agresi dan adiksi. Sebab itu, peran orang tua dalam mengawal dan mengontrol anak saat menggunakan gadget sangatlah penting.

Efek positif juga dirasakan para orang tua dalam penelitian ini. Orang tua merasa dengan memberikan gadget kepada anak, itu akan melatih tumbuh kembang anak terhadap hal baru karena dengan menggunakan gadget akan menambah kosa kata baru pada anak, anak dapat belajar berbicara, dapat belajar bernyanyi dan berpikir menyelesaikan masalah ketika bermain games. Orang tua biasanya akan mengungkapkan rasa bangganya kepada anak dengan cara memuji, bertepuk tangan atau mencium ketika anaknya berhasil melakukan sesuatu yang baru dan positif.

Pada penelitian ini alasan orang tua memberikan gadget pada anaknya meskipun masih berusia dini diantaranya sebagai media hiburan anak, alat komunikasi anak dengan ayah atau anggota keluarga lainnya, media anak belajar mengenal hal-hal yang belum pernah dilihat sebelumnya dari video di *Youtube* dan dapat belajar berbiacara dari game *My Talking Tom* dapat membuat anak senang. Karena tidak di pungkiri zaman sekarang segalanya serba berhubungan dengan teknologi, tidak mungkin dalam sebuah keluarga seperti orang tua tidak pernah memberikan gadget kepada anaknya. Orang tua tidak bisa dengan tegas melarang anaknya untuk tidak menggunakan gadget karena tanda disadari orang tualah yang memberi contoh dan anak akan memperhatikan dan meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukan bahwa dalam sebuah keluarga, orang tua menjadi

penentu dalam mengambil keputusan atas aktivitas yang dilakukan anak termasuk dalam menggunakan gadget. Komunikasi yang digunakan oleh orang tua dalam sebuah keluarga berdampak atas tindakan yang dilakukan oleh anak. Anak akan mengerti dan memahami apapun yang diperbolehkan atau dilarang oleh orang tua apabila dijelaskan dan dicontohkan terlebih dahulu. Tentunya harus dengan bahasa yang mudah di mengerti anak. Orang tua harus dekat dan saling berinteraksi dengan anak karena pada masa usia dini, anak senantiasa membutuhkan perhatian dan pengawasan dalam proses tumbuh kembangnya.

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa dalam sebuah keluarga, orang tua yang memiliki kuasa dalam memutuskan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh anak mereka. Meskipun peran ibu lebih dominan dalam mengontrol aktivitas anak di dalam keluarga, namun anak usia dini tetap mssembutuhkan pendampingan dan pengawasan ekstra dari kedua orang tuanya. Komunikasi yang terjalin dalam keluarga berdampak pada tindakan anak dalam melakukan aktivitas apapun termasuk dalam menggunakan gadget. Semakin sering orang tua berinteraksi dengan anak mereka maka semakin baik dan efektif komunikasi dalam keluarga. Komunikasi terbuka digunakan orang tua dalam membimbing dan menasehati anaknya ketika menggunakan gadget. Pesan yang ingin disampaikan oleh orang tua tentang batasan penggunaan dan bahaya gadget akan dapat di mengerti oleh anak. Dengan menerapkan orientasi *high conversation* dan orientasi *high conformity* maka komunikasi dalam keluarga akan berdampak pada hasil yang baik ketika mengontrol pemakaian gadget pada anak usia dini.

Aturan dan kesepakatan yang dibuat oleh orang tua menjadi cara tersendiri untuk mengontrol penggunaan gadget pada anaknya seperti menerapkan batasan penggunaan gadget 1-2 jam/hari dan memilih aplikasi yang boleh digunakan pada anak usia dini. Setiap orang tua meyakini apabila penggunaan gadget masih dalam batas wajar maka gadget masih aman untuk digunakan oleh anak. Motif dan alasan orang tua dalam mengizinkan anak memakai gadget karena orang tua lebih mengetahui apa yang dibutuhkan anak untuk membantu proses tumbuh dan berkembang anak mereka. Orang tua tentu menginginkan efek baik atas penggunaan gadget diberikan kepada anak yakni memperluas pengetahuan anak dengan kosa kata baru, lagu baru dan hiburan baru. Sehingga peran komunikasi keluarga akan sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini apabila setiap keluarga menciptakan komunikasi yang terbuka dan juga hubungan yang baik antara orang tua dan anak.

5 Daftar Pustaka

- [1] Apsarini, E. P., & Rina, N. (2022). Pola Komunikasi Orang Tua Tunggal dalam Konsep Diri Remaja Akhir. *Medium*, 10(1), 41-53. DOI: [https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10\(1\).9031](https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10(1).9031)
- [2] Saskara, I. P. A., & Ulio, S. M. (2020). Peran komunikasi keluarga dalam mengatasi “toxic parents” bagi kesehatan mental anak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 125-134. DOI: <https://doi.org/10.25078/pw.v5i2.1820>.
- [3] Rahmawati, R., & Gazali, M. (2018). Pola komunikasi dalam keluarga. *Al-Munzir*, 11(2), 327-245. DOI: <http://dx.doi.org/10.31332/am.v11i2.1125>.
- [4] Sari, C. P., & Fitri, N. A. (2018). Komunikasi Keluarga Dalam Hubungan Jarak Jauh Pada Mahasiswa Perantau Di Kota Lhokseumawe. *Jurnal Jurnalisme*, 7(2), 136-157. DOI: <https://doi.org/10.29103/jj.v7i2.2932>.

- [5] Bala, M. E., Senduk, J., & Boham, A. (2015). Peran Komunikasi Keluarga dalam Mencegah Perilaku Merokok bagi Remaja di Kelurahan Winangun Kecamatan Malalayang Kota Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(3). pp. 1–11.
- [6] Nurliana, N., & Aini, N. (2021). Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1), 101-109. DOI: <https://doi.org/10.37249/assalam.v5i1.247>
- [7] Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 165-174. DOI: <https://doi.org/10.51529/ijiece.v2i2.69>.
- [8] Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi gadget pada anak: literatur review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiva*, 4(1), 129-140. DOI: <https://doi.org/10.32584/jikj.v4i1.787>.
- [9] Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66. DOI: <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>.
- [10] Hidayati, R. (2020). Peran orang tua: komunikasi tatap muka dalam mengawal dampak gadget pada masa golden age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2). pp. 1–10. DOI: <https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- [11] Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikir: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). pp. 125–139. DOI: <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- [12] Ginting, C. S. B., & Aprianti, A. (2022). Komunikasi Keluarga Orang Tua Tunggal Mengenai Pendidikan Seksual Remaja Laki-Laki. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(10), 16072-16084. DOI: <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i10.11268>.
- [13] Syafrina, annisa E. and Alfarisi, M.R. (2021) 'Penggunaan Media Sosial Facebook sebagai Sarana Komunikasi dan Informasi di Kalangan Remaja: Studi Deskriptif pada Remaja di Alamanda Regency Blok M. 5 RT. 005/27', *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan*, 3(2), pp. 17–28
- [14] Susanti, T., Ulandari, D., Alfikri, A. Z., Sari, L. N. I., & Ahmad, M. (2022). Peran Komunikasi Orang Tua dalam Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4778-4792. DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6234>.
- [15] Harahap, N. (1959). Penelitian Kualitatif, *Nucl. Phys.*, 13(1), pp. 104–116.
- [16] Dini, J. P. A. U. (2022). Strategi pendidik dalam menumbuhkan karakter jujur pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 261-270. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1208>.
- [17] Saputri, A.D., Saputri, A.D. and Pambudi, D.A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini, *The 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, pp. 265–278.



- [18] Alia, T. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital, *POLYGLOT*, 14, pp. 65–78.
- [19] Lubis, M.A., Azizan, N. and Ikawati, E. (2020). Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19, *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, 04(1).