

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MEMBATASI PENGGUNAAN  
GADGET PADA ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN SALUMAKARRA  
KELURAHAN NOLING KABUPATEN LUWU**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

**Arifa Husnaeni**  
**NIM: 105271114720**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYYA MAKASSAR  
1445 H/ 2024 M**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221

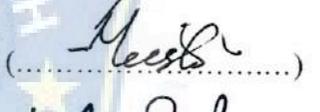
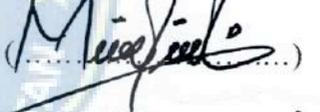
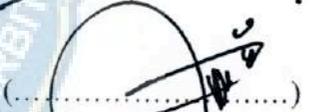
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi saudara **Arifa Husnaeni**, NIM. 105 27 11147 20 yang berjudul **“Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.”** telah diujikan pada hari Rabu, 12 Rajab 1445 H./ 24 Januari 2024 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

12 Rajab 1445 H.  
Makassar, -----  
24 Januari 2024 M.

**Dewan Penguji :**

- Ketua : Dr. Dahlan Lama Bawa, S. Ag., M. Ag. 
- Sekretaris : M. Zakaria Al Anshori, M. Sos.I. 
- Anggota : Muslahuddin As'ad, Lc., M. Pd.   
Muhammad Syahrudin, S. Pd.I., M. Kom.I. 
- Pembimbing I : Muhammad Yasin, Lc., M.A. 
- Pembimbing II : Muh. Ramli, M. Sos.I. 

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,



**Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.**  
NBM. 774 234



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA MUNAQASYAH**

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Rabu, 12 Rajab 1445 H./ 24 Januari 2024 M, Tempat : Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

**MEMUTUSKAN**

Bahwa Saudara (i)

Nama : **Arifa Husnaeni**

NIM : 105 27 11147 20

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.

Dinyatakan : **LULUS**

Ketua,

**Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.**  
NIDN. 0906077301

Sekretaris

**Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., MA.**  
NIDN. 0909107201

**Dewan Penguji :**

1. Dr. Dahlan Lama Bawa, S. Ag., M. Ag.
2. M. Zakaria Al Anshori, M. Sos.I.
3. Muslahuddin As'ad, Lc., M. Pd.
4. Muhammad Syahrudin, S. Pd.I., M. Kom.I.

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,

**Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.**  
NBM. 774 234

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arifa Husnaeni  
NIM : 105271114720  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Agama Islam

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Memulai dari penyusunan proposal sampai skripsi ini, saya menyusun dengan sendiri
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat)
3. Apabilah saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 27 Jumadil Akhir 1445 H

9 Januari 2024 M

Yang membuat pernyataan



**Arifa Husnaeni**  
NIM: 10527111420

## ABSTRAK

**Arifa Husnaeni, 105 271 1147 20. 2023.** *Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.* Dibimbing oleh Muhammad Yasin dan M. Ramli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pola Komunikasi dan Faktor penghambat Orang Tua terhadap anak usia dini dalam penggunaan *gadget* sekaligus memahami dampak yang terjadi pada anak dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deksriptif kualitatif. Adapun tehnik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usai dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah memberikan batasan pada penggunaan *gadget*, memberikan pemahaman dalam penggunaan *gadget*, dan mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*. Faktor penghambat orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* yaitu faktor kesibukan orang tua, kurangnya pemahaman teknologi, tidak dapat menahan rasa kasihan kepada anak, tidak bersifat tegas kepada anak, dan minimnya mengontrol dan membatasi anak dalam penggunaan *gadget*. Adapun dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* di Lingkungan Salumakarra menunjukkan terdapat beberapa dampak negatif dan positif. Resiko ketergantungan, kesulitan mengatur emosi, malas belajar dan susah diatur, dan Mempercepat Proses Belajar.

**Kata Kunci: Membatasi, Gadget, Orang Tua dan Anak**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb Segala puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pola Komunikasi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Dilingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.”** Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menyelesaikan studi Jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Komunikasi dan Penyiran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya telah banyak mendapat dukungan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Syekh Dr. Mohammad MT.Khoory, selaku pendiri Yayasan Asian Muslim Charity Foundation (AMCF) yang telah memberikan beasiswa pendidikan selama belajar di Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. D.r Amirah Mawardi, S.Ag., M.Si., Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Aliman, Lc., M.Fil., selaku Ketua Program Studi komunikasi dan Penyiran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Agil Husain, S.Sos M,Pd., selaku Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiraran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah makassar.
6. H. Lukman Abdul Shamad Lc., Mudir Ma'had Al-Birr Universitas Muhammadiyah Makassar.
7. Kepada Bapak Muhammad Yasin Lc., M.A., selaku pembimbing I, peneliti mengucapkan terimakasih karena telah meluangkan waktunya di sela kesibukannya untuk membantu mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Dan juga kepada bapak M. Ramli, M. Sos.I., Selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya disela kesibukannya untuk membantu dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga ilmu yang diajarkan diberkahi dan menjadi pahala amal jariyah untuk kedua pembimbing disisi Allah Swt.
9. Penghargaan terbesar dan ucapan terimakasih yang setulusnya untuk kedua orang terhebat dalam hidup peneliti, pria pertama dalam hidupnya pula, Ayahanda Fathan dan wanita terhebat dalam hidupnya pula, Ibunda Sarlina tercinta yang segenap hati memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan moral maupun materi lahir dan batin dalam setiap langka kecil dan perjuangan peneliti.

10. Terimakasih juga kepada para orang tua yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian dan mempermudah urusan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu bersama dan selalu membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.
12. Kepada para staf Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar saya ucapkan, terimakasih.

Dengan penuh kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu peneliti mengharapkan kebaiikan hati para pembaca semua untuk dapat memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan kajian penelitian ini kedepannya.

Makassar, 27 Jumadil Akhir 1444 H  
9 Januari 2024 M

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>BERITA ACARA MUNAQOSYAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b> .....	<b>11</b>
A. Pola Komunikasi Orang Tua.....	11
1. Pengertian Pola Komunikasi .....	11
2. Macam-macam Pola Komunikasi.....	11
3. Pola Komunikasi dalam Keluarga.....	15
4. Pola Komunikasi Orang Tua pada Anak .....	17
5. Bentuk Komunikasi Orang Tua dan Anak.....	18
B. <i>Gadget</i> .....	20
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	20
2. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	21

3. Membatasi dan Mengawasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak.....	23
C. Anak Usia Dini.....	24
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	24
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	25
D. kerangka Konseptual.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Desain Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Objek Penelitian.....	29
C. Fokus Penelitian.....	29
D. Deskripsi Fokus Penelitian.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	31
H. Analisis Data.....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	35
B. Hasil dan Pembahasan.....	38
1. Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.....	38
2. Faktor Penghambat Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usai Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.....	42
3. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.....	50
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>
<b>HASIL UJI PLAGIASI.....</b>	<b>72</b>
<b>BIODATA.....</b>	<b>73</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Batasan Wilayah Lingkungan Salumakarra.....	35
Tabel 4.2: Data Masyarakat Lingkungan Salumakarra .....	36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Kerangka Konseptual .....27



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi menandai awal era modernisasi, dimana semua aspek manusia disetiap sudut negara berkolaborasi tanpa adanya batasan dan penghambat. Saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat serta menjadi semakin canggih. Banyak teknologi canggih telah diciptakan sangat drastis mengubah kehidupan manusia dalam hal informasi dan komunikasi. Orang-orang yang menikmati dengan hadirnya perangkat-perangkat berteknologi tinggi ini sangat menyambut baik kemajuan teknologi.<sup>1</sup>

Teknologi didefinisikan sebagai pengembangan dan pengaplikasian di tunjukkan untuk menyelesaikan persoalan dengan cara menemukan hal-hal baru yang berguna bagi aktifitas manusia, termasuk sebagai sumber pengetahuan dan informasi. Seperti yang disebutkan dalam Al-Qur'an, Allah Swt berfirman pada Q.S al-A'laq, ayat 1-5.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٢) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Terjemahannya:

“(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan yang menciptakan!, (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, Tuhanmulah yang

---

<sup>1</sup> Robby Darwis Nasution, *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Budaya Lokal*, Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik, Vol. 21 No. 1 Juni 2017, h. 31

Mahamulia, (4) Yang mengajar (manusia) dengan Pena, (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahu.”<sup>2</sup>

Dari dalil diatas, telah jelas bahwa Allah Swt memberikan perintahnya kepada Nabi Muhammad Saw untuk membaca. Di dalam hal ini kata “membaca” bisa diartikan bahwa Allah Swt menyuruh seluruh manusia untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengetahui hakikat kehidupan yang sebenarnya.

Pada sepuluh tahun terakhir, perkembangan teknologi komunikasi berjalan sangat pesat berdasarkan data laporan *newzoo* di tahun 2020, Indonesia merupakan negara pemakaian *gadget* terbesar keempat di dunia setelah Tiongkok, India, Amerika Serikat.<sup>3</sup> Hal ini terlihat dari survei yang dilakukan Badan Pusat statistik pada tahun 2021 yang mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia mengalami peningkatan dengan penggunaan telepon genggam dengan presentasi mencapai 65,87%, akses internet mencapai 82,07% dan penggunaan komputer mengalami sedikit penurunan menjadi 18,24%.<sup>4</sup> Melihat semakin pesatnya penggunaan teknologi dan komunikasi, terutama pada *gadget* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan gaya hidup, pola pikir, sikap dalam menyerap ilmu pengetahuan dan komunikasi. Sebab *gadget* bisa digunakan kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan.

---

<sup>2</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 801

<sup>3</sup> Yosepha Puspasari, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01daftar-negara-smartphone-terbanya-indonesia-urutan-berapa>, (Diakses pada Tanggal 15 Juni 2023 (Pukul 10.25)

<sup>4</sup> Harmanwanti Merhaeni dkk, *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021* (Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia), h 20

*Gadget* yang awalnya hanya sekedar alat komunikasi dan informasi, namun seiring berjalannya zaman *gadget* hadir dengan berbagai fitur tambahan yang juga di dalamnya multifungsi sehingga memudahkan kehidupan manusia dalam berbagai bidang. *Gadget* terdiri dari berbagai jenis, antara lain: *handphone*, *laptop*, *tablet*, *ipad*, dan lain sebagainya. Seiring dengan semakin meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi yang praktis, selain itu inovasi dan perubahan pada *gadget* membuat masyarakat semakin cenderung untuk selalu menggunakan *gadget*.

Diera globalisasi ini, *gadget* dimiliki oleh hampir setiap lapisan masyarakat, tidak hanya diperuntukkan bagi kalangan terbatas seperti pekerja profesional saja, namun dapat oleh semua kalangan tanpa terkecuali anak-anak. Ironisnya saat ini *gadget* mengakari kehidupan anak usia dini yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dimana pada masa sekarang ini *gadget* yang telah berkembang menjadi sebuah benda dengan desain yang sangat menarik, ditambah dengan penggunaan teknologi layar sentuh yang berisi berbagai macam aplikasi yang disajikan dalam berbagai bentuk karakter dan warna sehingga membuat anak-anak semakin tertarik dalam menggunakan *gadget*.

Anak-anak yang menghabiskan waktunya menggunakan *gadget* seperti *Smartphone*, *Ipad*, *tablet*, dan *komputer*. Namun semakin banyak anak-anak usia dini yang menggunakan *smatphone* dan *tablet*. Hal ini terlihat dari artiker *The Asian Parent* yang melakukan survei penggunaan pada perangkat seluler oleh anak-anak di antaranya 2.500 orang tua di beberapa negara-negara yakni Indonesi, Singapura, Thailand, Malaysia, dan Filipina, dan menyimpulkan bahwa 98% anak-anak menggunakan *gadget* di Asia Tenggara. Hasil penelitian membuktikan bahwa 67%

anak-anak menggunakan *gadget* orang tuanya. 18% anak-anak menggunakan *gadget* bersama satu keluarga, dan 14% anak menggunakan perangkatnya sendiri.<sup>5</sup>

Penelitian yang dilakukan di negara-negara seperti di Amerika Serikat menunjukkan bahwa anak-anak usia 2-4 tahun memiliki akses sendiri terhadap layar sentuh dengan presentase 46% anak telah menggunakan *smartphone* dan *tablet*. Seiring dengan itu Sucipto dan Huda, menjelaskan pada penelitiannya di Indonesia bahwa anak di bawah umur 8 tahun sudah memiliki *gadget* sendiri dan anak yang berusia 3-5 tahun.<sup>6</sup>

Pengenalan dan penggunaan *gadget* sejak dini membuatnya menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari anak. Mereka terus menggunakannya dan tidak dapat lepas dari *gadget* sebab penggunaannya tidak hanya pada siang hari bahkan malam haripun anak tetap tertarik untuk menggunakan *gadget*. Namun perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif dari usia 1-5 tahun, yang juga dikenal sebagai *fase golden age*, sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Semua informasi akan terserap dengan cepat selama fase golden age anak-anak akan cepat mengingat apa yang mereka lihat dan mereka lebih pintar dari apa yang kita pikirkan lebih cerdas dari yang kita lihat. Ini akan menjadi dasar karakter, kepribadian, dan kemampuan mereka.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup>Ajen Putri Pradevi, *Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak*, Vol. 9, No 1 (Mei 2020), h. 49

<sup>6</sup>Novi Hidayati, *Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7 No 1 (2023) h. 916

<sup>7</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUT*, (Bandung : PT, Remaja Rosdakarya Offset, 2014) h. 2023

Meningkatkan pemakaian penggunaan *gadget* pada anak tidak hanya akan mengubah cara anak berfikir serta cara anak berkomunikasi dan berinteraksi melainkan juga dapat mengubah mereka dalam menyerap ilmu pengetahuan. Sebagai media edukasi *gadget* dapat membantu pertumbuhan anak dengan menambah perbendaharaan kata dan belajar tentang berbagai warna, bentuk, binatang, dan suara.

Namun disisi lain *gadget* memiliki kekurangan karena anak seringkali tidak memperhatikan postur tubuh dengan jarak layar *gadget*, serta ditambah dengan tingginya waktu penggunaannya. Hal ini sangatlah memprihatikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun mental. Jika dibiarkan mereka menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka akan berdampak pada kesehatan mereka. Kurangnya mereka istirahat bisa dapat terpapar efek radiasi dari teknologi tersebut dan itu sangatlah berbahaya bagi anak usia dini dan dari radiasi yang berlebihan bisa menyebabkan kanker. Selain itu juga, penggunaan teknologi penggunaan *gadget* yang terus-menerus memengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak cenderung sangat tergantung dan emosional, banyak mengeluh, yang tidak terkendalikan, gangguan kesehatan mata, jam tidur terganggu, mudah bosan ketika ada yang memberikan nasehat, dan akan mengalami penyakit mental yang agresif dan kecanduan.

Orang tua merupakan pondasi dasar bagi tumbuh kembang anak. Sebab mereka berperan penting dalam memperhatikan kebutuhan anaknya pada semua aktifitas, termasuk penggunaan *gadget*. komunikasi yang harmonis perlu dibangun dalam keluarga agar anak mendapatkan pendidikan yang baik. Pola komunikasi

yang terbuka, sikap saling mendukung, rasa aman, nyaman, dan kehidupan spiritual yang terpelihara akan memengaruhi perkembangan jiwa dan pola pikir anak.

Pola asuh orang tua terhadap anak dipengaruhi oleh pola komunikasi mereka. Dengan pola komunikasi yang baik terhadap anak seperti contoh yang baik berupa suri tauladan bagi anak-anaknya, serta orang tua haruslah memberikan nasehat yang lemah lembut dan penuh kasih sayang.<sup>8</sup> Sebagaimana Allah Swt berfirman pada Q.S An-Nahl , ayat: 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم مَّا يَنْبَغِي لِأَنْبِيَائِهِمْ لِيُخْرِجَهُمْ مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِ رَبِّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahannya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”<sup>9</sup>

Dalam ayat tersebut, Allah Swt memerintahkan Rasul untuk mengajak umatnya ke jalan yang benar. Ayat tersebut memberikan contoh beberapa metode untuk mendidik anak dengan baik diantaranya termasuk metode bil hikmah (dengan larangan dan perintah dengan kata-kata yang baik) metode mau'idzah al-hasanah (melalui nasehat dengan kata-kata yang lembut), dan metode al-jadal

<sup>8</sup> Dwi Haryanti Kencana, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendampingan Gawai pada Anak usia Dini Era Revolusi 4.0 Vol. 3*, No 1 (Juni 2019), h 3.

<sup>9</sup> Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Quran, 2019), h. 281

(melalui perdebatan atau bantahan dengan bukti yang jelas tanpa adanya kekerasan).

Menurut pengamatan peneliti, sering kali memperhatikan kebiasaan anak-anak usia dini bermain dengan *gadget* yang ada dilingkungan rumah peneliti. Peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini sudah sangat familiar dengan *gadget*. Peneliti menemukan bahwa beberapa anak dibiarkan bermain *gadget* oleh orang tuanya agar mereka tidak menangis atau mengganggu aktivitas orang tua mereka. Anak dibawah umur dibiarkan bermain *gadget* dan membuka aplikasi untuk menonton seperti menonton you tube, bermain game, dan aplikasi yang lainya secara bebas.

Penggunaan *gadget* oleh anak terutama anak pada anak usia dini tidak lepas dari orang tua. Peran orang tua dalam membatasi penggunaan dan mengajari kepada anak tentang cara pengaplikasian dan pemanfaatan *gadget* yang benar. Hal ini terjadi jika orang tua menerapkan pola komunikasi yang tepat dalam pemanfaatan *gadget* yang benar kepada anak.

Berdasarkan beberapa kenyataan di atas membuat peneliti tertarik dan mengangkat judul **“Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.”**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu?
2. Apa faktor Penghambat orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu?
3. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu
2. Untuk mengetahui faktor penghambat orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan keilmuan, khususnya pada pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan cara yang baik dan tepat. Dengan adanya penelitian ini semoga bisa membantu pembaca memahami pola komunikasi yang umumnya dilakukan terkhusus pada cara orang tua membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Orang Tua**

Penelitian ini diharapkan menjadi gambaran tentang bagaimana cara orang tua dalam membatasi serta mengawasi penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini. Penelitian ini juga memberikan gambaran tentang bagaimana pola komunikasi yang umumnya digunakan oleh orang tua untuk membatasi serta mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dengan adanya pengetahuan tentang pola komunikasi yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak tersebut, pembaca khususnya orang tua dapat menerapkan cara berkomunikasi yang baik dengan anak agar terhindar dari hal-hal yang tidak layak dilihat oleh anak usia dini saat bermain *gadget*.

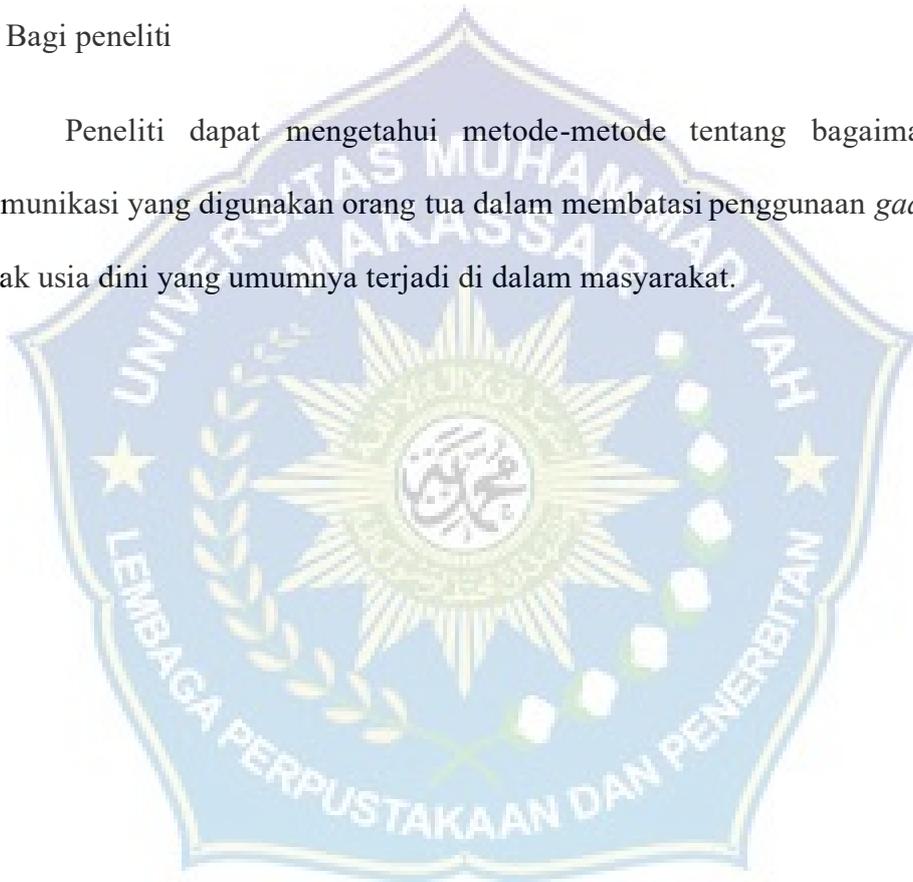
#### **b. Bagi Anak**

Penelitian ini diharapkan menjadi gagasan bagi orang tua tentang bagaimana pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* terhadap anak-anak mereka. Dengan adanya penelitian ini orang tua bisa

memahami tentang bagaimana cara orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* terhadap anak-anak mereka, mengetahui pola komunikasi yang digunakan orang tua terhadap anak-anak mereka dapat membantu pembaca dan orang tua khususnya menerapkan tehknik komunikasi yang tepat dengan anak-anak agar terhindar dari hal-hal yang kurang layak dilihat anak usia dini saat menggukan *gadget*.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui metode-metode tentang bagaimana pola komunikasi yang digunakan orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang umumnya terjadi di dalam masyarakat.



## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Pola Komunikasi Orang Tua

##### 1. Pengertian Pola Komunikasi

Kata Pola dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai beberapa makna yaitu bentuk atau sistem, gambaran, cara, model, contoh ataupun pedoman.<sup>10</sup> Berdasarkan pengertian pola tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pola adalah gambaran atau cara yang sederhana dari suatu proses komunikasi yang menunjukkan hubungan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya.

Selanjutnya kata komunikasi dalam bahasa Inggris disebut dengan *communication* yang juga berasal dari Bahasa Latin *communication* dan berasal dari kata *communis* dan juga memiliki makna yang sama. Menurut Hafied Cangara, komunikasi berpangkal pada perkataan Latin *communis* yang artinya menjalin kebersamaan antara dua orang atau lebih.<sup>11</sup>

Komunikasi secara terminologi berarti komunikasi dari sudut pandang istilah, kata-kata. Secara terminologi berarti proses menyampaikan suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Dari pengertian tersebut sudah jelas bahwa

---

<sup>10</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 778.

<sup>11</sup> Prietsaweny Riris Simamora, *Komunikasi Organisasi (Cet-1; Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021)*, h. 1.

komunikasi melibatkan sejumlah orang, dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain.

Sedangkan pola komunikasi ialah model dari proses komunikasi sehingga akan muncul beberapa pola pada saat berkomunikasi. Di setiap pola komunikasi akan didapatkan umpan balik (*feedback*) dari penerimaan pesan diperoleh melalui rangkaian aktivitas menyampaikan pesan selama proses komunikasi, hal ini lah mengapa pola komunikasi tersebut identik dengan proses komunikasi. pola komunikasi merupakan gambaran sederhana dari proses komunikasi yang memperhatikan hubungan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Pola komunikasi dapat diartikan sebagai suatu bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami.<sup>12</sup>

Menurut Grotevant dan Cooper pola komunikasi menggambarkan proses dimana individu melakukan hubungan interaksi dengan kelompok, organisasi, dan masyarakat untuk membuat dan mengirimkan pesan untuk menghasilkan informasi agar mereka dapat berkoordinasi dengan lingkungan mereka dan dengan orang lain.<sup>13</sup>

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pola komunikasi merupakan suatu kerja dalam berkomunikasi dengan mencari cara terbaik untuk mengirim

---

<sup>12</sup> Anditiawarman, *Varian Bahasa Masyarakat*, (Padan: Tonggak Tuo Kajian Aset Budaya Indonesia, 2019), h.161

<sup>13</sup> Iin Aini Isnawati dan Rizki Yunita, *Bukun ajaran Konsep Pembentukan Kader kesehatan Jiwa Masyarakat*, (Sulawesi Selatan: yayasan Ahmad Cendikian Indonesia, 2019), h 53

pesan antara dua orang atau lebih. Ini dilakukan agar ada proses komunikasi timbal balik (*feedback*) dari proses komunikasi yang dilakukan. Sehingga orang dapat memahami pesan yang dimaksud.

## 2. Macam-macam Pola Komunikasi

Komunikasi yang terjadi di dalam masyarakat pada umumnya akan membentuk pola komunikasi tertentu. Antara satu komunitas dengan komunitas yang lainnya biasanya memiliki pola komunikasi yang berbeda-beda. Hal inilah yang membuat masyarakat memiliki ciri khas tersendiri. Berikut ini merupakan cara komunikasi yang termaksud dalam kategori pola komunikasi yaitu sebagai berikut:<sup>14</sup>

### a. Pola komunikasi primer

Pola komunikasi primer adalah pola komunikasi menggunakan simbol sebagai media atau saluran pada proses menyampaikan pesan. Mengenai simbol atau lambang yang digunakan dalam pola komunikasi ini ada dua yaitu bahasa sebagai lambang verbal, dan isyarat seperti gambar dan warna sebagai lambang nonverbal.

---

<sup>14</sup> Oneng Effendi, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 33

#### b. Pola komunikasi sekunder

Pola komunikasi sekunder adalah suatu proses menyampaikan pesan dengan menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Ini biasanya terjadi ketika komunikator berkomunikasi dengan komunikan dengan jarak yang jauh. Oleh karena itu, komunikator memilih saluran media sosial untuk membantunya dalam meminimalisir kebutuhan tersebut. Pesan yang di kirim oleh komunikator dapat mengirimkan pesan melalui media dengan cepat, efektif, dan mudah. Pesan yang dikirimkan oleh komunikator melalui media akan lebih cepat sampai, efektif, dan lebih mudah. Media cetak, smartphonne, tv, radio, dan media sosial lainnya adalahh beberapa contoh media yang digunakan dalam pola komunikasi ini..

#### c. Pola komunikasi linear

Pola komunikasi linear adalah proses penyampaian informasi yang memerlukan penyusunan. Dalam hal ini, pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan tidak akan disalah artikan atau salah paham. Proses ini dilakukan dengan tujuan kuat untuk memastikan bahwa orang yang menerima pesan tidak berbelok dari pesan yang disampaikan. Komunikator biasanya menyampaikan pesan secara langsung atau tatap muka dengan komunikan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan sesuai dengan maksud dan tujuan pembicara.

#### d. Pola komunikasi sirkular

Pola komunikasi sirkular adalah suatu proses dimana pesan yang disampaikan secara terus menerus antara komunikator dengan komunikan karena munculnya timbal balik (*feedback*) yang merupakan faktor pentingnya keberhasilan dalam komunikasi.

### 3. Pola Komunikasi dalam Keluarga

Pola Komunikasi keluarga yang dapat dipahami dalam pengiriman serta penerimaan pesan merupakan salah satu faktor yang penting, karena keluarga merupakan lembaga sosial pertama yang dikenal anak selama proses sosialisasinya. Menurut Devito (1986) ada empat pola komunikasi keluarga yang umum yaitu:<sup>15</sup>

#### a. Pola komunikasi persamaan (*Equality pattern*)

Setiap orang memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan cara yang sama dan proporsional. Semua anggota keluarga memiliki kedudukan dan yang sama untuk bebas menyuarakan pendapat, menyampaikan ide. Komunikasi yang jujur, terbuka, langsung, dan bebas dari batasan yang terjadi dalam hubungan interpersonal lainnya, ketika sepakatan tidak dianggap curang dari satu sama lain. Sebaliknya, mereka dapat dilihat sebagai konflik ide yang tidak terhindarkan atau perbedaan nilai dan persepsi yang merupakan bagian dari jangka panjang. Dengan demikian konflik yang muncul tidak dianggap sebagai ancaman, komunikasi ini seimbang di kedua sisi.

---

<sup>15</sup>Devito, *The Interpersonal Communication Book*, Edisi Keliman (New York: Lengman, 1986) h. 35

b. Pola Komunikasi Seimbang Terpisah (*balance Split Pattern*)

Pola komunikasi ini mempertahankan persamaan hubungan, di mana setiap orang memiliki kontrol atau kekuasaan pada bidang mereka sendiri. Setiap anggota memiliki pengetahuan yang sama tentang agama, kehatan, dan seni. Kemudian tidak ada pihak yang dianggap lebih dari pihak yang lainnya. Tidak semua orang dirugikan kerana memiliki wilayah sendiri.

c. Pola Komunikasi Tak Seimbang Terpisah (*Unbalance Split Pattern*)

Pada pola ini satu orang lebih dominan. Orang yang lebih dominan biasanya dianggap lebih cerdas dan lebih berkuasa. Kemudian pihak berkuasa yang mengambil keputusan dan tegas sebab orang lain diklaim kurang cerdas dan kurang berpengetahuan dan mereka dengan bebas menyampaikan pendapatnya perihal apa yang harus dilakukan serta jarang menerima pendapat orang lain. Sebaliknya, orang lain meminta pendapat dan diterima oleh pihak yang mengambil alih keputusan.

d. Pola Komunikasi Monopoli (*Monopoly Pattern*)

Pola komunikasi ini menunjukkan bahwa satu orang memiliki posisi dominan atau lebih. Orang ini tidak mendengar pendapat orang lain dan lebih suka memberi perintah dari pada berkomunikasi dan memberi nasehat. Orang yang berkuasa merasa mereka membuat keputusan akhir dan tidak pernah meminta pendapat orang lain. Monopoli membutuhkan izin dan pendapat dari orang lain yang memegang kekuasaan untuk membuat keputusan, seperti anak yang meminta izin kepada orang tuanya.

#### 4. Pola Komunikasi Orang Tua pada Anak

Pola komunikasi adalah sebuah model dari proses komunikasi. Selama proses komunikasi diharapkan menghasilkan timbulnya timbal balik (*feedback*) sebagai tanda bahwa komunikasi telah berjalan dengan benar. Pola komunikasi orang tua dan anak sangat penting untuk komunikasi mereka satu sama lain. Karena anak-anak lebih sensitif terhadap orang tuanya ketika mereka masih kecil. Sebab anak yang berusia sangat dini atau di bawah umur, akan lebih peka dengan orang tuanya. Anak akan lebih percaya jika orang tua mereka yang berbicara kepadanya.

Dalam buku Syaiful Djaramah Bahari berjudul “pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga”, yang menjelaskan berbagai bentuk komunikasi orang tua dan anak, seperti berikut:<sup>16</sup>

a. Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Pola komunikasi ini tidak memaksakan pendapat orang tua pada anak tetapi memberikan kebebasan pada anak untuk berpikir dan bertindak seperti yang mereka inginkan.

b. Pola Komunikasi Otoriter (*Authorian*)

Pola komunikasi ini memberikan kontrol yang ketat terhadap anak. Orang tua biasanya menetapkan peraturan atau kebijakan yang harus diikuti oleh anak, dan terkadang mereka tidak mempertimbangkan perasaan anaknya sebab orang tua terlalu keras dan menekankan bahwa anak harus menuruti keinginannya.

---

<sup>16</sup> Syaiful Djaramah Bahari, Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga, (Jakarta: Renika Cipta, 2004) h 51

c. Pola Komunikasi Demokrasi (*Authoritative*)

Pola komunikasi ini didasarkan pada kesepakatan antara orang tua dan anak tidak memberikan tekanan pada anak, tetapi mereka membuat aturan sendiri dan menyetujuinya. Pola komunikasi ini mencoba untuk menghormati pendapat anggota keluarga satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pola komunikasi antara orang tua dan anak dibagi menjadi tiga jenis yaitu pola komunikasi membebaskan (*permissive*), dan pola komunikasi otoriter (*authoritarian*), dan pola komunikasi demokratis (*authoritarian*). Menurut beberapa penjelasan pola komunikasi ini ialah salah satu cara orang tua berhungan dengan anak mereka atau bahkan orang lain, sebab keluarga memainkan peran penting dalam pembentukan karakter anak, komunikasi yang positif sangat penting, maka diperlukan cara berkomunikasi yang positif.

### **5. Bentuk Komunikasi Orang Tua dan Anak**

Orang tua bertanggung jawab untuk menjaga komunikasi dalam sebuah keluarga tetap berjalan. Mulai dari pendidikan yang membantu pertumbuhan sesuai usia, membangun sikap dan perilaku yang baik, dan membangun moral dan masa depan yang diinginkan orang tua untuk anak-anaknya. Djamarah mengatakan bahwa beragam bentuk komunikasi orang tua dan anak dijelaskan sebagai berikut:<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Djuarsa Sendjaja, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Universitas terbuka, 2011), h. 64-67

#### a. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah dimana orang tua berkomunikasi dengan anak-anak dengan kata dan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti. Dimana komunikasi ini memberikan kesempatan bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman mereka dalam berinteraksi dengan orang tua mereka. Orang tua akan lebih sering berinteraksi dengan anak-anak mereka untuk mendorong perkembangan mereka, seperti berbicara, bercanda, dan melakukan hal-hal yang dapat merespon perkembangan anak dalam berinteraksi dengan orang tua mereka.

#### b. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah ketika orang tua berinteraksi mereka tidak hanya menggunakan komunikasi verbal sebagai bentuk interaksi. Selain itu komunikasi nonverbal digunakan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak memahami serta mengenal segala macam tindakan seperti yang dicontohkan orang tua kepada anaknya tindakan sholat dan lain sebagainya yang dikerjakan orang tua. Hal tersebut dapat ditiru oleh anak apabila anak-anak memahami tindakan yang dilakukan oleh orang tua.

#### c. Komunikasi Interpersonal

Keluarga biasanya berkomunikasi satu sama lain melalui komunikasi interpersonal. Komunikasi ini dilakukan untuk menjaga hubungan antara orang tua dan anak agar tetap terjalin dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua lebih memperhatikan anaknya dan lebih banyak meluankan waktu untuk berbicara

dengan anak mereka. Percakapan yang bisa dijadikan untuk mengenal dan memahami lebih jauh seperti karakter anak.

#### d. Komunikasi Keluarga

Komunikasi keluarga juga dikenal sebagai komunikasi kelompok, dimana ketika orang tua dalam sebuah keluarga mengajarkan anak-anak mereka untuk berperilaku baik dan memberitahu mereka tentang hal-hal yang dianggap buruk. Sebuah keluarga memiliki kesempatan untuk memperhatikan anaknya dengan lebih banyak waktu dan leluasa. Dan orang tua harus dapat membantu anak mereka berkembang dengan baik. Dalam situasi seperti ini, orang tua harus diminta untuk menjadi lebih perhatian dan mengawasi anak mereka dalam semua aspek kehidupan mereka.

### **B. Gadget**

#### **1. Pengertian Gadget**

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fitur khusus. Sementara dalam bahasa Indonesia *gadget* disebut sebagai “gawai”. Yang membedakan *gadget* dari alat elektronik lainnya adalah unsur atau komponen yang bersifat baru. Singkatnya *gadget* selalu menyediakan teknologi terbaru yang semakin praktik setiap hari.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Indiana Sunita dan Eva Mayasari, *Yes Of Not Gadget Buat Si Buah Hati*, (Yogyakarta: Depublish, 2017), h. 54

*Gadget* terkadang didefinisikan sebagai alat yang sangat berteknologi canggih dan maju dengan inovasi terbaru karena sifatnya yang praktis.<sup>19</sup> *Gadget* merupakan media alat komunikasi yang moderen kehadirannya mempermudah manusia dalam berkomunikasi, beberapa jenis *gadget* seperti *notebook*, *Blackberry*, *iphone*, dan lain sebagainya.

## 2. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* tentu memiliki efek positif dan negatif, yang ditimbulkan tergantung dari bagaimana cara manusia menggunakannya. Dampak positif penggunaan *gadget* diantaranya sebagai berikut:<sup>20</sup>

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan. Dalam hal ini anak-anak pada usia dini dengan mudah memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Dengan pengetahuannya anak menjadi lebih aktif dalam hal-hal yang disukainya
- b. Memudahkan anak dalam melatih kreatifitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis
- c. *Gadget* dapat membantu meningkatkan keterampilan anak dan meningkatkan kemampuan anak. Dengan kemampuan yang sudah ada pada anak, maka *gadget* di gunakan sebagai alat untuk meningkatkan kelebihan yang dimiliki anak
- d. Anak tidak membutuhkan buku untuk belajar karena *gadget* memudahkan anak dalam membantu mencari berbagai persoalan.

<sup>19</sup> Mona ratuliu, *Digital Parentthink*, ( Jakarta: Penerbitan Noura, 2017), h 28

<sup>20</sup> Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, *Waspada! Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*, Jurnal Cendekiawan Ilmiah, Vol .6 No. 1 (Juni 2021) h. 64.

Penggunaan *gadget* juga tidak lepas dari dampak negatif. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa batasan serta pengawasan orang tua dapat dengan mudah menimbulkan dampak negatif bagi anak. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* di antaranya adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar. Pada saat belajar anak kehilangan fokus dan hanya mengingat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut:
- b. Malas menulis dan membaca. Anak jadi malas menulis dan membaca ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya ketika anak akan membuka video aplikasi youtube, biasanya anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
- c. Menurunnya kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain contohnya anak tidak memperhatikan keadaan sekitarnya saat bermain dengan *gadget*. kurang bermain dengan temanya.
- d. Kecandungan. Anak akan mengalami kesulitan dan ketergantungan menggunakan *gadget* karena sudah menjadi kebutuhan untunya.
- e. Dapat menyebabkan gangguan kesehatan. Jelas dapat membahayakan mata anak karena paparan radiasi *gadget*.
- f. Terlambatnya perkembangan kognitif anak. Proses berfikir kognitif atau psikologi, yaitu bagaimana seseorang mempelajari, memperhatikan, mengamati,

---

<sup>21</sup>Akhmad Saoqillah dan Nur Patmah, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Vol. 1 No. 1 (Agustus 2021), h. 11.

membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat

- g. Menghambat kemampuan berbahasa. Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, seringkali menirukan bahasa yang didengarnya, menjadi pendiam dan enggan berkomunikasi dengan teman dan orang disekitarnya.
- h. Dapat mempengaruhi perilaku anak. Misalnya anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan perilaku kekerasan terhadap teman.

### **3. Membatasi dan Mengawasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak**

Orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam membimbing, mendidik, mengatur, dan menentukan perilaku dan cara pandang anak-anaknya, terutama dalam hal penggunaan *gadget*. orang tua misalnya, dapat memberi tahu anak-anaknya tentang penggunaan *gadget* yang baik dan bermanfaat dengan memerikan pengetahuann aplikasi yang mendidik dan berguna.

Orang tua secara tidak langsung membantu dan mengawasi anak-anak dalam membatasi penggunaan *gadget* dan meningkatkan pengetahuan mereka tentang apa yang boleh digunakan oleh anak-anak berdasarkan usianya. Orang tua juga dapat membantu anak-anak mengendalikan kecanduan mereka terhadap *gadget* dengan membatasi waktu atau aturan yang ditunjukkan oleh anak-anak.

Aturan yang dibuat oleh orang untuk anak termasuk dalam waktu menggunakan *gadget* dan bagaimana orang tua mengawasi mereka, seperti membatasi waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget*, memberi nasehat,

dan memberikan menegur kepada anak jika mereka melanggar aturan. Ini menunjukkan bahwa orang tua lebih memperhatikan intensitas penggunaan *gadget* anak yang dapat dikontrol.

### C. Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang mengalami perkembangan yang sangat cepat<sup>22</sup>. Anak usia dini didefinisikan dalam psikologi perkembangan sebagai anak dari usia 0-6 tahun. Memberikan pendidikan dan perawatan yang tepat memaksimalkan pertumbuhan.

Terdapat berbagai definisi tentang anak usia dini. Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan untuk anak yang berusia 0-6 tahun, Menurut Pasal 1 Ayat 14 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah program pendidikan yang bertujuan untuk mendidik anak-anak dari lahir hingga 6 tahun<sup>23</sup>. Sementara itu, NAEYC (*Asosiasi Nasional for The Education of Young Children*) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini melayani anak-anak dari usia 0 hingga 8 tahun di pusat penitipan anak, pendidikan prasekolah, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), h. 6.

<sup>23</sup> Depdiknas, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Depdiknas. 2003)

<sup>24</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.1, 2017, H 1

Anak-anak usia dini atau usia emas (golden age) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, lebih mudah menyerap stimulus atau pengetahuan yang ada di sekitar mereka, dan memiliki karakteristik unik dari faktor genetik dan lingkungan. Pada titik ini, proses pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak akan berfungsi sebagai dasar bagi perkembangan berikutnya anak ketika menjadi dewasa.

Perkembangan anak tidak terjadi secara spontan. Orang tua dan guru harus memahami sifat anak usia dini sebelum memberikan stimulasi kepada anak-anak agar mereka dapat mencapai pertumbuhan optimal. Stimulasi akan memastikan bahwa pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan baik dan maksimal.<sup>25</sup>

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 atau 8 tahun, yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari bermacam aspek yang meliputi fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan aspek lainnya, serta berada pada masa membutuhkan stimulus dari lingkungan sekitar untuk belajar agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Sebagai individu, anak usia dini memiliki karakteristik unik dan potensinya masing-masing. Karakteristik anak usia dini di antaranya adalah sebagai berikut detail:<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Nurheda, Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangang Islam di PAUT Terpadu Mutiara Hati Palu, *Early Chidhood Education Indinesia Jurnal*, Vol.1 No.2, 2018, h.72

<sup>26</sup> Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), cet.1, h. 2-5.

- a. Memiliki sifat egosentris. Anak usia dini cenderung menilai sesuatu dan membuat keputusan dari sudut pandang mereka sendiri, terutama pada hal mengendalikan emosi.
- b. Rasa penasaran yang mendalam Anak-anak akan terus menyelidiki setiap hal yang mereka lihat, mendengar, dan merasakan.
- c. Memiliki imajinasi dan fantasi yang luar biasa. Anak-anak menganggap benda mati hidup. Misalnya ketika seorang anak mengajaknya bermain, berbicara dengan bonekanya, dan menganggap meja sebagai rumahnya.
- d. Anak belajar dengan baik. Anak-anak memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa cepat. Anak-anak dilahirkan dengan miliaran sel otak karena sel-sel otak tumbuh sebanyak 250 per menit di usia prenatal.
- e. Anak-anak mengalami berbagai emosi, seperti gembira, sedih, marah, takut, dan lain-lain.
- f. memiliki daya konsentrasi pendek. Anak-anak dapat fokus pada satu hal selama hanya lima menit, lalu mereka beralih ke hal lain. Namun, mereka memiliki ingatan yang kuat.
- g. Anak-anak adalah penjelajah seperti jika mereka merasa ingin tahu, mereka akan terus bertanya secara mendalam.

#### D. Kerangka Konseptual

Teori dasar untuk menyelesaikan masalah adalah kerangka konseptual. Sesuai dengan subbab ini, peneliti mencoba untuk memberikan gambaran tentang kerangka konseptual penelitian sebagai berikut:



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan dekskripsi kualitatif. Yang mana penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengharuskan peneliti terjun langsung kelapangan (lokasi) yang akan diteliti. Menurut Bogdan dan Taylor metodologi penelitian kualitatif adalah tekni penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa data-data baik secara tertulis maupun secara lisan, dari perilaku orang-orang (subyek) yang diamati.<sup>27</sup>

##### **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian adalah sesuatu yang dapat membantu dalam melakukan suatu penelitian, dan pendekatan yang digunakan oleh peneliti disini adalah pendekatan kualitatif, yang mana pendekatan kualitatif itu sendiri merupakan pendekatan yang memiliki krakteristik alami sebagai narasumber data langsung, deskripsi, dan proses lebih diutamakan dari pada hasil. Menurut Lexy J. Maleong, metode kualitatif adalah metode yang lebih mudah diterapkan Ketika berhadapan langsung dengan kenyataan dan dapat menyajikan secara pribadi hakikat tentang hubungan antara peneliti dengan responden. Sedangkan menurut

---

<sup>27</sup>Bodgan Taylor, *Pendekatan Kualitatif Untuk Pengendalian Kualitas* (Jakarta: Universitas Indonesia, 2008), h. 7

Rulam Ahman, metode kualitatif adalah metode yang dapat digunakan untuk menemukan apa yang sedang terjadi dan membuktikan apa yang telah terjadi.<sup>28</sup>

### **B. Lokasi dan Objek Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah Masyarakat, dimana peneliti akan meneliti tentang Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini pada batasan peneliti terhadap pembahasan dalam melakukan penelitian. Fokus menjadi penting untuk menghindari melencengnya pembahasan pada topik-topik yang tidak perlu. Oleh karena itu peneliti hanya memfokuskan penelitiannya mengenai “Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.”

### **D. Deskripsi Fokus Penelitian**

Adapun deskripsi fokus penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, mengetahui, dan menjelaskan tentang bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka dalam penggunaan *gadget* dan bagaimana orang tua mengatur batasan penggunaan *gadget* tersebut.

---

<sup>28</sup>Nurul Ashar, *Membaca Akhlak Santri Al-Munawwariyyah Sudimoro Kecamatan Bululawang* (Jurnal Tinta, Vol. 1 No. 1, 2019), h. 22

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pola komunikasi yang efektif serta memahami pendekatan komunikatif yang digunakan untuk menyampaikan serta menjelaskan batasan penggunaan gadget pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.”

## **E. Sumber Data**

Kualitas alat pengukur atau pengambil data menentukan akurasi data. Data juga cukup realia dan valid jika alat pengambil datanya cukup kredibel dan valid.<sup>29</sup> Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

### **1. Data Primer**

Data primer ialah data yang langsung dari sumbernya, yakni sumber asli yang memuat informan atau data tersebut.<sup>30</sup> Data ini diperoleh melalui wawancara atau melalui observasi secara langsung.

### **2. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan fakta-fakta yang dikumpulkan untuk mendukung data primer, dokumen digunakan untuk mengukur data sekunder. Data sekunder yang digunakan meliputi penelitian yang dilakukan di perpustakaan dengan mengumpulkan informasi serta mempelajari dengan mengutip teori dan konsep dari berbagai buku, sastra, majalah, jurnal atau karya tulis lainnya.

---

<sup>29</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 38

<sup>30</sup> Tatang Amrin, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta: PT, Raja Grafindo Persada Cet. Ketiga, 1995), h. 133

Data pokok dari masalah-masalah yang dirumuskan ialah Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Segala sesuatu yang digunakan dalam proses pengamatan dan pengumpulan data dikenal sebagai instrumen penelitian. Ini dapat membantu proses penelitian dan mendapatkan hasil yang diinginkan.<sup>31</sup>

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Nasution peneliti adalah Key instrumen atau alat penelitian utama. Merupakan yang mengadakan sendiri wawancara atau pengamatan tak berstruktur, sering hanya menggunakan buku catatan, hanya manusia sebagai gerak muka, serta menyelami perasaan dan nilai yang terdang dalam ucapan atau perbuatan responden. Walaupun digunakan alat perekam dan kamera, peneliti tetap memegang peranan utama sebagai alat penelitian.<sup>32</sup>

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik penelitian data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena bertujuan untuk pengumpulan data tidak lain adalah mendapatkan hasil data yang benar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan tehknik pengumpulan data sebagai berikut

---

<sup>31</sup>Thalha Alhamid dan Budur Anufia, *Resume Instrumen Pegumpulan Data ( Sekolah Tinggi Agama Islam, Sorong, 2019)*, h. 2

<sup>32</sup>Andi Prastono, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektik Rancangan Penelitian*, h. 43

## 1. Observasi

Observasi merupakan proses melihat, mengamati, mencermati, dan mencatat sistematis terhadap gejala yang terdapat pada objek penelitian.<sup>33</sup> Untuk observasi pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan data yang efektif mengenai pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu. Dan dalam hal ini peneliti menggunakan instrumen catatan observasi yang dalam pelaksanaannya menggunakan alat seperti kamera untuk mengambil gambar yang berkenaan dengan proses penelitian dan juga menggunakan catatan berdasarkan hasil penelitian selama proses observasi.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah proses interaksi komunikasi yang dilakukan dengan cara bertatap muka oleh dua orang atau lebih, Dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan, hak yang sama diberikan. Dan topik diskusi bergerak menuju tujuan yang telah ditetapkan.<sup>34</sup>

Peneliti melakukan wawancara secara terbuka dan tidak terikat agar lebih mudah mendapatkan informasi lebih lanjut. Kegiatan wawancara juga disertai dengan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, peneliti dibantu dengan alat tulis dan alat perakam (audio HP) untuk memastikan wawancara terarah.

---

<sup>33</sup> Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian Lengkap* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press 2014), h. 31

<sup>34</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Fokus Groups* (Jakarta: Rajawali Press, 2014), h. 31

### 3. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi melengkapi metode observasi dan wawancara. Dokumentasi adalah suatu kegiatan penelitian dilakukan dengan memeriksa berbagai dokumen, termasuk dokumen pribadi, dokumen resmi kelembagaan, laporan aktivitas, foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan peneliti.<sup>35</sup> Metode untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang diperoleh dengan mencatat sumber informasi tertentu, seperti karangan, lukisan, dan buku, antara lain. Untuk melakukan dokumentasi, peneliti menggunakan rekaman audio atau gambar dan menuliskannya sebagai bukti bahwa informasi atau data yang diperoleh asli.

#### H. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara logis dan sistematis. Pengumpulan data dimulai sejak awal peneliti terjun ke lokasi (lokasi) penelitian dan berlanjut hingga akhir penelitian.<sup>36</sup> Dan setelah data dikumpulkan maka langkah selanjutnya ialah proses pengolahan data. Sehingga dalam pengolahan data peneliti menggunakan metode analisis data diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses merangkum data yang didapatkan dari hasil pencarian di lapangan, memilih topik utama, fokus pada topik utama, menemukan

---

<sup>35</sup>Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan di Sosial, (Kualitatif dan Kuantitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada pers, 2009), h. 77

<sup>36</sup>Junaid Ghoni dan Faizal Almansur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Ar-Ruz Media, 2012), h. 245

pola dan tema, dan buang yang tidak perlu.<sup>37</sup> Metode yang digunakan untuk menyederhanakan data yang diperoleh agar lebih mudah dipahami serta memudahkan dalam proses menyimpulkan hasil penelitian.

## **2. Data Display (Penyajian Data)**

Penyajian data ada berbagai bentuk seperti uraian, singkat, bagan, hubungan antara katagori, dan sebagainya. Menyajikan data membuat lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.<sup>38</sup>

## **3. Kesimpulan atau verifikasi**

Langkah terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan atau verifikasi dari berbagai data yang ditemukan dari awal penelitian hingga akhir pengumpulan data. Kesimpulan yang dibuat hanyalah sementara, dan akan berubah jika ada bukti yang kuat untuk mendukungnya.

---

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penilitatif Pendidikan* ( Bandung: CV Alfabeta, 2015), h. 338

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h 341

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Lokasi penelitian

Lingkungan Salumakarra berada di Kelurahan Noling Kecamatan Bua Ponrang (Bupon) Kabupaten Luwu. Orbitasi Lingkungan Salumakarra dari pusat pemerintahan Kecamatan sejauh 3,5km, sedangkan jarak antara Ibu Kota Kabupaten sejauh 21km. Selain itu Lingkungan Salumakarra memiliki luas wilayah sekitar 500H<sup>39</sup>

Secara georafis lingkungan salumakarra memiliki batasan-batasan wilayah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Batasan Wilayah Lingkunagan Salumakarra**

No	Batasan Wilayah	Batasan dengan Kampung
1.	Sebalah Utara	Desa Padang Kambori
2.	Sebalah Selatan	Desa Buntu Babang
3.	Sebalah Barat	Lingkungan Lumika
4.	Sebalah Timur	Desa Sumabu

*Sumber Data: Kantor Kelurahan Noling Kabupaten Luwu 2023*

Lingkunagan Salumakarra keseluruhan masyarakatnya memeluk agama Islam dengan suku Mandar, Luwu, Enrekang-Duri hampir seluruh masyarakatnya

---

<sup>39</sup>Rafiq Tamimi, *wawancara*, 12 Agustus 2023, Pkl. 08.00

ber-etnis Mandar, Luwu, dan Enrekang-Duri. Mayoritas masyarakat Lingkungan Salumakarra kebanyakan berprofesi sebagai petani, karena luas perkebunan yang membuat warganya Lingkungan Salumakarra menjadi petani. Selain petani sebagian dari masyarakatnya Salumakarra ini berprofesi sebagai guru dan pedagang<sup>40</sup>.

## 2. Berdasarkan Penduduk

**Tabel 4.2 Data Masyarakat Lingkungan Salumakarra<sup>41</sup>**

NO		JUMLAH
1.	KK	119
2.	Usia Dini	93
3.	Lansia	52
4.	Laki-laki	243
5.	Perempuan	282
6.	Jumlah Warga	525

*Sumber Data: Kantor Kelurahan Noling Kabupaten Luwu 2023*

Dari tabel 4.2 Berdasarkan data kependudukan yang diperoleh dari kantor Kelurahan Noling, dua tahun terakhir, pada tahun 2022/2023 dapat dirincikan bahwa Lingkungan Salumakarra memiliki jumlah Kepala Keluarga sebanyak (119 KK), usia dini (93 anak), lansia (52 orang), laki-laki (243 orang), perempuan (282), dan jumlah penduduk sebanyak (525 jiwa).

<sup>40</sup> Rafiq Tamimi, *wawancara*, 12 Agustus 2023, Pkl. 08.00

<sup>41</sup> Suber Data: Hasil Penelitian Diambil dari Kantor Kelurahan Noling Kabupaten Luwu, 12 Agustus 2023 Pkl 08.30

### 3. Keadaan Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang ada di Lingkungan Salumakarra cukup memadai dari sarana jenjang pendidikan yang sudah ada di Lingkungan Salimakarra mulai dari TK, MI, MTS, dan MA Istiqamah Yaminas Salumakarra yang dibangun langsung oleh tokoh agama dan masyarakat Lingkungan Salumakarra. Sedangkan untuk fasilitas beribadah di bangun 2 mesjid, sementara untuk fasilitas kesehatan adanya puskesmas pembantu.<sup>42</sup>

### 4. Kepeguruan Lingkungan Salumakarra<sup>43</sup>

#### a. Bidang Pemerintahan

Setiap urusan yang berhubungan dengan pemerintahan Lingkunga Salumakarra dihendel langsung atau ditangani langsung oleh Kepala Kampung.

#### b. Bidang Kesehatan

Bidang ini diurus oleh Ibu Eda rekan-rekannya

#### c. Bidang pertanian

Untuk bidang ini diurus oleh Fathan ketua kelompok tani

#### d. Bidang keamanan

Bidang keamanan ditangani langsung oleh Pemuka Masyarakat

<sup>42</sup> Keadaan saran dan Prasana dan Prasarana, Dokumentasi 10 Agustus 2023

<sup>43</sup> Sumber Data: Hasil Penelitian Diambil dari Kantor Kelurahan Noling, Kecamatan. Bua Ponrang, 09 Agustus 2023

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini Dilingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu

Komunikasi merupakan hal yang dilakukan setiap orang, tidak terkecuali orang tua kepada anak. Komunikasi memiliki kekuatan yang besar dalam membangun hubungan di dalam keluarga, terutama hubungan antara orang tua dan anak yang memerlukan komunikasi. Selain itu, komunikasi juga melibatkan perubahan, perolehan, penyampaian, dan berbagi informasi dalam bentuk pesan.<sup>44</sup> Orang tua membutuhkan komunikasi untuk membatasi dan mengawasi. Anak yang di bawah umur memerlukan perhatian khusus dari orang tua mereka, terutama penggunaan *gadget* yang dimainkannya. Seperti halnya *gadget* yang kini banyak digunakan sebagai alat hiburan bagi anak-anak.

Beberapa anak dibawah umur sudah mahir dalam menggunakan *gadget*, salah satunya adalah anak-anak di Lingkungan Salumakarra yang berusia sekitar 1-6 tahun yang berada di Lingkungan ini para orang tua membolehkan anaknya untuk bermain *gadget*. Hal ini tentunya kaitanya dengan sikap dan perilaku dari orang tua. Komunikasi tidak kurang tepat dapat menjadikan hal ini semakin berkembang. Kebanyakan orang tua melakukan kesalahan dalam berkomunikasi dengan anaknya, pola komunikasi yang digunakan tidak sesuai dengan usia mereka sehingga rentang terhadap perilaku memberontak dalam kasus ini akan mudah

---

<sup>44</sup>Onong Unhjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h 11

terjadi.<sup>45</sup> Dan oleh karena itu, orang tua perlu membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan cara sebagai berikut:

a. Memberikan Batasan pada Penggunaan *Gadget*

Memberikan batasan waktu pada anak dalam penggunaan *gadget* merupakan salah satu strategi yang dilakukan orang tua agar anak tidak menjadi ketergantungan terhadap gadgetnya. Sehingga sangat penting untuk membatasi penggunaan *gadget* pada setiap anak. Seperti yang dinyatakan oleh Ibu Rahmi selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan:

“Untuk membatasi penggunaan gadget saya memberikan jadwal setiap hari jum’at dan minggu aja. Dan anak saya menggunakan gadget itu 1 jam sehari, yang menurut saya tidak boleh dari itu sehingga tidak jadi kebiasaan”<sup>46</sup>

Berikut hasil wawancara dengan Ibu Irman Yanti tentang pemakaian pada penggunaan *gadget*.

“Saya memberikan batasan waktu kepada anak saya bermain gadget paling lama 2 jam, saya juga melarang keras anak saya untuk tidak membuka aplikasi tiktok.”<sup>47</sup>

Responden juga menambahkan jika penggunaan *gadget* pada anaknya diberikan batasan waktu pada dan jadwal sesuai sekepakatan:

“Saya memberikan batasan waktu dan jadwal pada anak saya setelah pulang sekolah sebelum tidur boleh main gadget dan pada malam hari diwaktu istirahat.”<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Obsevasi, *Lingkungan Salumakarra*, 1 September 2023, pkl: 09.00

<sup>46</sup>Ibu Rahmi, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara di Lingkungan Salumakarra*, 4 September 2023, Pukul 01:00, WITA

<sup>47</sup>Ibu Irma Yanti, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara di Lingkungan Salumakarra*, 4 September 2023, Pukul 09:00 WITA

<sup>48</sup>Ibu Irma Yanti, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara di Lingkungan Salumakarra*, 4 September 2023, Pukul 09:00 WITA

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa orang tua membatasi penggunaan *gadget* oleh anaknya dengan mengatur jadwal dan manajemen waktu. Orang tua melakukan manajemen waktu yang diberikan oleh orang tua dengan memberikan pemahaman yang baik kepada anak menjadikan aktivitas anak menjadi teratur. Agar terhindar dari dampak negatif yang lebih serius, hal tersebut juga tidak baik bagi kesehatan anak.

#### b. Memberikan Pemahaman dalam Penggunaan *Gadget*

Tingkat kedekatan antara orang tua dan anak menjadi faktor utama bagi anak melakukan berbagai hal, seperti memberikan pemahaman dalam penggunaan *gadget* dengan benar contohnya, menghindari dari efek radiasi dan menjaga jarak layar pada saat bermain dengan *gadget*. Dengan metode komunikasi yang tepat, maka anak akan mendengarkan segala hal yang dikatakan oleh orang tua. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Iklimayanti selaku informan dalam penelitian ini, yang mengatakan:

“Dalam proses memberikan pemahaman pada anak saya saat bermain gadget. Saya selalu mengingatkan anak untuk tidak terlalu lama bermain dengan gadget dan saya senantiasa menasehati kepada anak saya untuk tidak terlalu dekat dengan layar gadget, jika tidak nanti matanya akan sakit.”<sup>49</sup>

Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan oleh Ibu Rahmi yang mengatakan bahwa:

“saya selalu menasehati kepada anak saya untuk tidak terlalu dekat saat menggunakan gadget agar matanya tidak rabun dan saya selalu menurunkan cahaya gadgetnya untuk menghindari dari kerusakan mata, kalau tidak bisa mendengar biasanya saya mengancam anak saya nanti matanya menjadi

---

<sup>49</sup> Ibu Iklimayanti, Ibu Rmuah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 6 September 2023, Pukul 09:30 WITA

buta dan dapat melihat lagi. Sehingga anak tidak menggunakan gadget terlalu dekat.”<sup>50</sup>

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pentingnya untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang cara penggunaan *gadget*, mengajarkan mereka untuk menjaga jarak saat bermain dengan *gadget* agar terhindar dari radiasi dan menjaga kesehatan mata.

### c. Mengontrol Anak dalam Penggunaan *Gadget*

Pola komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak sangat penting untuk menjaga hubungan yang kuat dalam sebuah keluarga. Menerapkan pola komunikasi yang benar perlu diterapkan agar hubungan dalam sebuah keluarga semakin terjaga, terutama orang tua dan anak. Pola yang benar akan memberikan efek yang baik supaya hubungan tetap terjaga, dan orang tua lebih mudah memberikan arahan untuk anak-anaknya. Pola komunikasi yang berbeda-beda oleh orang tua dapat menimbulkan dampak yang berbeda-beda pada anak mereka. Penggunaan bentuk komunikasi yang benar bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, namun hal sebaliknya juga terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Irma Yanti, selaku informan dalam penelitian ini, yang mengatakan:

“Komunikasi saya lakukan ketika anak sedang penggunaan gadget mengontrol apa saja yang boleh dilakukan seperti membuka aplikasi you tube mendengarkan lagu-lagu islami kepada anak saya dan pada saat ingin bermain game saya memberikan aplikasi yang bersifat pelajaran misalnya membaca, sambung-sambung huruf, mewarnai. Terkadang saya ikut mengawasi langsung ketika anak bermain dengan gadget.”<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup>Ibu Rahmi, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 01:00, WITA

<sup>51</sup>Ibu Irma Yanti, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 09:00 WITA

Pola komunikasi yang benar dan tepat yang diterapkan orang tua kepada anaknya dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, sehingga memastikan kemajuan belajarnya tidak kalah dengan mainnya. Dengan cara mengontrol anak pada saat bermain dengan *gadget* dan menyediakan jenis konten yang bermanfaat bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra yaitu:

- 1) Memberikan batasan pada penggunaan *gadget*
- 2) Memberikan pemahaman dalam penggunaan *gadget*
- 3) Mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*

## **2. Faktor Penghambat Orang tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu**

Faktor penghambat disebabkan oleh adanya hambatan yang menghalangi sesuatu, misalnya dalam berinteraksi berinteraksi dengan orang lain. Problem dalam komunikasi secara keliru dianggap memicu terjadinya suatu masalah yang dianggap salah. Ini menunjukkan bahwa ada masalah untuk mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. jika orang tua tidak dapat mengawasi anak-anak mereka saat mereka menggunakan *gadget*. Bermain dengan *gadget* memang menyenangkan dan mengasyikkan, terutama karena anak-anak dapat dengan mudah melihat dan menyaksikan berbagai jenis hiburan yang terintegrasi dalam satu alat.

Namun, para orang tua menghadapi tantangan karena anak-anak yang senang bermain game tentu tidak ingin diganggu oleh orang lain, termasuk orang tuanya.<sup>52</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa faktor penghambat dalam membatasi penggunaan gadget pada orang tua di Lingkungan Salumakarra, sebagai berikut:

a. Faktor Kesibukan Orang Tua

Kesibukan orang tua dapat menjadi faktor penghambat dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Karena orang tua memiliki sedikit waktu dan tenaga terbatas untuk mengontrol aktivitas anaknya secara lebih intensif.

Kesibukan orang tua dalam mengurus rumah tangga dapat menjadi faktor penghambat dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Pada kenyataannya, mengelolah rumah tangga merupakan tugas yang membutuhkan banyak waktu dan energi. Faktor yang menyebabkan sulitnya memantau dan mengontrol penggunaan *gadget* pada anak adalah karena orang tua tidak mempunyai banyak waktu yang tersedia. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nurul Oktiana merupakan orang tua yang menjadi informan, sebagai berikut:

“Hambatan saya dalam membatasi penggunaan gadget pada saat saya sudah capek mengurus rumah dan anak rewel ingin meminta gadget jadi disitulah saya memberikan gadget pada anak dari pada anak nangis. terkadang juga anak sudah melihat kakaknya bermain gadget anak ikut bermain juga.”<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup>Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), cet, ke-6, h.11

<sup>53</sup>Ibu Nurul Oktiana, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 09:30 WITA

Berikut hasil wawancara dengan Ibu Ira Mengenai kesibukan orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak, mengatakan:

“Saya mengalami hambatan saat penggunaan *gadget*. Kadang-kadang saya itu pulang kerja sangat lelah, apalagi nanti masih masak dan membersihkan rumah, sertsa anak minta ini itu jadi terkadang saya kasih *gadget* sebentar biar ngak rewel apa lagi sampai nangis itu saat mengganggu. Setelah itu setelah itu saya dapat melanjutkan pekerjaan lainnya.”<sup>54</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa hambatan Ibu Nurul Oktiana dan Ibu Ira dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah faktor kesibukan orang tua. Sehingga untuk mencegah anak rewel orang tua akan memberikan *gadget* kepada anaknya dengan upaya orang tua bisa melakukan pekerjaan yang lain atau beristirahat.

#### b. Kurangnya Pemahaman Teknologi

Kekurangan pemahaman mengenai penggunaan *gadget* menjadi faktor penghambat orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anaknya. Meskipun tidak semua orang tua tidak faham tentang penggunaan *gadget*. namun masih sering terjadi. Karena penggunaan *gadget* oleh anak-anak pada usia dini terjadi dalam jangka waktu yang lama dan tanpa pengawasan orangtua, itu mudah menyebabkan perubahan perilaku dan sikap pada anak. Dalam hal ini, masalah tambahan muncul karena orang tua mungkin membiarkan anak melakukan kegiatan sesuka hatinya atau cenderung memberikan kebebasan pada anak dalam segala hal, terutama berkaitan dengan *gadget*. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Sumiati, yang mengatakan:

---

<sup>54</sup>Ibu Ira, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 14:30 WITA

“Saya menyadari terlalu memberikan kebebasan kepada anak menggunakan gadget tanpa ada batasan waktu. Terkadang jika saya sudah merasa bahwa anak saya sudah lama menggunakan gadget saya menyuruhnya untuk berhenti tapi anak saya tidak mendengar, anak saya mendengar pada saat sayaancam kakaknya akan marah kalau gadgenya dipakai, mungkin karena saya juga kurang tegas dalam mendidik anak untuk tidak terlalu sering memainkan gadget kakaknya, apa lagi saya juga kurang pemahaman tentang gedget.”<sup>55</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemahaman tentang penggunaan *gadget* dapat menjadi faktor penghambat orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak karena hal ini dapat membuat mereka merasa tidak yakin atau tidak mampu memberikan arahan dengan efektif serta memberlakukan batasan yang tepat terkait *gadget* yang di gunakan oleh anak.

#### c. Tidak dapat Menahan Rasa Kasihan Kepada Anak

Terkadang kita harus melawan rasa kasihan pada anak demi kabaikan anak, terutama untuk kebaikan sang anak demi pertumbuhan dan perkembangannya yang lebih baik kedepannya. Tidak semua keinginan anak harus kita penuhi karena apa yang kita berikan pada anak bisa berdampak buruk bagi perkembangan dan pertumbuhannya. Seperti yang di kemukakan Oleh Ibu Iklimayanti selaku informan dalam penelitian ini, mengatakan:

“Hambatan saya adalah ketika anak menangis meminta gadget dan saya tidak memberikan, ketika saya membiarkan anak menangis kadang saya merasa kasian dengan anak hal itulah yang membuat saya memberikannya gadget.”<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup>Ibu Sumiati, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 10: WITA

<sup>56</sup>Ibu Iklimayanti, Ibu Rmuah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 6 September 2023 Pukul 09:30 WITA

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Iklimayanti dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor penghambat dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini kecanduan *gadget* salah satunya adalah tidak mampu melawan rasa kasian pada anak.

#### d. Tidak Bersifat Tegas Kepada Anak

Sering kali orang tua enggan bersikap tegas terhadap anak mereka karena takut tindakan mereka akan menimbulkan trauma pada anak. Akibatnya orang tua menjadi permisif (membiarkan segala hal), akibat ada banyak efek negatif dari pola asuhnya pada anak. Dalam penggunaan *gadget* sebaiknya orang tua membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Seperti halnya dengan Ibu Fitriyah yang, mengatakan:

“Saya mengalami hambatan saat mengawasi anak itu dia rewel, jika *gadget*nya diambil dan tidak segera dikembalikan *gadget*nya akan menangis dan memaksa saya untuk mengembalikannya. Disitulah saya tidak membatasi penggunaan *gadget* sebab jika terlanjur menangis itu sangat mengganggu dan terkadang jika anak saya sudah asyik memainkan *gadget*nya sampai-sampai tidak merespon panggilan saya, tetapi jika ada saya yang mengajaknya keluar rumah dia dengan alasan membawanya kepasar anak langsung menaruh *gadget*nya.”<sup>57</sup>

Hal tersebut sejalan juga dengan yang diungkapkan oleh Ibu Sumiati tentang kurang tegas kepada anak dalam penggunaan *gadget* yang mengatakan bahwa:

“Komunikasi yang saya lakukan pada saat anak saya menggunakan *gadget* itu hanya sekedar mengingatkan tidak lebih dari itu. Saya juga tidak mengawasi langsung ketika anak saya sedang asyik bermain *gadget*. Kalo saya sebagai orang tua tidak melarang anak saya untuk bermain *gadget* karena *gadget* yang di gunakan bukan *gadget* saya melainkan punya

---

<sup>57</sup>Ibu Fitriyah, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 11:11 WITA

kakaknya. Anak saya bermain gadget pada saat kakaknya pergi sekolah sekedar itu saja, tapi terkadang juga dia bermain gadget dengan kakaknya.”<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fitriyah dan Ibu Sumiati diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor penghambat orang tua membatasi penggunaan *gadget* yaitu kurang tegas terhadap anak-anak mereka, dengan begitu anak melakukan apa yang dia suka dan inginkan tanpa mengetahui dampak yang akan ditimbulkan. Orang tua harusnya bersikap tegas pada penggunaan *gadget* namun terkadang malah memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka. Ketika merasa tidak ada pilihan lain untuk mendiamkan. Maka dari situlah diperlukan sikap tegas orang tua sehingga dampak *gadget* kepada anak bisa berkurang. Pola membebaskan berarti bahwa orang tua menuruti semua keinginan anaknya, melupakan tanggung jawab mereka untuk mengawasi perkembangan anak mereka yang seharusnya diawasi dan dibatasi dalam penggunaan *gadget*. Sebaliknya, pola membebaskan berarti bahwa orang tua membiarkan anaknya menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu.

#### e. Minimnya Pengontrol dan Membatasi Anak dalam Penggunaan *Gadget*

Kurangnya pengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anak akan menjadi ketergantungan terhadap *gadgetnya*. Anak yang masih dibawah umur lebih mudah terpengaruh oleh sesuatu. Untuk itu para orang tua harus bisa memahami faktor-faktor yang dapat mengubah cara berfikirnya, salah satunya adalah *gadget*. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Ira selaku informan dalam penelitian ini:

---

<sup>58</sup> Ibu Sumiati, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 10: WITA

“Ketika anak saya bermain dengan gadget saya tidak mengawasi langsung. Untuk membatasi dalam penggunaan gadget tidak ada waktu yang ditentukan, paling lama sih kira-kira itu 1 jam anak menggunakan gadget serta saya juga kurang mengawasi anak.”<sup>59</sup>

Hal tersebut sejalan juga dengan yang diungkapkan seperti yang dilakukan informan Ibu Nurul Oktiana, mengatakan:

“Kalau masalah dalam membatasi penggunaan gadget saya tidak memberikan jadwal penggunaan gadget kepada anak tapi paling lama anak bermain gadget itu sekitar 1 jam dalam sehari. Dan terkadang saya juga mengawasi anak saya ketika sudah melakukan pekerjaan rumah.”<sup>60</sup>

Hal tersebut sejalan juga dengan yang diungkapkan oleh Ibu Fitriyah, mengatakan:

“Awalnya sih kasih anak untuk hiburan aja eh lama-lama kan anak pintar menggunakan gadget jadi kadang dia ambil sendiri. Aplikasi yang buka ya tiktok tinggal dia scroll-scroll saja. Kalau masalah membatasi saya tidak membatasi dalam penggunaan gadget ya palingan di beri waktu dalam sehari ya paling lama 2 jam serta dalam mengawasi anak yah saya tidak sering melakukannya.”<sup>61</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra yaitu:

- 1) Faktor Kesibukan Orang Tua
- 2) Kurangnya Pemahaman Teknologi
- 3) Tidak dapat Menahan Rasa Kasihan Kepada Anak
- 4) Tidak Bersifat Tegas Kepada Anak

---

<sup>59</sup>Ibu Ira, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 14:30 WITA

<sup>60</sup>Ibu Nurul Oktiana, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 09:30 WITA

<sup>61</sup>Ibu Fitriyah, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 11:11 WITA

### 5) Minimnya Mengontrol dan Membatasi Anak dalam Penggunaan *Gadget*

Setiap keluarga menghadapi tantangan yang berbeda. Dalam situasi seperti ini, setiap orangtua harus memberikan instruksi dan membatasi penggunaan gadget anak-anak mereka. Ini dilakukan agar anak-anak dapat dengan tenang mengikuti arahan orang tua mereka.

Komunikasi perlu terjalin dengan baik agar anak-anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi sejak usia dini, komunikasi yang baik antara orangtua dan anak diperlukan. dimana orang tua berusaha untuk mengontrol dan mengatur semua aktivitas anak-anaknya. Orang tua harus memastikan bahwa anak-anak mereka memiliki waktu dan kontrol yang cukup untuk menggunakan *gadget*, terutama ketika mereka berada di usia dini, agar mereka tidak memicu efek negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Jika anak-anak menggunakan gadget terlalu sering, itu bisa menjadi media pembelajaran bagi mereka. Orang tua harus memberikan pengawasan dan arahan yang baik untuk menentukannya.

### **3. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu**

Berbicara mengenai tentang *gadget*, sebagian besar orang pasti sudah tidak asing dengannya. Alat yang mudah dibawa ke mana-mana saat ini sangat populer. Sangat mudah untuk mendapatkan informasi. membuat orang tidak dapat melepaskan *gadget* tersebut. Saat ini, penggunaan *gadget* sudah masuk ke dalam golongan anak-anak. Meskipun anak-anak biasanya menggunakan *gadget* untuk mencari hiburan, penggunaan *gadget* tersebut dapat berdampak negatif pada mereka sendiri.

Dampak *gadget* terdiri dari dua bagian: dampak positif (positif) dan dampak buruk (negatif). Kita tidak dapat memilih di antara keduanya, tetapi dampak penggunaan gadget jelas terlihat.

Berkembangnya kreativitas anak, peningkatan kecerdasan dan pola pikir mereka, dan peningkatan kemampuan mereka untuk menonton animasi dan gambar saat menggunakan perangkat tersebut adalah semua manfaat dari penggunaan perangkat tersebut. Namun, efek negatif yang ditimbulkan oleh perangkat antara lain menurunnya konsentrasi belajar anak, malas belajar, dan kurangnya kemampuan untuk bersosialisasi (menjadi individu), serta risiko gangguan kesehatan dan bahkan efek yang lebih parah seperti ketergantungan atau kecanduan. Karena itu, banyak hal buruk akan terjadi.

Berdasarkan hasil penggunaan perangkat elektronik pada anak usia dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu, bagaimana penggunaan perangkat elektronik pada anak usia dini dibandingkan dengan anak usia dini yang sudah mengenal perangkat tersebut, dan apakah ada perubahan antara penggunaan perangkat sebelum dan sesudah mengenal *gadget* tersebut.

Beberapa dampak dari penggunaan *gadget* ada yang menimbulkan sisi negatif ada pula yang menimbulkan sisi positif. Tergantung dari pemakaian dan pengaruh *gadget* terhadap anak adalah sebagai berikut:

a. Dampak negatif

1) Resiko Ketergantungan

Anak dengan usia di bawah umur akan lebih mudah terpengaruh oleh *gadget*. Sehingga orang tua haruslah lebih berhati-hati dalam memperhatikan anak pada saat menggunakan *gadget* agar tidak terjadi dampak yang lebih buruk, seperti yang dijelaskan oleh informan dalam penelitian ini, Ibu Iklimayanti mengatakan:

“Kalo dari segi perubahan semenjak anak saya mengenal *gadget* iya ada, dampaknya pada anak yang saya rasakan ialah anak sudah kecanduan dengan *gadget* karena ingin lebih sering bermain dengan *gadget*. Dan anak saya lebih pemborosan waktu, maksudnya ia menjadi tidak terkontrol bermain *gadget*. Saya juga tidak memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget*.”<sup>62</sup>

Dari kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat meningkatkan resiko kecanduan dan pemborosan waktu yang sulit terkontrol. Anak-anak usia dini mungkin lebih rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengontrol dan menerapkan batasan waktu pada penggunaan *gadget* pada anak.

2) Kesulitan Mengatur Emosi

Kurangnya mengatur emosi dan kurang konsentrasi pada anak usai dini menjadi dampak negatif pada perkembangan anak usia dini. Seperti yang dijelaskan oleh informan dari penelitian ini, Ibu Nurul Oktiana yang mengatakan:

“Dampak dan perubahan anak saya semenjak mengenal *gadget* itu lebih rewel, ketika tidak dipinjamkan *gadget* anak terkadang dia marah dan menangis, dan jika anak sedang asyik dengan *gadget*nya tidak bisa

---

<sup>62</sup>Ibu Iklimayanti, Ibu Rmuah Tangga, Wawancaea di Lingkungan Salumakarra, 6 September 2023 Pukul 09:30 WITA

diganggu. Artinya ia hanya fokus dengan gadgetnya saja. Serta setelah menggunakan gadget anak merasakan sakit kepala.”<sup>63</sup>

Hal tersebut sejalan juga dengan yang diungkapkan oleh Ibu Sumiati yang mengatakan bahwa:

“kalo perubahan dari semenjak mengenal gadget iya ada, perubahannya lebih mahir menggunakan serta jika tidak ada yang melihatnya anak saya mengambil gadget sendiri pada saat di cas. Dampak yang ditimbulkan jika anak saya meminta gadget dan tidak diberikan oleh kakaknya anak saya itu jadi rewel dan memberontak sambil menangis.”<sup>64</sup>

Dari kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa dapat kita pahami bahwa penggunaan *gadget* pada anak usai dini dapat mempengaruhi atau mengubah kebiasaan anak yang belum dapat mengendalikan emosinya seperti lebih rewel, memberontak sambil menangis dan anak kurang fokus. Oleh karena itu, bimbingan dan pengawasan orang tua terhadap anak sangat diperlukan.

### 3) Malas Beraktivita dan Susah Diatur

Hal tersebut dibenarkan oleh Ibu Ira, selaku informan dalam penelitian ini mengatakan:

“Ketika anak saya sedang bermain dengan gadget dia sama sekali tidak bisa diganggu, bahkan kadang untuk makan saja dia tidak mau karena asyik bermain gadget, bahkan jika saya memanggilnya kadang anak saya sengaja tidak merespon panggilan saya”.<sup>65</sup>

Dalam keluarga selain orang tua, juga ada orang lain yang dekat dengan anak, seperti kakak, kakek, nenek, dan sebagainya. Anak harus dekat dengan keluarganya. Jika anak tidak terlalu dekat dengan orang tuanya, nenek adalah orang

---

<sup>63</sup>Ibu Nurul Oktiana, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 09:30 WITA

<sup>64</sup> Ibu Sumiati, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 10: WITA

<sup>65</sup>Ibu Ira, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 14:30 WITA

terdekatnya. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Hadawiyah sebagai informan, yang mengatakan:

“Cucu saya itu lebih sering melihat you tube di gadget. Dia lebih suka sendiri semenjak mengenal gadget, dan susah di ajak komunikasi, susah diatur, kalau saya panggil dia lambat merespon. Kadang-kadang kalo dia bermain dengan teman-temannya diluar masih saja bertanya mengenai gadget.”<sup>66</sup>

## b. Dampak Positif

### 1. Mendukung Anak Untuk Belajar Mandiri

Melalui *gadget* anak dapat mengeksplorasi dunia dengan lebih luas sebab gadget menawarkan peluang untuk pembelajaran interaktif. Aplikasi edukasi dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep visual secara menarik yang dapat meningkatkan daya tangkap anak terhadap materi pembelajaran. Seperti yang di ungkapkan oleh Ibu Rahmi Mengatakan:

“Anak saya jadi lebih kreatif sejak mengenal gadget, misalnya anak saya bisa mengenal huruf, bisa menghitung, dan menggambar. Serta pada saat ngobrol dengannya responya pun masih sama baik dengan sebelum anak mengenal gadget.”<sup>67</sup>

### 2. Mempercepat Proses Belajar

Aplikasi Pendidikan yang tersedia dalam gadget khusus anak usia dini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan Bahasa. Seperti yang diungkapkan oleh informan dalam penelitian ini, Ibu Irma Yanti mengatakan:

---

<sup>66</sup>Ibu Hadawiyah, Guru, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 8 September 2023, Pukul 19:00, WITA

<sup>67</sup>Ibu Rahmi, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 01:00, WITA

“Sisi positif dia menggunakan gadget yang saya rasakan itu lebih mudah belajarnya. Sebab selain tontonan animasi, saya juga selalu mendengarkan lagu-lagu islami di you tube dan anak saya juga cepat menghafalnya dan tak lupa juga saya mengajari membelajar dan membaca. Dan menurut saya belajar membaca melalui you tube dan game pembelajaran dengan animasi yang lucu dan menarik lebih menyenangkan untuknya.”<sup>68</sup>

Hal tersebut juga sejalan juga dengan ungkapan oleh informan dalam penelitian ini, Ibu Sitti Salama mengatakan:

“ketika cucu saya sudah mengenal gadget, tidak ada dampak negatif yang saya rasakan, serta gadget tersebut juga tidak menghambat perkembangan sosial cucu saya. Karena ketika cucu saya bermain gadget responnya baik ketika saya panggil dan akan nyambung ketika saya mengajak dia ngobrol.”<sup>69</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas menyebutkan bahwa pengaruh dan dampak penggunaan *gadget* harus dibatasi dan diawasi oleh orang tua. Untuk mencegah ketergantungan pada *gadget*. Pembahasan tentang penggunaan *gadget* dan intensitas pemakaian waktu anak usia dini harus dilakukan. Anak-anak yang dibiarkan menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua yang ketat dapat mengalami efek negatif yang merugikan dalam perkembangan dan pertumbuhan mereka. Mulai dari efek negatif dari penggunaan *gadget* itu sendiri, seperti kerusakan pada kesehatan mata anak dan ketergantungan. Orang tua sulit melepaskan perangkat elektronik anak usia dini. Ini akan menyebabkan konsekuensi tambahan.

---

<sup>68</sup>Ibu Irma Yanti, Ibu Rumah Tangga, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 09:00 WITA

<sup>69</sup>Ibu Siti Salama, Guru, Wawancara di Lingkungan Salumakarra, 4 September 2023, Pukul 09:30 WITA

Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting karena orang tua adalah guru pertama anak-anaknya. Orang tua harus mengawasi penggunaan *gadget* mereka karena jika mereka tidak melakukannya, dikhawatirkan anak-anak akan menyalagunakannya dengan melihat konten yang tidak perlu. Misalnya, jika anak-anak di bawah umur terlalu banyak menonton konten kekerasan, mereka dapat mempraktekkannya dengan teman-temannya. Anak-anak dapat meniru atau menciptakan konten dari tontonan apa pun yang mereka tonton. Di sinilah tugas orang tua memberikan arahan dan membimbing anak-anaknya agar terhindar dari bahaya.

Bermain *gadget* pada usia dini tidak hanya mendorong pertumbuhan mereka tetapi juga dapat memiliki efek negatif. Anak-anak yang sering menggunakan perangkat bermain dapat mengurangi aktivitas mereka bersama teman sebaya. Kita sering menemukan anak-anak usia dini kesulitan memainkan *gadget*, bahkan ketika mereka lebih memahami dari orang tuanya. Dampak seperti ini tidak seharusnya terjadi pada anak usia dini karena semakin lama mereka menggunakan *gadget* tanpa batas, semakin banyak ketergantungan yang akan mereka alami. Jika anak sudah terlanjur kecanduan *gadget*, masalah akan semakin meningkat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jika orang tua mampu memahami dan mengawasi anak-anak mereka dengan baik, rasa ketergantungan pada penggunaan *gadget* dapat dikurangi dengan membatasi penggunaan *gadget* yang dilakukan dengan baik antara orang tua dan anak-anak.

Seperti yang ditunjukkan oleh hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap anak-anak usia dini di Lingkungan Salumakarra sangat mempengaruhi perkembangan mental anak. di mana anak-anak dari usia 1 hingga 6 tahun harus dididik dengan kasih sayang, dan pengawasan orang tua dapat berbalik arah setelah mereka mengenal perangkat tersebut. Anak-anak yang tidak memiliki pengawasan dan kontrol orang tuanya tontonan yang mereka lihat setiap hari memengaruhi pola pikir dan perilakunya.

Hasil observasi dan wawancara dengan anak-anak usia dini di Lingkungan Salumakarra menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka sudah mahir menggunakan perangkat tersebut. Namun, orang tua dan anggota keluarganya memiliki perangkat yang digunakan. dan perangkat yang mereka gunakan hanya untuk bersenang-senang. Dari pengamatan tersebut, peneliti menjelaskan bahwa hanya seperempat dampak positif dari seringnya anak-anak menggunakan *gadget* di Lingkungan Sakumakarra, dan dampak negatifnya lebih besar. Oleh karena itu, orang tua harus melakukan lebih banyak untuk membatasi waktu anak-anak mereka untuk tidak menggunakan *gadget* terlalu sering. Jika penggunaan *gadget* tidak dibatasi, efek negatif yang sudah ada akan semakin meningkat dan efek negatif lainnya akan muncul secara bertahap.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan berbagai sumber mengenai tentang “Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah memberikan batasan pada penggunaan *gadget*, memberikan pemahaman dalam penggunaan *gadget*, dan mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*. Serta faktor penghambat pada penelitian ini adalah ditemukannya dari faktor kesibukan orang tua, kurangnya pemahaman teknologi, tidak dapat menahan rasa kasihan kepada anak, tidak bersifat tegas kepada anak, dan minimnya mengontrol dan membatasi anak dalam penggunaan *gadget*. Dan dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* oleh anak-anak dilihat dalam rutinitas sehari-hari mereka di Lingkungan Salumakarra di mana mereka tetap menggunakan *gadget*. Menunjukkan terdapat beberapa dampak negatif dan positif. Resiko ketergantungan, kesulitan mengatur emosi, malas belajar dan susah diatur, dan mendukung anak untuk belajar mandiri serta mempercepat proses belajar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, mengenai pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu sebagai berikut:

### 1. Orang Tua

Diharapkan Agar para orang tua senantiasa memantau anak-anak mereka dalam hal pertumbuhan dan perkembangan anak tidak terganggu oleh penggunaan *gadget* yang negatif, orang tua harus selalu mengawasi anak-anak mereka. Jika orang tua tidak mengontrol atau membatasi penggunaan *gadget*, anak-anak akan meremehkan perintah orang tua mereka.

### 2. Anak Usia Dini

Penelitian ini mengharapkan agar anak-anak yang berada di Lingkungan Salumakarra bisa mengurangi penggunaan *gadget*, yang mana mereka dapat mengurangi penggunaan *gadget* dilakukan secara berkala. Hal ini dilakukan untuk membantu anak dengan mudah melaksanakan aturan yang dibuat oleh orang tua mereka bisa terlaksana dengan mudah, apabila anak mengikuti instruksi yang diberikan oleh orang tua.

### 3. Masyarakat

Orang tua di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu umumnya tidak memahami penggunaan *gadget* secara luas, terutama dalam hal penggunaan *gadget*. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong orang tua untuk lebih memperhatikan anak mereka dalam semua hal, terutama ketika mereka menggunakan *gadget*. Untuk mencegah ketergantungan, pengawasan dan dorongan harus dilakukan untuk membatasi penggunaan

*gadget* oleh anak-anak. Maksudnya pengurangan waktu agar penggunaan gadget pada anak dikurangi, sehingga ketergantungan tidak akan terjadi.

## 2. Untuk penelitian Selanjutnya

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat memperbaiki karena ada beberapa kekurangan dalam penelitian ini dari sudut pandang yang berbeda. Salah satu kekurangan tersebut adalah bahwa penelitian selanjutnya harus memilih subjek anak usia dini dalam penelitian ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Kementrian RI, 2019. *Al-Qur'an dan terjemahan*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Aditiawarman. 2019. *Variasi Bahasa Masyarakat*, Padang: Tonggak Tuo Kajian Aset Budaya Indonesia.
- Alhamid, Thalha dan Anufia, Budur. 2019. *Resume Instrumen Pegumpulan Data Sekolah Tinggi Agama Islam*, Sorong.
- Amrin, Tatang. 1995. *Menyusun Rencana Penelitian*, Cet. III. Jakarta: PT, Raja Granfido Persada
- Ashar, Nurul. 2019. *Membaca Akhlak Santri Al-Munawwariyyah Sudimoro Kecamatan Bululawang*, Jurnal Tinta, Vol. 1 No. 1.
- Bahari, Syaiful Djaramah. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*, Jakarta: Renika Cipta.
- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*, Jakarta: Depdiknas.
- Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,
- Devito, 1986. *The Interpersonal Communication Book*, Edisi Keliman New York: Lengman.
- Effendi, Onong. 2008. *Dinamika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2004. *Dinamika Komunikasi*, Cet. VI, Bandung: Remaja Rosdakarya, h.11.
- Ghoni, Junaid dan Almansur, Faizal. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif* Jakarta: Ar-Ruz Media.
- Hamzah, Nur. 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, Cet. I. Pontianak: IAIN Pontianak Press,
- Herdiansyah, Haris. 2014. *Wawancara, Observasi, dan Fokus Groups* Jakarta: Rajawalin Press.
- Hidayati, Novi. 2023. *Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7 No.1
- Iskandar, 2009. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial, Kualitatif dan Kuantitatif* Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Isnawati, Iin Aini dan Yunita, Rizka. 2019. *Buku Ajaran Konsep Pembentukan Kader Kesehatan Jiwa di Masyarakat*, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmad Cendikian Indonesia.

- Kencana, Dwi Haryanti. 2019. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendampingan Gawai Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0*, Vol. 3, No 1 Juni.
- Merhaeni, Harmawanti. Dkk. 2021. *Statistik Telekomunikasi Indonesia* Jakarta: Badan Pusat Statitstic Indonesia
- Miranti, Putri dan Putri, Lili Dasa. 2021. *Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*, Jurnal Cendekiawan Ilmiah, Vol .6 No. 1 Juni.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUT*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasution. Robby Darwis. 2017. *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Budaya Lokal*, Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik, Vol. 21 No. 1 Juni
- Nurhaeda, 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu*, Early Childhood Education Indonesian Journal, Vol.1 No.2.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.1 No.1.
- Putri, Ajen Pradevi. 2020. *Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak*, Vol. 9, No 1 Mei.
- Prastono, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektik Rancangan Penelitian*.
- Puspasari, Yosepha. 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>. Diakses Pada Tanggal 15 Juni, Pukul 10.15.
- Ratuliu, Mona. 2017. *Digital Parentthink*, Jakarta: Penerbit Noura.
- Saoqillah, Akhmad dan Patmah, Nur. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Vol. 1 No. 1 Agustus.
- Simamora, Prietsaweny Riris. 2021. *Komunikasi Organisasi Cet-1*; Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitatif Pendidikan* Bandung: CV Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metode Penelitian Lengkap* Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.
- Sunita, Indiana dan Mayasari, Eva. 2017. *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati*, Yogyakarta: Deepublish.

Suryabrata, Sumadi. 2003. *Metodologi Penelitian*, jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Taylor, Bodgan. 2008. *Pendekatan Kualitatif Untuk Pengendalian Kualitas* Jakarta: Universitas Indonesia.



## Lampiran I

## SURAT IZIN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Andi Djemma No 1 (Komp. Perkantoran Pemerintah Kab. Luwu) Belopa 91983  
 Telp. 0471-3314552 Fax 0471-3314552, e-mail [kesbang.luwu@gmail.com](mailto:kesbang.luwu@gmail.com)

**SURAT ROMENDASI RESEARCH / SURVEY**

Nomor : 072/480-Ekososbud&Ormas/Kesbang/VIII/2023

Berdasarkan Surat dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 2080/05.C.4-VIII/VII/1444/2023 Tanggal: 27 juli 2023 perihal Permohonan Surat Izin Penelitian.

Maka dengan ini diberikan Rekomendasi Surat Izin Penelitian kepada :

1. Nama : **ARIFA HUSNAENI**
2. Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
3. NIM : 105271114720
4. Alamat : Salu Makarra Kel. Noling Kab. Luwu
5. Nama Lembaga : Universitas Muhammadiyah Makassar
6. Penanggung Jawab : Dr.Ir.Abubakar Idhan, MP.
7. Maksud dan Tujuan : Melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi dengan judul "Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu"
8. Status Penelitian : Baru
9. Anggota Peneliti : -
10. Lokasi : Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Research/survey tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas Pemerintah;
2. Sebelum melaksanakan research/survey langsung kepada responden harus terlebih dahulu melaporkan kepada Pemerintah wilayah setempat;
3. Setelah research/survey selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada BAKESBANGPOL Kabupaten Luwu;
4. Surat Rekomendasi reseach/survey ini berlaku tanggal 08 Agustus 2023 /d 08 Oktober 2023 (2 Bulan)

Di Keluarkan di Belopa  
 Pada Tanggal 08 Agustus 2023

  
**AT. KEPALA BADAN**  
**ANALIS KEBIJAKAN ORMAS**  
**MERY PATABANG, Sos**  
 PKT Penata TK. I  
 NIP. : 197505212007012021



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaja No. 1, Belopa Telpun : (0471) 3314115

Nomor : 457/PENELITIAN/12.11/DPMPSTSP/VIII/2023      Kepada  
 Lamp : -      Yth. Lurah Noling  
 Sifat : Biasa      di -  
 Perihal : Izin Penelitian      Tempat

Berdasarkan Surat Ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar :  
 2060/05/C.4-VIII/VII/1444/2023 tanggal 27 Juli 2023 tentang permohonan Izin Penelitian.  
 Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Arifa Husnaeni  
 Tempat/Tgl Lahir : Polman / 06 September 2001  
 Nim : 105271114720  
 Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
 Alamat : Salu Makarra  
           Kelurahan Noling  
           Kecamatan Bupon

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan  
 "Skripsi" dengan judul :

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MEMBATASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK  
 USIA DINI DI LINGKUNGAN SALUMAKARRA KELURAHAN NOLING KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di KELURAHAN NOLING, pada tanggal 08 Agustus 2023 s/d 30  
 September 2023

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan  
 ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
 Pada tanggal : 08 Agustus 2023  
 Kepala Dinas



**Drs. ANDI BASO TENRIESA, MPA, M.Si**  
 Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c  
 NIP : 19661231 199203 1 091

**Tembusan :**

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar;
4. Mahasiswa (i) Arifa Husnaeni;
5. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**KECAMATAN BUPON**  
**KELURAHAN NOLING**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**Nomor : 779 / KN / SK / VIII / 2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini Lurah Noling :

**N a m a** : GAFFAR,S.Pd.I  
**Jabatan** : Lurah Noling  
**Alamat** : Desa Tanjong,Kec.Bupon,Kab. Luwu

Dengan ini menerangkan bahwa :

**Nama** : ARIFA HUSNAENI  
**Tempat tanggal lahir** : Polman,06 September 2001  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Alamat** : Lingk.Salu Makarra Kel.Noling Kec.Bupon Kab. Luwu  
**Pekerjaan** : Pelajar/Mahasiswa  
**NIM** : 105271114720

Yang bersangkutan benar-benar mengadakan penelitian di lingkungan Salu makarra sehubungan dengan penulisan skripsi yang berjudul "Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran II

### PEDOMAN PENELITIAN

Nama : Arifa Husnaeni

NIM: 105271114720

Judul: Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu

Rumusan Masalah:

1. Bagaimana Pola Komunikasi Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu
2. Apa Faktor Pendukung dan Penghambat Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupten Luwu
3. Bagaiman Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Lingkungan Salumakarra Kelurahan Noling Kabupaten Luwu

#### A. Observasi

1. Mengamati lokasi dan kondisi tempat penelitian.
2. Pelaksanaan kegiatan sehari-hari anak dalam menggunakan *gadget*

#### B. Wawancara

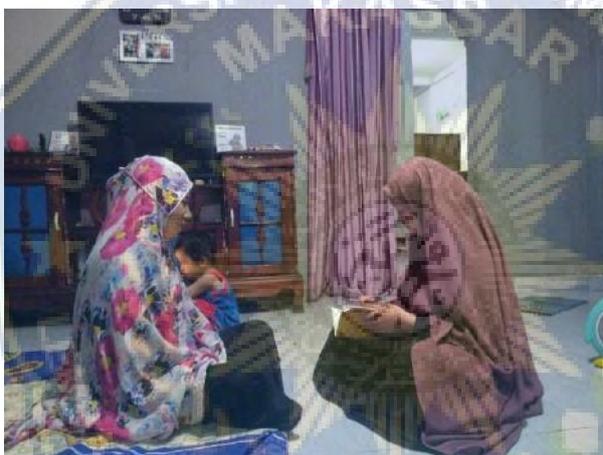
1. Bagaimana pola komunikasi orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak?

2. Katika anak terlalu lama menggunakan *gadget* bagaimana cara orang tua memberikan penjelasan/pemahaman untuk berhenti menggunakan *gadget*?
  3. Apakah orang tua memberikan aturan atau mejadwalkan anak menggunakan *gadget* dalam sehari?
  4. Apakah orang tua memberikan waktu dalam membimbing/mengawasi pada saat anak menggunakan *gadget*?
  5. Apa faktor pendukung dan penghambat orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini?
  6. Apa alasan orang tua membiarkan anak menggunakan *gadget* di usia dini?
  7. Apakah ada perubahan perilaku, sikap, dan cara berfikir anak sebelum dan setelah mengenal *gadget*?
  8. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak?
  9. *Gadget* yang digunakan milik sendiri atau milik orang tua?
  10. Aplikasi apa yang sering dilihat dalam *gadget*?
  11. Apa saja tontonan yang disukai oleh anak?
  12. Bagaimana repon anak ketika orang tua mulai meminta *gadget* ?
- C. Dokumentasi
1. Foto-foto kegiatan wawancara bersama orang tua
  2. Foto-foto kegiatan wawancara bersama kerabat dekat (keluarga)
  3. Foto-foto suasana anak menggunakan *gadget*

## Lampiran III



Gambar 1.1 Wawancara dengan Ibu Irmayanti



Gambar 1.2 Wawancara dengan Ibu Hadawiyah



Gambar 1.3 Wawancara dengan Ibu Nurul Oktiana



Gambar 1.4 Wawancara dengan Ibu Fitriyah



Gambar 1.5 Wawancara dengan Ibu Sumiati



Gambar 1.6 Wawancara dengan Ibu Ira



Gambar 1.7 Wawancara dengan Ibu Siti Salama



Gambar 1.8 Wawancara dengan Ibu Rahmi



Gambar 1.9 Wawancara dengan Ibu Iklimayanti



Gambar 1.10 Suasana anak bermain gadget



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Arifa Husnaeni

Nim : 105271114720

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	2 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 16 Januari 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Marsinah, S.Hum.,M.I.P

NBM. 964 591

BAB I Arifa Husnaeni 105271114720

8%

SIMILARITY INDEX

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH

3%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

UNIVERSITY PAPERS



etd urey acid

Internet Source

2%



Sub

ITCO

Series

# BAB I Arifa Husnaeni

2%

## 105271114720

by Tahap Tutup



TEPO

Journal

2%



Karika

"Digital

Kecand

Pandem

Pendidika

Publication

2%



garuda kemakmudugand

Internet Source

2%

**Submission date:** 15-Jan-2024 05:14PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2271301886

**File name:** Arifa\_Husnaeni\_105271114720.\_BAB\_I.docx (35.36K)

**Word count:** 1664

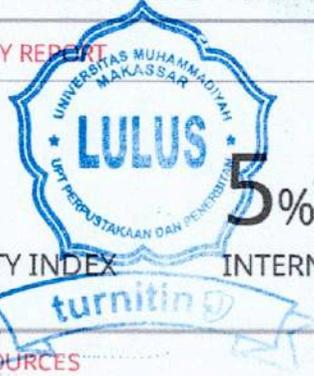
**Character count:** 10670

# BAB I Arifa Husnaeni 105271114720

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX



5%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://etd.umy.ac.id">etd.umy.ac.id</a> Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
3	<a href="http://repository.ptiq.ac.id">repository.ptiq.ac.id</a> Internet Source	2%
4	Kartika Dewi Sisbintari, Farida Agus Setiawati. "Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	2%
5	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On

BAB II Arifa Husnaeni 105271114720

24% 17%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS



Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

9%



BAB II Arifa Husnaeni

9%

7%



105271114720

5%

by Tahap Tutup



Submitted

3%



**Submission date:** 15-Jan-2024 05:15PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2271302032

**File name:** Arifa\_Husnaeni\_105271114720.\_BAB\_II.docx (51.57K)

**Word count:** 2663

**Character count:** 17110

# BAB II Arifa Husnaeni 105271114720

ORIGINALITY REPORT

**24%** SIMILARITY INDEX  
**17%** INTERNET SOURCES  
**8%** PUBLICATIONS  
**14%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta  
Student Paper **9%**
- 2** [digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id)  
Internet Source **7%**
- 3** [repository.umsu.ac.id](http://repository.umsu.ac.id)  
Internet Source **5%**
- 4** Submitted to UIN Raden Intan Lampung  
Student Paper **3%**

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%

BAB III Arifa Husnaeni 105271114720

WORKS



2%

2%

3%

2%

RESEMBLANCE INDEX WITH INTERNET SOURCES

PUBLICATIONS

STUDENT PAPERS

REFERENCES



repository.umma.ac.id

image of file

2%

# BAB III Arifa Husnaeni 105271114720

by Tahap Tutup



**Submission date:** 15-Jan-2024 05:15PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2271302355

**File name:** Arifa\_Husnaeni\_105271114720\_BAB\_III.docx (32.48K)

**Word count:** 1014

**Character count:** 6768

# BAB III Arifa Husnaeni 105271114720

ORIGINALITY REPORT



2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[repository.ummat.ac.id](http://repository.ummat.ac.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



# BAB IV Arifa Husnaeni

105271114720

by Tahap Tutup



---

**Submission date:** 15-Jan-2024 05:15PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2271302221

**File name:** Arifa\_Husnaeni\_105271114720\_BAB\_IV.docx (54.86K)

**Word count:** 4147

**Character count:** 25808

# BAB IV Arifa Husnaeni 105271114720

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX



8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id)

Internet Source

8%

Exclude quotes

On

Exclude matches

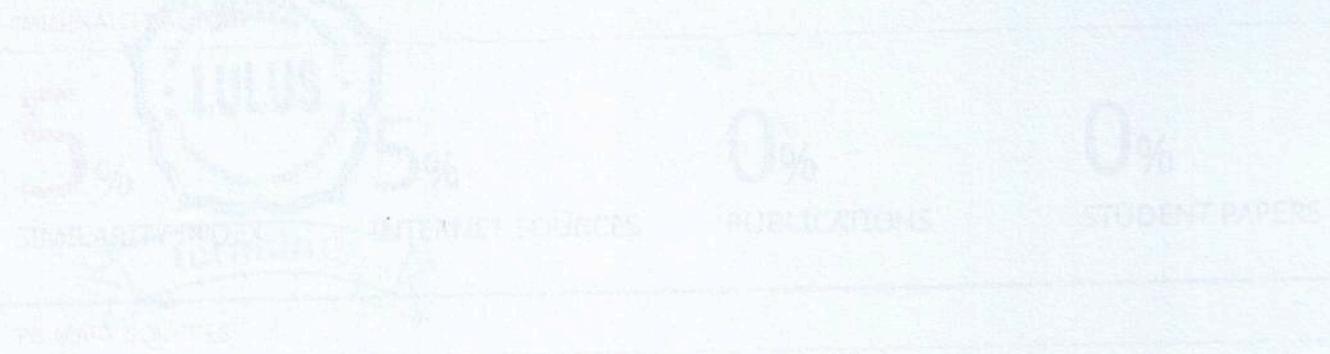
< 2%

Exclude bibliography

On



BAB V Arifa Husnaeni 105271114720



# BAB V Arifa Husnaeni 105271114720

by Tahap Tutup



**Submission date:** 15-Jan-2024 05:16PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2271302602

**File name:** Arifa\_Husnaeni\_105271114720\_BAB\_V.docx (24.89K)

**Word count:** 430

**Character count:** 2850

# BAB V Arifa Husnaeni 105271114720

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX



5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[docplayer.info](http://docplayer.info)

Internet Source

3%

2

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



## BIODATA



Arifa Husnaeni, lahir pada tanggal 06 September 2001 di Polaman, Sulawesi Barat. Merupakan anak kedua dari lima bersaudara yang lahir dari rahim seorang ibu yang bernama Sarlina dan tumbuh dari punggung seorang ayah bernama Fathan. Pendidikan pertama ditempuh di MI Istiqamah Yaminas Salumakarra di Kabupaten Luwu yang lulus pada tahun 2014, lanjut pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Integral Al-Jihan Belopa di Kabupaten Luwu yang lulus pada tahun 2017, kemudian berhasil menyelesaikan pendidikan di MA Istiqamah Yaminas Salumakarra pada tahun 2020. Setelah selesai pendidikan di Sekolah Menengah Atas pada tahun 2020, peneliti melanjutkan pendidikan Diploma II Pendidikan Bahasa Arab dan Studi Islam di ma'had Al-Birr Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Agama Islam, Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).